

EFFETS INATTENDUS DE LA MEMORISATION RITUALISEE EN COLLEGE

Halimatou Besson

*professeure de Lettres
Classe de 6ème*

**Collège Les Dines-Chiens
Chilly-Mazarin (91)
2014-2015**



www.sciences-cognitives.fr



**DIRECTION
DES RESSOURCES
HUMAINES
DE L'ARMÉE
DE TERRE**

Objectifs de la démarche

Au cours de l'année 2014-2015, Madame BESSON s'est donné à titre expérimental les objectifs suivants relatifs à la mémorisation :

- Faire passer l'idée aux élèves que la mémorisation est une opération fondamentale dans la vie scolaire, et que pour la réussir il faut s'astreindre à des pratiques bien organisées.
- Inclure des pratiques de mémorisation (réactivation) à l'intérieur même du cours, et les ritualiser, pouvant porter sur des savoirs acquis antérieurement.
- Utiliser des outils numériques prévus pour cela (Quizlet), mais également pratiquer des activités de type ludique.
- Limiter l'effort de mémorisation soutenue à des fondamentaux ciblés.
- Rendre les élèves auteurs-créateurs de certaines activités de mémorisation.

Ces objectifs furent fixés à la suite de constats tels que :

- La démarche, essentielle, de mémorisation est souvent bâclée. Trop souvent les élèves ne la font pas, et ne savent pas la faire.
- Les élèves ne sont pas tous égaux face à cette tâche, son externalisation renforce et alimente la fracture scolaire.

Champ disciplinaire

Français : tous les champs de la discipline sont concernés : littérature, grammaire, orthographe, vocabulaire.

Déroulé

L'expérience consiste à inclure à chacune des séances un temps d'accompagnement à la mémorisation des fondamentaux à l'aide de « flash cards » construites avec le concours de tous les élèves de la classe.

Outils et matériel

- QUIZLET est un logiciel gratuit, disponible en ligne, qui permet de réaliser rapidement des cartes répondant au principe de question (recto) – réponse (verso). En faisant défiler les cartes les élèves s'approprient progressivement les notions. QUIZLET : <https://quizlet.com>
Chaque jeu de cartes est consultable librement par l'élève s'il dispose de l'URL qui lui est associé.
- Vidéoprojecteur – connexion internet -

Objectifs poursuivis au cours des séances

- Cibler les essentiels de chaque séance
- Amener les élèves à tenir une posture réflexive face aux notions en jeu
- Constituer avec les élèves un catalogue de connaissances
- Accompagner la mémorisation des connaissances attendues en fin de chapitre
- Assurer un apprentissage progressif, Réactiver régulièrement les connaissances liées aux séances précédentes, Assurer un suivi des apprentissages.

Déroulé du quart d'heure

L'activité « mémorisation » se déroule en fin de cours, une fois que le professeur a terminé la séance et l'ensemble des activités associées.

La construction du jeu de cartes et la mémorisation de celui-ci est ritualisé. Temps imparti : **un quart d'heure à la fin du cours.**

Les élèves travaillent en groupe : relecture du cours, sélection des points importants et leur transformation en questions, étape indispensable qui favorise l'ancrage des notions. Les élèves ont **5 minutes** pour trouver une ou deux questions (avec leurs réponses) en parcourant la séance.

Les élèves construisent de manière autonome leur évaluation. Leur implication dans le processus d'évaluation décuple leur **motivation**. Une grille distribuée à tous leur permet de retranscrire les différents scores obtenus et de visualiser leurs progrès. Il est clairement communiqué que les jeux de cartes construits seront réutilisés pour **les évaluations**.

La mise en commun consiste en l'énoncé pour chaque groupe et à tour de rôle, des questions qui sont immédiatement saisies par l'enseignant. Il se réserve alors le droit de reformuler ou de compléter.

Les 5 dernières minutes sont consacrées au défilé des cartes. Chaque carte est munie de son empreinte sonore (ce qui favorise la mémorisation). La question est posée et chaque élève doit signifier le fait qu'il ait une réponse en tête par un lever de bras. Quand le plus grand nombre a la main levée, la réponse est affichée par le professeur. Plus le jeu de carte est pratiqué, plus les mains sont rapides et nombreuses à se lever.

La réactivation par le biais de jeux plus anciens peut aussi faire l'objet d'un court moment (3 min) en tout début de cours.

Résultats observés

- Motivation décuplée des élèves. Ils attendent ce rituel avec impatience.
- Investissement de tous les élèves (les élèves qui ont décroché profitent de ce moment pour tenter de limiter les dégâts).
- Les apprentissages sont plus solidement ancrés, vérifiables lors du réinvestissement d'une notion quelques semaines plus tard.
- L'évaluation des notions issues du cours est vécue comme un challenge personnel, c'est le moment où l'on confirme sa performance.
- Les entraînements sont vécus sereinement, aucun bavardage, que des « Yes ! » de satisfaction qui s'échappent de la bouche des élèves qui avaient la bonne réponse en tête.
- Les élèves se sentent prêts à être évalués, ils se sont entraînés « Madame, vous pouvez avancer l'évaluation ? ».
- Les fins de cours sont plus sereines : l'élève se recentre, la posture nécessairement adoptée contribue à apaiser la classe.

Equipe Sciences cognitives, Comment Changer l'Ecole

