

# Plan Français 2022\_23

---

Responsables de formation:

I.E.N. :Mme Laurence DUQUESNAY

Référent français de Circonscription:

Jérémy Hua

Formateurs:

- Delphine Lavis
- Sandrine Tironzelli-Lalun

Jour 7

...et les jours d'après ...

09h00-12h00

# Plan Français

---

- *9h15-10h15: Un outil « couteau suisse » au service de l'apprentissage du français : BOOKINO*
  - > *Prise en main par visioconférence*
- *10h15-10h35: Pause*
- *10h40-11h40: Quels jeux pour apprendre le français ?*
- *11h40 -12h00: conclusions...Les ressources numériques*

# BOOKINO

---

Prise en main

Quels enjeux pour quels besoins ?



**Caitlin Ravat**

Responsable partenariats et écoles

---

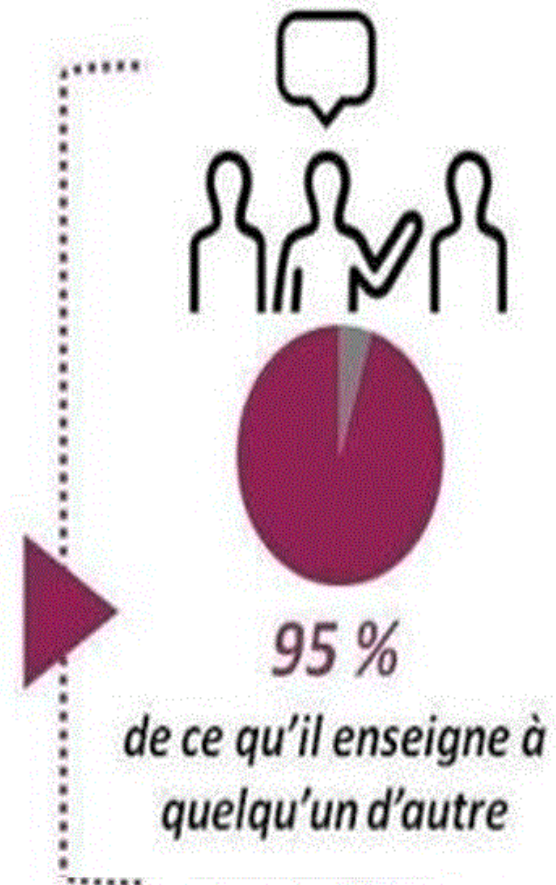
Phone +33 7 80 90 71 52

Email [ecole@bookinou.com](mailto:ecole@bookinou.com)

Website [bookinou.com](http://bookinou.com)

# Le jeu, vecteur d'apprentissages

## Un apprenant intègre ...



# Le jeu, vecteur d'apprentissages

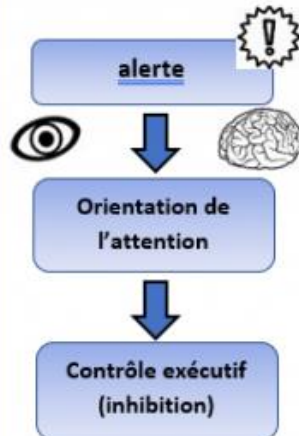
## Les 4 piliers d'apprentissages



### L'attention

L'élève (grâce à l'action de l'accompagnant) va décider de focaliser son attention sur une information. C'est le cortex préfrontal qui est mobilisé. Il va alors inhiber toutes les autres sources de dispersion.

3 actions se succèdent :



### L'engagement actif

Il est question ici de motivation et de curiosité. Cela va permettre l'activation et le maintien de l'attention ainsi que la mémorisation.

