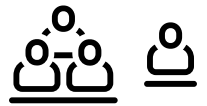


# LES ÉTIQUETTES DE TRAVAIL PERSONNEL

A collectionner !

groupe ou solo

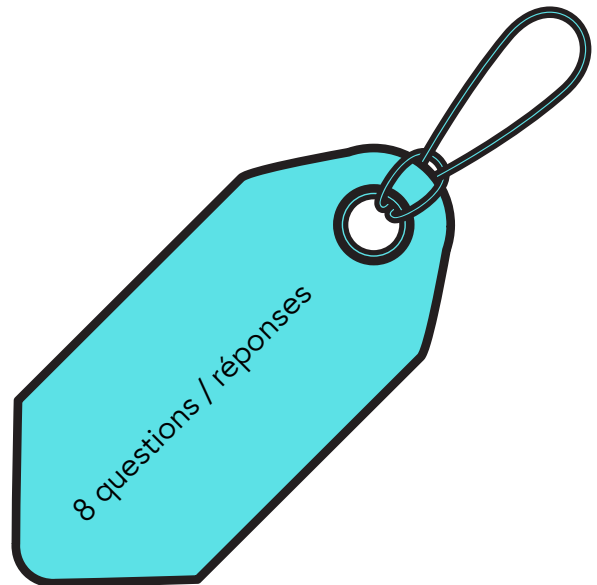
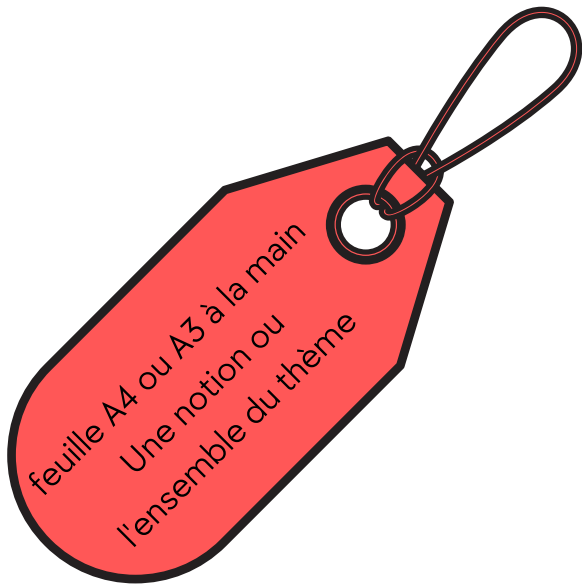


Nombre de points maximum par étiquette



2 à 4 étiquettes par trimestre pour un maximum de 10 points  
(soit une note de 10/10 - coef 2)

Vous ne pouvez pas faire 2 fois la même étiquette dans le trimestre.  
Le nombre de points gagnés dépend de l'investissement et de la  
qualité/soin du travail (esthétique mais aussi orthographe...)

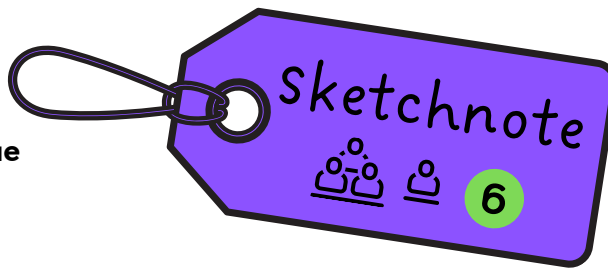


Groupe

Trimestre 1 2 3

# Fiche de suivi

	Prénoms	Sketchnote	MindMap	Flashcards	Cocotte	Jeux	LAM	Autre
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								



## Présentation et intérêt pédagogique

sketch : gribouiller, dessiner ;  
note : prise de note .

C'est une représentation visuelle qui va associer de dessins et de mots pour mieux mémoriser en se servant de la mémoire imagée.

Nul n'a besoin d'être dessinateur ou graphiste, le rendu sera certes meilleur mais ce n'est pas l'objectif ! Il faut juste avoir un niveau "Pictionary".

## Pour commencer

Se munir d'une feuille blanche et du matériel d'écriture disponible pour exprimer ses idées sur une thématique de son choix et procéder par étapes.

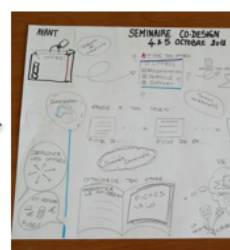
### 4 étapes :



1 – Préparer son contenu



2 – Faire un brouillon rapide pour penser la disposition de son poster sketchnote



3 – Dessiner son sketchnote au propre avec un crayon de papier



4 – Repasser au feutre et ajouter des couleurs

### 4 règles :

- On sait tous dessiner, au moins des choses simples ; Les idées sont plus importantes que l'art graphique !
- Mon écriture est la bonne ;
- Aller à l'essentiel, apprendre le minimalisme ;
- Se faciliter la tâche.

