

Mémoriser avec Learning Apps

Learning apps est un site internet qui permet la création d'activités interactives à partir d'un nombre varié de modèles et de gabarits de type QCM, association, regroupement, classement etc.

A certains moments de l'unité d'apprentissage, l'utilisation de Learning Apps soutiendra **le processus de mémorisation** en facilitant l'encodage et une meilleure rétention des notions à apprendre.

Pourquoi je l'utilise?

Le processus de mémorisation permet de naviguer entre 3 périodes :

Le présent:

je suis attentif/ve et je stocke l'information dans ma mémoire de travail

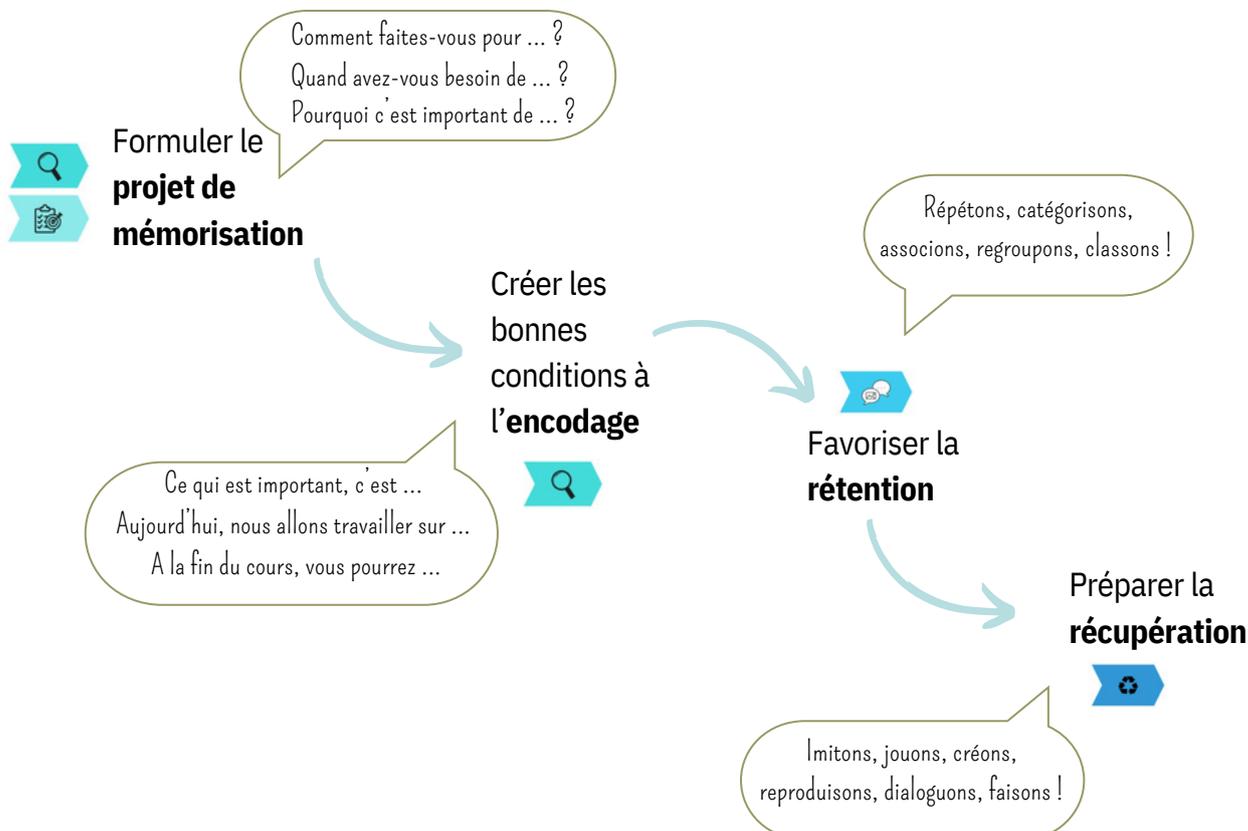
Le passé:

ce que j'entends réactive des informations précédemment mémorisées

Le futur:

j'utilise ou réutilise les informations retenues

Le processus de mémorisation, en 4 étapes:



