

Fiche d'aide à l'apprentissage

Quelques conseils avant d'utiliser les outils...

1 Mise en place d'un environnement propice au travail :

1. **Éliminer** toutes les **distractions** (téléphone, animaux, etc.)
2. **Réduire** au maximum toutes les **sources de bruit** (musique, personnes autour, animaux, etc.)
3. **Créer** un **environnement "chaleureux"** --> température idéale, luminosité correcte, bureau rangé, etc.

BONUS : mettre en place une **routine de travail**

Exemple : Je rentre de l'école à 18h, je prends mon goûter en regardant mon téléphone pendant 15 min, je joue avec mon chien pendant 5 min et je me mets au travail.

--> **Il faut que je sois en train de travailler à 18h30 MAXIMUM**

2 La mise au travail

1. **Prioriser** ses leçons : commencer par les choses urgentes
2. Faire des **pauses régulières** : par exemple entre 2 matières, au bout de 30 min, entre 2 exercices, etc.
3. Ne pas bloquer sur un exercice/une leçon plus de 15 min

Exemple : J'ai 2 exos de maths à faire pour demain (mercredi), du vocabulaire à apprendre en anglais pour la semaine prochaine et un DS d'Histoire jeudi.

Je commence par faire mes exos de maths, si je n'y arrive pas, je demande de l'aide à mes camarades ou à quelqu'un d'autres et si je n'y arrive toujours pas je le mets de côté pour le reprendre plus tard.

Je fais une courte pause de 5 min (sans écran évidemment)

Je révise mon DS d'Histoire : fiche de révision, autres techniques (voir la suite)

S'il me reste du temps et de la motivation, je commence à apprendre mon vocabulaire en anglais.

3 Les techniques d'apprentissage



Pour les matières les moins motivantes, il faut réussir à créer une **méthode ludique** afin de garder la **motivation** - c'est la clé !

Utiliser de la **couleur** (cela doit être "beau")
Être **Clair et concis** (cela doit être synthétique)

Liste des outils :

- Méthode des boîtes
- Jeu du memory
- Devine-tête
- Fiches de révision
- QUIZ
- BINGO des mots
- Pictionary des concepts
- Code name (version scolaire)
- Carte mentale

[TIPS] : Plus on mobilise nos sens pour apprendre une notion, mieux on la retient --> utilise au maximum tous tes sens comme l'ouïe, la vue, le toucher (à travers l'écriture) et l'odorat pourquoi pas

N.B. : Ces méthodes sont à tester, elles peuvent ne pas convenir, le plus important c'est d'en trouver une ou plusieurs qui nous plaisent !



Méthode des boîtes

Principe : Mettre des mots/phrases dans une boîte en fonction du niveau de maîtrise.

Mise en place : L'élève inscrit sur chaque bout de papier une définition ou un mot de vocabulaire qu'il place dans la première boîte. La 1ère boîte correspond aux mots à tester tous les jours, la 2e tous les 2 jours et la 3e tous les 5 jours.

Chaque bonne réponse fait passer le papier dans la boîte suivante et chaque mauvaise réponse le fait passer dans la boîte précédente.

Objectif : Permet de passer plus de temps sur ce que l'élève connaît moins bien. Challenge l'élève à faire passer les papiers dans la boîte suivante. La répétition espacée consolide la mémoire et rend les connaissances plus durables.



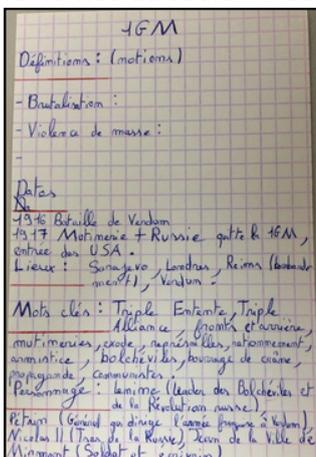
Adapté pour : vocabulaire, définitions, formules

