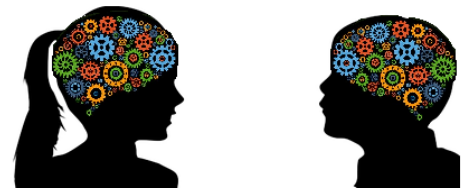


Des outils pour apprendre à apprendre



Aider les élèves à mieux mémoriser est un vrai enjeu pour lutter contre les inégalités scolaires. Nous présentons ici différents outils pour apprendre à apprendre. Le renforcement des compétences transversales (domaine 2 du socle) passe par un travail autour de la sélection et de la mémorisation d'informations.

L'élève pourra ainsi par la suite avoir de nouvelles techniques d'approches pour mémoriser les notions. Cela pourrait également éviter la lassitude en ayant le choix quant aux techniques de mémorisation.

Les objectifs de ce travail sont :

- D'apprendre à sélectionner les informations importantes dans le support de travail.
- De les mettre en forme selon différentes méthodes pour finalement choisir la méthode qui convient le mieux à l'élève.

Avant de passer par une phase d'appropriation de l'outil, il est nécessaire de faire un relais avec le professeur via une fiche permettant de concentrer les notions importantes et vérifier que les informations sélectionnées soient bien utiles pour la suite.

Ce travail doit être accompagné d'une planification des révisions via les outils créés car l'acquisition d'une mémoire à long terme est une condition essentielle pour comprendre, élaborer des connexions mentales, tisser des liens... Donc, la réactivation est essentielle. Elle devra se faire régulièrement, en reprenant les outils pour mémoriser les leçons. La spiralisation au cycle 4 permet d'accompagner cette réactivation des notions.

Nous vous proposons ici différents outils avec quelques précisions supplémentaires concernant la mise en place d'une différenciation :

1/ La fiche de mémorisation (fiche de révision)

2/ La carte mentale

3/ Le sketchnote

4/ Les flashs Cards

5/ L'enregistrement audio

6/ L'anti-sèche

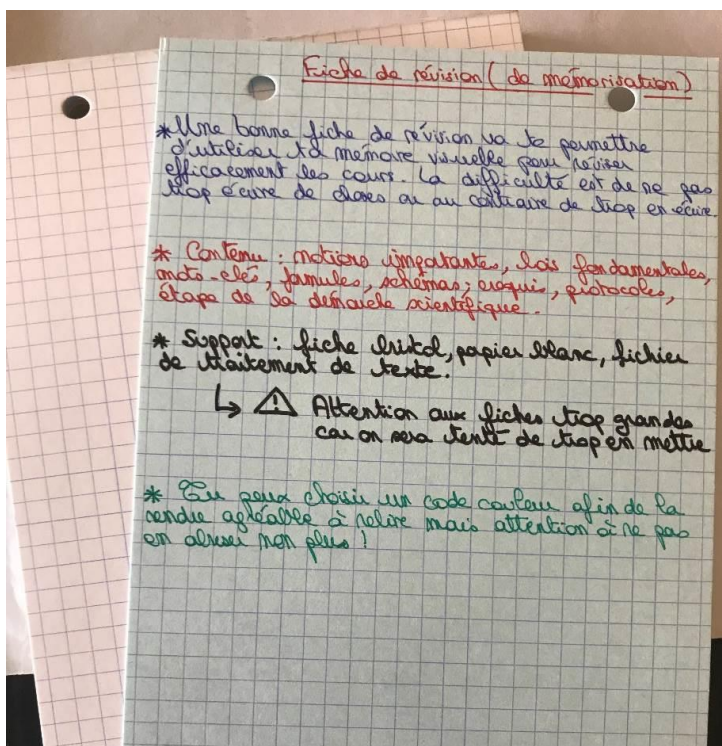
7/ La création de jeux

8/ Le nuage de mots

9/ Les trois questions de cours

1/ La fiche de mémorisation (fiche de révision)

Elle peut être classique sur des fiches ou tapée à l'ordinateur sur un fichier de traitement de texte. L'élève pourra l'organiser à sa manière (utilisation de couleurs, mise en place d'une certaine hiérarchie entre les notions).