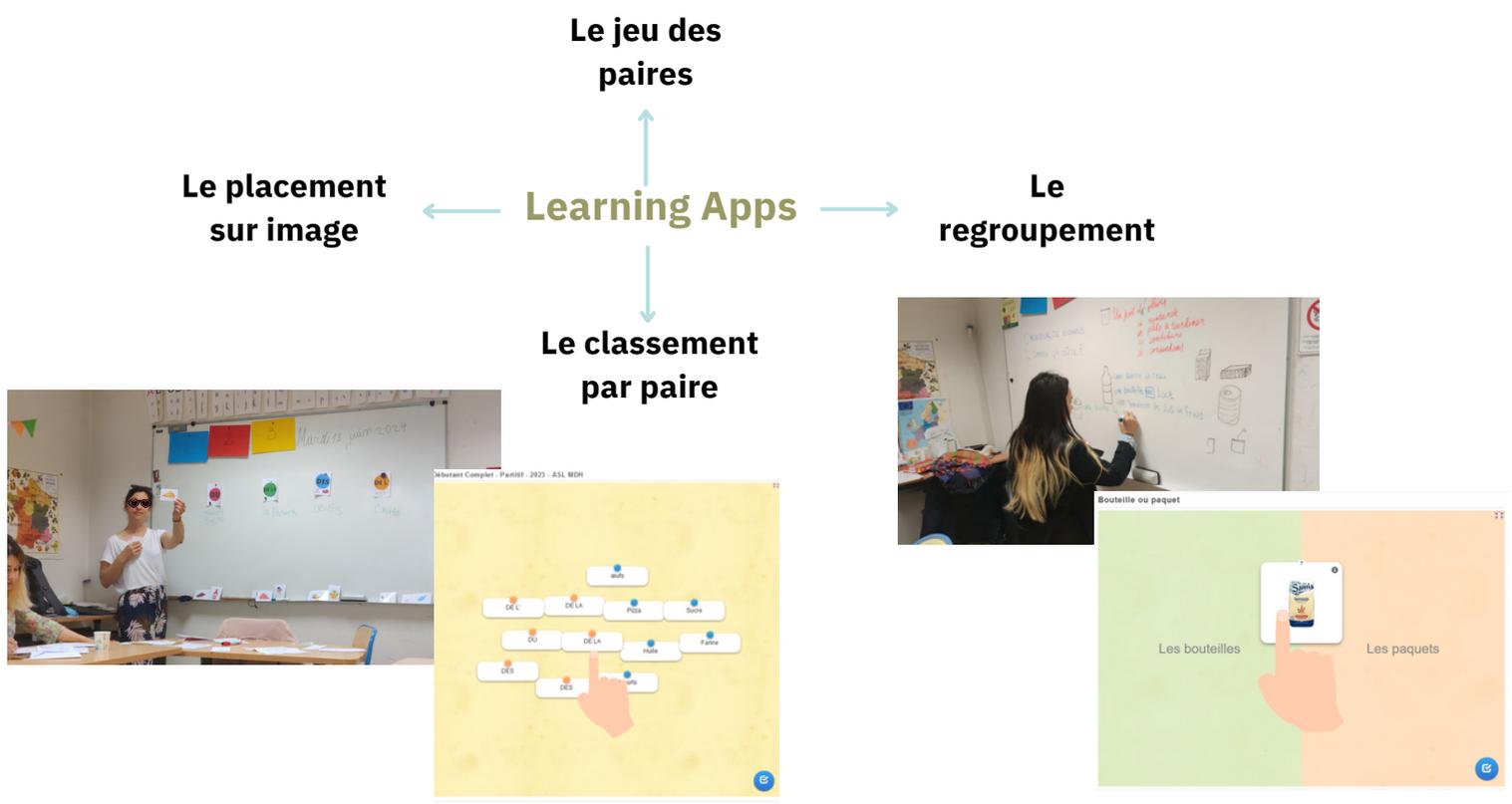
<https://la-manufacture-andragogique.ireps-ara.org/login/index.php>

Mémoriser est un acte essentiel de la démarche d'apprentissage, suite logique à l'attention et à la compréhension. Garder à l'esprit les mécanismes de la mémorisation est essentiel pour garantir une formation efficace.

On sait désormais que, malgré la singularité de chacun, le cerveau a besoin :

- d'**associer** les nouvelles informations aux anciennes déjà mémorisées,
- de **catégoriser**;
- de **répéter** et **réutiliser** pour lutter contre l'oubli.