Fiche de révision

Principe : Résumer/Synthétiser un cours efficacement

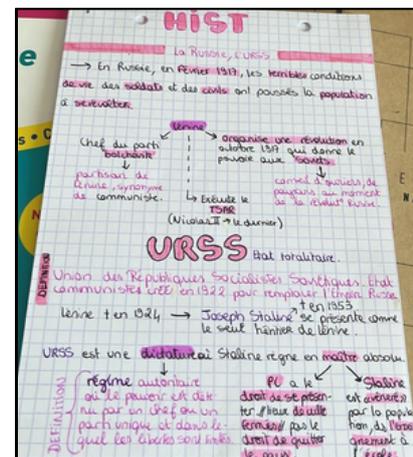
Mise en place : L'élève écrit sur un feuille les éléments clés de son cours. Il évite les détails superflus, structure sa fiche avec des titres et sous-titres, utilise des mots-clés et abréviations. Il peut utiliser des schémas pour rendre plus "visuelle" sa fiche ainsi que de la couleur correspondant à une catégorie (ex : en rouge les titres, vert les définitions, etc.). Terminer sa fiche par un résumé en 3 à 5 points-clés.

Objectif : Permet de réduire un cours de plusieurs pages en une seule fiche lisible en quelques secondes qui reprend tous les éléments clés du cours. Créer un outil de révision personnel



Fiche de révision moyenne

- ~~×~~ Couleurs
- ~~×~~ Lisibilité
- ~ Concis
- ~~×~~ Efficace



Fiche de révision bonne

Adapté pour : Cours entier, définitions, formules

QUIZ

Principe : Reproduire les modalités des jeux TV pour s'amuser en apprenant.

Mise en place : (en solo) L'élève écrit sur un feuille des questions de cours, des définitions en rapport avec un cours. Cela peut être sous forme de QCM, vrai/faux, ou encore de devinette. Il demande à quelqu'un de lui poser des questions avec un temps limité. Possibilité d'inverser les rôles (recommandé).

Objectif : Donner envie de réviser en travaillant sa mémorisation et créer des souvenirs.

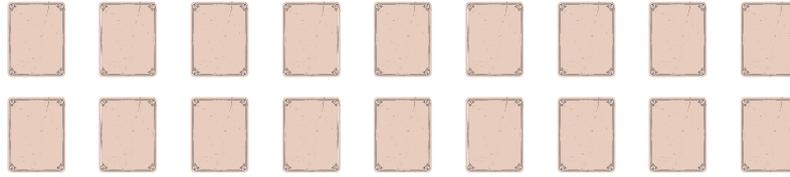
Adapté pour tous les types de révision

Jeu du Mémory

Principe : Ce jeu fonctionne comme un jeu de memory classique. On crée des paires de cartes avec, sur l'une, le mot ou concept à retenir, et sur l'autre, la définition. Ex : [ANGLAIS] burn --> brûler, [HG] 1789 --> Prise de la Bastille

Mise en place : Mélangez les cartes puis disposez-les face cachée. Les élèves doivent retourner deux cartes à la fois et trouver la paire (mot + définition). Si c'est correct, ils gagnent les cartes et rejouent. Sinon, ils retournent les cartes et laissent la place à leur partenaire.

Objectif : Le but est de mémoriser les définitions en s'amusant et de faire des associations mot/définition.



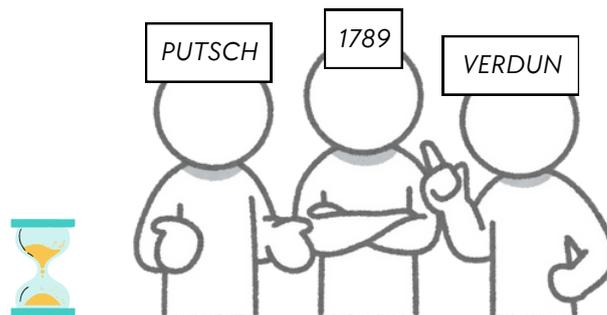
Adapté pour le **vocabulaire, les définitions, formules, etc.**

Devine-tête

Principe : Ce jeu fonctionne comme un jeu de devine-tête classique. Le but est de deviner le mot qu'on a sur la tête qui a été choisi par son partenaire. Il se joue à 2 minimum.

