



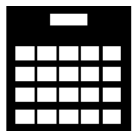
SAVOIR APPRENDRE

Acquisition d'une bonne méthodologie de travail

12x1H30

1

35



1 salle de cours



articles de recherches en neuroscience



jeux



OBJECTIFS

TRANSVERSAUX

Apprendre aux étudiants à exploiter leurs connaissances par un raisonnement personnel.

Leur permettre d'acquérir une méthodologie de travail efficace et une méthodologie scientifique solide.

Les rendre autonomes dans leur apprentissage.

AUTRES

Faire en sorte que les étudiants aient une meilleure connaissance du fonctionnement de leur cerveau lors de leur apprentissage.

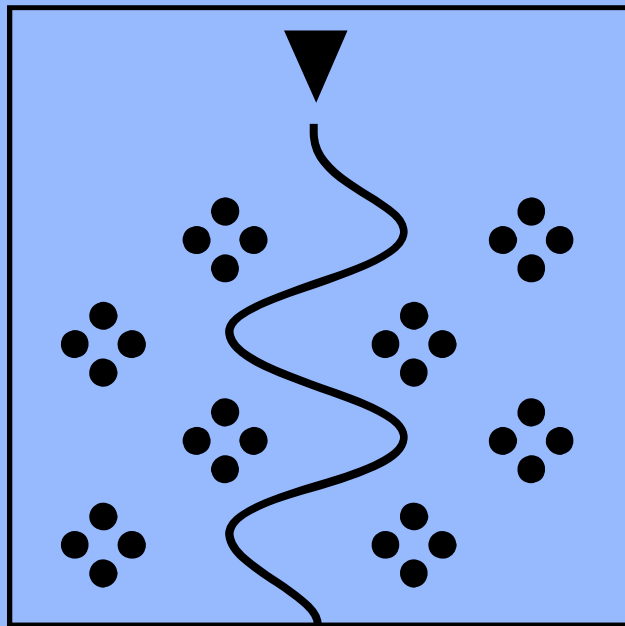
Les inciter à mettre en pratique leurs connaissances durant leur apprentissage.



 TD

6x2H

Analyse d'articles de recherche en neurosciences pour acquérir une meilleure connaissance de son cerveau.



Explication d'un article de recherche en neurosciences selon une méthodologie scientifique (structure, démarche...). 4H



Analyse par petits groupes (en autonomie), d'articles de recherche différents et synthèse par ppt. 8H

 EVAL

3H



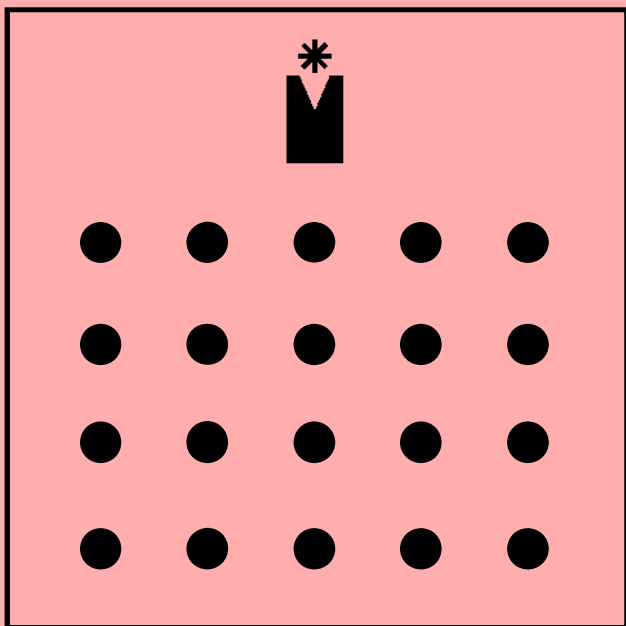
Présentation orale du travail de chaque groupe sur un créneau de 3h.