Nous avons identifié les activités liées aux besoins de **catégorisation**, de **manipulation** et de **reconnaissance** spatiovisuelle.



Toutes ces modalités numériques pré-existent en version « papier-stylo-ciseau » et ont démontré leur efficacité. **Alors pourquoi utiliser un générateur d'exercices en ligne?**

Pour permettre aux apprenants à faible littératie numérique de **pratiquer les gestes du numérique sans enjeux**

Pour permettre aux apprenants de **réactiver leur apprentissage en dehors de la classe** de manière ludique

Pour permettre aux apprenants d'**avancer à leur rythme**, de refaire l'exercice plusieurs fois d'affilée si nécessaire

<https://la-manufacture-andragogique.ireps-ara.org/login/index.php>



Quand je l'utilise?

Il s'agit de croiser les étapes du processus de mémorisation avec celles de l'unité d'apprentissage.

1 - Contextualisation Objectifs



La formatrice réactive les notions en revenant sur le cours précédent. Elle fait le lien avec la séance du jour en enquêtant sur les pratiques déjà-là:

- *Avez-vous déjà ... ? Comment faites-vous ... ? Avec qui ... ?*

Elle note au tableau les réponses des apprenants, et propose un 1er classement. A partir des questions de la formatrice, le groupe anticipe les conditions de rappel:

- *Pourquoi c'est important ? Quand devrez-vous vous rappeler de ça ? Où ? Après de qui ?*

2 - Découverte Exploration



La formatrice attire l'attention sur les informations centrales qui seront travaillées durant la séance en lien avec l'objectif pédagogique. Elle a priorisé les informations à transmettre en fonction des besoins et des profils de ses apprenants. Elle utilise le placement sur image pour faire découvrir le thème et accéder au vocabulaire. Elle anticipe les conditions de rappel en expliquant la tâche finale.

3 - Production Appropriation



La formatrice aide les apprenants à établir des liens, à classer les informations en proposant des activités qui visent la répétition, la catégorisation et le classement, d'abord en collectif et au tableau, elle les accompagne progressivement à réaliser les processus de catégorisation en individuel ou petit groupe sur Learning Apps (LA).

4 - Réemploi



La formatrice organise l'activité finale de réappropriation en s'appuyant sur le projet de mémorisation détaillé en phase 2. Les apprenants seront mis en situation de faire "comme si c'était vrai" en s'appuyant sur les notions systématisées. Cette phase met en scène les apprenants, de manière plusieurs ou moins guidées selon les profils (saynètes de la vie quotidienne par exemple.)



Comment je l'adapte au public?

Apprenants en alphabétisation

- L'option synthèse vocale permet l'écoute des propositions écrites
- La quantité d'écrit utilisée et proposée sera mesurée : l'écrit peut être totalement évité pour permettre d'abord l'entrée par l'oral ou distillé
- Les exercices de manipulation seront réalisés d'abord « en vrai » avant de les réaliser sur LA

Apprenants à faible littératie numérique

- Des exercices de manipulation réalisés d'abord « en vrai » avant de les réaliser sur LA
- Prévoir un temps sur la consigne en accompagnant la motricité fine du « glisser-déposer » et en entraînant au geste avant la compréhension de l'objectif linguistique
- Prévoir des temps d'utilisation en collectif

Quels sont les avantages ?

AVANTAGE n°1 : leur existence en version « papier-stylo-ciseau ». Avant de devenir des exercices en ligne, ces activités seront réalisées pendant un temps de systématisation, en classe et accompagnées.

AVANTAGE n°2 : la prise en main facile du côté apprenant. Il suffit d'ouvrir un lien et dans le cas où c'est une collection d'activité, entrer son prénom, pour accéder aux exercices.

AVANTAGE n°3 : la version mobile adaptée et ergonomique. Les exercices de déplacement de blocs sont réalisables et entraînent à la motricité fine.

Quels sont les points de vigilance?