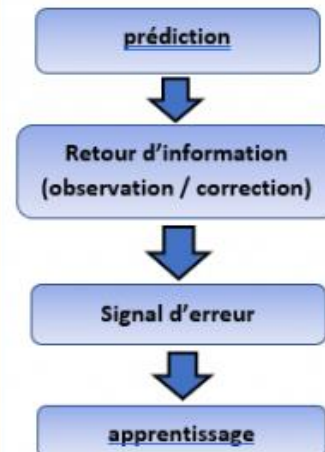
Plusieurs entrées permettent l'engagement actif :

- ✦ Expliquer l'utilité, l'objectif et les enjeux des informations à mémoriser.
- ✦ Proposer des défis, des challenges.
- ✦ Donner le choix entre plusieurs activités.
- ✦ Fractionner en objectifs atteignables dans un temps court.

Eveiller la curiosité en mettant en relief ce que l'on ignore et pourquoi il serait utile de le savoir.

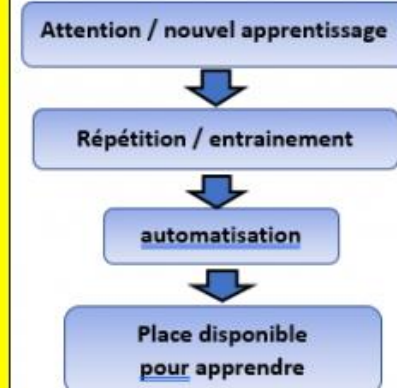
### Le retour d'information

L'élève fait une prédiction sur un résultat. Le retour (la correction), peut venir d'un accompagnant ou d'une observation. C'est le décalage entre la prédiction et le retour d'information qui déclenche un signal d'erreur et enclenche l'apprentissage au niveau neuronal.



### La consolidation

C'est le transfert d'un apprentissage explicite en apprentissage implicite (automatisé). D'un point de vue neuronal, ce transfert vers un traitement automatisé inconscient, libère le cortex préfrontal et rend le cerveau disponible pour de nouveaux apprentissages ou pour raisonner. L'automatisation passe par la répétition et l'entraînement.



# Le jeu, vecteur d'apprentissages

---

## Rôle de l'enseignant ? Gestes professionnels

### AVANT

- Observer, évaluer les savoirs et les besoins
- Initie le jeu dans la perspective d'un apprentissage
- il fait du lien

### PENDANT

- il laisse jouer
- il s'assure de la participation et de l'investissement de tous les élèves
- disponible pour débloquer, rappeler les règles
- il pousse la réflexion, fait réfléchir les élèves

### APRES

- il organise un retour réflexif

# Le jeu, vecteur d'apprentissages

---



# Le jeu, vecteur d'apprentissages

---

## **3 points fondamentaux pour des effets positifs :**

- l'intégration du jeu dans un scénario pédagogique
- l'explicitation des enjeux visés
- la mise en œuvre du debriefing / feedback

# Le jeu, vecteur d'apprentissages

---

- Le transfert possible ► la connaissance institutionnalisée
- **Le débriefing comprend 4 dimensions**
  - l'affectif
  - la conscientisation des savoirs
  - la décontextualisation
  - la généralisation des savoirs

# Le jeu, vecteur d'apprentissages

---

« Réduire le périmètre pour accroître la  
pression »

M Cosnard

# Le jeu, vecteur d'apprentissages

---

## Quelle trace écrite ?

- pas indispensable...pas immédiate en tout cas
- photographie des jeux ou de phases de jeux  
+ des moments du jeu avec les anticipations possibles
- ressources et supports sur clé USB
- bilan individuel des élèves, en lien avec journal des savoirs (savoirs disciplinaires + savoirs être et savoir faire transversaux)

# Le jeu, vecteur d'apprentissages

---

Quelle évaluation ?

- continue ?
- transfert par la présentation des jeux à un autre groupe ou à une autre classe ou dans le cadre de rencontres inter degré...
- peut-on évaluer une compétence disciplinaire simplement par le jeu ?
- Evaluation finale ?

# Le jeu, vecteur d'apprentissages

N'oublions pas que l'on n'apprend pas mieux en jouant.



