

La mémorisation du vocabulaire

L'acquisition et la mémorisation du vocabulaire de la langue étudiée reste un point de difficulté important pour de nombreux élèves de lycée professionnel. Suite à ce constat, nous avons réuni des exemples de pratiques visant à mieux acquérir, mémoriser à court terme et à long terme le vocabulaire mais aussi à son réinvestissement.

Nous avons classé ces différents exemples en plusieurs catégories : jeux, rituels, sites en ligne, applications mobiles et activités possibles.

Jeux :

1. **Memory** : C'est un excellent jeu pour entraîner sa mémoire. Il s'agit d'une association d'une image et d'un mot. Cette activité peut être numérique et mise en ligne sur le blog classe dans l'ENT.
Il existe de nombreux sites proposant ce type d'activités en ligne. Il peut aussi être directement construit dans Quizlet par l'enseignant.
Voici par exemple un site multilingue proposant des « memories » :
<http://fr.ver-taal.com>
<http://englishpdfdocs.com/Home/PostCategory>
2. **Anagrammes** : Demander aux élèves de choisir quatre lettres, par exemple « A,E,R,C », et de trouver le plus de mots possibles avec ces lettres. « Anagram solver », permet d'avoir toutes les solutions, de sélectionner les mots utiles pour nos élèves, de les proposer et de les expliquer.
Cette activité périphérique permet de réviser et d'apprendre du vocabulaire de manière ludique.
<http://www.anagram-solver.org>
3. **Unanimot** : Il s'agit d'une règle d'un jeu de société qui peut être adapté pour l'apprentissage du vocabulaire. Il conviendra de faire des équipes, de projeter une image en relation avec le thème du cours. On demandera à chaque équipe une liste de 8 mots liés au thème de l'image mais qui ne relèvent pas de la description. Le maître du jeu (le professeur ou un élève) accorde 1 point par mot commun à tous les groupes. Les mots en commun sont notés et mémorisés. On rejouera plus tard pour vérifier la fixation de ce lexique. Un des intérêts de cet exercice est que la banque de mots est créée par les élèves et non donnée par l'enseignant. La limite peut être le peu de mots proposés en raison du manque de vocabulaire des élèves mais on peut utiliser un dictionnaire ou une application en ligne en guise d'aide.(type dictionnaire <https://www.wordreference.com/fr/> et <https://www.linguee.fr/>)

4. **Associer le geste aux mots.** Il s'agit d'une activité théâtrale qui a pour but de créer des images mentales qui facilitent la mémorisation. Il s'agit de « mettre dans sa tête en images ou en sons » (Léna Kigouk et Danielle Stalder, *Stratégies d'apprentissage du vocabulaire*)--> Activité utile pour les élèves DYS.

5. **Wordle ou Générateur de nuages de mots**

Cette application en ligne (copier-coller d'un texte) donne les champs lexicaux. Les mots qui reviennent le plus souvent apparaissent plus gros. Il est possible d'utiliser Wordle avec le jeu Unanimot et/ou pour le choix des mots de la mindmap pour le CCF.

<http://www.wordle.net>

6. **Hidden Words** : Réactivation et révision du vocabulaire en fin de séquence.

Créer une grille de mots cachés avec les mots-clés de la séquence. Les élèves cherchent les mots. Ils peuvent utiliser le cahier. L'intérêt en fin de séquence est évident car les élèves révisent, utilisent le cahier, chacun à son rythme.

Vous pouvez les créer vous-mêmes ou bien utiliser un générateur en ligne.

<http://www.discoveryeducation.com/free-puzzlemaker/> (anglais)

<https://www.educima.com/wordsearch/spa/> (espagnol)

Rituels :

Les rituels sont nécessaires pour permettre aux élèves de rentrer dans les apprentissages et fixer le vocabulaire appris précédemment. Il est indispensable pour fixer le vocabulaire et permettre ensuite son réemploi, d'organiser des révisions à + 1 semaine, + 1 mois, + 2 mois, etc.

Tableau de révisions

	Date de mémorisation	Révision n° 1 (mémorisation + 1 semaine)	Révision n° 2 (mémorisation + 1 mois)	Révision n° 3 (mémorisation + 2 mois)	Révision n° 4 (mémorisation +)
the body					
adjectives					
the family					
the house					
actions and jobs around the house					
food and drinks					
the city					
feelings and states					
actions and movements					

(Léna Kigouk et Danielle Stalder, *Stratégies d'apprentissage du vocabulaire*).