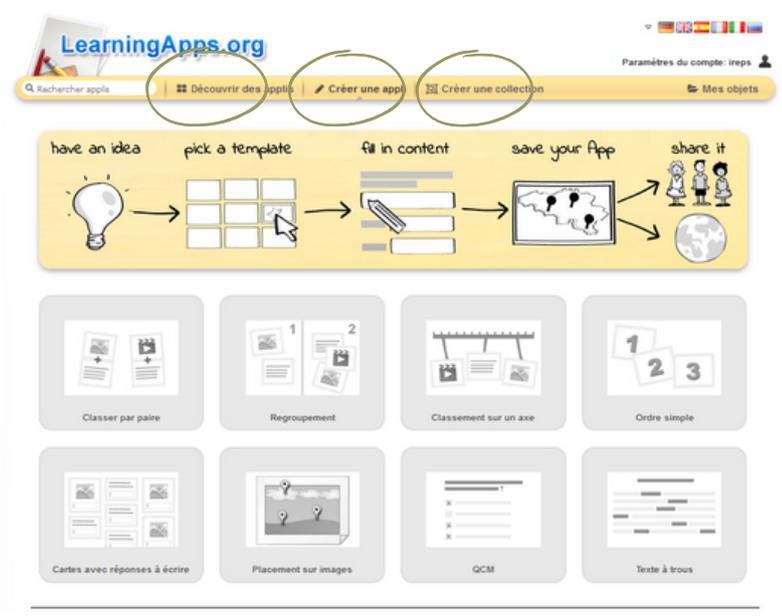
- Au préalable, la formatrice veillera à ce que les tâches de catégorisation soient réalisées en collectif, de manière décomposée. C'est lui dans un premier temps qui propose des manières de catégoriser.
- Le formateur sera attentif aux difficultés de manipulation que peuvent poser certaines consignes.
- Si une collection est créée, le formateur veillera à la progression des applis entre elles en respectant la façon dont les notions ont été présentées puis travaillées en classe, en s'appuyant sur du vocabulaire connu et utilisé avant de proposer de nouveaux lexiques.

Comment ça fonctionne?

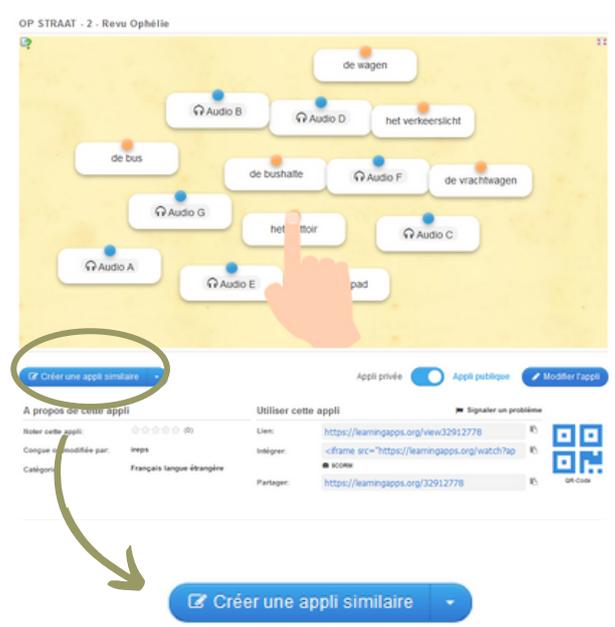
Learning Apps est un site internet et **non une application**. Le terme APPLI désigne une activité créée. en se créant un compte, le formateur a accès à toutes les applis créées et sélectionnées dans la bibliothèque. L'apprenant quant à lui peut accéder **directement** aux exercices à partir d'un lien ou d'un QR code.

Le formateur peut:

