

Apprendre aux élèves de CM1-CM2 à détecter les fake news

Séance 3 : Exercer le contrôle inhibiteur

Objectifs :

- Comprendre le rôle du contrôle inhibiteur
- S'approprier et exercer la démarche d'analyse métacognitive

Matériel à prévoir :

- Les 3 personnages imprimés lors de la séance précédente
- Le diaporama de la séance 3

Durée : 50 min

Le texte en italique correspond à la parole du professeur adressée aux élèves. Les indications pour l'enseignant seul sont en romain.

Etape 1 – Réactivation – 10'

Afficher les 3 personnages [Diapo 2]. Les décrire à nouveau et faire reformuler par les élèves le rôle des 3 systèmes. Bien rappeler que face à un problème, à une question, il y a 3 situations possibles :

Situation 1 : Automatisme est porteur d'une bonne réponse, il n'y a pas de piège. La réponse apportée est automatique, rapide et correcte.

Situation 2 : Il y a un piège. La réponse automatique ne fonctionne pas. Cependant Capitaine inhibition ne détecte pas le piège. La réponse apportée est automatique, rapide, mais c'est une erreur.

Situation 3 : Il y a un piège. La réponse automatique ne fonctionne pas. Capitaine inhibition détecte le piège. Il bloque la réponse automatique (Automatisme) et active Réflexion. La réponse apportée est réfléchie, raisonnée, elle est plus lente mais elle est correcte.

Expliquer aux élèves que dans cette séance, ils vont s'entraîner à reconnaître des situations, scolaires ou non, dans lesquelles Capitaine inhibition, et donc le contrôle inhibiteur, intervient.

Etape 2 : Consolidation 20'

Jacques a dit - 10'

N.B. : si les compétences des élèves le permettent, on pourra jouer au jeu en anglais (ou dans une autre LVE connue des élèves). Le jeu s'appelle alors « Simon says... »

Dire aux élèves qu'ils vont vivre une nouvelle situation dans laquelle le contrôle inhibiteur intervient : le jeu de Jacques a dit. S'assurer que l'ensemble des élèves connaît la règle du jeu : l'enseignant donne une série de consignes (mouvements, déplacements, positions, sauts...) que les élèves effectuent seulement si cette consigne est précédée de la phrase « Jacques a dit ». Le cas échéant les élèves ne doivent rien faire.

Jouer au jeu de Jacques a dit pendant 5 minutes environ. Lorsqu'un élève se trompe, le lui faire remarquer. Il n'est pas éliminé et continue à jouer. Ne pas hésiter à enchaîner les actions rapidement pour augmenter le coût cognitif. Encourager les élèves à exécuter les actions le plus vite possible.

Analyser le jeu à l'aide de la méthode métacognitive qui sera utilisée à plusieurs reprises au cours de la séquence. Recueillir les propositions des élèves (les réponses indiquées sont des suggestions qui peuvent être adaptées au contexte de la classe) : *[Personnages imprimés]*

[Diapo 3] Afficher le pictogramme de l'automatisme. Demander aux élèves « Dans cette situation, quelle était la règle que l'on connaît bien, que l'on applique de manière automatique parce qu'elle fonctionne souvent, le réflexe, la manière de réagir qui paraît naturelle mais qui aboutit parfois à une erreur ? »

- Lorsqu'on me donne une consigne, je l'exécute, je réalise l'action énoncée.

[Diapo 4] Afficher le pictogramme de capitaine inhibition. Demander aux élèves : « Quel était le piège qui a alerté capitaine inhibition ? »

- Lorsque le meneur ne dit pas "Jacques a dit", il ne faut pas exécuter l'action.

[Diapo 5] Afficher le pictogramme de la réflexion. Demander aux élèves : « Comment le cerveau a-t-il raisonné pour ne pas se tromper ? »

- Porter son attention sur l'ensemble du discours du meneur et non uniquement sur l'action à réaliser. Ne pas imiter ses camarades.