ATELIERS

2x2H

Interventions d'experts



Le champion de France de la mémorisation vient apprendre aux élèves différentes techniques de mémorisation.

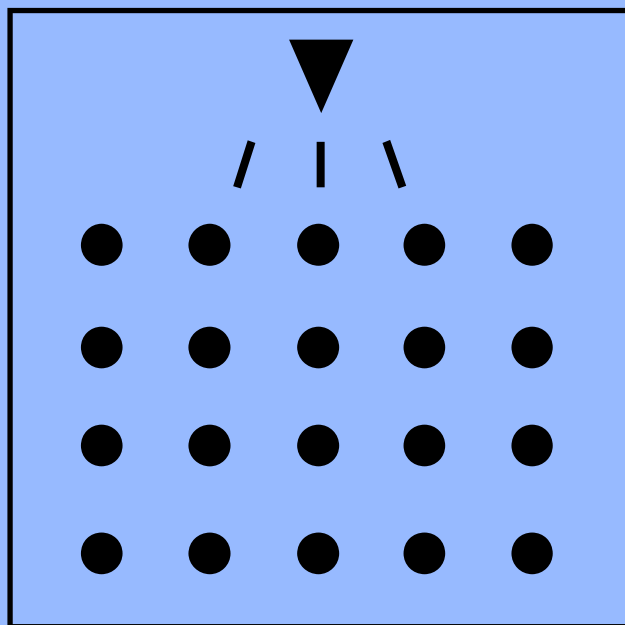


Des professionnels du théâtre viennent apprendre aux élèves des techniques et astuces pour bien s'exprimer en public.



2H

Exercice sur la prise de note



Topo de 20 min de l'enseignant sur un sujet de son choix.



Des consignes individuelles sont distribuées à chaque élève concernant leur « mise en projet » durant l'écoute.



Chaque élève teste sa prise de note et répond à des questions sur l'intervention du professeur.



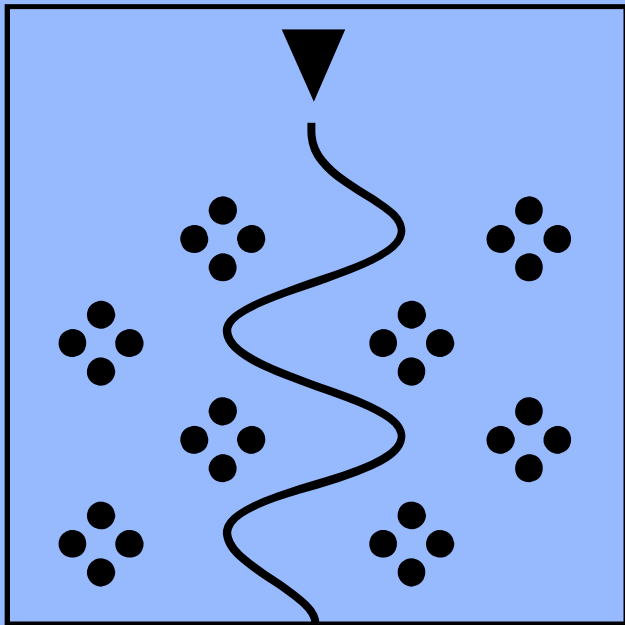
Les élèves se réunissent en groupe pour faire le point sur leurs réponses et récupérer les informations manquantes.



TD

2H

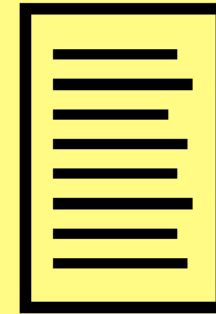
Création d'un poster scientifique



Apprentissage de la méthodologie pour créer un poster scientifique.

EVAL

2x2H



Création d'un poster avec les données d'un précédent projet de recherche scientifique (en autonomie).



LES +

Les étudiants peuvent mieux se connaître et arriver à apprendre plus efficacement.

Ils trouvent des méthodes de travail optimales.

