

EXERCICES DE MEMORISATION DU VOCABULAIRE EN ANGLAIS

ANNÉE SCOLAIRE 2022/2023

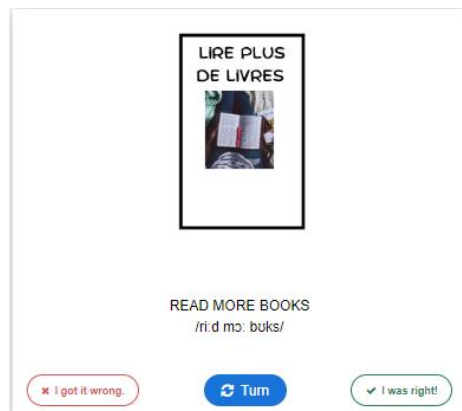
RESUMÉ

Niveau	Discipline	Repère programme
Cycle 3 et 4	Anglais	<i>Compréhension orale et écrite</i> A1 : Reconnaître des mots isolés dans un énoncé, un court texte A2 : Repérer du vocabulaire simple de la description physique et morale d'un personnage B1 : Repérer une gamme variée de vocabulaire de la description physique et morale permettant une compréhension détaillée d'un personnage

RESUMÉ :

Des exercices de révision du vocabulaire vu en classe sont proposés aux élèves afin de mémoriser le lexique. Pour chaque liste (glossaire) de 10 mots de vocabulaire, l'élève peut faire 4 exercices différents sous forme ludique. L'objectif est que l'élève révise le vocabulaire à un rythme expansé – Jour 0 (le jour de l'exposition à ce lexique en classe), puis à Jour +1, Jour +3 et jour +7 afin de favoriser la mémorisation.

Trois scénarios indépendants sont proposés, chaque exemple peut être décliné dans d'autres domaines (apprentissage du lexique, point de grammaire...etc)



TAGs : vocabulaire, lexique, mémorisation, langues vivantes, anglais, jeu, ludification, classe inversée, différenciation, interlangues, autonomie.

OBJECTIFS :

- **Objectif 1 :** Sensibiliser les élèves au fonctionnement de leur cerveau qui oublie les notions vues en classe si elles ne sont pas régulièrement sollicitées.
- **Objectif 2 :** à l'issue de l'activité, l'élève aura appris à écrire les mots de vocabulaire
- **Objectif 3 :** à l'issue de l'activité, l'élève aura appris à comprendre les mots de vocabulaire

SCÉNARIO DÉTAILLÉ DE L'ACTIVITÉ

LES ÉTAPES DE L'ACTIVITÉ :

	Description	Durée élève	Classe/hors-classe	Activité Moodle	Type d'évaluation
1	Le professeur présente l'activité et ses enjeux, donne une échéance. Possibilité de distribuer une photocopie des cartes et du vocabulaire. Prévoir un temps supplémentaire si les élèves ne sont pas habitués à utiliser Moodle.	5 min	En classe	Sans objet	Sans objet
2	L'élève prend connaissance du vocabulaire via les « dialog cards » (scénario 1) ou le glossaire (scénario 2 et 3)	5 minutes	Hors classe	H5P – dialog cards	Sans objet

3	L'élève écrit le vocabulaire pour favoriser la mémorisation – 5 activités différentes sont proposées : Flashcards, jeux du pendu, mots croisés, mots mêlés et serpents et échelles.	4 fois 5 minutes	Hors classe	H5P- flashcards	formatif
---	---	------------------	-------------	-----------------	----------

PRODUCTIONS DE L'ÉLÈVE AU COURS DE L'ACTIVITÉ :

Texte écrit

OUTILS ET ÉQUIPEMENTS NÉCESSAIRES. (NOMBRE ET TYPES)

	BYOD	Etablissement
Professeur		Vidéoprojecteur et ordinateur
Elèves	Smartphone, tablette ou ordinateur + internet	Tablette ou ordinateur + internet si pas d'équipement personnel

RESSOURCES JOINTES

- Cours Moodle : memorisation_voc_LV_20230523.mbz
- Fiche élève : /
- Livret professeur : un livret d'accompagnement pour le professeur est disponible dans la suite de ce document.
- Tutoriel : des consignes pour créer les ressources sont proposées dans la suite de ce document.

LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT (PROF)

Différentes activités sont proposées pour favoriser l'apprentissage du lexique par l'élève avec des jeux similaires à ceux que l'on peut trouver sur Quizlet, outil qui n'est pas RGPD. L'utilisation de Moodle permet de proposer un outil RGPD, à la fois ludique et diversifié.

I. SCENARIO 1 : APPRENTISSAGE DU LEXIQUE DANS UNE SEQUENCE SUR LES RESOLUTIONS, AVEC DES DIALOG CARDS ET FLASHCARDS

I.1. Learn new words and expressions : Dans un premier temps, l'élève découvre le vocabulaire grâce à l'activité "dialog cards", de manière autonome. Il doit dire s'il connaissait ce mot ou pas, s'il ne le connaissait pas, ce mot ou cette expression lui sera reproposé. Cette activité n'est pas notée, elle permet juste de découvrir et commencer à apprendre le vocabulaire.

