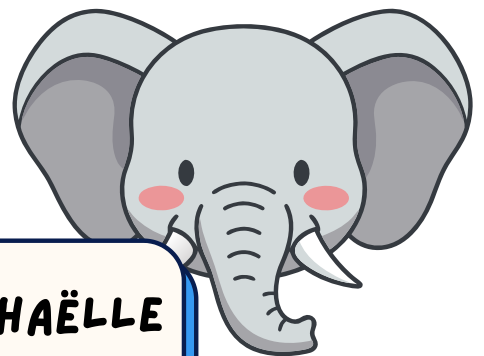


DES OUTILS POUR APPRENDRE À APPRENDRE

LE CAHIER POUR DÉVELOPPER SES
STRATÉGIES D'APPRENTISSAGE



LES AVENTURES DE RAPHAËLLE



CYCLE 3
(CM1/CM2/6ème)
8-13 ANS

LE GUIDE PÉDAGOGIQUE ET
LE CAHIER D'ACTIVITÉS



LE CAHIER QUI FERA ACCÉDER VOS ÉLÈVES À L'AUTONOMIE.

**"J'AI RIEN COMPRIS
AU TEXTE"**

**"MADAME, C'EST
QUOI LA
CONSIGNE ?"**

**"MONSIEUR,
ON COMMENCE PAR
QUOI ?"**

**"QU'EST CE QU'IL
FAUT FAIRE ?"**

**"MADAME, J'AI OUBLIÉ
MON CAHIER !"**

**"MONSIEUR ON NE
L'A JAMAIS
TRAVAILLÉ !"**

**CES PHRASES SORTANT DE LA BOUCHE DE VOS
ÉLÈVES VOUS SEMBLent FAMILIÈRES ? CE
CAHIER EST FAIT POUR VOUS !**



Sommaire

- 1. Présentation de l'ouvrage**
- 2. Objectifs pédagogiques et didactiques**
- 3. Liens avec les programmes et le socle commun**
- 4. Le guide pédagogique : fondements didactiques et pédagogiques de l'ouvrage**
 - **Apports théoriques et scientifiques**
 - **Références bibliographiques et sources**
- 5. Le cahier d'activités**

Le cahier d'activités a été conçu avec une mise en page sobre, en fond blanc et avec un usage limité des couleurs, afin de faciliter l'impression et de réduire les coûts pour les enseignants ou les établissements souhaitant l'imprimer.

Présentation

Partant du constat de la forte utilité de travailler les compétences méthodologiques avec les élèves, ce cahier a pour objectif de rendre les élèves plus autonomes et moins dépendants de l'adulte.

En effet, certains élèves n'ont pas automatisé les stratégies d'apprentissage, ce qui peut être à l'origine de certaines inégalités scolaires.

Ce cahier d'activités vise à apporter aux élèves des outils, des procédures et une démarche de planification de la tâche, construits autour de plusieurs domaines disciplinaires. À l'issue de l'utilisation de l'ouvrage, l'élève disposera d'une série d'outils et de compétences qu'il pourra réinvestir à différents moments de la classe. Il s'agit d'une méthode de travail centrée sur les procédures et sur le développement des fonctions cognitives des élèves.

Le cahier peut être utilisé comme support de classe. Vous y trouverez des situations d'apprentissage construites, ludiques et engageantes, s'appuyant sur les apports des neurosciences, ainsi que des phases de consolidation permettant à l'élève d'utiliser le cahier en autonomie. Le cahier d'activités est accompagné d'un guide du maître, dans lequel sont présentés les principes pédagogiques, le déroulé de chaque séance, les liens avec les programmes de l'Éducation nationale ainsi que le matériel nécessaire.

Cet ouvrage a été conçu dans une logique de réponse à des besoins constatés sur le terrain, tout en laissant à chaque enseignant la liberté de se l'approprier et de l'adapter à son public.