On apprend mieux si on joue à des jeux bien conçus pour des objectifs d'apprentissage clairs et si les conditions nécessaires sont réunies (intégration dans un scénario péda / objectifs pertinents / phase réflexive).

$$A = \frac{(C^2 + M + T)^t}{S \times D \times I}$$

### **C** Comprendre/se concentrer

Mettre du sens. C'est l'étape où se créent des liaisons synaptiques. Pour cela il est nécessaire d'être concentré afin d'être attentif et sélectionner les informations. Leur traitement sera modulé par trois systèmes différents : l'alerte (pour réagir aux événements qui surgissent), l'orientation (pour sélectionner les stimuli les plus pertinents) et le contrôle (pour réguler l'attention en sélectionnant des processus mentaux). (Lachaux, 2013)

### **M** Mémoriser

Développer une potentialisation à long terme des différentes formes de mémoires : la mémoire procédurale, la mémoire sémantique et la mémoire épisodique. (Cf. les fonctions cognitives)  
Le processus de mémorisation suit trois types d'activités mnésiques selon Pascale Toscani, docteur en psychologie cognitive : l'encodage (appropriation des informations nouvelles en lien avec la compréhension), le stockage (la conservation des informations) et la récupération (la restitution des éléments stockés).

### **T** Transférer

C'est être en mesure de réutiliser un acquis dans un autre contexte (lieu et moment différent) et ainsi de devenir compétent.

### **t** Le temps

Apprendre nécessite du temps pour ancrer les savoirs dans la durée afin qu'ils ne soient pas immédiatement oubliés. Car si les apprentissages ne s'installent pas dans la mémoire à long terme, ils disparaissent, du moins en partie. De ce fait, ils vont nécessiter d'être répétés. C'est en étant utilisées que les connexions synaptiques vont se renforcer.

## Trois conditions vont favoriser la mise en œuvre de ce processus : la sécurité, la disponibilité et l'investissement.

### **S** La sécurité : se sentir dans un espace sécurisé

Les émotions positives tendent à favoriser les fonctions cognitives. De fait, la crainte de l'échec et la peur d'apprendre, engendrent un stress qui va polluer l'acte d'apprendre. « C'est en ce sens que D. Favre (2015) invite à décontaminer l'erreur de la faute, pour que chaque élève se sente encouragé à essayer sans que se tromper soit perçu comme un risque relationnel. »

### **D** Disponibilités : être disponible physiologiquement et cognitivement

Pour apprendre l'enfant ne doit pas être préoccupé par ses besoins primaires (boire, manger, aller aux toilettes), c'est en cela qu'il doit être disponible physiologiquement. Cognitivement, tous les apprentissages ne sont pas accessibles au même moment, ils dépendent de la maturité du système cérébral. « Si la spécificité des gestes intellectuels nécessaires pour développer un apprentissage précis ne coïncide pas avec l'état présent du développement des structures corticales qui y correspondent, les meilleures volontés ne permettront ni la compréhension, ni la mémorisation. » (Sylvain Connac)

### **I** Investissement ou motivation

La motivation correspond à l'élan dont dispose un enfant pour s'approprier les savoirs scolaires et influence les différentes fonctions cognitives. Elle peut être de deux sortes, **intrinsèque** c'est-à-dire liée au plaisir et à la satisfaction personnelle ou **extrinsèque** c'est-à-dire résultant d'un choix accepté (motivation autodéterminée) ou imposé (motivation non autodéterminée).

# Le jeu, vecteur d'apprentissages

---

Des ressources pédagogiques ( kit et fiches) autour des jeux :

- <https://www.didacto.com/fiches#509>
- <https://unjeudansmaclasse.com/spip.php?rubrique21>
- <https://blueorangegames.eu/fr/ressources/jeu-de-societe-et-apprentissage/>



# Plan Français 2022\_23

---

- Conclusions....
- > Sondage
- Et après (ressources et rôle dans l'école)?