Tuto



Exemples



Source :

[https://continuite-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches Pratiques ressources outils enseignants/Decouvrir sketchnote/](https://continuite-pedago.canoprof.fr/eleve/Fiches%20Pratiques%20ressources%20outils%20enseignants/Decouvrir%20sketchnote/)

# QUOI?

EM RÉSUMÉ ...  
 SKETCHNOTE =  
**PRISE DE NOTES VISUELLE**

le direct  
 SCRIBING  
 ENREGISTREMENT GRAPHIQUE

à tête reposée  
 MODÉLISATION GRAPHIQUE

On parle aussi de **CARTES VISUELLES**

après ... vous adaptez votre matériel ...  
 et même ...

de l'entraînement! ... beaucoup!

# COMMENT?

Chacun son style

# POURQUOI?

1 FUN  
 fini les notes classiques qu'on ne relit **JAMAIS**

2 EFFICACE  
 on se concentre sur la **VISION GLOBALE**

on **MEMORISE**

Le **SKETCHNOTE**  
 14 oct. 2017  
 @disscribe - WWW.disscribe.fr

Le sketchnote n'est pas réservé aux artistes

c'est accessible à ...

**QUI?**  
 Vous, Moi ...  
 tout le monde

CONFÉRENCES  
 RÉUNIONS  
 EN VACANCES

Moi, je sketchnote plein de vidéos, des articles, des films ... et aussi des choses que je veux **EXPLIQUER** à mes enfants, à des étudiants, à mes clients

SYNTHÈSE + IMAGINATION

**TOUT LE TEMPS!**

# QUAND?

## Sketchnote Tips

Carol Anne McGuire

- Lettering  
 \*Print (easy to read)
- High Low
  - SKINNY FAT
  - ALL CAPS
  - Small CAPS
  - Kinder
  - FANCY
  - ≡ Fast
  - Reverse
  - BLOCK
  - 3D
  - DASH
  - Script

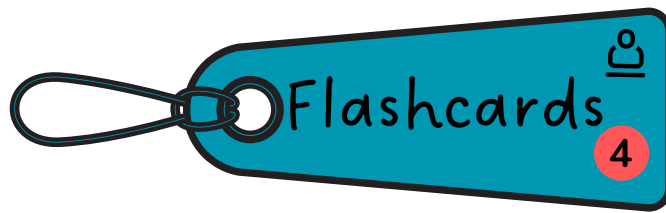
- Bullets
- =
  - =
  - ◇ =
  - ★ =
  - ▣ =
  - Scroll

- Frames
- Thought bubble
  - Speech bubble
  - Starburst
  - HELLO! (arrow)
  - HELLO (box)
  - HELLO (ribbon)
  - WOW (burst)
  - ANGRY! (burst)
  - SLAM (burst)
  - ELECTRONIC (lightning)
  - BANNER

- Connectors
- - (curved)
  - (hook)
  - (block)
  - 1. → 2. → 3.
  - (dashed)
  - (zigzag)
  - (curved)
  - (curved)
  - (curved)

- Shadows
- Cloud
  - Person at screen
  - Palette
  - Arrow
  - Search
  - Hand
  - Arrow
  - Screen

- People
- 3 people
  - 1 person
  - 2 people
  - Person at screen
  - 3 people
  - Group of people
  - Person running
  - Person
  - Person at screen



Les flashcards sont des cartes mémoires (format carte à jouer) qui présentent une question au recto et sa réponse au verso. C'est une méthode simple et très utile pour mémoriser facilement et s'autotester sur tout ce qui doit être appris par cœur : définitions, formules, vocabulaire, dates, schémas, données chiffrées...

Pourquoi se servir des flashcards est efficace ?

Créer ses propres cartes permet au cerveau de commencer à mémoriser les informations : d'abord parce que vous aurez sélectionné les contenus qui vous posent des difficultés. Ensuite parce que rédiger les questions et formuler les réponses est la première étape de la mémorisation.

Elle permet un apprentissage rapide car la mémoire fonctionne par association.

Les flashcards pour  
réviser vite et bien



Elle fait gagner du temps dans ses révisions car **on ne revoit que ce qui n'est pas correctement su**. Il n'est pas nécessaire de rebalayer son cours intégralement à chaque fois.

Les cartes peuvent être revues très facilement à tout moment, dans les transports, le soir avant de dormir, etc. La méthode fonctionne grâce à la répétition : il est donc nécessaire de revoir ses cartes régulièrement pour enregistrer les informations sans effort.

Comment présenter ses flashcards ?

Le principe est simple : il s'agit de mettre 1 idée par carte et de formuler la question ou la notion à retenir au recto.

Au verso, la réponse peut prendre la forme de mots clés, définitions, chiffres, dessins...

