



SAVOIR APPRENDRE 2

Méthodologie scientifique, réactivation et ancrage des connaissances.

14H

1 

35 



1 salle de cours



Evaluations 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.

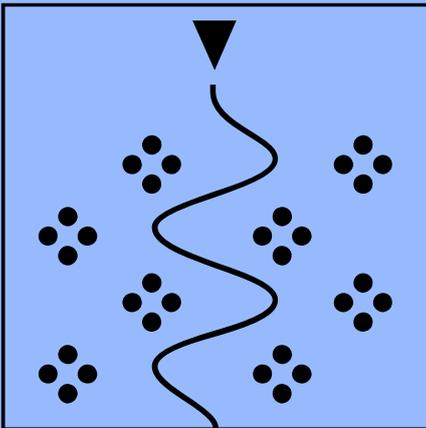




TD

3x2H

Méthodologie d'un rapport de stage



2H

Rapports de stage +
thèses analysé·e·s par
les étudiant·e·s.



4H

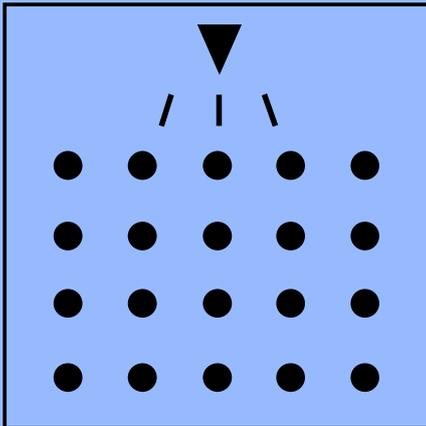
Les étudiant·e·s
génèrent une figure
d'un article à partir de
données précises.



TD

4x1H30

Réactivation des connaissances



Les étudiant·e·s retravaillent des sujets ou cours de l'année précédente.

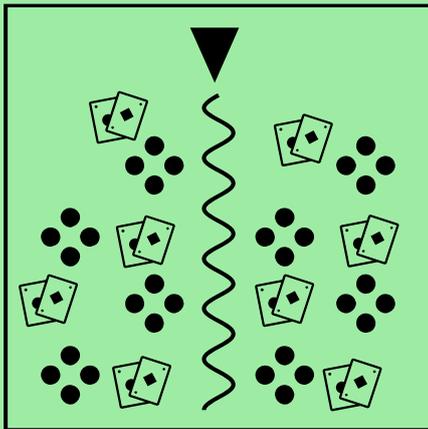


Elle·Il·s réactivent leurs connaissances à froid et se réunissent ensuite en groupe pour corriger les sujets.



ATELIER

2H



Les élèves jouent à 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 étudiant·e·s.

LES -

Difficultés à remobiliser et motiver certain·e·s étudiant·e·s sur des notions de L1.

Manque d'intérêt de certain·e·s élèves qui ont du mal à se retrouver face à leurs lacunes.



🕒 14H

1 👤

35 🪑



1 salle de cours



Evaluations de l'année passées et jeux de mémorisation

📌 OBJECTIFS

🔗 [⊗ √ π] DISCIPLINAIRES

Réactiver les connaissances apprises précédemment.

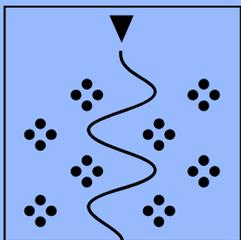
Automatiser les connaissances indispensables à la poursuite des études.

👁️🗂️ TRANSVERSAUX

Savoir organiser ses documents de cours.

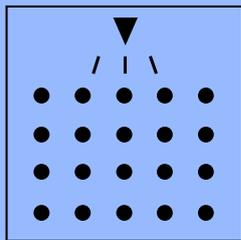
Acquérir une bonne méthodologie de travail.

📌 TD 3x2H



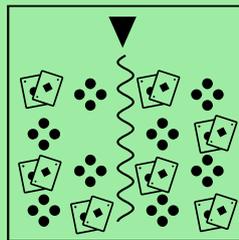
Méthodologie d'un rapport de stage et création de figures.

📌 TD 4x1H30



Réactivation des connaissances avec des sujets de l'année passée

📌 ATELIER 2H



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

📌 EVAL



Figure + légendes



Devoir maison

