

Simulation de découverte

1-Qu'est-ce que c'est ?

C'est une phase de découverte en groupe qui permet :

- De faire un lien entre la théorie et la pratique
- De contextualiser
- De Favoriser l'inter action

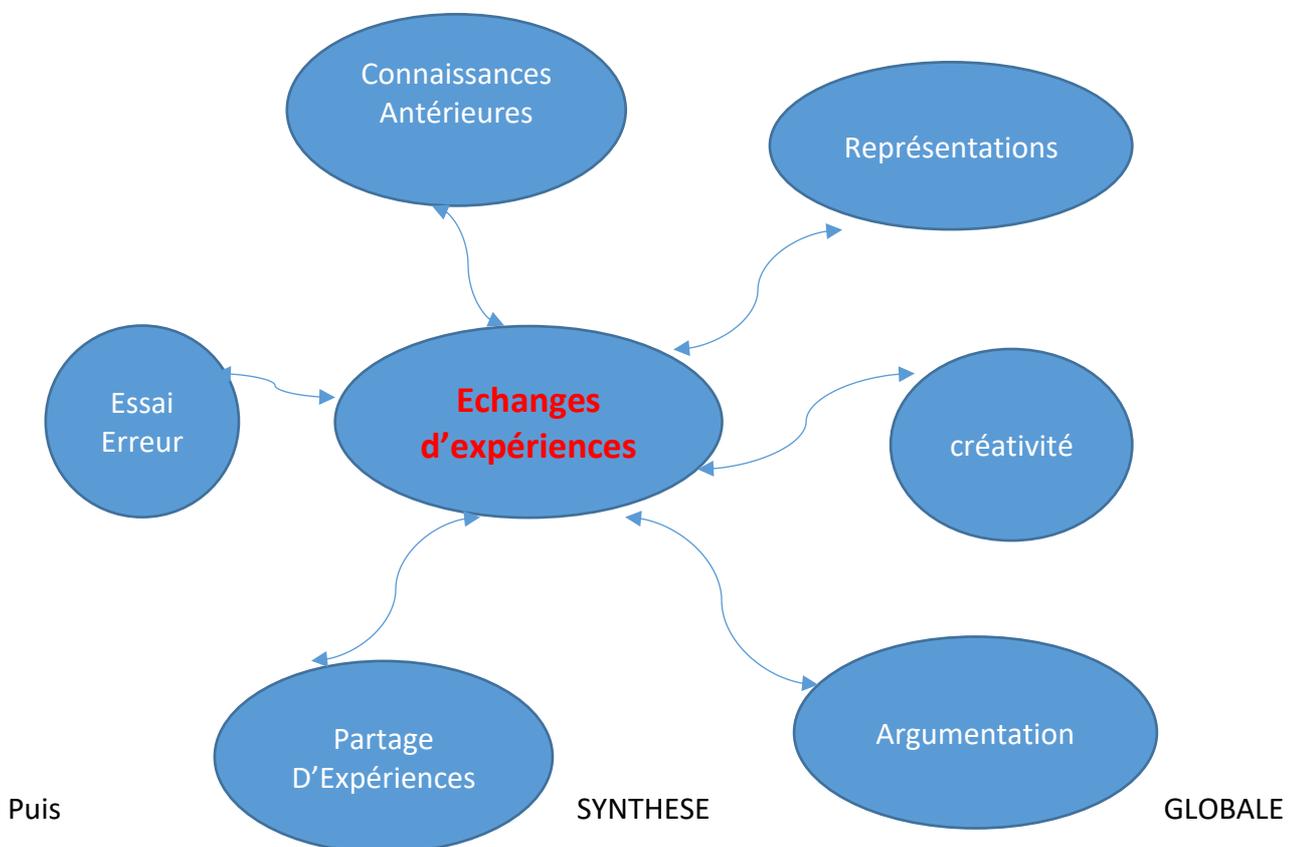
2-Déroulement

L'enseignant fait des « aller/retours » entre contextualisation et Décontextualisation (Construction du savoir en partant des connaissances antérieures)

Par une répétition de
4 phases :

1. Objectif/contraintes
2. Hypothèse
3. Essai de solutions
4. Synthèse

Phases de découverte en groupe qui s'appuie sur les l'échanges d'expérience des élèves



3-Objectif :

L'élève doit sortir de la simulation avec des principes de prise en charge, elle doit pouvoir s'adapter à toute situation professionnelle.

AVEC CETTE PRATIQUE :

→ On construit leur schéma opératoire : on passe de la contextualisation à la décontextualisation

ce qui permettra de transférer les connaissances et les compétences dans n'importe quelle situation (re-contextualisation)

C'est une méthode participative, certes, mais l'enseignant apporte des connaissances.

Elle permet de développer pleinement les compétences des élèves

Etre compétent c'est résoudre un problème en utilisant les 3 champs de connaissance

Connaissance déclarative QUOI ? =Savoir

Connaissances procédurales COMMENT= Technique

Connaissances conditionnelles QUAND et POURQUOI ? =Transfert

4-Scénario

Fabriquer des situations crédibles, réalistes, simples et reproductibles. Le scénario doit être complet*, sans appel à l'imaginaire. L'expertise du formateur sur le thème abordé est donc primordiale.

*Utilisation possible de la fiche de préparation de simulation ci-dessous

Identifier la compétence visée en créant le scénario. Celui-ci doit être adaptée aux compétences de l'étudiant.

Création de vignettes cognitives : Les élèves peuvent faire des vignettes pour les autres, à partir de leur expérience de stage, par exemple.

5-Proposition de démarche

1. Contextualiser : Situation de découverte/démonstration
2. Décontextualiser : Répétition
3. Re contextualiser : Simulation d'application
4. Evaluation formative

 Il faut toujours avoir 1 ou 2 situations d'application pour apprendre un geste
Consacrer les 2/3 du temps au geste.