Mise en place : Chaque joueur choisi un mot en lien avec un cours qu'il met sur la tête de l'autre joueur. Chacun son tour, chacun dispose de 30 sec pour poser des questions sur son mot. L'autre ne doit répondre que par oui ou non. La partie s'arrête lorsque les deux joueurs ont trouvé le mot. Variante en anglais fortement recommandé.

Objectif : Le but est de mémoriser les définitions en s'amusant et de faire des associations d'idées et en créant des souvenirs avec ces mots.



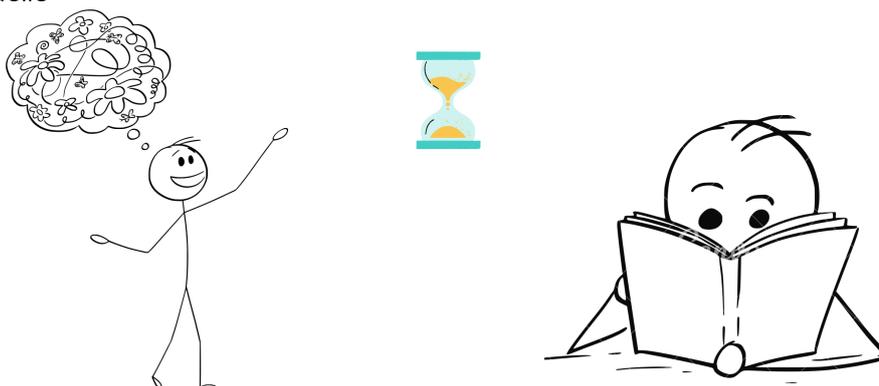
Adapté pour tous les types de révision

Pictionary des concepts

Principe : C'est une adaptation du Pictionary où l'élève doit dessiner des mots ou des concepts qu'il apprend, sans utiliser de mots. Il se joue à 2 minimum.

Mise en place : L'élève reçoit un mot ou un concept à dessiner, et l'autre personne doit deviner en un temps limité. Si elle trouve, elle marque des points. Inverser les rôles au bout de 5 manches par exemple.

Objectif : Ce jeu encourage l'élève à comprendre le concept en profondeur et à associer des images aux mots, ce qui renforce la mémoire visuelle



Adapté pour tous les types de révision

BINGO des mots

Principe : Sur une grille, les élèves inscrivent les mots ou concepts à apprendre.

Mise en place : L'autre personne lit les définitions une par une. Si l'élève trouve un mot correspondant dans sa grille, il le coche. Dès qu'il a une ligne complète (horizontalement, verticalement ou en diagonale), il crie « Bingo ! ».

Objectif : Motiver l'élève à repérer rapidement les définitions, en créant un effet de compétition amical.

BINGO !		
Could	Broken	Went
Felt	Found	Forgotten
Draw	Flew	Fight

*Exemple de définition : Le participe passé du verbe "pouvoir"
Le prétérit de "broken"*

...

Adapté pour le vocabulaire, les définitions, formules, etc.