Ce cahier d'activités s'adresse prioritairement aux enseignants, mais il peut également être utilisé par les parents souhaitant accompagner leur enfant dans le développement de ses stratégies d'apprentissage. Le guide pédagogique permet à l'adulte accompagnant, enseignant, parent ou professionnel de l'éducation, de comprendre les objectifs, les démarches et les outils proposés, afin de soutenir l'enfant de manière efficace et bienveillante. En effet, en tant que parents, aucune connaissance pédagogique particulière n'est nécessaire. Les activités sont guidées et progressives. Le rôle de l'adulte est d'accompagner, d'encourager et d'aider l'enfant à verbaliser ses stratégies.

Ce que vous trouverez dans le cahier

Au cours de ce périple, les élèves suivront Raphaëlle, héroïne de cette fabuleuse histoire. Jeune fille aventureuse, sa quête principale est d'explorer le monde qui l'entoure afin d'apprendre à mieux se connaître, en résolvant des énigmes, des défis intellectuels et des jeux variés.

Tout au long de son voyage, elle rencontrera sur sa route des compagnons-référents, chacun incarnant une grande procédure métacognitive. Elle fera ainsi la connaissance du jaguar, de la tortue, de la taupe, de l'éléphant et de la fourmi. Ces rencontres lui permettront de construire progressivement ses propres outils de pensée.

Chaque séance suit un format similaire : Raphaëlle se lance dans une nouvelle aventure avec des objectifs spécifiques à atteindre, comme retrouver un objet perdu, aider un ami en difficulté, explorer un nouvel endroit ou encore découvrir quelque chose de nouveau.

Un aspect clé de la quête de Raphaëlle réside dans l'interaction avec les élèves, qui l'aideront activement à accomplir ses missions.

Les aventures de Raphaëlle sont conçues pour enseigner des compétences transversales spécifiques, telles que l'attention, la mémorisation, la compréhension et la planification, à travers le développement de procédures métacognitives. Elles permettent également de travailler des compétences disciplinaires, notamment en résolution de problèmes, en mathématiques et en français, ainsi que des compétences linguistiques en français et quelques notions de géographie.

Chaque personnage est spécialisé dans un domaine transversal :

- **Anatole le Jaguar : l'attention**
- **Léa la Tortue : le contrôle inhibiteur**
- **Zoé la Taupe : la compréhension**
- **Hervé l'Éléphant : la mémorisation**
- **Nathalie la Fourmi : la planification**

Ce cahier peut être utilisé sur différents temps de la vie de classe, à l'école primaire comme au collège : en classe, sur des temps dédiés (devoirs faits, ateliers), ou comme support de travail autonome.

En complément des découvertes culturelles proposées à travers le récit, tout le matériel nécessaire à la mise en œuvre des jeux est fourni.

Enfin, des feedbacks réguliers ainsi qu'un carnet de route permettent de suivre et de constater les progrès de l'élève tout au long de son parcours.



Pôle Ressources Pédagogiques



Objectifs de l'ouvrage

- **Développer l'autonomie : Encourager les élèves à prendre des initiatives et à gérer leurs propres tâches sans assistance constante.**
- **Favoriser l'utilisation d'une pédagogie accessible au plus grand nombre**
- **Améliorer les fonctions cognitives des élèves (attention, mémorisation, planification).**
- **Donnez les outils nécessaires à l'élève pour améliorer le suivi de la consigne et son attention sur une tâche précise malgré les distractions potentielles.**
- **Encourager l'utilisation des procédures métacognitives que l'élève pourra réemployer dans toutes les matières.**
- **Maîtriser des stratégies de planification de la tâche : Aider les élèves à planifier et à organiser leurs activités de manière efficace.**
- **Renforcement de l'autocontrôle : les élèves apprennent à réguler leurs impulsions et à se concentrer sur une tâche spécifique.**
- **Renforcer les compétences en lecture/compréhension**

Le lien avec les programmes

Ce cahier s'inscrit pleinement dans les attendus des programmes de l'Éducation nationale pour le cycle 3, en particulier dans le développement des compétences transversales et méthodologiques, au service des apprentissages disciplinaires.