- Découvrir des applis
- Créer une appli
- Créer une collection



Découvrir des applis

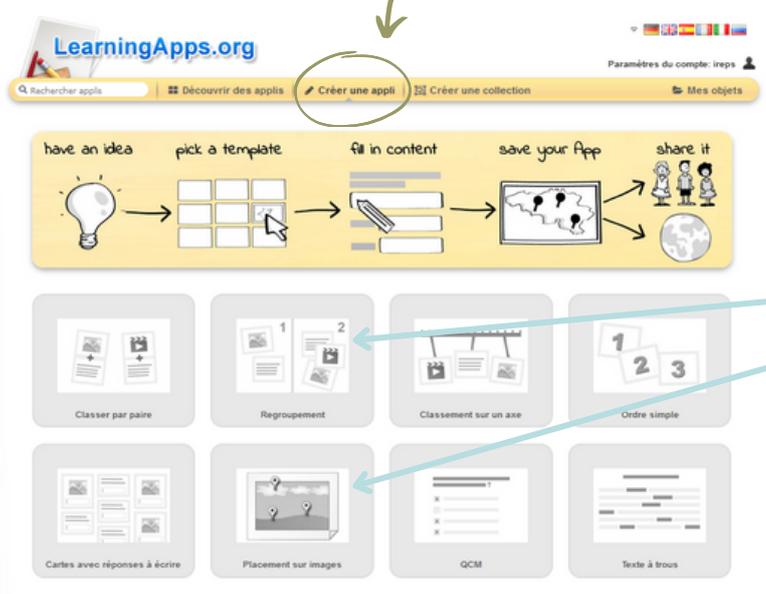


Des applications toutes aussi nombreuses que variées ont été enregistrées en mode public et enrichissent dès lors la bibliothèque.

L'avantage est double. Pour un usager novice, outre le gain de temps et l'inspiration si une appli trouvée correspond aux objectifs et contraintes de votre unité d'apprentissage, **cette option permet de dupliquer l'appli sur son profil et de modifier les paramètres voulus dans la page de programmation.**

Ainsi, la formatrice pourra découvrir les termes du paramétrage à partir d'un exemple concret **avant de se lancer à créer une appli en autonomie.**

Créer une appli



Une fois qu'il a choisi cette option, le formateur est invité à choisir quel gabarit à remplir.

Une fois le gabarit sélectionné, le formateur est dirigé vers une page de paramétrage, qui semble complexe au prime abord. En effet, elle requiert un vocabulaire spécifique mais devient accessible après quelques essais. A partir d'une base commune, chaque modèle d'appli a ses propres paramètres.

Regroupement

La 1ère étape consiste à sélectionner le nombre de bloc qui constituera l'activité de regroupement : de 2 à 4. Celles-ci sont identifiées par un texte, complétées d'une synthèse vocale si besoin ou d'une image.

La 2ème étape consiste à identifier les éléments qui seront classés dans chaque bloc.



Description
A l'arrière-plan, de 2 à 4 éléments (image ou texte) sont affichés. Vous pouvez ajouter jusqu'à 5 éléments à placer dans un groupe. N'inscrivez rien dans les champs non nécessaires.

Groupe 1 Arrière-plan: [A Texte] [Image]

Groupe 1 Élément 1: [A Texte] [Image] [Synthèse vocale] [Audio] [Vidéo]

+ ajouter un élément

Groupe 2 Arrière-plan: [A Texte] [Image]

Groupe 2 Élément 1: [A Texte] [Image] [Synthèse vocale] [Audio] [Vidéo]

+ ajouter un élément

+ Ajouter un autre groupe

Placement sur image

L'association peut être **textuelle avec ou sans la synthèse vocale** qui lit la proposition linguistique. Mais vous pouvez également associer à votre guise **un fichier audio, vidéo ou image**.

Épingles sur l'image

Vous pouvez disposer des épingles et y insérer le contenu que vous voulez. Pour le texte, vous pouvez utiliser des balises HTML pour, par exemple, insérer des liens hypertextes.

Épingles de l'image: Insérer un signet ...

Élément à associer: Texte Image Synthèse vocale Audio Vidéo

Insérer un signet ...

Signet → une épingle à laquelle sera accrochée une étiquette complétée d'un indice vocal et/ou textuel.



La 2ème étape consiste à renseigner des signets, des drapeaux sur les zones à décrire. A chaque signet sera associé au choix une image, un texte avec ou sans synthèse vocale, un fichier audio etc.

Classement par paire

L'association peut être **textuelle avec ou sans la synthèse vocale** qui lit la proposition linguistique. Mais vous pouvez également associer à votre guise **un fichier audio, vidéo ou image**.



Paires

Indiquez deux éléments qui vont ensemble. Vous pouvez mélanger des textes, des images, des sons et des vidéos.