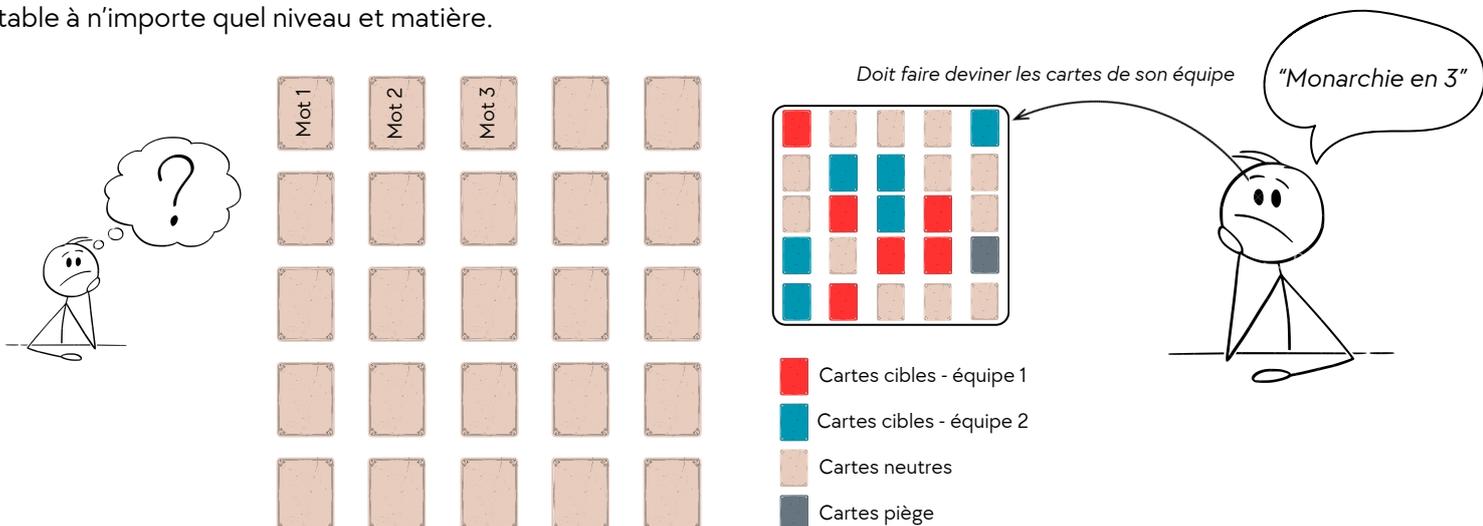
Code name (version scolaire)

Principe : Les élèves doivent retrouver les mots cibles (les "codenames") parmi une grille de mots en utilisant des indices fournis par leur chef d'équipe. Cela peut être des mots de vocabulaire, des concepts en sciences, des personnages historiques, etc.

Mise en place : Préparer une grille (en 5x5 par ex), choisir une liste de mots en lien avec un sujet. Mélanger des mots cibles (ceux à retrouver), des mots neutres (ne rapportent ni ne retirent de points), et un mot piège (qui fait perdre la partie s'il est choisi). La première personne doit faire deviner les mots cibles à l'aide d'indices sans faire deviner le mot piège. Il annonce également le nombre de mots à trouver par coup. Si un mot neutre est choisi, l'équipe passe son tour.

Objectif : Retrouver les mots cibles avant l'autre équipe. Possible de le faire à 2 : l'un fait deviner le plus rapidement possible les mots à l'autre.

Parfait pour le côté ludique, encourage la communication, la prise de décision et renforce la confiance en soi. Ce jeu est ajustable à n'importe quel niveau et matière.



