

## ACTIVITE JEU – CARTES FLASH

### PRESENTATION

« CRÉEZ DES EXERCICES INTERACTIFS DE MÉMORISATION ! »



L'activité **Cartes Flash** vous permet de proposer à vos apprenants des exercices de mémorisation. Les "cartes flash" sont un dispositif cognitif qui permet l'ancrage des notions par la répétition.

Le principe essentiel est que l'assimilation de connaissances telles que des correspondances peut être renforcée par la répétition.

Une passe de jeu sur un jeu "flash" présente à l'apprenant un ensemble de correspondances à apprendre. Plus souvent les associations sont révisées, et plus profond sera l'ancrage dans notre mémoire.

Ce type d'apprentissage est optimal pour les langues, dans lesquelles l'apprentissage du lexique peut être très largement optimisé par ce type de mécanisme. On peut penser également à ce type de dispositif pour la mémorisation de longues listes complexes comme on trouve dans certaines matières scientifiques.

The screenshot shows a user interface for a thematic course. At the top, it says "Cours thématique" with a breadcrumb trail: "Dashboard / My courses / THEMA / Topic 1 / Test flashcard / Flash Cards / Test flashcard". Below this, there are four tabs: "Leitner play" (selected), "Free play", "Summary", and "Edit the cards". The main content area displays three flashcard sets:

- Hard set**: Remains : 0 card(s). Represented by a blue patterned card.
- Middle effort set**: Remains : 1 card(s). Represented by a green patterned card.
- Easy set**: Remains : 0 card(s). Represented by a blue patterned card.

At the bottom center, there is a button labeled "Back to course".