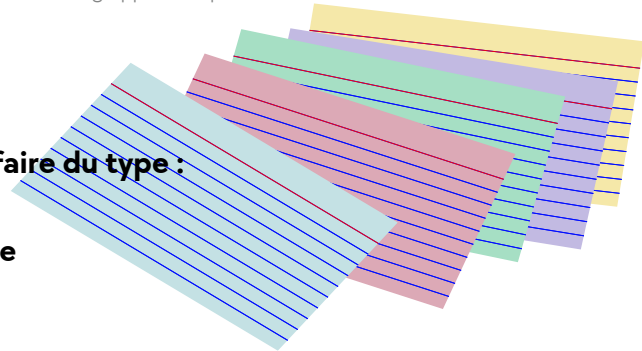
Il est important d'être le plus synthétique possible, d'écrire gros et de ne pas hésiter à utiliser des couleurs.

Source : [www.lesbonsprofs.com/blog/apprendre-par-coeur-facilement-avec-les-flashcards-1/](http://www.lesbonsprofs.com/blog/apprendre-par-coeur-facilement-avec-les-flashcards-1/)

## Pour valider l'activité Flashcards :

Faites la liste des questions réponses (brouillon) que vous voulez faire du type :

- question ouverte / réponse dans le cours (pas de vocabulaire)
- Trouver une structure sur un schéma ou compléter une légende
- Compléter un texte à trou



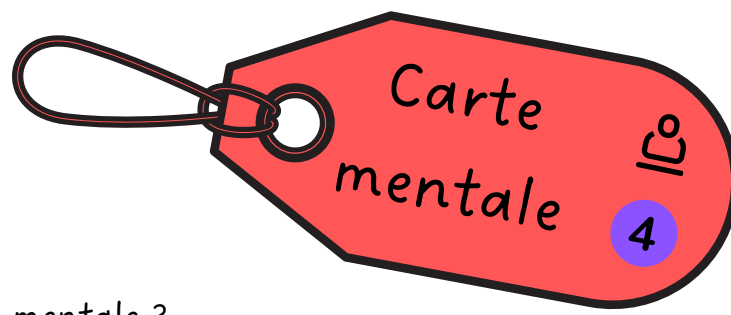
## PAS de carte vocabulaire (déjà faites)

Faites valider vos questions par Mme Macerot

Faites vos Flashcards sur Quizlet, Canva ou à la main sur fiche bristol

Tuto  
Quizlet





### Qu'est-ce qu'une carte mentale ?

Une carte mentale est un outil qui aide à organiser ses connaissances sur un sujet donné. Elle est personnelle car elle représente d'une certaine façon la manière dont chacun pense.

L'idée la plus importante est placée au centre. À partir du centre, des branches partent pour placer les idées de seconde importance. Ainsi de suite, on continue les ramifications en allant de plus en plus vers les détails.

### Quelques règles à respecter

- Une carte mentale doit être lisible : n'utiliser que 2-3 mots-clés par ramification
- On peut utiliser des couleurs différentes pour des ensembles d'idées différentes.
- Ne pas hésiter à ajouter des dessins pour illustrer les idées. Cela favorise la mémorisation.
- La hiérarchisation des idées peut être mise en évidence par la taille des caractères ou l'épaisseur du trait : du plus gros au plus petit vers la périphérie de la carte.

### Les étapes à suivre


Reprendre le cours et noter :