# Sondage



Ou



1

Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2

Entrez le **code d'événement**  
dans le bandeau supérieur

Code d'événement

**HZBUSS**

### MATHEMATIQUES: JEUX ET MATERIEL

**Des jeux mathématiques REP Lurçat (pour 2021)**

Mychounggner crouzillats??

Mychounggner crouzillats??

Mychounggner crouzillats??

**Des des mathématiques (Taddeghiles)**

Taddeghiles 1 (jeu)

Taddeghiles 2 (jeu)

Taddeghiles 3 (jeu)

Taddeghiles 4 (jeu)

Taddeghiles 5 (jeu)

Taddeghiles 6 (jeu)

Taddeghiles 7 (jeu)

Taddeghiles 8 (jeu)

Taddeghiles 9 (jeu)

Taddeghiles 10 (jeu)

### LES JEUX FRANCAIS

**Jeux lexique, grammaire, conjugaison + production écrite**

Jeux de grammaire

Jeux de conjugaison

Jeux de lexique

**JEU POUR CONSTRUIRE DES PHRASES ET JOUER AVEC LES MOTS**

Jeu de construction de phrases

### LA COOPÉRATION

**Des jeux coopératifs**

Jeux coopératifs 1

Jeux coopératifs 2

Jeux coopératifs 3

**Des jeux pour vivre ensemble...**

Jeux pour vivre ensemble 1

Jeux pour vivre ensemble 2

### LES COMPÉTENCES PSYCHO-SOCIALES

**Développer les compétences sociales et émotionnelles**

Jeux de compétences psychosociales 1

Jeux de compétences psychosociales 2

### LES KAMISHIBAIS

**Bureau en carton**

Kamishibai 1

**De nombreux Kamishibai**

Kamishibai 2

Kamishibai 3

Kamishibai 4

### LAICITE ET VALEURS DE LA REPUBLIQUE

**Ateliers de laïcité et valeurs de la République**

Ateliers de laïcité 1

