

ATELIERS DE MEDIATION SCIENTIFIQUE DU LABORATOIRE DYNAMIQUE DU LANGAGE

Depuis 2013, nous avons développé un ensemble d'ateliers de médiation scientifique autour des thématiques de recherche du laboratoire. Nous proposons trois activités par atelier mais chaque activité peut être proposée de manière indépendante. Ces ateliers ont été développés pour s'adresser au grand public, ils peuvent ainsi s'adresser à des enfants comme à des adultes.

Atelier Sons des langues

Activité « Tons du Chinois »

Activité « Écoute de langues »

Activité « Voir la parole »

Atelier Acquisition du langage chez l'enfant

Activité « Développement de l'enfant et du langage »

Activité « Erreurs développementales »

Activité « Plurilinguisme »

Atelier Cerveau & Langage

Activité « Anatomie du cerveau »

Activité « Cerveau et mots d'action »

Activité « Aire du langage et troubles du langage »

Atelier Diversité des langues

Activité « Mots d'emprunts »

Activité « Couleurs »

Activité « Composition des mots en stieng »

Atelier [kosmopoli:t]

Quiz sur la diversité linguistique

Parties de jeu [kosmopoli:t]

Jeu sur les infos langues de kosmo

ATELIER SONS DES LANGUES

Activité « Tons du Chinois »

Atelier conçu par Jinke Song et Clément Voirin
Notice rédigée par J. Song – Janvier 2023

Durée idéale : 10-15 minutes

Public : Tout public à partir du CM

Nombre de participants : environ 8 participants mais cet atelier peut se faire en classe

Cet atelier est un quizz sonore dans lequel le joueur doit apprendre à différencier les 4 tons du chinois mandarin.

D'abord, le joueur s'entraîne à écouter les 4 tons sur une même syllabe. Il doit comprendre que les différences tonales correspondent à des différences de sens des mots. Lorsqu'il se sent assez familiarisé avec les 4 tons, il lance le quizz. Il entend alors un nouveau mot et doit lui associer le ton qui correspond sous la forme d'un QCM (la réponse est bonne ou mauvaise mais il n'y a pas de score). 20 mots sont proposés au total et la difficulté est progressive (1 bonne réponse sur 2 proposées, puis 1 sur 3, puis 1 sur 4).

NB : l'atelier peut être guidé par un animateur mais a été conçu pour pouvoir être joué en autonomie. Certaines diapos sont prévues à cet effet (instructions de jeu et autres explications).

Activité « Écoute de langues »

Atelier conçu par Egidio Marsico et Yoon Mi Oh dans sa version originale
Notice rédigée par Karl Seifen – Janvier 2023

Durée idéale : 10-15 minutes

Public : Tout public à partir du CM

Nombre de participants : environ 8 participants mais cet atelier peut se faire en classe

Dans cet atelier, les participants écoutent des extraits de langues du monde et doivent placer les langues parlées sur un planisphère. Lors de cet atelier, ils pourront entendre une quinzaine de langue parlées dans différentes régions du monde comme le parler cuwabo, une langue du Mozambique, ou encore dalabon parlé en Australie, mais aussi des langues plus connues comme l'hindi, le japonais ou le finnois.

Activité « Voir la parole »

Atelier conçu par Leslie Lemarchand et Jennifer Krzonowski
Notice rédigée par J. Krzonowski – Janvier 2023

Durée idéale : 45 minutes (dans sa version longue)

Durée possible : 15-20 minutes (*Pour un atelier de 20', on fait la Partie 1 en entier et on ne place que 3 contrastes dans la Partie 2. On ne fait pas la Partie 3.*)

Public : Tout public à partir du CM

Nombre de participants : environ 8 participants mais cet atelier peut se faire en classe

Dans cet atelier, les enfants découvriront qu'il est possible de voir de la parole par l'intermédiaire des oscillogrammes et des spectrogrammes. Ils verront qu'il existe des différences lorsqu'une personne prononce deux sons différents mais également qu'il existe des similarités lorsque deux personnes prononcent la même chose (Partie 1). Ensuite, ils devront reconstruire le spectrogramme de l'énoncé « Fête de la Science » et ainsi voir comment on peut reconnaître des sons à partir de leur forme sur un oscillogramme et un spectrogramme (Partie 2). Enfin, ils repartent avec leur prénom imprimé en spectro (Partie 3).

ATELIER ACQUISITION DU LANGAGE CHEZ L'ENFANT

Activité « Développement de l'enfant et du langage »

Atelier conçu par Mélanie Canault, Florence Chenu et Sophie Kern
Notice rédigée par Florence Chenu et Sophie Kern – Janvier 2023

Objet de l'atelier : Faire réfléchir un public plus ou moins averti sur le développement du langage dans les premières années de vie en lien avec le développement général de l'individu

Durée : de 15 à 30 minutes

Public : Enfants à partir de 8 ans et adultes

Nombre de participants :

- l'animateur de l'atelier présente la planche avec les principales étapes du développement et demande aux participants de placer des figurines de bébé à différents stades de développement sur la flèche développementale
- les participants se mettent d'accord sur les indices qu'ils peuvent utiliser
- l'animateur retrace le développement de l'individu en questionnant les participants sur leurs idées à propos du développement du langage puis il remet aux participants des cartes énoncés en leur demandant de les classer et de les ordonner sur la flèche.
- les participants se mettent d'accord sur les catégories et l'ordre et font une proposition
- la proposition est commentée et ajustée par l'animateur

Activité « Erreurs développementales »

Atelier conçu par Mélanie Canault
Notice rédigée par Mélanie Canault – Janvier 2023

Durée idéale : 30-40 minutes

Nombre de participants : 8 (il est possible d'inclure plus de participants, mais un nombre trop élevé peu limiter les interactions)

Age des participants : adultes ou enfants à partir de 6 ans

Cette activité propose de jouer avec les erreurs produites par les enfants lorsqu'ils apprennent à parler. A partir d'un jeu de cartes contenant des énoncés d'enfants, les participants découvrent les différents types d'erreurs produites par les enfants et les mécanismes d'apprentissages que ces erreurs mettent en lumière.