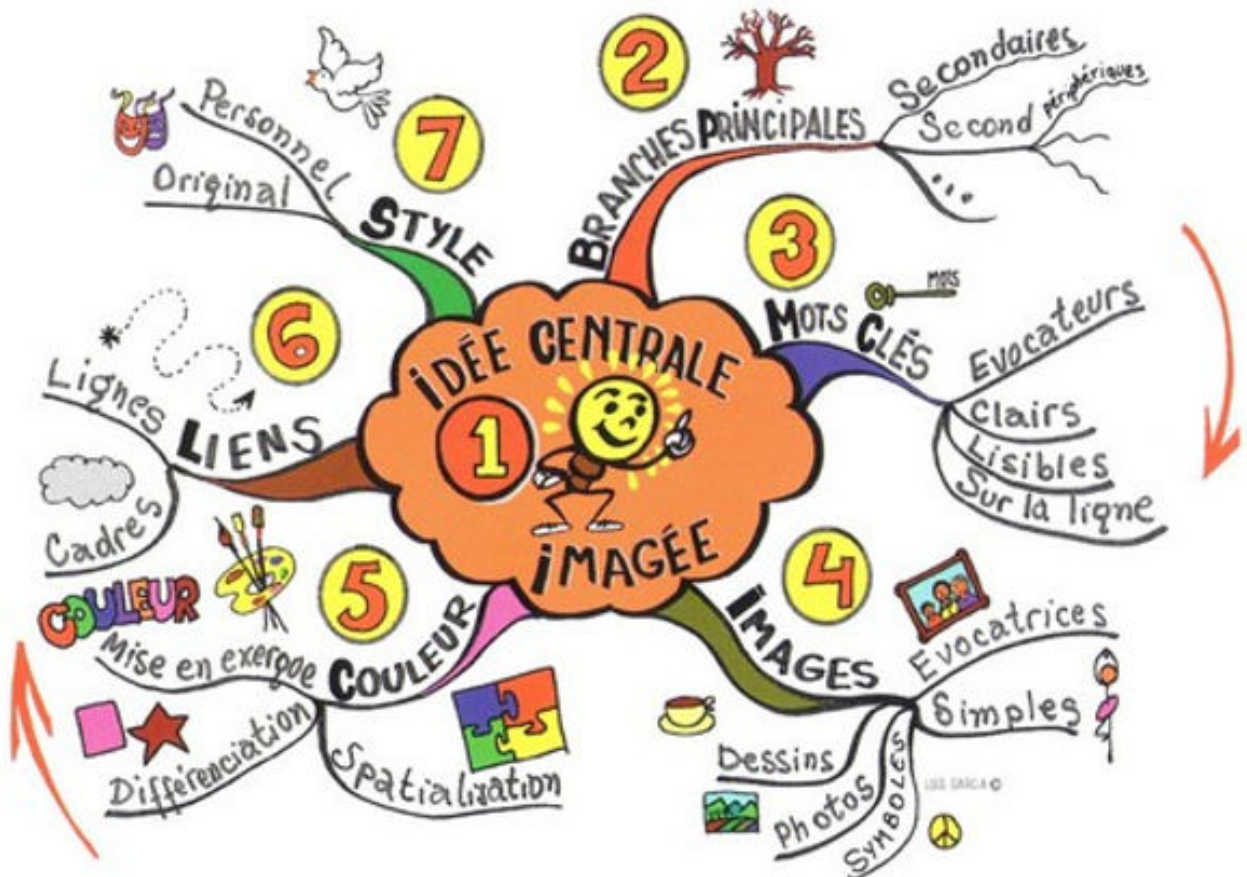
- les mots nouveaux et/ou importants ;
- les méthodes et savoir-faire à connaître.

Surligner d'une même couleur les mots et les méthodes que l'on peut associer.

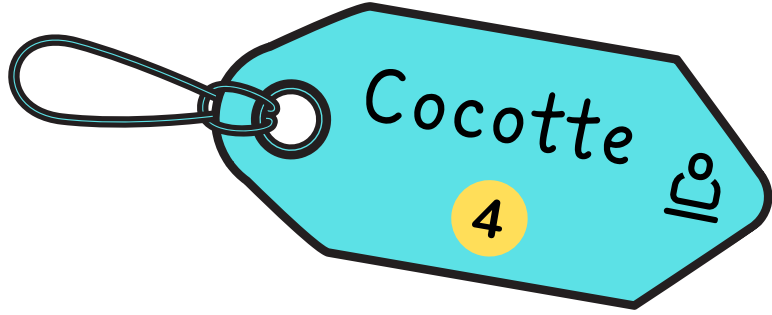
Tracer une première carte au brouillon, en plaçant au centre le titre du chapitre.

Partir du centre pour représenter les différentes rubriques de couleur.

 La carte doit être faite à la main et illustrée



1 - Les principes du mind mapping (© Luis Garcia)



Ce format se présente sous la forme d'une cocotte en papier, pouvant donc inclure jusqu'à 8 questions. La cocotte est personnalisée (couleur, dessin)

Exemple de fiche mémo format cocotte en SVT



Cocotte repliée avec thématique inscrite



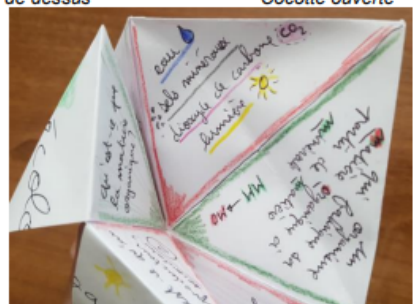
Cocotte vue de dessus



Cocotte ouverte



Cocotte ouverte dans l'autre sens : les questions sont visibles. Il faut déplier pour voir les réponses.

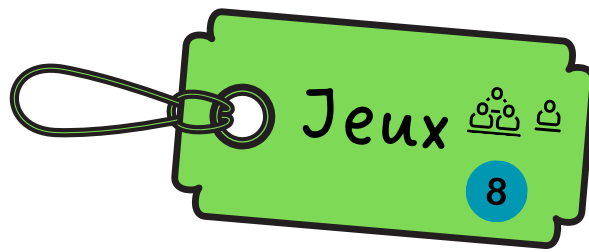


Cocotte dépliée, on voit les réponses. Les réponses sont dans un sens opposé pour ne pas lire la réponse à la 2<sup>ème</sup> question en même temps.