Ateliers de laïcité 2

**Atelier d'interculturalité, la mixité sociale, la séparation par la laïcité de la religion**

Atelier d'interculturalité 1

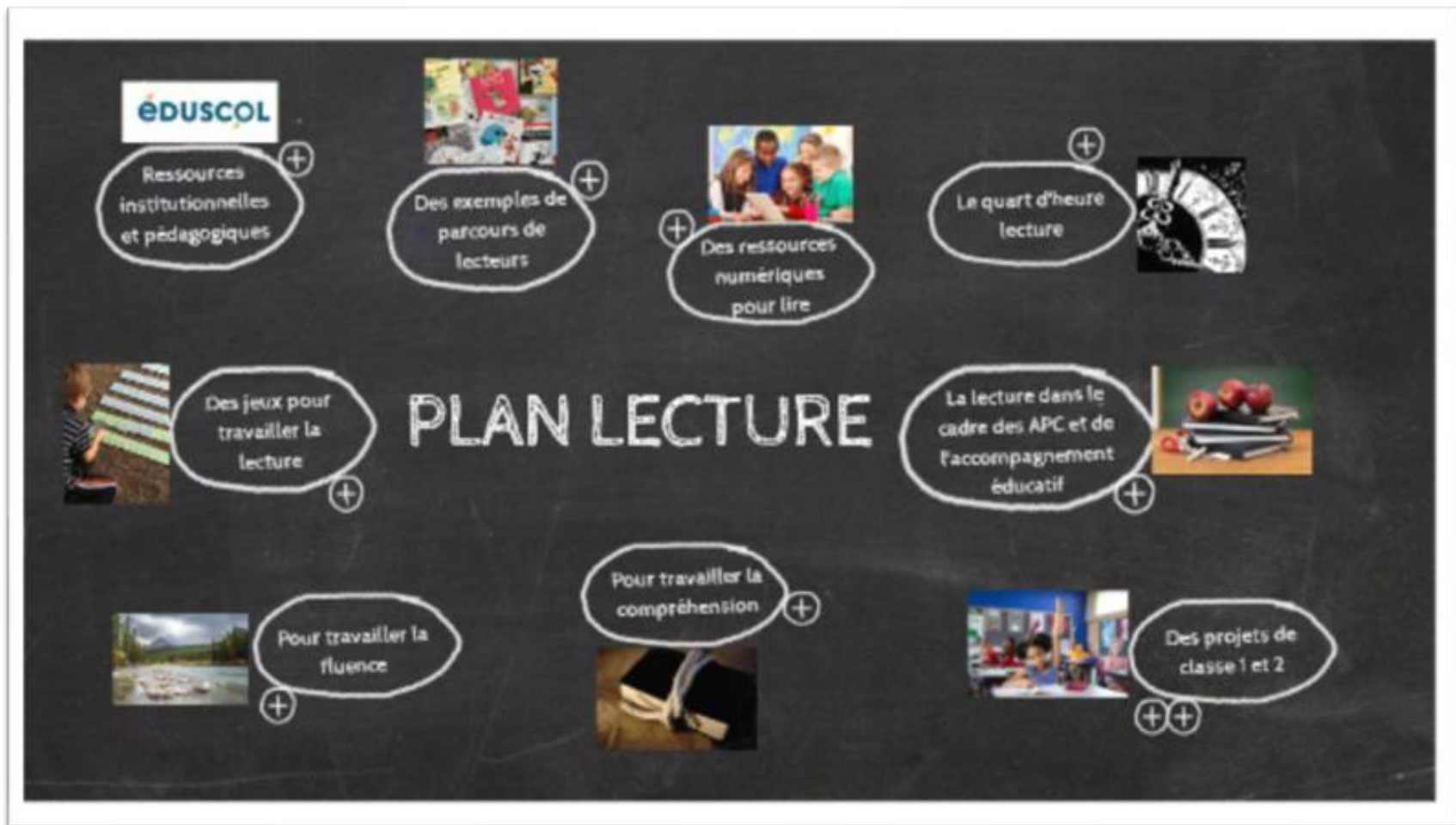
Atelier d'interculturalité 2

Atelier d'interculturalité 3

Atelier d'interculturalité 4

Atelier d'interculturalité 5

<https://digipad.app/p/358950/a0c5edc7da36b>



<https://view.genial.ly/61e998789d64d200130e3137/interactive-content-plan-lecture>

## RESSOURCES POUR TRAVAILLER LE LEXIQUE



Ressources officielles Apports didactiques et conférences 1 et 2 Outils de l'enseignant

Outils de l'élève Jeux fabriqués 1 et 2 Jeux du commerce Ressources numériques

<https://view.genial.ly/61fe8e9dda38a000186d6119/interactive-content-lexique>

# PLAN FRANÇAIS 2022-2023

Référent français de Circonscription Jérémy Hua (CPC)  
jeremy.hua@ac-versailles  
Formatrices 2022-23:  
Sandrine Tironzelli (CPC)  
Delphine Lavis (coordinatrice de réseaux)

Chercher

Présentation et organisation

RESSOURCES COMP. LECTURE

RESSOURCES LEXIQUE

RESSOURCES ORTHOGRAPHE

PROGRAMMES CYCLE 2 ET GUIDE CE1

Observer en classe

Outils des constellations

VISITES CROISEES \_APPRENDRE A OBSERVER

Aller plus loin (16)

## Plan français



### CONSTELLATIONS DU PLAN FRANÇAIS SARCELLES SUD 2022 2023 PROBLÉMATIQUES

Télécharger

### LIENS NUAGES RESSOURCES CONSTELLATIONS



Télécharger

<http://acver.fr/planfran23>