



# Favoriser la mémorisation en classe et hors classe

publié le 23/08/2024

## à l'aide d'un rituel et d'outils numériques

---

### *Descriptif :*

Réactiver rapidement les connaissances en début de séance et favoriser la mémorisation du lexique et des repères pendant une séance ou après la séance.

---

### *Sommaire :*

- Contexte et objectif de la séance
  - Plus-value du numérique dans cette séance
  - Modalités de mise en œuvre
  - Déroulement de la séance
  - Compétences travaillées
  - Bilan critique de la séance
- 

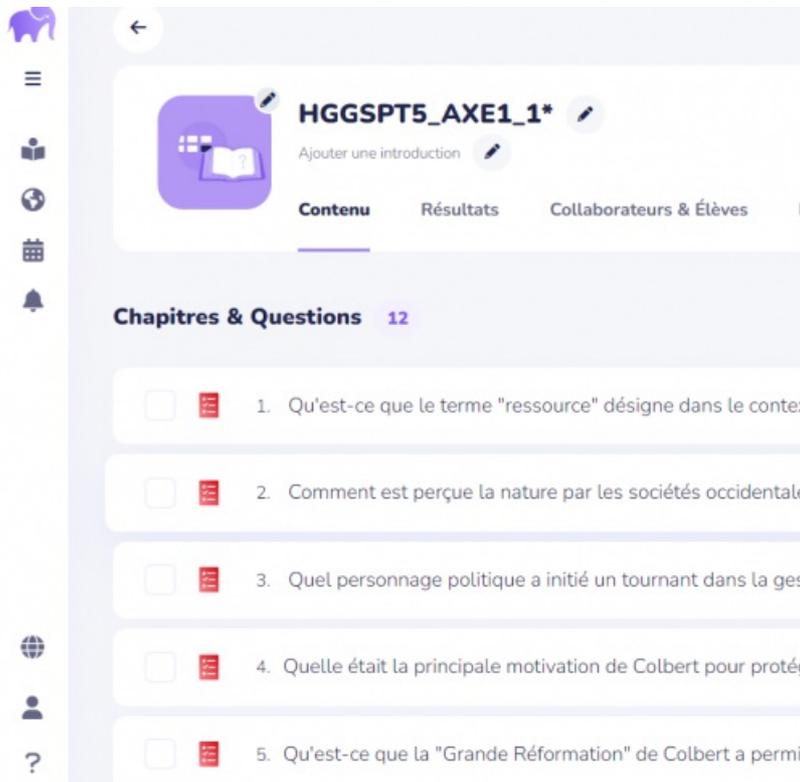
### ● Contexte et objectif de la séance

Dans le préambule du programme d'histoire géographie en lycée général, la transmission de connaissances précises est présentée comme le premier objectif, notamment à travers l'acquisition de repères temporels. La démarche présentée vise à l'aide de deux outils numériques à faciliter la mémorisation de repères et du vocabulaire spécifique à l'histoire géographie ou à l'HGGSP.

### ● Plus-value du numérique dans cette séance

A. Tricot a établi que les entraînements à la mémorisation au moyen d'une application numérique étaient plus efficaces en raison d'un stéréotype non menaçant, les élèves s'autorisent davantage à se tromper avec une application numérique. L'application permet aux élèves de répéter les entraînements autant de fois qu'ils le souhaitent (en classe ou hors classe). L'effort de récupération réalisé pour répondre aux questions renforce la mémorisation et se trouve accentué par la répétition.

L'usage de la roue de la fortune peut aussi être plus motivant que la réactivation sans numérique.



### ● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : tous
- Durée : 5 min pour le rituel (5 min de préparation) - 5 à 10 min pour l'application (15 min de préparation)
- Ressources numériques utilisées : aucune
- Applications numériques utilisées :
  - ▶ La Roue de la Fortune (La Digitale) [Lien vers l'application en ligne](#) ↗

Tutoriel :



Tutoriel - Digttools de LaDigitale (roue de la fortune, tirage au sort...) (Video Youtube)

▶ Wooflash : [lien vers l'application en ligne](#) ↗

[Tutoriel Wooflash \(chaîneYT\)](#) (Binary Data)

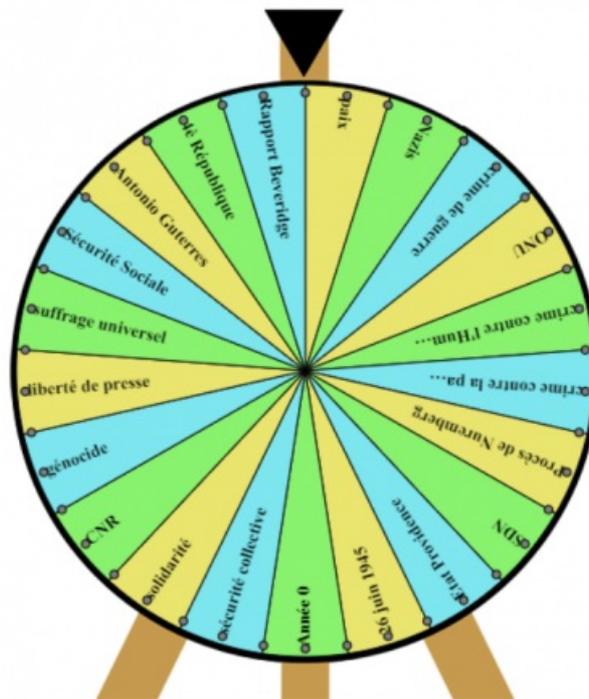
- Pré-requis : aucun

### ● Déroulement de la séance

A la fin du cours, les élèves sortent de la salle en donnant un mot relatif à la leçon qui vient de se dérouler.

L'enseignante ou l'enseignant note le mot. A l'aide de la liste établie par les élèves, elle ou il saisit les mots dans l'application la Roue de la Fortune.

Au début du cours suivant, la Roue de la Fortune est affichée et la roue est tournée 3 fois. Les élèves volontaires précisent ce qu'ils savent sur la notion ou la date qui a été tirée au sort. L'enseignant peut ajouter des éléments ou les rectifier si nécessaire. La roue peut être tournée par l'enseignant ou par un élève.



L'application Wooflash peut être utilisée à n'importe quel moment du cours si l'enseignante ou l'enseignant accepte l'usage du smartphone ou d'un ordinateur. L'enseignant ou l'enseignante crée un questionnaire avant de le proposer. Plusieurs types de réponses sont possibles : QCM, question ouverte, textes à trous, associations,...

Chaque élève se connecte à l'aide d'un code créé au moment de l'élaboration du quiz ou d'un QR Code projeté par l'enseignant puis répond aux questions posées. Le travail peut aussi être réalisé après le cours ou en amont du cours, hors la classe. L'enseignant peut à tout moment savoir les élèves qui ont réalisé le questionnaire et combien

de fois. Le questionnaire peut également devenir une évaluation en modifiant les paramètres dans l'application.  
**Conseil** : pour faciliter la prise en main, la première utilisation (avec le téléchargement de l'application si possible) peut se faire en classe.

### ● Compétences travaillées

- **Compétences disciplinaires** :

- Maîtriser et utiliser des repères chronologiques et spatiaux  
Connaître et se repérer : Identifier et expliciter les dates et acteurs des grands événements.
- Contextualiser : Mettre un événement ou une figure en perspective.

- **Compétences du CRCN** mises en œuvre par les élèves :

- ▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) 

- Communication et collaboration
  - S'insérer dans le monde numérique
- Environnement numérique
  - Évoluer dans un environnement numérique

- **Compétences du CRCN-Edu** mises en œuvre par l'enseignant :

- ▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) 

- Environnement professionnel
  - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
- Enseignement - Apprentissage
  - Évaluer au service des apprentissages
- Diversité et autonomie des apprenants
  - Inclure et rendre accessible
  - Différencier
  - Engager les apprenants

### ● Bilan critique de la séance

L'application est utilisée par la totalité des élèves pour mémoriser les notions des traces écrites ou préparer une évaluation. Certains élèves ont même transféré cet usage pour se créer leur propres outils de révision dans l'application sous la forme de flashcards, y compris dans d'autres disciplines.