

Points importants pour exploiter la réactivation en classe :

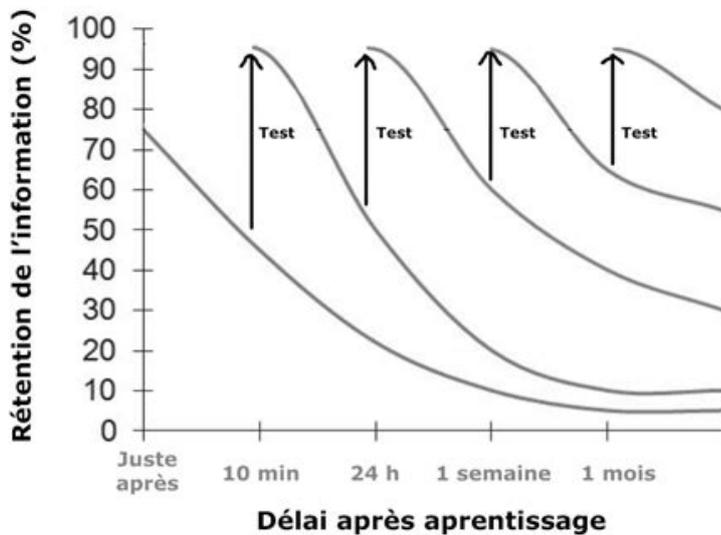
Principes :

Premier principe :

Espacer les apprentissages sur plusieurs périodes **intercalées** de périodes de repos est plus efficace dans la durée que des apprentissages regroupés.



Deuxième principe :



Agrandir progressivement l'écart entre les intervalles de répétition permet d'ancrer durablement un apprentissage :

C'est l'effort même pour rappeler l'information avant qu'elle ne soit oubliée qui renforce la mémorisation à long terme.

En classe :

L' utilisation des répétitions pour un apprentissage plus efficace peut passer par :

- 1) Réactivation de Début de cours : technique de la feuille blanche (avantage : tous les élèves sont impliqués)
- 2) Réactivation de Fin de cours
- 3) Réactivation à la maison : l'élève révise pour le cours suivant





Faire expliquer l'élément important d'un élève à un autre élève et réciproquement

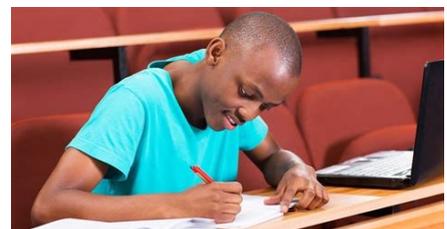
L'élève cherche une question à poser sur ce que l'on a vu, faire rédiger des questions aux élèves sur la thématique abordée : le fait de s'interroger développe la mémorisation :



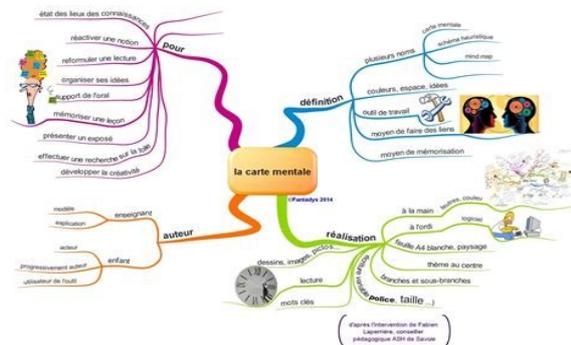
- Répéter un même message **plusieurs** fois et sous **différents** angles :

Tableaux et graphiques	
Objectifs	
<p>Notions</p> <p>Comprendre les différents types de tableaux et graphiques.</p> <p>Interpréter les données présentées dans ces supports.</p> <p>Produire des tableaux et graphiques adaptés à une situation.</p>	<p>Évaluation des apprentissages</p> <p>Produire un tableau et un graphique à partir d'un jeu de données.</p> <p>Interpréter les données présentées dans un tableau et un graphique.</p>
<p>Contenus</p> <p>Tableaux à double entrée.</p> <p>Tableaux à simple entrée.</p> <p>Graphiques à barres.</p> <p>Graphiques à secteurs.</p> <p>Graphiques à lignes.</p>	<p>Évaluation de la population</p> <p>Produire un tableau et un graphique à partir d'un jeu de données.</p> <p>Interpréter les données présentées dans un tableau et un graphique.</p>