Paire 1: Texte Image Synthèse vocale Audio Vidéo

Paire 1: Texte Image Synthèse vocale Audio Vidéo

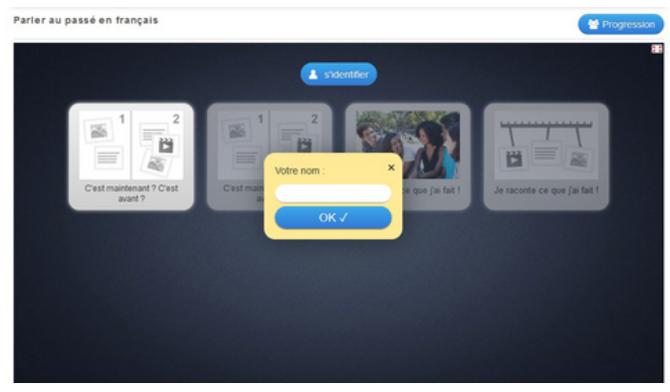
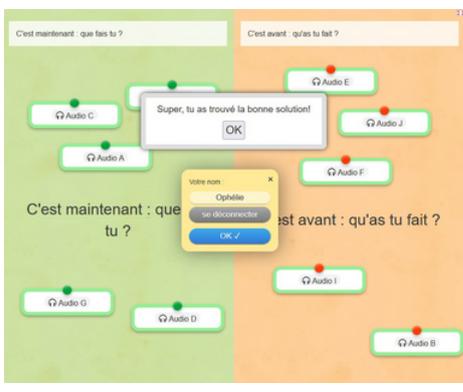
Créer une collection

Cette option permet de rassembler des applications suivant un objectif pédagogique commun dans une même collection. Le formateur crée des appli indépendantes puis les classe suivant une progression pédagogique.

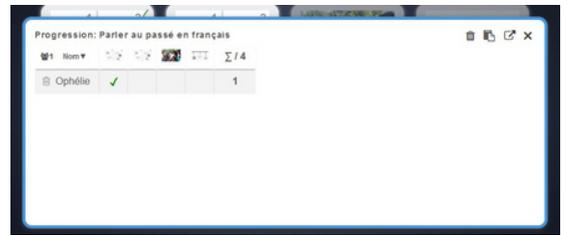
L'apprenant ouvre le lien et accède à l'ensemble des applis.

Plusieurs options sont ensuite possibles :

- L'apprenant choisit librement l'exercice à faire
- Les exercices se débloquent les uns après les autres, une fois qu'ils ont été réussis;



Le formateur peut avoir accès à un tableau de suivi et vérifier la réalisation des exercices et l'avancée des apprenants



Avantage de la collection :



✓ Déverrouiller les applications progressivement

Les applis créées peuvent être classées:

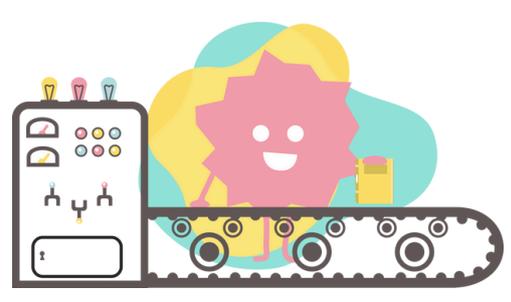
- Selon une progression choisie; l'option " *déverrouiller les applications progressivement*" permet à chaque apprenant d'avancer à son rythme.
- En vrac, visant l'objectif NOYAU en étoile, les apprenants choisissent l'ordre.

Les applis créées peuvent être facilement archivées pour être réutilisées l'année suivante, avec un autre groupe.

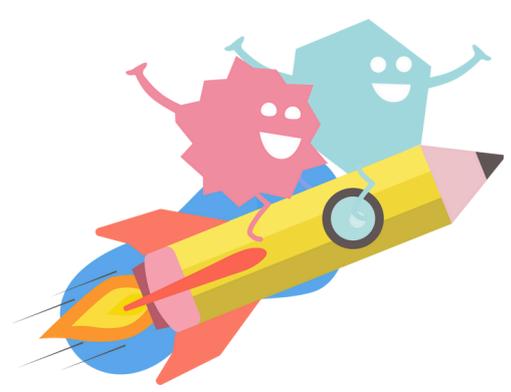
Les essentiels à retenir

- ☐ Je réalise avec le groupe des activités de catégorisation et de classement en collectif
- ☐ J'accompagne la prise en main des applis Learning Apps
- ☐ Je crée des activités complémentaires autour de l'objectif NOYAU dans une approche différenciée de la formation

Ailleurs sur la Manufacture andragogique



[La mémorisation](#)



Fiche activité n°1: Reconnaître et identifier les lieux ressources avec Learning Apps

Fiche activité n°2: Lire et utiliser l'information scolaire avec Learning Apps



[Vidéo: La mémorisation en 3 étapes](#)