Le rituel du « carnet de vocabulaire » : Les mots nouveaux sont notés dans le carnet et appris par les élèves. Chaque élève note les mots nouveaux pour lui. L'enseignant relève un carnet en début de leçon et interroge les autres élèves sur les mots notés. Les élèves devraient les connaître car soit ils ne les ont pas notés et les connaissaient déjà, soit ils les ont notés et appris. Si aucun élève ne peut répondre, le propriétaire du carnet doit donner la réponse.

Le rituel du « mot à la phrase » : L'enseignant ou quelques élèves notent 5 à 10 mots sur un morceau de papier. Un élève tire un papier et donne une phrase utilisant ce mot.

Le rituel de la « battle » : cela peut se faire sous forme de rituel ou bien de jeu ponctuel.

Activité proposée par Mme MONGE (lycée Clément de Pémillé, Graulhet)

- la « battle » est une activité où les élèves qui souhaitent participer sont volontaires. On n'impose pas à un élève de le faire.
- c'est une activité de mémorisation très ludique qui permet aux élèves de fixer des notions travaillées en classe tout en s'amusant.
- elle se passe entre 2 élèves (mais on peut aussi la faire à plusieurs)
- elle peut se dérouler soit en début d'heure pour réactiver des notions vues au cours des séances précédentes, soit après la découverte de notions nouvelles afin de fixer ces dernières.
- quand ce sont des réactivations, les élèves n'ont pas le cahier sous les yeux. Si ce sont de nouvelles notions, ils peuvent se servir du cahier au début.
- cette activité dure souvent 5 minutes, voire 10 minutes maximum quand beaucoup d'élèves souhaitent participer. Mais pour ne pas que ce soit trop long (ou s'il n'y a pas de vainqueur), on arrête la Battle et on peut en reposer une en fin d'heure s'il reste du temps.
- les notions peuvent être du vocabulaire, des points de grammaire, de la prononciation...
- les deux élèves se lèvent mais restent à leur place. Ils ne passent pas face à toute la classe.
- On propose un mot à traduire en anglais/ espagnol (avec la prononciation correcte), une phrase entière ou un bout de phrase avec un point de grammaire particulier. On peut aussi demander un synonyme, et parfois le mot anglais ou espagnol qu'ils doivent restituer en français. On peut aussi imaginer que le professeur propose des images projetées au tableau, et ainsi ne pas avoir à parler français.
- les élèves donnent leur réponse l'un après l'autre sur le même mot. On veille aussi à changer à chaque fois l'élève qui répondra en premier.
- si les 2 élèves ont répondu correctement, on leur propose un nouveau terme.
- si les 2 se sont trompés, on propose la bonne traduction et on leur demande de répéter après l'enseignant. Parfois on demande à un autre élève qui ne participe pas de répéter le mot ou à toute la classe de répéter ensemble.
- Quand un mot n'a pas été su ou correctement prononcé, on en proposera un autre aussitôt, ou quelques minutes après, afin de mieux le fixer.

- Si l'un des deux élèves se trompe, ce dernier se rassoit et on demande un nouveau "challengeur".
- Souvent, un vainqueur souhaite "remettre son titre en jeu" à la « battle » suivante.

Les sites en ligne :

1. Quizlet

Ce site permet de créer des listes de vocabulaire avec images et génère automatiquement une série d'exercices de mémorisation. Le site génère aussi des fiches d'évaluation. Il est possible d'intégrer le lien directement dans un blog de l'ENT pour un accès direct. La banque d'images est très fonctionnelle et il est très aisé de créer un exercice Quizlet.

<https://quizlet.com>

2. Learningapps : Il s'agit d'un site en ligne permettant de créer des exercices variés en ligne. Ce site vise à soutenir les processus d'enseignement et d'apprentissage au moyen de petits modules interactifs. La prise en main en est facile (*Créer une appli*). Les exercices sont en mode collaboratif et vous permettent donc d'avoir accès à un nombre important de modules déjà créés (*Parcourir les applis*).

<https://learningapps.org>

3. Livrets interactifs et exercices de vocabulaire du collège Chagall. (Anglais uniquement) <http://chagall-col.spip.ac-rouen.fr/spip.php?rubrique22>

Ce sont des exercices ludiques et interactifs avec des thèmes variés et culturels (les routines, hobbies, Halloween, Valentine's day, St Patrick) avec révision et réactivation des points de grammaire essentiels. Nous pouvons aussi travailler sur le vocabulaire seulement avec les exercices proposés.

Les applications mobiles :

Certains élèves utilisent des applications pour améliorer leur anglais ou espagnol et apprendre du vocabulaire mais elles sont souvent payantes. En voici deux par exemple :

1. ABA English
2. Duolingo

Cet article peut être enrichi par vos suggestions et vos propositions. N'hésitez à contacter vos inspecteurs pour leur en faire part.

L'équipe ARED 2017/ 2018 . Académie de Toulouse.