

6 AXES OÙ LE NUMÉRIQUE PEUT APPUYER DES PÉDAGOGIES EFFICACES

Les besoins de l'apprentissage particulièrement concernés par les sciences cognitives, qui pourraient bénéficier du numérique, sont de 4 ordres :

1. **Mémoriser les savoirs et les savoir-faire**, conformément aux règles de la mémorisation, consolider les acquis, acquérir des procédures et automatismes, s'entraîner sur des routines ou des rapidités de rappel, rectifier des erreurs ou chasser les flous autour des connaissances.

MOTS CLES : mémoriser, consolider, rectifier

2. **Comprendre** les situations, ce qui nécessite de savoir en amont et au cours de l'étude, établir des liens.

MOTS CLES : Comprendre : stocker des savoirs, construire des liens

3. **S'entraîner** pour acquérir des procédures et de la rapidité d'exécution

MOTS CLES : s'entraîner, accélérer les routines, faciliter le rappel

4. **S'autoévaluer** ; préactiver le cerveau avant l'apprentissage ; se tester en amont pour se positionner, en cours d'étude pour pointer les essentiels, en fin d'étude pour amorcer la mémorisation.

MOTS CLES : se tester, préactiver l'esprit, se positionner

5. **Développer l'attention**, contrôler la pensée pour tenir des raisonnements rigoureux ; maîtriser les mauvais réflexes, moins se laisser distraire

MOTS CLES : développer l'attention, contrôler la pensée

6. **Différencier selon les apprenants** : connaissances nécessaires pour comprendre ; rythmes d'acquisition ; possibilité de retour en arrière, applications et transferts sur diverses situations.

MOTS CLES : Différenciation entre les apprenants, niveaux de connaissances, rythmes, transferts