La chasse aux pièges – 10'

Reprendre les erreurs relevées avec les élèves depuis la séance précédente et les analyser à partir de la même démarche métacognitive :

!/ Si aucune erreur n'a été trouvée, poursuivre à la diapo 6.*

[Diapo 3] Afficher le pictogramme de l'automatisme. Demander aux élèves « Dans cette situation, quelle était la règle que l'on connaît bien, que l'on applique de manière automatique parce qu'elle fonctionne souvent, le réflexe, la manière de réagir qui paraît naturelle mais qui aboutit parfois à une erreur ? »

[Diapo 4] Afficher le pictogramme de capitaine inhibition. Demander aux élèves : « Quel était le piège qui a alerté capitaine inhibition ? »

[Diapo 5] Afficher le pictogramme de la réflexion. Demander aux élèves : « Comment le cerveau a-t-il raisonné pour ne pas se tromper ? »

Attention, pour chaque erreur, bien se demander si elle est bien en lien avec un automatisme non inhibé ou non.

** Si aucune erreur n'a été trouvée suite à la chasse aux pièges, faire travailler les élèves (individuellement ou en groupes de 2 ou 3 élèves) sur les situations suivantes :*

[Diapo 6] Bruno a acheté des friandises. Il les partage avec ses amis.

[Diapo 7] Afficher le pictogramme de l'automatisme. Demander aux élèves « *Dans cette situation, quelle était la règle que l'on connaît bien, que l'on applique de manière automatique parce qu'elle fonctionne souvent, le réflexe, la manière de réagir qui paraît naturelle mais qui aboutit parfois à une erreur ?* »

→ Quand je vois « les » je mets un « s » au mot suivant.

[Diapo 8] Afficher le pictogramme de capitaine inhibition. Demander aux élèves : « *Quel était le piège qui a alerté capitaine inhibition ?* »

→ Parfois « les » n'est pas suivi par un nom mais par un verbe.

[Diapo 9] Afficher le pictogramme de la réflexion. Demander aux élèves : « *Comment le cerveau a-t-il raisonné pour ne pas se tromper ?* »

→ Je détermine si « les » est un déterminant ou un pronom. Je vérifie la nature du mot qui suit « les ». Si c'est un verbe, je l'accorde avec son sujet et non avec « les ».

[Diapo 10] $4,2 \times 10 = 4,20$

[Diapo 11] Afficher le pictogramme de l'automatisme. Demander aux élèves « *Dans cette situation, quelle était la règle que l'on connaît bien, que l'on applique de manière automatique parce qu'elle fonctionne souvent, le réflexe, la manière de réagir qui paraît naturelle mais qui aboutit parfois à une erreur ?* »

→ Quand je multiplie un nombre par 10 je rajoute un 0 à la fin de ce nombre.

[Diapo 12] Afficher le pictogramme de capitaine inhibition. Demander aux élèves : « *Quel était le piège qui a alerté capitaine inhibition ?* »

→ Lorsque le nombre multiplié par 10 n'est pas un entier, la technique du 0 ne fonctionne pas. Si je rajoute un 0 à la fin d'un nombre à virgule, ce nombre ne varie pas.

[Diapo 13] Afficher le pictogramme de la réflexion. Demander aux élèves : « *Comment le cerveau a-t-il raisonné pour ne pas se tromper ?* »

→ Je vérifie si le nombre multiplié est un entier ou un nombre à virgule. Si c'est un nombre à virgule, je décale la virgule vers la droite (ou j'utilise mes connaissances sur la numération décimale).

[Diapo 14] J'ai envie de vous montrez mes photos de vacances.

[Diapo 15] Afficher le pictogramme de l'automatisme. Demander aux élèves « *Dans cette situation, quelle était la règle que l'on connaît bien, que l'on applique de manière automatique parce qu'elle fonctionne souvent, le réflexe, la manière de réagir qui paraît naturelle mais qui aboutit parfois à une erreur ?* »

→ Lorsque j'entends « é » à la fin d'un verbe situé après le mot « vous », j'écris « ez » à la fin de ce verbe.

[Diapo 16] Afficher le pictogramme de capitaine inhibition. Demander aux élèves : « Quel était le piège qui a alerté capitaine inhibition ? »

→ Parfois le pronom "vous" n'est pas le sujet du verbe qui le suit.