Activité « Plurilinguisme »

Atelier conçu par Sophie Kern & Florence Chenu
Notice rédigée par S. Kern & F. Chenu – Janvier 2023

Durée : de 15 à 30 minutes

Public : Enfants à partir de 6 ans et adultes

À partir qu'un quiz vrai/faux, cette activité apporte des informations à un public plus ou moins averti sur le plurilinguisme (en France, dans le monde) et le développement du langage chez les enfants plurilingues.

ATELIER CERVEAU & LANGAGE

Atelier conçu par Véronique Boulenger, Jennifer Krzonowski et Alice Roy
Notice rédigée par Véronique Boulenger et Jennifer Krzonowski – Janvier 2023

Activité « Anatomie du cerveau »

Durée idéale : 15 minutes

Public : Tout public à partir du CM

Nombre de participants : 8

Dans la première activité, les participants découvrent l'anatomie structurelle et fonctionnelle du cerveau. Au fur et à mesure que les régions et fonctions associées leur sont présentées à l'oral à l'aide d'un moulage de cerveau, ils doivent replacer les aimants correspondants sur une plaque magnétique du cerveau. On leur précise entre autres les régions impliquées dans la perception et la production de la parole, les aires de Wernicke et Broca.

Activité « Cerveau et mots d'action »

Durée idéale : 15 minutes

Public : Tout public à partir du CM

Nombre de participants : 4

Dans une seconde activité, les participants découvrent que d'autres zones du cerveau sont impliquées dans la compréhension de la parole, les régions motrices et sensorimotrices. Après leur avoir présenté l'organisation somatotopique des cortex moteur et sensorimoteur, l'activité consiste à replacer des aimants de mots d'action ou de mots évoquant des sensations sur les régions appropriées.

Activité « Aire du langage et troubles du langage »

Durée : 15 minutes

Public : Tout public à partir du CM

Nombre de participants : Il s'agit d'un visionnage de vidéo (selon équipement)

À l'aide d'une vidéo, les fonctions des aires de Broca et Wernicke impliquées dans la production et la compréhension du langage sont présentées. Des exemples d'aphasie liés à des lésions dans ces régions seront également présentés avec en illustration des vidéos de patients aphasiques.

Cet atelier peut être organisé de la manière suivante :

1. Activité « Anatomie du cerveau » pour 8 élèves
2. Puis 2 groupes de 4 élèves tournent sur les deux autres activités

Ce qui fait un atelier total de 45 minutes.

ATELIER DIVERSITE DES LANGUES

Activité « Mots d'emprunts »

Atelier conçu par Egidio Marsico
Notice rédigée par Viviane

Durée : 10 minutes

Public : À partir du CE1

Nombre de participants : 8

Les participants découvrent l'origine de certains mots français empruntés à d'autres langues. Ils doivent replacer sur un planisphère, des mots empruntés, leur traduction en français et la langue dont ils sont issus.

Activité « Couleurs »

Atelier conçu par Anetta Kopecka
Notice rédigée par Anetta Kopecka

Durée idéale :

Nombre de participants :

Age des participants :

Dans cet atelier, les participants sont d'abord invités à ranger des aimants de couleurs selon des adjectifs de couleur que l'on utilise en communément en français (bleu, violet, orange, rouge, jaune, vert). Ensuite, ils doivent replacer ces mêmes aimants colorés selon les trois adjectifs utilisés en langue umpila, une langue parlée au Nord-Est de l'Australie (clair, foncé et rouge).

Activité « Composition des mots en stieng »

Atelier conçu par Noellie Bon
Notice rédigée par Laurène Barbier – Janvier 2023

Durée : 20 minutes

Nombre de participants : 5 à 8

Public : À partir du CE2, ou du CE1 avec quelques modifications

À partir des mots isolés du stieng et des traductions en français, les participants doivent choisir différents mots pour les assembler et créer une composition qui correspond à la traduction. Chaque mot composé est formé de 2 ou 3 mots.

ATELIER [KOSMOPOLI:T]

Quiz sur la diversité linguistique

Durée : 30 minutes

Nombre de participants : une classe entière

Public : enfants à partir du CE1

Dans cette première activité, les participants découvrent des infos sur la diversité par l'intermédiaire d'un quiz.

Parties de jeu [kosmopoli:t]

Durée : minimum 30 minutes

Nombre de participants : des groupes de 8 max

Public : enfants à partir du CE1

Les participants sont invités à jouer au jeu de société [kosmopoli:t] dans lequel les joueurs incarnent les membres d'un restaurant où les clients peuvent commander dans 60 langues du monde ! Les parties durent 6 minutes, on peut en faire autant que le temps le permet en échangeant les rôles.

Jeu sur les infos langues de kosmo

Durée : 15 minutes

Nombre de participants : une classe entière

Public : enfants à partir du CE1

Dans cette activité, les participants découvrent des infos sur les langues du jeu de société telles que le nombre de locuteurs, le nombre de voyelles ou encore l'ordre des mots. Ici encore, l'objectif est d'initier à la diversité des langues.