Faire des exercices d'application dans un premier temps, puis des exercices plus ouverts

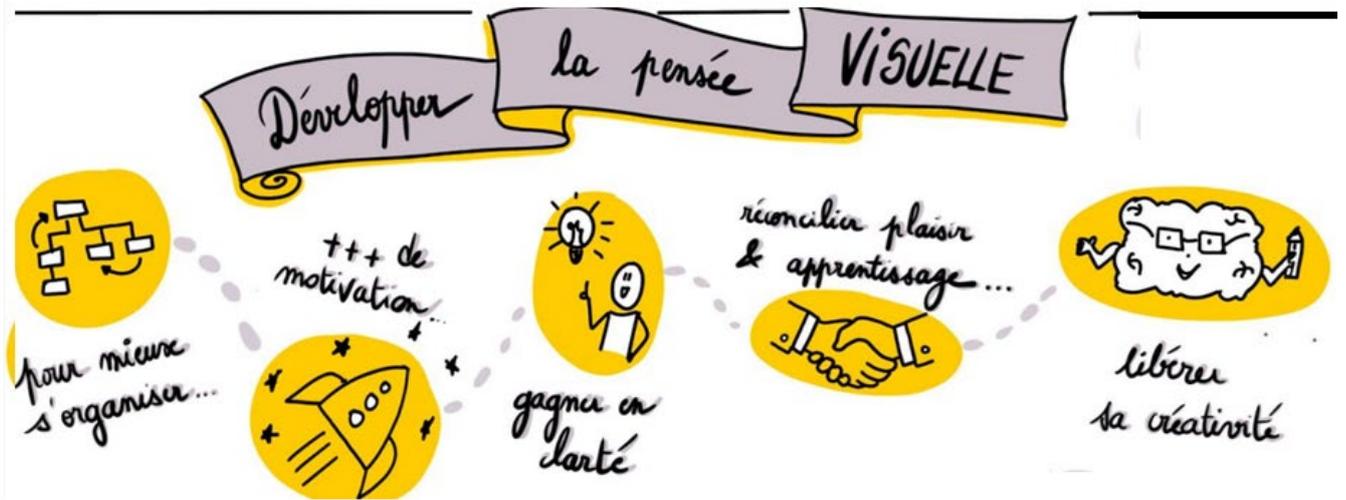


Faire créer aux élèves leur CARTE MENTALE





Utiliser une vidéo
en complément



Utiliser la
visualisation externe

Pour parvenir

A la
visualisation interne



Ou même susciter directement la visualisation interne





Utiliser l'outil informatique : par exemple l'utilisation de Labomep de Sésamath en mathématiques en devoir à la maison offre des possibilités intéressantes

Notion de bien-être :

On choisira les méthodes d'enseignement que l'on utilise en fonction des besoins, en fonction des chapitres, des thèmes

Il faut garder à l'esprit la notion de plaisir :

au plus les méthodes sont variées,
au plus les séquences d'enseignement sont rythmées,
au plus l'élève s'amuse à apprendre,
au plus l'élève est acteur dans l'apprentissage

au plus on éloigne la notion d'ennui.



Il en va de même pour la mémoire :

Pourquoi ?

. Les informations les plus faciles à rappeler en mémoire sont celles qui :

- ont été accompagnées d'**émotions** fortes (agréables ou désagréables);
- ont été rencontrées **souvent**;
- ont été rencontrées **récemment**.



La mémoire va d'abord consulter les informations de ce type en premier d'où l'intérêt d'utiliser ces trois leviers (émotion, répétition, récence) pour les apprentissages scolaires.

.....

Sources :

Labomath du Pays de Condé
Wattiau Thierry, enseignant formateur
Réinventez vos formations avec les neurosciences de Aurélie Van Dijk.
Activer ses neurones de Steeve Masson