



Renforcer la mémorisation des élèves avec le numérique

Acver.fr/ficheshybridation&innovation



Pour qui ?

Pour vos élèves

Pour quoi ?

Proposer des activités plus ou moins ludiques pour aider les apprentissages, réviser efficacement et renforcer la mémorisation sur le long terme.

Comment engager les élèves dans un processus d'apprentissage efficace sur le long terme ?

Souvent, les élèves pensent que lire la leçon ou l'apprendre par cœur est suffisant pour retenir les informations. Or, les sciences cognitives ont montré que c'est en se questionnant et en réitérant le questionnement de façon espacée dans le temps que les savoirs s'ancrent dans la mémoire. Voici quelques outils qui permettront de créer assez facilement des situations de mémorisation sous forme de jeux interactifs.



Outils numériques



<https://communaute.elea.ac-versailles.fr/>

Moodle de l'académie de Versailles permettant de créer des parcours d'apprentissage très variés

Conseils et avis

Difficulté de mise œuvre

Pour les parcours complexes

1 2 3

Pour les activités qcm, appariement, jeu du millionnaire

1 2 3

Pour les activités du module H5P

1 2 3

- Avantages et possibilités offertes

Possibilité de construire des parcours des plus simples aux plus élaborés pour développer l'autonomie des élèves dans le processus d'apprentissage. Une gamification des parcours est possible pour susciter l'engagement des élèves et maintenir l'intérêt.

La plateforme permet un suivi à distance de l'activité des élèves, leurs connexions et le nombre de tentatives ainsi que leur score obtenu sur la plupart des activités et surtout sur les activités H5P. Des feed backs et/ou des indices peuvent être apportés, renforçant les apprentissages.

- Limites ou contraintes

Accès par le compte académique ou par le compte établissement. Les élèves se connectent via leur ENT, ils n'ont pas à créer de compte.

La création de parcours permet un usage tant en présentiel qu'en distanciel asynchrone ou pas. Le parcours est activé selon les paramètres choisis. Le suivi se fait en direct avec les journaux ou le tableau de bord. La prise en main d'Eléa demande de la formation mais les outils d'activités sont relativement faciles à mettre en œuvre. Des gabarits de parcours sont à disposition pour simplifier le travail de création.

Une banque de parcours : la Eléathèque permet de piocher des parcours à exploiter ou pour s'inspirer.

Ressources



<https://ressources.dane.ac-versailles.fr/tutoriels/article/plateforme-moodle-elea-560>



<https://communaute.elea.ac-versailles.fr/local/faq/index.php?role=prof>



<https://www.youtube.com/watch?v=sgJNqmkWLPc>

Groupehybridation&innovation@ac-versailles.fr ; France Serviere

Télécharger l'ensemble des fiches techniques

Télécharger l'ensemble des fiches pédagogiques

Télécharger l'ensemble des fiches témoignages



acver.fr/fichestechniques



acver.fr/fichespedagogiques



acver.fr/fichestemoignages



Outils numériques



<https://www.quiziniere.com/>

C'est un outil qui permet de créer et de corriger des exercices en ligne.



<https://kahoot.com/schools-u/>

Outil de quiz en ligne extrêmement ludique.

Conseils et avis

Difficulté de mise œuvre

1 2 3

- *Avantages et possibilités offertes*

Outil d'exercice et évaluation en présentiel ou distanciel, synchrone ou asynchrone sur une plage de temps définie. Le corrigé est à envoyer ou à mettre à disposition au terme de l'exercice.

Les questionnaires peuvent être créés par les élèves eux-mêmes pour augmenter le travail de mémorisation.

- *Limites ou contraintes*

Création d'un compte sur Réseau Canopé.

Pas de feed-back immédiat.

Difficulté de mise œuvre

1 2 3

- *Avantages et possibilités offertes*

Outil de vérification des connaissances sous forme de challenge : le plus rapide gagne le plus de points. Une musique entraînante et un décompte du temps imparti augmente l'intérêt. Un podium final annonce les scores des meilleurs participants. Les questionnaires peuvent être créés par les élèves eux-mêmes pour augmenter le travail de mémorisation.

Suivi des résultats.

- *Limites ou contraintes*

Création d'un compte enseignant gratuit. Pas de création de compte pour les élèves. Pour être conforme au RGPD, bien demander aux élèves de se connecter avec un pseudo. Nécessite un smartphone ou une tablette et du Wifi.

Ce jeu, adoré des élèves, peut vite les exciter, attention !

Se réalise sur des temps synchrones mais pas forcément en présentiel.

Des challenges peuvent également être réalisés en asynchrone.

Ressources



<https://www.quiziniere.com/tutoriels>



<https://portaleduc.net/website/kahoot/>