	Question 1	Réponse 1	Réponse 2	Question 2	
Question 8					Question 3
	Réponse 8				Réponse 3
					Réponse 4
					Question 4
	Question 7				
		Réponse 7			
	Question 9	Réponse 9	Réponse 5	Question 5	

Tuto Cocotte





Il s'agit ici de créer un jeu **à partir des notions vues en classe.**

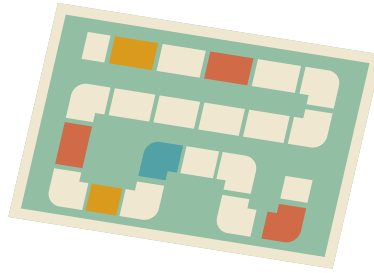
L'objectif est de permettre au joueur de comprendre et de retenir ses notions tout en étant motivé par le jeu. Tous les jeux créés resteront à dispositions dans la classe et sur le site.

### Créer un jeu physique,

avec des cartes et ou plateau de jeux, pions et règles (possibilité d'imprimer et de plastifier au lycée).

Le plus "simple" étant de reprendre un jeu qui existe déjà et de le modifier

- Taboo
- Timeline (ludofiche)
- Jeu de 7 familles
- Jeu de 7 familles avec des questions
- Dominos
- Trivial poursuit
- Qui est-ce
- Memory
- Autres jeux de cartes



Un outil pour de belles présentations



Rejoindre le groupe classe pour plus de fonctionnalités

### Créer un jeu en ligne

Des exercices ludiques :



Tuto



Une histoire interactive



### Créer un jeu mixte

(Attention ça prend du temps)