2/ La carte mentale

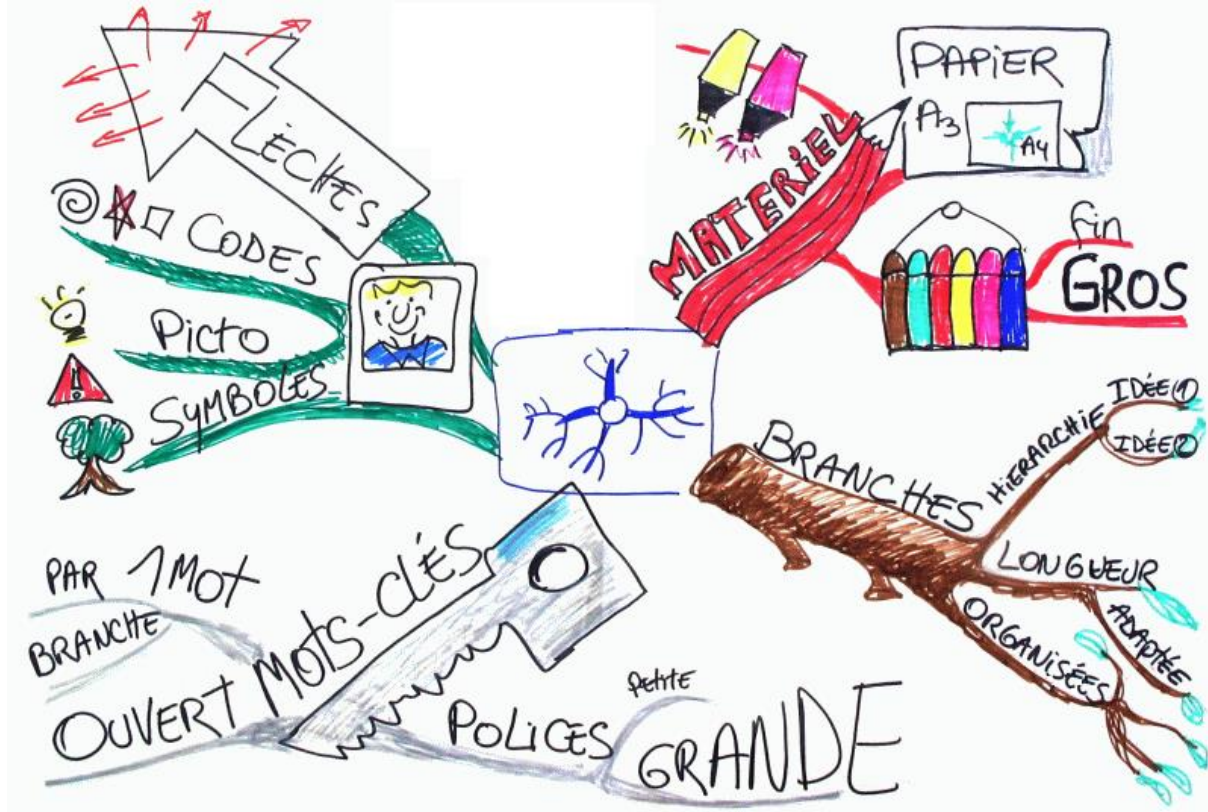
Cette carte permet de représenter le cheminement de la pensée : elle est donc strictement personnelle. Elle peut contenir des mots, des idées, des schémas.

Elle peut être construite sur une feuille de papier ou sur un fichier de traitement de texte ou encore à l'aide d'un logiciel (Freemind ou Freeplane).

L'organisation de la carte est circulaire (elle se lit dans le sens des aiguilles d'une montre) : c'est important pour la mémorisation. Elle ne part pas n'importe comment, dans n'importe quel sens.