Ils acquièrent des méthodes scientifiques utiles pour plusieurs matières.

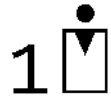
LES -

Certains étudiants peuvent avoir du mal à mettre en pratique leurs connaissances.

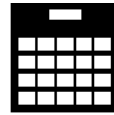
Manque de temps pour un suivi individuel de chaque étudiant qui permettrait d'évaluer les effets de l'enseignement sur son travail.



12x1H30



35



1 salle



Articles de recherche
en neurosciences



jeux

OBJECTIFS

TRANSVERSAUX

AUTRES

Apprendre aux étudiants à exploiter leurs connaissances par un raisonnement personnel.

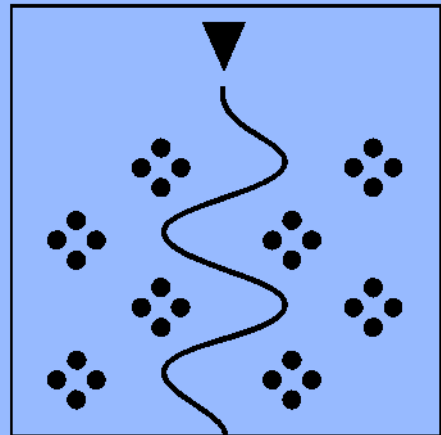
Leur permettre d'acquérir une méthodologie de travail efficace et une méthodologie scientifique solide.

Faire en sorte que les étudiants aient une meilleure connaissance du fonctionnement de leur cerveau lors de leur apprentissage.

Inciter les étudiants à mettre en pratique leurs connaissances durant leur apprentissage.

TD

6x2H

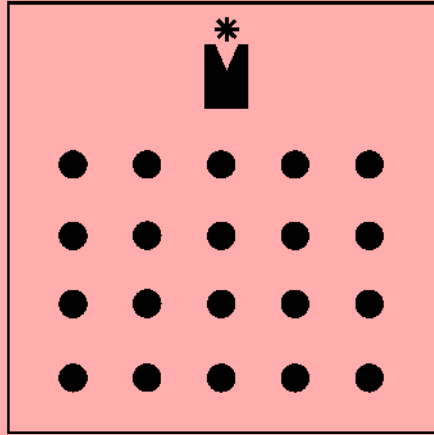


Explication et décryptage d'articles en neurosciences.

ATELIERS

2x2H

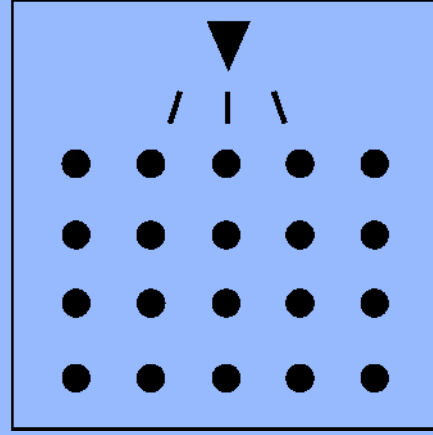
1



Intervention d'un expert de la mémorisation et d'un professionnel du théâtre.

TD

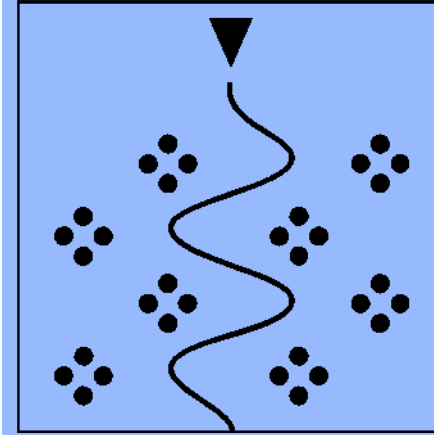
2H



Exercices pour améliorer sa prise de notes.

TD

3x2H



Méthodologie et création d'un poster scientifique.

EVAL



Présentation orale en groupe.



Prise de note.