SERIOUS ESCAPE CARDS Escape game pédagogique en jeu de cartes



# Leçon/Schéma à manipuler

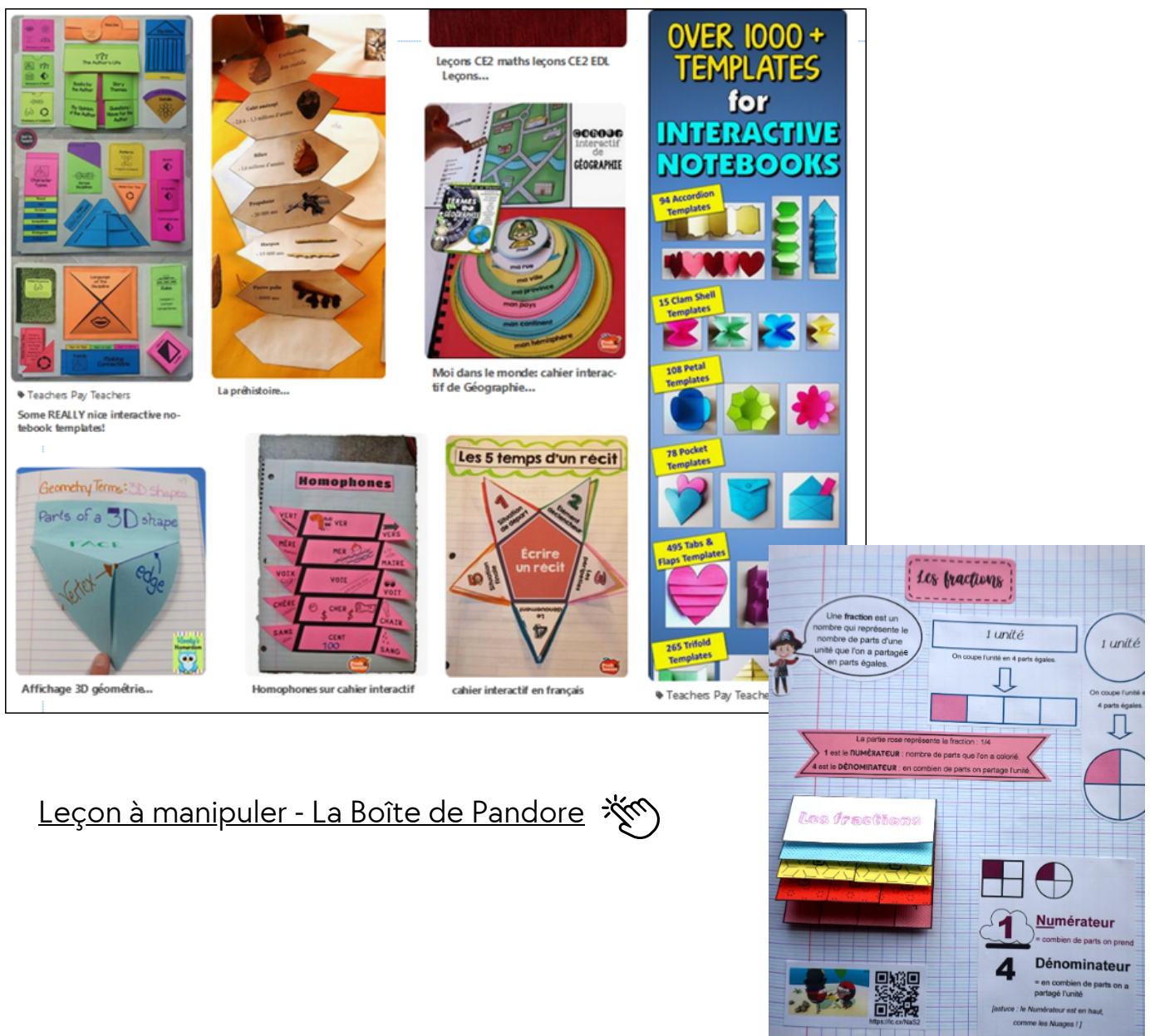
## 6

Les LAM sont des leçons à manipuler : c'est à dire qu'il y a du découpage, du pliage à faire pour les réaliser mais également pour les utiliser.

### Pour valider votre LAM :

- Elle doit couvrir une notion compliquée, une vue d'ensemble du thème ou un schéma important
- Elle doit être collable dans votre cahier et celui des élèves de votre groupe
- Si elle peut être utilisée par d'autres élèves c'est encore mieux (fournir un fichier pdf ou word)

### Des exemples :



Leçon à manipuler - La Boîte de Pandore





# Les Ludofiches : Créer un jeu de cartes pédagogique



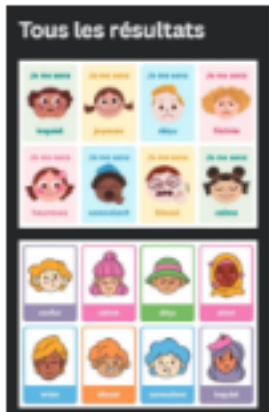
## 1. Les atouts des jeux de cartes



Parfois il n'est pas nécessaire de chercher des choses compliquées pour qu'elles soient efficaces ! Un simple jeu inspiré du 7 familles ou du timeline peut être très efficace, d'autant plus lorsqu'il est créé par les élèves. Les grands classiques ont aussi l'avantage d'être connus de certains élèves qui sont donc beaucoup plus à l'aise pour s'appropriier les règles du jeu (à prévoir en version écrite pour une utilisation du jeu en autonomie). Enfin, un autre atout du jeu de cartes est qu'il est facile à créer et à produire en nombre suffisant pour plusieurs groupes d'élèves.



## 2. Des outils pour créer



Vous trouverez des fonds de cartes sur Canva en tapant "fiche mémo" lors de la création de votre design. L'avantage de Canva c'est la possibilité d'avoir d'innombrables images libres de droits pour illustrer vos cartes (notamment avec la version Education gratuite avec l'adresse académique).

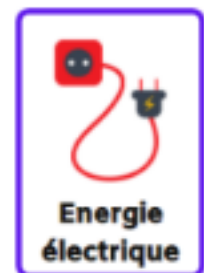


Vous pourrez trouver aussi sur le site "[serious escape cards](https://www.seriousescapecards.com/)" un ensemble de modèles de cartes dans différents formats et des liens vers des applications.



## 3. Des astuces pour la création

- Pour éviter les décalages lors de l'impression en recto-verso, choisir un visuel sans contour sur l'une des faces. De cette façon, si l'image centrale est un peu décalée, cela ne se verra pas lors de la coupe.
- Ne pas oublier d'inverser l'ordre des cartes pour le recto-verso, la partie gauche du recto correspondra à la partie droite du verso.

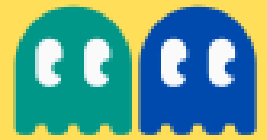


- Plastifier les cartes n'est pas la seule possibilité, une impression sur papier 120 ou 160 gr permet d'obtenir des cartes relativement solides et de gagner un temps fou en plus de préserver l'environnement ! Il faudra en revanche sensibiliser les élèves à une utilisation précautionneuse. On peut aussi acheter des protèges cartes (sleeves) qui sont de petites pochettes transparentes.
- Si vous avez plusieurs paquets du même jeu de carte, pensez à faire un petit symbole différent de façon à reconstituer rapidement les différents jeux ou à retrouver le paquet si une carte est retrouvée au sol en fin de cours ...
- Vous pourrez créer tout un tas de patrons de formes variées pour faire des boîtes de rangement sur le site "[templatemaker](https://www.templatemaker.com/)" que vous pourrez décorer avec le même visuel que vos cartes.



