

## Fiche descriptive du projet d'aide à la mémorisation par les jeux de mémorisation.

Suite aux dernières recherches en neuroscience, nous pouvons établir que le processus de mémorisation nécessite plusieurs étapes :

- mobilisation des organes sensoriels (via l'audition/ la kinésie/ le visuel) ;
- répétition ;
- mémorisation active.

En tant qu'enseignant, nous savons également que le jeu rend les élèves plus attentifs et volontaires durant les apprentissages.

Les jeux numériques permettent une répétition illimitée des notions à mémoriser de manière dématérialisée. La correction est automatique et permet à chaque élève de se situer dans ses apprentissages.

### Améliorer la mémorisation par des jeux numériques

#### Hypothèses de travail :

Les classes remobilisant les connaissances acquises au cours d'une ou de plusieurs séances par l'intermédiaire d'un jeu numérique, mémorisent davantage les notions abordées et/ou le vocabulaire sur le long terme qu'une classe n'ayant pas accès à cet outil.

**Niveau concerné :** cycle 4

#### Proposition de jeux numériques :

- memory ;
- flashcards ;
- glisser/ déposer en image ;
- glisser/déposé en texte.

#### Lien vers l'outil de mémorisation :

<https://view.genial.ly/5ef5e8ed8cf6ab0d3e58259c/interactive-content-memo-systeme-digestif>

#### Compétences travaillées :

Utiliser des outils et mobiliser des méthodes pour apprendre

- Identifier et choisir les outils et les techniques pour garder trace de ses recherches (à l'oral et à l'écrit).

#### Eléments du programme travaillés :

- Nutrition et organisation fonctionnelle à l'échelle de l'organisme, des organes, des tissus et des cellules ;
- Expliquer le devenir des aliments dans le tube digestif ;
- Système digestif, digestion, absorption ; nutriments ;
- Relier la nature des aliments et leurs apports qualitatifs et quantitatifs pour comprendre l'importance de l'alimentation pour l'organisme (besoins nutritionnels).

#### Protocole d'évaluation des hypothèses de travail :

A tester sur l'ensemble des élèves de 3 classes ayant un niveau équivalent :

- groupe 1 : utilisation répétée de l'outil de mémorisation à chaque séance de cours ;
- groupe 2 : donner l'outil de mémorisation aux élèves et leur demander de travailler chez eux/CDI ;
- groupe 3 : élèves n'ayant pas accès à l'outil de mémorisation.

Observer si les résultats sont meilleurs ou non en identifiant le groupe. Selon les résultats obtenus, possibilité de modifier ses pratiques pédagogiques (pour 1 ou plusieurs autres chapitres) en cohérence avec ces résultats.

#### Proposition d'intégration :

- en devoirs faits ;
- en travail en distanciel (périodes de confinement) ;
- à la maison (devoirs) ;
- en classe (révision de début de séance / bilan de fin de séance).

#### Compétences CRCN :

Possibilité pour les élèves de créer leurs propres outils de mémorisation en développant leurs documents multimédias.