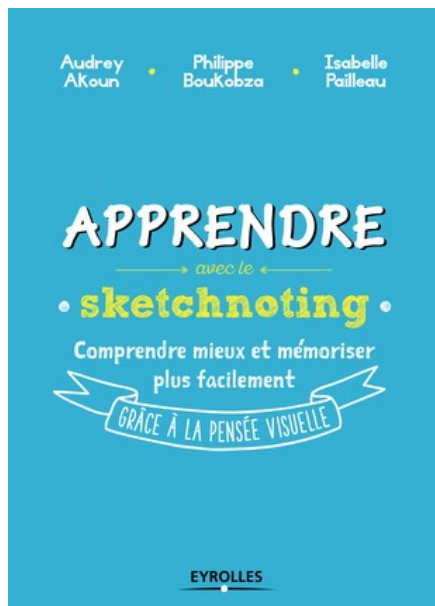


APPRENDRE AVEC LE SKETCHNOTING



INTRODUCTION

- outils visuels permettent d'apprendre et de travailler avec + de plaisir et d'efficacité
- approche créative, ludique

But : apprendre la leçon, faire un résumé, préparer un exposé ou comprendre le complexe, faire participer les élèves / ados en développant leur réflexion, en prenant en main leur apprentissage

DÉFINITION :

prise de notes visuelles = manière créative de prendre des notes et d'organiser les infos

=> transformer des mots et des idées en image simple et les

organiser avec des textes courts

=> simplifier l'info pour la mémoriser et cultiver la pensée visuelle

!!! Le processus de réalisation du sketchnote est aussi important que le résultat.

→ complémentarité carte mentale / sketchnote

Pourquoi aujourd'hui ?

- Environnement numérique de + en + envahissant

=> info numérique déstructurée + surabondante + dvp des images

=> nécessité de développer une stratégie cognitive

Définition de sciences cognitives : ensemble de disciplines scientifiques étudiant la compréhension des mécanismes de la pensée. Elles sont la jonction des neurosciences, de la psychologie, de la linguistique et de l'intelligence artificielle.

L'apport des sciences cognitives a permis de constater que dans notre cerveau nous avons plus de neurones dédiés à la vue qu'à tous les autres sens combinés. Cette capacité à construire des images fonctionne d'ailleurs même quand nous avons les yeux fermés.

4 avantages de la prise de notes à la main // avec PC :

- reformuler obligatoirement
- résumer
- schématiser
- prioriser l'info

4 plus values :

- stimuler la créativité
- favoriser l'attention et la concentration
- comprendre et mémoriser
- créer des affichages visuels et attractifs

MÉTHODE

lettrage & typographie (p.21)

- 3 niveaux de hiérarchie
- 3 tailles
- 3 typographies différentes si on a envie
- police à télécharger sur dafont.com

la structure

- peu de contraintes en terme de structure de l'espace
- format paysage ou portrait
- !!! Penser en terme de parcours visuel et sens de lecture (p.26)
- éléments de structure : titre, sous-titre, bannière (p.27), séparateur (p.28), conteneur (p.29)

les flèches et les puces

- flèche : connecter les mots, les idées... guider le regard
- puce : lister, hiérarchiser les idées

l'illustration

- créer son alphabet visuel + exemple (p.36)
- 3 types de personnages (p.38) / exemple avec une feuille avec des personnages à reproduire
- pictogramme : définition (représentation d'un concept, d'une idée ou d'un objet sous forme d'image), grande accessibilité, attractivité, facilite la mémorisation. Créer une pictothèque (p.44)

l'effet Waouh !

- Rôle de la couleur : faire ressortir les informations, réveiller le cerveau, faciliter la mémorisation
- les 7 indicateurs de réussite d'un sketchnote réussi (p.53)
- une palette d'outils visuels associés (p.59)

LA CRÉATIVITÉ

→ ne se décrète pas, s'expérimente, se cultive ! (p.64)

- idée : affichage en sketchnote des règles de vie de classe (cf : devoirs faits), se présenter en classe, faire dessiner les représentations initiales des élèves avant de commencer la leçon (p.65)
- train de l'engagement (cf à agrandir en A3 et à afficher)
- 365 jours / 1 dessin

FAVORISER L'ATTENTION ET LA CONCENTRATION

→ études de Microsoft sur l'impact des nouvelles technologies et le temps moyen de concentration = 12 secondes/2008 → 8 secondes/2017 ! Moins qu'un poisson rouge

- la différence entre attention et concentration : attention (va-et-vient entre extérieur/intérieur), concentration (mouvement interne avec inhibition d'une partie des perceptions extérieures)
=> plus le corps est dans l'action, plus l'attention et la concentration sont au RDV
- le principe de l'annotation visuelle (p.76)

COMPRENDRE ET MÉMORISER AVEC LA PRISE DE NOTES VISUELLES

La mémoire a besoin d'un projet de mémorisation et qu'il soit clairement défini.

→ Rappel ! L'information est directement accessible au plus grand nombre, pas besoin de mémoriser de la même manière qu'avant.

=> importance du *apprendre à apprendre* ! Importance de la reformulation & de la transformation pour mieux mémoriser (cf expérience scientifique p.84)

Pourquoi le dessin est important :

- aide à créer des images mentales,
- stimule la mémoire sémantique
- implique particulièrement le geste et la motricité

→ la théorie du double codage (p.85)

Pense-bête en vrac :

- de la littératie à la graphiciat (p.93)
- des idées pour intégrer d'autres techniques visuelles aux sketchnotes (p.112)
- 8 sites recommandés (p.117)