



**ACADÉMIE
D'AIX-MARSEILLE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
des Bouches-du-Rhône



TERRITOIRE NUMÉRIQUE ÉDUCATIF DES BOUCHES-DU-RHÔNE

ATELIER N° 9A

TRAVAILLER LA MÉMORISATION EN CLASSE

SALLE ALAN TURING
LAURENT KIMPE



Programme

1.Introduction

- a.Les objectifs de l'atelier
- b.La thématique TNE

2.Mise en activité

- a.Kahoot
- b.QCMcam

3.Pause réflexive

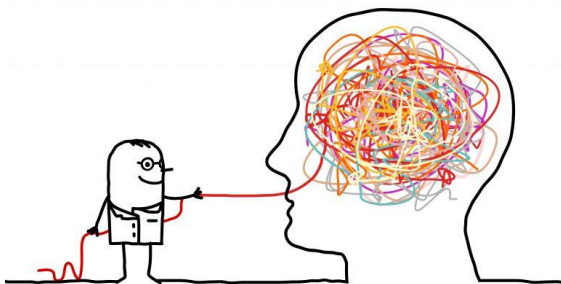
- a.Travailler la
mémorisation en classe

4.Conclusion

- 1.Que retenir ?
- 2.Les ressources associées

5.Ressources associées

Les neuromythes



Kahoot!



1. Introduction

Objectifs de l'atelier

Comment fonctionne la mémoire et comment, avec le numérique, aider nos élèves à mieux mémoriser ?

- Le fonctionnement de la mémoire chez nos élèves
- Kahoot : un outil au service de la mémorisation
- QCMcam : Multitesting et traces des apprentissages en classe

Thématique TNE

Enseigner avec le numérique :