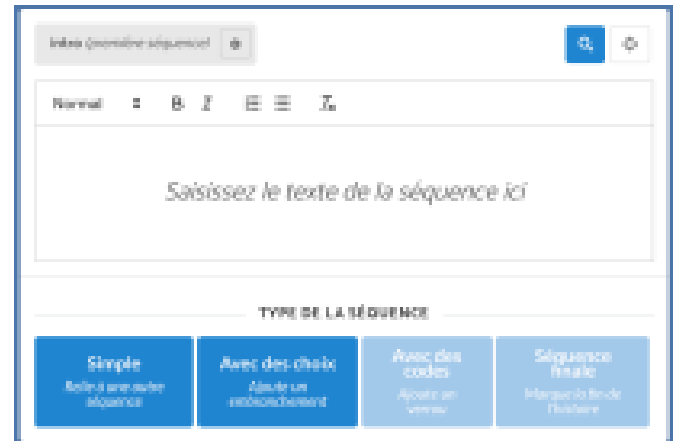


# Les Ludofiches : Moiki



## 1. Bien débiter

Pour débiter, complétez l'introduction. Cliquez ensuite sur **Simple** pour mener les élèves à une **phrase simple** soit **Avec des choix** afin de commencer **les embranchements**. Vous pouvez ajouter plusieurs embranchements.

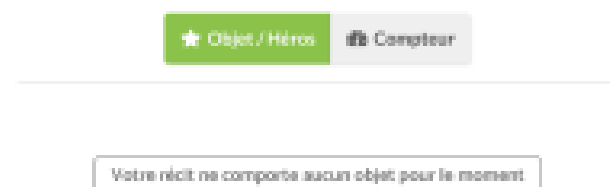
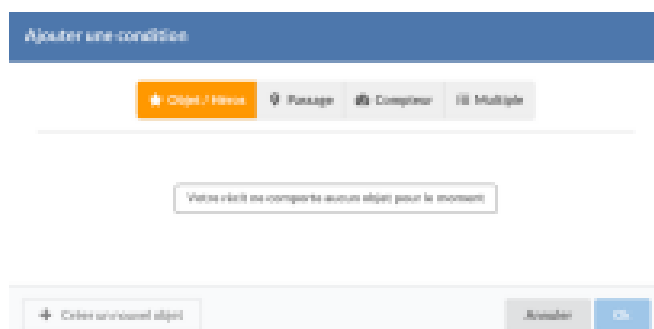


Quand vos choix sont prêts, il vous suffira de **Lier chaque séquence** à une autre branche. Par exemple, le Choix 2 pourrait être un mauvais choix qui mènerait au début de l'aventure alors que le choix 1 mènerait vers un autre embranchement. Enfin, vous pourrez ajouter des conditions et des actions.



## 2. Les conditions et les actions

Dans un premier temps, vous pouvez ajouter **une action**. Ces actions **permettent de faire gagner ou perdre au lecteur-joueur des objets** (ces objets iront dans l'inventaire) ou des **héros** (nombre limité à 1). Dans la partie **Compteur**, vous aurez la possibilité **d'ajouter un compteur de vie ou de points**.



Les **conditions** vont venir ajouter des avantages ou des malus sur le chemin du joueur. Par exemple, si le joueur n'a pas trouvé l'objet Clé, alors il ne pourra pas ouvrir l'objet porte trouvé plus tard. Vous pouvez également faire en sorte que si le nombre de vies du joueur est égal à 0, alors il sera amené à une séquence Game Over.





# Les Ludofiches : Application serious escape cards



## 1. Les fondamentaux du jeu



<https://app.escapecards.fr/index.php>

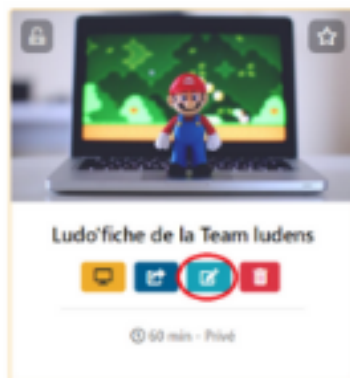
Formulaires de création de jeu :

- Nom du jeu (34 caractères max)
- Choisir un thème
- Description du jeu
- 60 (Durée en minutes)
- Auteur du jeu (facultatif)
- Mot de passe du jeu (facultatif) Non crypté

D'abord il est important de choisir le thème du jeu qui permettra de décliner ensuite les visuels et l'ambiance sonore afin de créer une belle immersion. Par défaut, le jeu fonctionne avec une durée en minutes. Pour choisir un autre type de jeu, il faut d'abord avoir créé une base.

Vous pouvez ensuite modifier le jeu en cliquant sur le stylo. Puis modifier le jeu. Là vous pouvez choisir différents types de jeu avec chrono, barre de vie ou même score (%). Ensuite vous n'avez plus qu'à vous rendre dans l'onglet "personnaliser le jeu" pour choisir les icônes, polices et images de fond ainsi que les conséquences des bonus, malus et indices.

### Modifier un jeu



Menu de modification :

- Ludo'fiche de la Team ludens
- Jeux\_video
- Minuteur
- Minuteur (sélectionné)
- Compte à rebours (Minuteur)
- Barre de vie
- Compte à rebours (Minuteur) et barre de vie
- Score



## 2. Créer les codes

### Ajouter un code

Pour mettre à jour un indice, indiquer le n° de carte et le texte/contenu.