Poster scientifique.



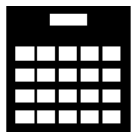
SAVOIR APPRENDRE 2

Méthodologie scientifique, réactivation et ancrage des connaissances

10x1H30

1

35



1 salle de cours



Évaluations de l'année
passée



jeux



OBJECTIFS

DISCIPLINAIRES

Réactiver les connaissances apprises précédemment.

Automatiser les connaissances indispensables à la poursuite des études.

TRANSVERSAUX

Savoir organiser ses documents de cours.

Acquérir une bonne méthodologie de travail.

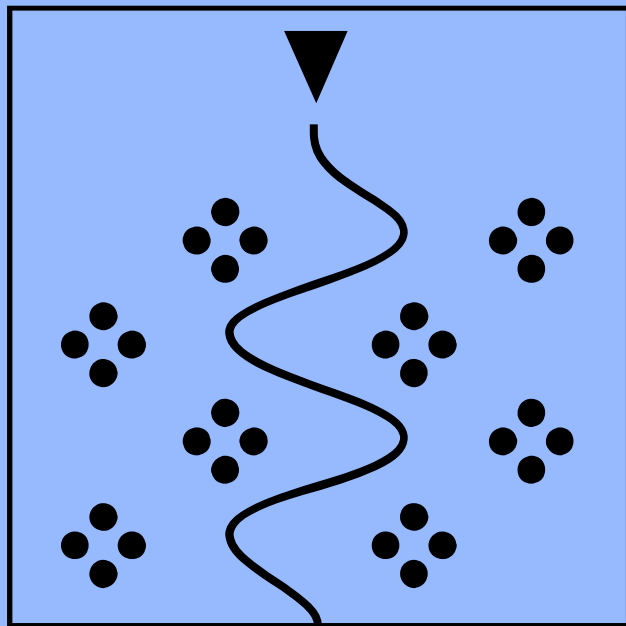


TD

3x2H

35

Méthodologie d'un rapport de stage



2H

Rapports de stage + thèses analysés par les étudiants.



4H

Les étudiants génèrent une figure d'un article à partir de données précises.

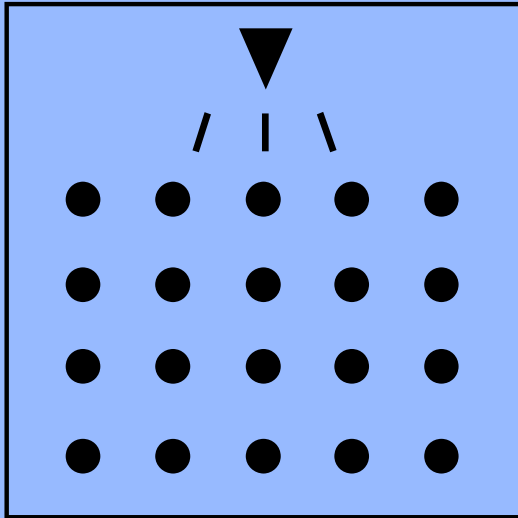


TD

Réactivation des connaissances

4x1H30

35



Les étudiants retravaillent des sujets ou cours de l'année précédente.

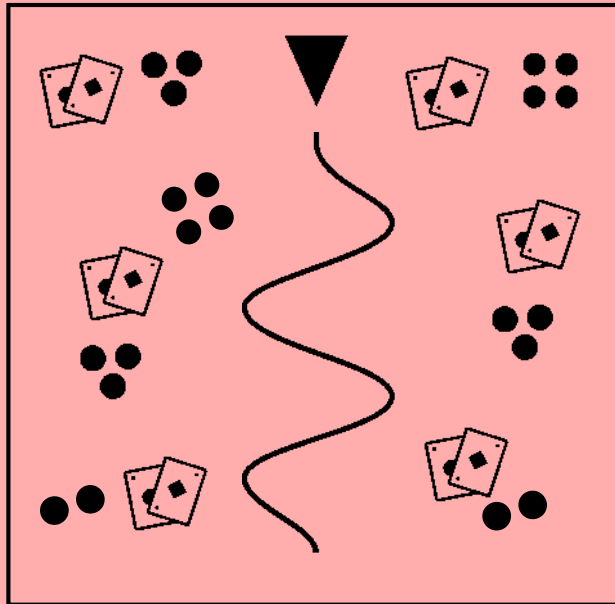


Ils réactivent leurs connaissances à froid et se réunissent ensuite en groupe pour corriger les sujets.