Le lien avec les programmes

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

- **Domaine 1 – Cycle 3 : Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit (composante 1 du domaine 1)**
- **Domaine 2 – Cycle 3 : Les méthodes et outils pour apprendre**
 - **Se constituer des outils de travail personnel**
 - **Mettre en place des stratégies pour comprendre et apprendre**
- **Domaine 3 – Cycle 3 : La formation de la personne et du citoyen**
 - **Développer l'attention, la persévérance et l'engagement dans les apprentissages**

Éléments issus des programmes

Français

- Comprendre et s'exprimer à l'oral : écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours ou un texte lu.
- Lire : comprendre des textes, des documents et des images, et les interpréter.
- Contrôler sa compréhension et adopter des stratégies de lecture.
- Écrire : recourir à l'écriture pour réfléchir, organiser sa pensée et apprendre.

Mathématiques

- Reasonner : justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose.
- Géométrie : reproduire, représenter et construire des figures géométriques simples.

Les composantes clés qui seront développées dans cet ouvrage :

- **Attention**

L'attention est la capacité de se concentrer sur des informations ou des tâches spécifiques tout en ignorant les distractions.

- **Contrôle Inhibiteur**

Capacité à maîtriser les impulsions et à se concentrer sur la tâche.

- **Mémoire de Travail**

Capacité à conserver et manipuler l'information pendant une période de temps courte.

- **Planification et Organisation**

Capacité à définir des objectifs, élaborer des plans et organiser les ressources nécessaires.

I. L'attention

L'attention est un des piliers de l'apprentissage. Elle est indispensable pour mémoriser, inhiber, comprendre, réfléchir, et percevoir les informations autour de nous. « Être attentif, c'est concentrer l'énergie de son cerveau pour bien entendre, bien comprendre, bien voir, se souvenir,... » Jean-Philippe Lachaux, directeur de recherche au Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon

Pâquerette attention



Source permettant la réalisation de la pâquerette : Jean-Philippe Lachaux

Chapitre 2 : La patience de la tortue



Temps 1

Objectif :



Apprendre à ralentir pour mieux réfléchir

Mission :



Accompagné d'Anatole le Jaguar, Raphaëlle continue son chemin. Ils arrivent alors sur une plage abandonnée et rencontrent alors Léa la tortue. Elle est en train de méditer. Une discussion commence :

- "Bonjour je m'appelle Raphaëlle et voici mon compagnon d'aventure Anatole. Il n'arrive plus à se concentrer et il a besoin d'aide. Peux-tu nous aider ?"

- La tortue pose alors 2 questions à Raphaëlle : "As-tu déjà essayé de ne pas rire alors que quelqu'un faisait quelque chose de drôle ?" ou "As-tu déjà dû attendre pour parler parce que quelqu'un d'autre parlait ?"

- Raphaëlle reste alors sans voix.

- **La tortue explique alors à Raphaëlle** que cette capacité de résister aux impulsions et de se concentrer sur une tâche malgré les distractions s'appelle le contrôle inhibiteur et il est essentiel de le travailler pour qu'Anatole récupère ses facultés de chasseur.

La tortue propose alors à Raphaëlle et à Anatole plusieurs épreuves pour le tester. Ils ont alors besoin de vous, élèves pour les aider à réaliser les exercices



N'oublie pas d'utiliser ta frise attentionnelle faite avec le jaguar pour les épreuves à venir. La tortue pourra également t'aider

Temps 2 : Début des opérations

Activité 1 : Jeu de l'Effet Stroop

Durée: 45 secondes

Principe: Nommez à voix haute la couleur des rectangles en suivant les lignes, et le plus vite possible. Quand vous arrivez au bout de la page, recommencez.

