



COMMENT UTILISER L'APPRENTISSAGE PAR PROBLÈME (APP) POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES DES ÉTUDIANTS ?


Mathieu Lorenzo






OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Animer une séance d'APP à destination des étudiants en troisième cycle de médecine générale





PLAN

- 1) Qu'est-ce que l'APP ?
 - 2) « Vivre » une séance d'APP
 - 3) Synthèse
- 



QU'EST-CE QUE L'APP ?

Partie 1





EXERCICE

Votre voisin·e vous demande : « *en quoi consiste la méthode d'apprentissage par problème (APP) ?* »

Que lui répondez-vous ? – 2 minutes

Inversez ensuite les rôles – 2 minutes



QU'EST-CE QUE L'APP ?

Trois phases :

1. Aller
2. Étude individuelle
3. Retour





POURQUOI L'APP ?

Apprentissages superficiels *versus* en profondeur ?

Comment apprend-on efficacement ?

Motivation ?





« VIVRE » UNE SÉANCE D'APP

Partie 2





ACTIVITÉ

Désigner un groupe de maximum 10 volontaires pour jouer une séance d'APP

Attribution des rôles (animateur, secrétaire, « navigateur », tuteur)

Jouer un début de phase « aller » - 20 minutes



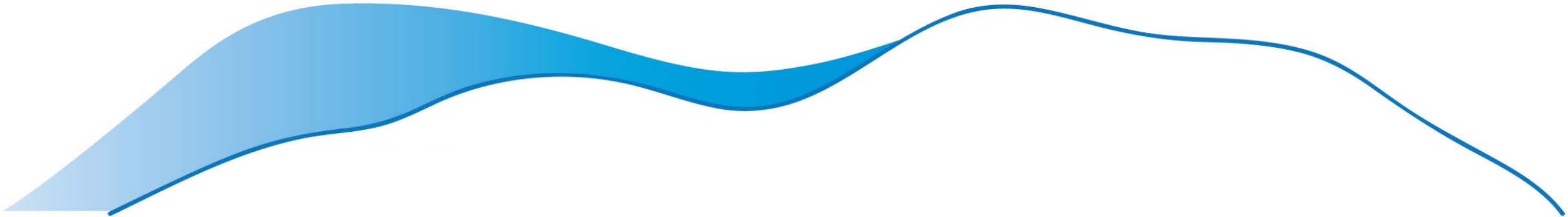


ACTIVITÉ (SUITE)

Jouer la phase d'étude individuelle – 10 minutes

Jouer la phase retour – 15 minutes





SYNTHÈSE


Partie 3





COMMENT UTILISER L'APPRENTISSAGE PAR PROBLÈME
(APP) POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES DES
ÉTUDIANTS ?

Qu'en pensez-vous ? Intérêt ? Limites ?





MERCI DE VOTRE PARTICIPATION



mlorenzo@unistra.fr