Elle nécessite parfois de mettre en place une différenciation : squelette de carte à remplir, mots prédéfinis à assembler, cartes à trous, images déjà positionnées, couleur des bulles anticipées...

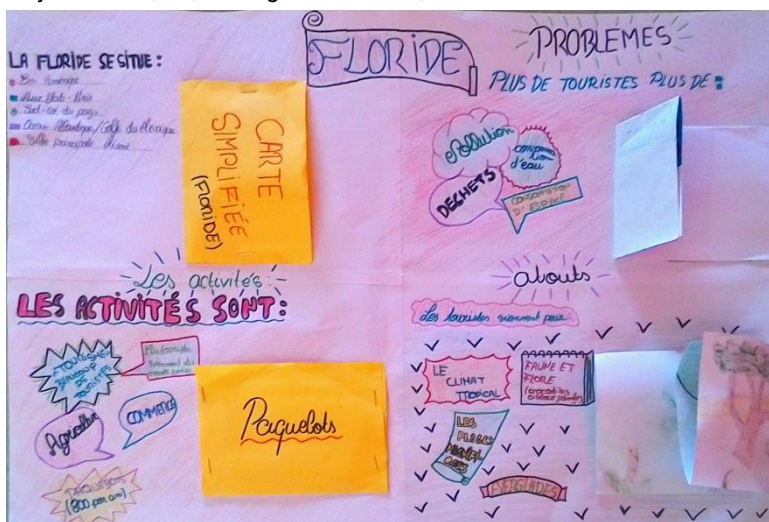
Les élèves pourront s'ils le souhaitent placer un fichier audio sur une carte mentale si celle-ci a été créée à partir d'un logiciel.



3/ Le sketchnote

C'est une prise de note visuelle et graphique. Voici un exemple en géographie à partir d'une étude documentaire. C'est la cousine de la mindmap : c'est une prise de note visuelle et graphique qui permettra à chaque élève de s'approprier les notions à sa façon. Il s'agira pour nos élèves de ne pas écrire le texte de manière habituelle mais de mettre en valeur les mots clés pour les distinguer des autres et établir une hiérarchie dans les notions. Il est important que nos élèves utilisent leurs propres mots pour synthétiser une notion.

Najwa Marai, 6^e, Collège Miramaris, Miramas

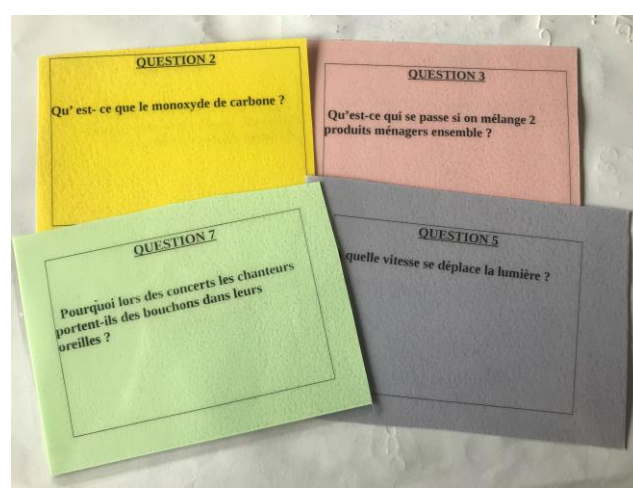


4/ Les flashs Cards

Il peut être difficile pour les élèves de sélectionner les bonnes questions et de les rédiger. L'un des moyens de différencier peut-être, pour certains de nos élèves de :

- proposer la question et l'élève rédige la réponse au verso,
- de proposer la réponse et l'élève rédige la question au recto.
- de pré-positionner sur certaines cartes des logos, des images afin de les orienter.

Ce travail peut également être proposé à l'aide du logiciel Anki.



Les flashs cards sont des cartes questionnaires.

Pour le matériel, c'est très simple, tu dois prendre une feuille de papier (colorée ou non) et tu coupes des cartes de dimensions égales. Tu peux aussi faire ce travail directement sur ordinateur sur le fichier Annexe 2 (flash cards).