Formulaires de création de code :

- Code à saisir
- Type de contenu
- Indiquer un texte ou une url, pas de code iFrame !
- Saisir ici le contenu principal (texte ou url)
- Court texte (facultatif)
- Fermer / Enregistrer

Entrez le code indiqué sur la carte en respectant la casse.

Choisissez ensuite le type de contenu. L'application permet beaucoup de possibilités. Un système d'hébergement des images est disponible et simplifie les démarches.

Vous devez alors ajouter le contenu principal. Attention, si vous ajoutez un texte facultatif, il apparaîtra au dessus du contenu principal.

Lors de la modification d'un code existant, les éléments saisis précédemment n'apparaissent pas, pensez donc à copier le texte des messages si vous souhaitez modifier à la marge.





# Les Ludofiches : Créer une leçon à manipuler



## 1. Les atouts de la LAM



Pour certains élèves, il est parfois nécessaire de manipuler pour mémoriser. Avec la LAM, les élèves pourront construire leur savoir par l'action, s'inscrire dans le processus actif de la mémorisation et réviser de façon ludique.

Apprendre en manipulant profite aussi bien aux élèves bien ancrés dans leurs apprentissages que ceux rencontrant des difficultés scolaires ou encore ceux souffrant de troubles spécifiques.

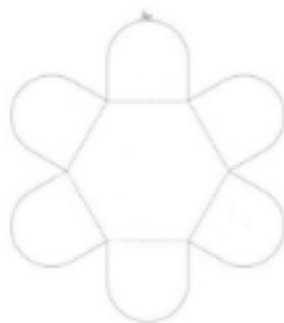


## 2. Comment créer votre LAM?



Une LAM peut être utilisée pour réviser des notions, dans ce cas, faire construire la LAM aux élèves peut être un vrai plus. Mais la LAM peut aussi servir à découvrir des notions, on peut alors privilégier une LAM prête à être utilisée.

Lapbook - la fleur



On peut tout imaginer dans une LAM : des étiquettes à repositionner, une languette à tirer, une roue à tourner, des choses à soulever... Nous sommes sûrs que vous vous souvenez de ces livres pour enfants qui utilisent ce principe et que vous saurez être créatifs !



Vous pourrez trouver des gabarits ou des inspirations sur les sites comme Pinterest ou sur notre [pad](#) qui contient aussi un recueil de LAM à consulter.



## 3. Des astuces pour la création

- Commencer par des notions simples en présentant un modèle aux élèves.
- Limiter le nombre de gabarits que vous allez utiliser ou que vous proposez.
- Imprimer sur des feuilles cartonnées si les LAM sont à utiliser en classe par plusieurs élèves, elles résisteront davantage dans le temps. On peut même imaginer plastifier certains éléments si on veut par exemple faire des placements d'étiquettes. On peut aussi utiliser du scratch auto-collant.
- Canva est un outil puissant pour créer de joli visuel facilement. Vous disposez d'une version éducation gratuite avec l'adresse académique.





## Outils numériques utilisés en classe

Étudiez en ligne sur [https://quizlet.com/\\_ddwxd5](https://quizlet.com/_ddwxd5)

---

1. **Quizlet:** est une application pour aider les élèves à mémoriser le vocabulaire
2. **Digipad de la Digitale:** est un outil pour mutualiser des ressources
3. **Genially:** est une application en ligne qui permet de présenter de façon interactive un diaporama, un exposé, un cours...
4. **AgoraQuiz:** Une plateforme de création de quiz collaboratifs, où les élèves s'impliquent et mémorisent les connaissances de manière ludique.
5. **Digistsorm de La Digitale:** est une application permettant de faire des quiz, des sondages, des nuages de mots
6. **Ed Puzzle:** Permet de couper une vidéo déjà en ligne avec des questions
7. **Wordwall:** Permet de créer de nombreux jeux (pendus, mots croisés, textes à trous, cartes à relier...) en ligne et imprimables
8. **Classroom Screen:** Page web à afficher au vidéoprojecteur pour accéder à de nombreux outils : chronomètre, éditeur de texte, sonomètre...
9. **Canva:** Outil de création d'infographies téléchargeables et imprimables.
10. **Kahoot:** Application pour interroger les élèves qui doivent être connectés (smartphone ou ordinateur)
11. **Google Doc:** est un document texte éditable par plusieurs personnes via un lien partageable
12. **Framapad:** est un document texte éditable par plusieurs personnes via un lien partageable : c'est un outil libre
13. **Digitools de La Digitale:** propose des outils d'animation, tirage au sort, formation de groupes aléatoires, sons, etc...
14. **Moiki:** est une application qui permet de créer des histoires interactives
15. **Serious escape cards:** est une application qui permet de créer des escape game type unlock (semi virtuel)