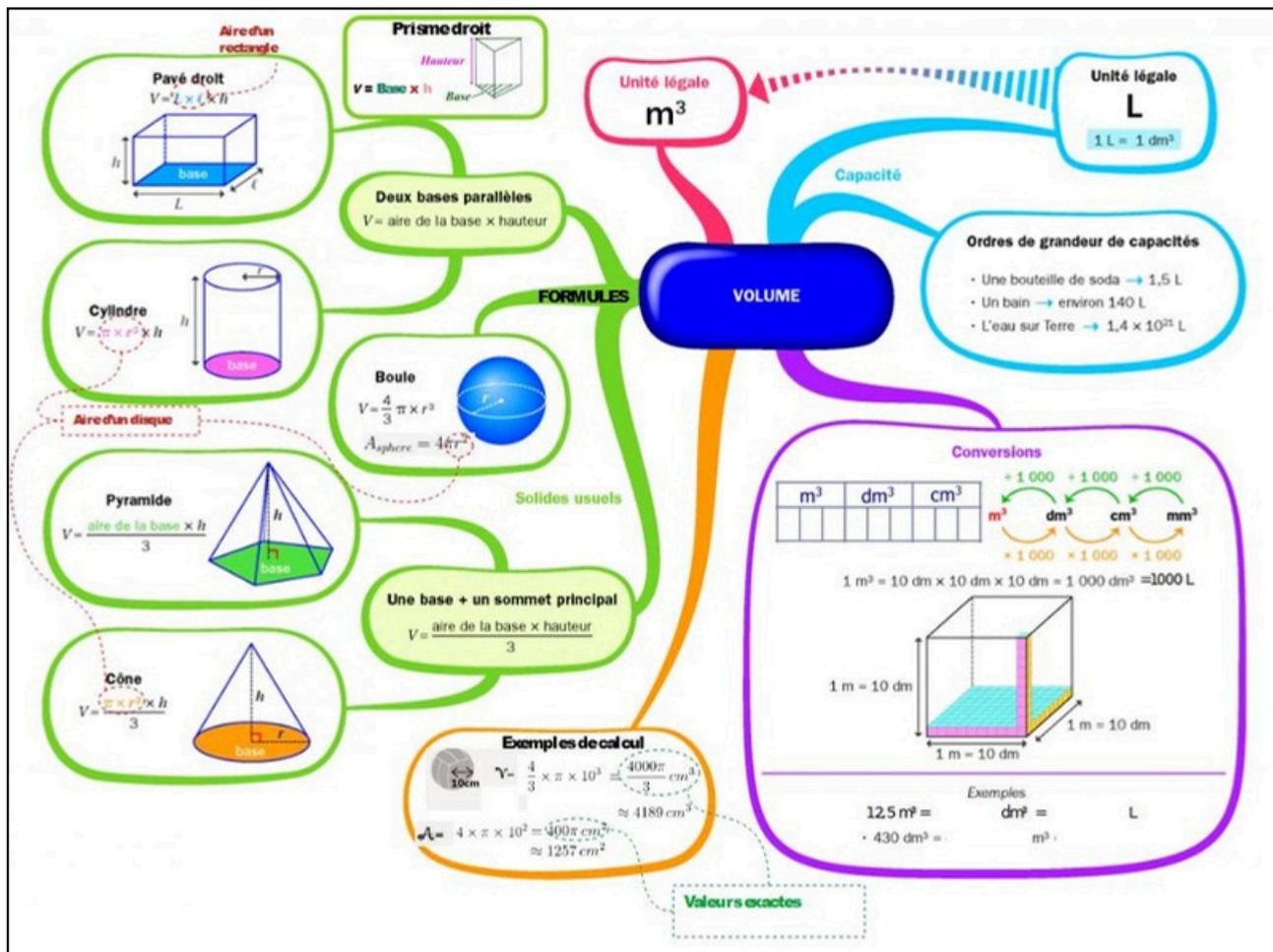
Adapté pour tous les types de révision

La carte mentale (MINDMAP)

Principe : technique de prise de notes visuelle qui permet de représenter des informations de manière simple et organisée. Elle se construit autour d'une idée centrale et s'étend en branches, qui regroupent les informations importantes de façon hiérarchisée. C'est une méthode qui aide à mieux comprendre, organiser, et mémoriser des concepts en les rendant visuellement plus clairs et logiques.

Mise en place : Sur une feuille, y inscrire au centre l'idée centrale (par exemple le nom du chapitre), autour de ce mot, dessiner des branches avec au bout un sous-thème important puis répéter en déclinant ce sous-thème en d'autres idées clés. Ne pas oublier d'y ajouter de la couleur et/ou des dessins/images. Les dernières branches pourront être détaillées.

Objectif : La carte mentale est une sorte de fiche de révision plus visuelle. Elle facilite la mémorisation et l'organisation des idées, c'est un outil très puissant. Elle permet d'avoir une vision d'ensemble d'un sujet en un coup d'œil, elle clarifie les liens entre les idées et stimule la mémoire grâce aux associations visuelles.



Exemple de carte mentale sur le sujet des volumes

Adapté pour les synthèses de fin de chapitre