Le numérique au service des disciplines-renforcement des savoirs fondamentaux

La mémorisation : Les neurones

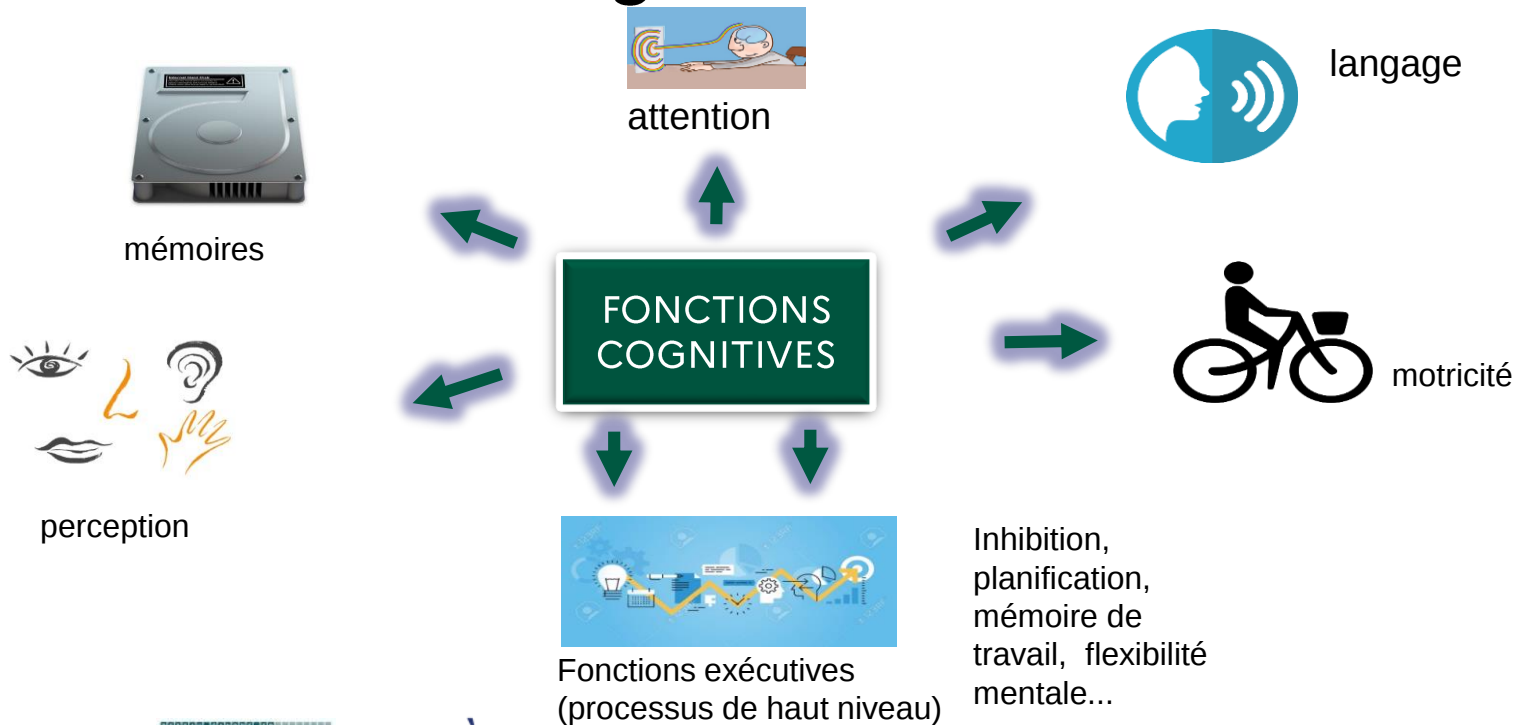


dendrite

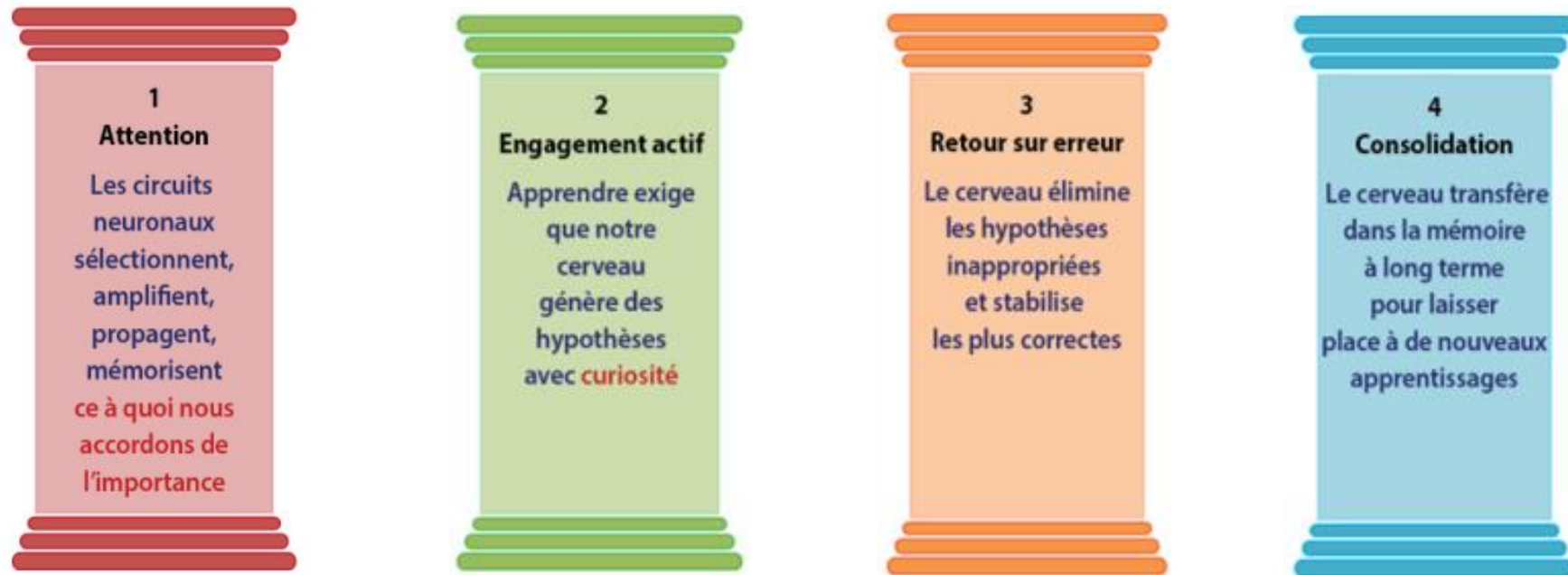
corps cellulaire

axone

La mémorisation : La cognition



La mémorisation : Les piliers de l'apprentissage



2. Mise en activité

QCMcam :



Web App' de sondage

Kahoot : Travailler en autonomie



Le futur : **09261352**

kahoot.it

Les fonctions dans la
phrase : **02809325**



Les fractions : **0481368**

Kahoot!

3. Pause réflexive

Pour quelles raisons utiliser ces applications en classe ?

1. Pour l'engagement des élèves
2. Pour leur simplicité d'utilisation
3. Pour garder une trace du travail fait
4. Pour varier les modalités de mémorisation

4. Conclusion

Pour en apprendre plus...



Apprendre à mémoriser (apports
et pratiques)

Début : 14/06/2021
Fin : 23/09/2030

84%

★ **FORMATEUR** Voir les détails

Module 1: Apports
de connaissances

Module 2:
Exploitation
pédagogique

Module 3: Le
numérique pour
mieux mémoriser

5. Ressources associées

Proposition d'activité pédagogique

Intitulé de l'activité : Mémoriser en classe et hors la classe				
Domaine/ discipline	2 : Les méthodes et les outils pour apprendre	Durée	10 min	Cycle 2 – 3 – 4
Compétence	Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors			
Déroulement	• Interroger les élèves en classe au début de la séance pour revoir les acquis précédents • Interroger les élèves à la fin de la séance afin de consolider ce qui vient d'être étudié • Organiser des séances de préparations pour les évaluations • Permettre aux élèves de construire eux même leur questionnaire • Les rendre autonomes pour leur révision • Programmer des séances régulières et espacées dans le temps.			
Matériel / support / ressources Site kahoot + périphérique connecté (téléphone, tablette, ordi...) Site QCMcam + Qrcode en carton + smartphone ou tablette enseignants				
Auteurs : Laurent Kimpe				

Ressources associées

Kahoot!

Accès



Documentation



Web App' de sondage

Accès



Documentation

Vos formateurs

- Laurent KIMPE, chargé de mission à la DRANE PACA, pôle Aix-Marseille
- laurent.kimpe@region-academique-paca.fr