I.2. Write list 1 Resolution Day1 : Cette activité permet à l'élève d'écrire les expressions, on peut dupliquer cet exercice plusieurs fois et demander à l'élève de le faire 4 fois, mais attention, il risque de se lasser car ce sera toujours le même exercice.

I.3 Vérification de l'apprentissage des élèves de retour en classe : Cela peut se faire dans le rebrassage oral des connaissances en début d'heure ou par une évaluation écrite.

II. SCENARIO 2 : APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS LE CADRE D'UNE SEQUENCE SUR LES ANIMAUX AVEC GLOSSAIRE + JEUX DE TYPE MOTS MELES, MOTS CROISES, PENDUS, SNAKES AND LADDERS

II.1. Glossaire

Dans un premier temps il faut créer le glossaire avec les mots à mémoriser. Ici, un glossaire a été créé avec 10 noms d'animaux et 10 photographies associées

Pour une meilleure présentation, veiller à mettre des images de la même taille (par exemple : largeur 150 avec un dimensionnement automatique). Ne pas rajouter de fichier.

Tutoriel pour paramétrer et utiliser un glossaire :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/ZEXsdPea6CmEZfP>

Fichier XML d'importation pour ce glossaire :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/4ECjPdHc4wLDCE7>

Ensuite, en un seul clic, on peut créer un jeu : mot mêlés, mots fléchés, snakes and ladder, ou pendu.

II.2. Pendu

Ce jeu récupère des mots d'un **Glossaire** ou de **questions de type réponse courte** et génère une grille de pendu. L'enseignant peut définir le nombre maximal de mots de chaque partie, si la première ou la dernière lettre est affichée ou si la question ou la réponse est affichée à la fin.

Ajustement des paramètres : <https://docs.moodle.org/4x/fr/Pendu>

II.3. Mots mêlés

Ce jeu récupère des mots d'un **Glossaire** ou de **questions de type réponse courte** et génère des définitions. L'élève clique sur le bouton **Répondre** pour inscrire sa réponse. La réponse, si elle est bonne, s'affichera **en rouge** dans la grille des mots mêlés.

Ajustement des paramètres : https://docs.moodle.org/4x/fr/Mots_m%C3%AAI%C3%A9s

II.4. Mots croisés

Ce jeu récupère des mots d'un **Glossaire** ou de questions de type réponse courte pour générer des mots croisés aléatoires. L'enseignant peut définir le nombre maximal de colonnes/lignes ou choisir les mots. L'élève doit cliquer sur la ligne et la colonne et inscrire le mot correspondant à l'image. Il peut cliquer sur le bouton "Vérifier la grille" pour vérifier si les réponses sont correctes. Tous les mots croisés sont dynamiques donc différents d'un étudiant à l'autre.

Ajustement des paramètres : https://docs.moodle.org/4x/fr/Mots_crois%C3%A9s

II.5. Serpents et échelles

Une carte ou une question est affichée. Si l'élève répond correctement, un dé virtuel est lancé. Le pion avance alors du nombre de points affiché par le dé. Si le pion arrive au pied d'une échelle, il monte en haut de l'échelle, par contre si le pion arrive à la queue du serpent, le pion descend jusqu'à sa tête.

Ajustement des paramètres : [https://docs.moodle.org/4x/fr/Serpents et %C3%A9chelles](https://docs.moodle.org/4x/fr/Serpents_et_%C3%A9chelles)

Au terme de ces quatre exercices, l'élève aura manipulé les dix mots de vocabulaire de quatre façons différentes et ludiques, ce qui favorise la mémorisation.

II.6 Vérification de l'apprentissage des élèves de retour en classe : Cela peut se faire dans le rebrassage oral des connaissances en début d'heure ou par une évaluation écrite.

III. SCENARIO 3 : APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE DANS LE CADRE D'UNE SEQUENCE SUR LES METIERS AVEC GLOSSAIRE AVEC AUDIO + JEUX

Dans un premier temps il faut créer le glossaire avec les mots à mémoriser, on peut ajouter la transcription phonétique ainsi qu'un audio avec la prononciation du mot – l'intérêt de la transcription phonétique est de permettre à l'élève d'une part de se familiariser avec les symboles phonétiques et de pouvoir prononcer correctement le mot, mais cela peut être aussi une surcharge cognitive – il conviendra donc d'adapter cela au niveau et aux besoins des élèves. L'intégration de la prononciation du mot est aussi très intéressante pour permettre à l'élève d'apprendre non seulement l'écriture d'un mot mais aussi sa prononciation, et cela peut aussi permettre une meilleure mémorisation pour un certain nombre d'élèves. L'inconvénient dans ce cas est que l'élève aura cet enregistrement avec l'image dans les jeux.

Les mêmes jeux que précédemment peuvent être générés pour entraîner à la mémorisation.