ATELIER

2H



Les élèves font des jeux créés spécialement avec des notions de cours pour leur permettre de revenir régulièrement sur les mêmes contenus et automatiser leurs connaissances.



LES +

Economie de temps puisque les rappels de cours ne sont plus nécessaires.

Combler plus facilement certaines lacunes qui n'ont pas été identifiées tout de suite.

Plus de facilité à enseigner des notions plus complexes.

Motivation et engagement des étudiants.

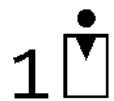
LES -

Difficultés à remobiliser et motiver certains étudiants sur des notions de L1.

Manque d'intérêt de certains élèves qui ont du mal à se retrouver face à leurs lacunes.



10x1H30



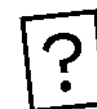
35



1 salle



Evaluations de l'année
passée



Jeux de
mémorisation



OBJECTIFS



DISCIPLINAIRES

Réactiver les connaissances apprises précédemment.

Automatiser les connaissances indispensables à la
poursuite des études.



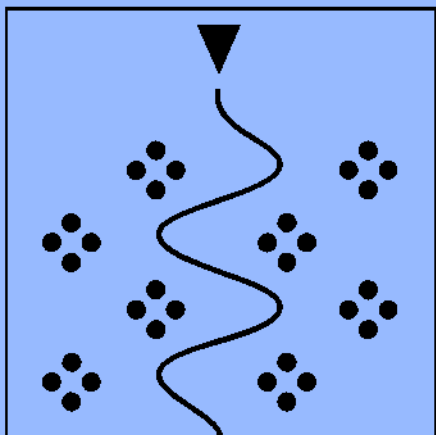
TRANSVERSAUX

Savoir organiser ses documents de cours.

Acquérir une bonne méthodologie
de travail.

TD

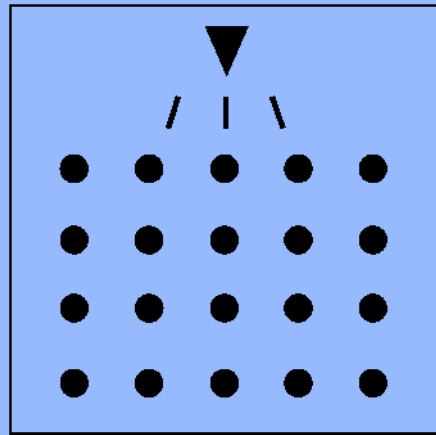
3x2H



Méthodologie d'un rapport de
stage et création de figures.

TD

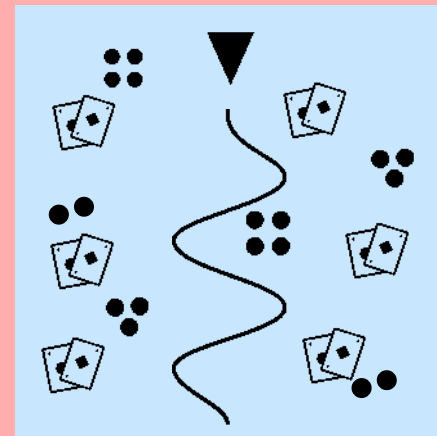
4x1H30



Réactivation des connaissances
avec des sujets de l'année passée.

ATELIER

2H
1



Les élèves font des jeux créés
avec des notions de cours.

EVAL



Figure +
légende.



Devoir maison.