En faisant ce travail, tu devras sélectionner les importations les plus pertinentes que tu dois mémoriser et tu apprendras les réponses.

RECTO

Tu dois inscrire au recto de la carte une question en lien avec une notion importante de ton cours.

VERSO

Sur le verso tu réponds à la question.

5/ L'enregistrement audio



Ce travail de prise de parole est nécessaire pour nos élèves qui seront confrontés très rapidement à des épreuves orales. C'est donc un travail au long terme qu'il faut entreprendre. Cette piste d'enregistrement leur permet de prendre le temps, de recommencer le travail si besoin (élèves qui ne parlent pas assez fort, qui hésitent sur certaines phrases...).

Cet enregistrement est possible sur le **dictaphone** de leur téléphone.

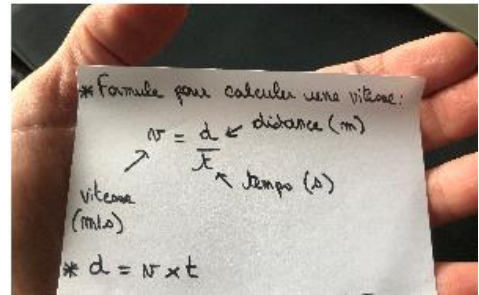
Une fois l'enregistrement créé, il conviendra de l'écouter très régulièrement afin de s'appropriier les notions.

Consigne pour l'élève : Quand tu es prêt tu peux t'enregistrer avec ton téléphone portable ou ta tablette avec un fichier audio. Voilà une idée pour commencer ton enregistrement :

« Bonjour, je m'appelle en classe de Je vais vous parler du chapitre qui s'intitule Dans ce chapitre, ce que je dois retenir c'est.....».

6/ L'anti-sèche

Cet outil repose sur la création d'une anti-sèche pour préparer une évaluation. Il peut être réalisé en groupe. C'est un moment important pour les élèves afin de sélectionner les informations importantes mais c'est aussi un temps où l'élève peut mettre à jour son support de travail s'il ne l'est pas. L'élève s'informe du programme de l'évaluation. L'élève extrait du support de travail ce qu'il faut retenir. L'élève écrit sur le recto du post-it les notions à retenir.



7/ Créer des jeux

En cherchant les mots clés du chapitre, l'élève identifie les notions importantes. Il peut ainsi chercher une définition et créer un jeu associé.

Voici quelques générateurs de mots-croisés, de mots cachés, de quiz, de pendus, de rébus, d'anagrammes...

www.educol.net
<https://www.fyrebox.com>
<https://www.rebus.exionnaire.com/>
<http://www.rebus-o-matic.com>



Molécules

Horizontal

- Mise en commun de deux électrons
- Règle de remplissage à 8 électrons sur la couche externe d'un atome

Vertical

- Liaison résultant de la mise en commun de deux électrons qui forment un doublet liant.
- Représente le noyau et ses électrons internes
- Règle applicable aux atomes de numéro atomique $Z \leq 4$

8/ Le nuage de mots

Après avoir identifié les mots-clés du chapitre, l'élève les relie mentalement aux paragraphes puis constitue son nuage de mot soit à l'écrit soit grâce à un générateur de mur de mots :

www.nuagesdemots.fr
www.wordle.net/
<https://wordart.com/>
<https://worditout.com/>
<http://tocloud.com/>



9/ Les trois questions de cours



Chaque élève prépare par écrit trois questions de cours sur la séance vécue pour la séance d'après. Cela lui permet de travailler la formulation de questions en plus de la sélection d'informations.

Lors de la prochaine séance, deux élèves sont tirés au sort : un posera les questions, l'autre y répondra. Les autres élèves pourront intervenir pour compléter les réponses et venir en aide à leur camarade interrogé.

Les questions peuvent être portées autant sur le contenu disciplinaire que sur les points méthodologiques vus en classe.