[Diapo 17] Afficher le pictogramme de la réflexion. Demander aux élèves : « Comment le cerveau a-t-il raisonné pour ne pas se tromper ? »

→ Je me demande si « vous » est bien le sujet du verbe. Je détermine si le verbe "montrer" doit être conjugué ou à l'infinitif. Je cherche s'il y a un autre verbe conjugué dans la phrase.

Les contraires - 10'

Jouer

Dire aux élèves qu'ils vont vivre une nouvelle situation dans laquelle le contrôle inhibiteur intervient : le jeu des contraires.

Expliquer aux élèves que vous allez leur montrer des images qu'il faudra nommer le plus rapidement possible.

[Diapo 18] Afficher les images et les nommer : Jour / Nuit, Content / triste, Haut / Bas. Dire aux élèves que les images vont ensuite défiler et qu'ils vont devoir, oralement, les nommer.

[Diapos 19 à 38] Faire défiler les images rapidement. Les élèves doivent dire, à voix haute, le nom de l'image.

[Diapo 39] Expliquer que désormais la règle change. Les élèves vont dire l'inverse de ce qu'ils voient. Par exemple s'ils voient l'émoticône content il faudra dire « triste ». S'ils voient la flèche vers le haut, il faudra dire « bas ».

[Diapos 40 à 59] Faire défiler les images rapidement. Les élèves doivent dire, à voix haute, le mot contraire du nom de l'image.

[Diapo 60] Expliquer que la règle change à nouveau. Cette fois-ci, il faudra dire l'inverse pour jour / nuit, mais le bon mot pour le reste des images. Par exemple s'ils voient la flèche vers le bas il faudra dire bas, s'il voit la nuit, il faudra dire jour, s'ils voient l'émoticône triste, il faudra dire triste

[Diapos 61 à 80] Faire défiler les images rapidement. Les élèves doivent dire, à voix haute, le nom de l'image.

Constater qu'il est de plus en plus difficile de répondre rapidement, sans se tromper, au fur et à mesure des parties.

Analyser

Analyser le jeu à l'aide de la méthode métacognitive qui sera utilisée à plusieurs reprises au cours de la séquence. Recueillir les propositions des élèves (les réponses indiquées sont des suggestions qui peuvent être adaptées au contexte de la classe) :

[Diapo 81] Afficher le pictogramme de l'automatisme. Demander aux élèves « Dans cette situation, quelle était la règle que l'on connaît bien, que l'on applique de manière automatique parce qu'elle

fonctionne souvent, le réflexe, la manière de réagir qui paraît naturelle mais qui aboutit parfois à une erreur ? »

→ Nommer ce que l'on voit sur l'image.

[Diapo 82] Afficher le pictogramme de capitaine inhibition. Demander aux élèves : « Quel était le piège qui a alerté capitaine inhibition ? »

→ Dire parfois l'inverse de ce que l'on voit et ce qu'on a appris.

[Diapo 83] Afficher le pictogramme de la réflexion. Demander aux élèves : « Comment le cerveau a-t-il raisonné pour ne pas se tromper ? »

→ Prendre en compte la situation dans laquelle on se trouve avant de répondre : doit-on dire le nom de la carte ou son contraire. Accepter de changer de règle entre chaque partie, ou en cours de partie.

[Diapo 84] Lire la diapositive, qui résume la séance et le rôle de l'automatisme, de l'inhibition et de la réflexion.

- *Automatisme : quand on me présente une information, je la comprends comme une information d'actualité*
- *Inhibition, Piège : parfois ce que je lis ou entends n'est pas une information : c'est une rumeur, une opinion, une anecdote.*
- *Réflexion : pour vérifier si une information est une information, je me demande si elle porte sur quelque chose de nouveau, si elle concerne beaucoup de monde, si elle est vérifiée.*

Dire aux élèves que désormais, Capitaine inhibiteur pourra également les aider à mieux évaluer la fiabilité des informations, et que cela sera abordé dans les prochaines séances.