

Objet du document

Le bilan de projet a pour objet l'analyse objective des succès ou des difficultés rencontrées et l'expression de toute disposition susceptible d'être retenue dans le futur pour l'amélioration de la qualité et du déroulement des projets (AFNOR/Z67-100-3).

Table de suivi des modifications

Version	Date	Objet de la mise à jour
1.0	11/11/2014	Création du document
2.0	08/05/2015	Bilan

Sommaire

1	DESCRIPTIF DE L'EXPÉRIMENTATION	2
1.1	IDENTIFICATION DES ACTEURS	2
1.2	DESCRIPTIF SOMMAIRE	2
2	BILAN TECHNIQUE	2
2.1	OBJECTIFS ET RÉSULTATS	2
2.2	PROBLÈMES RENCONTRÉS ET SOLUTIONS APPORTÉES	3
2.3	SUGGESTIONS ET AMÉLIORATIONS	4
2.4	ÉLÉMENTS RÉUTILISABLES	4
3	APPRÉCIATION GLOBALE	4
3.1	ÉVALUATION FAITE PAR LES APPRENANTS	4
3.2	IMPRESSION GÉNÉRALE DE L'ENSEIGNANT	5
3.3	SUITES POSSIBLES AU PROJET	5
4	LES PRODUCTIONS	5
	LISTE EXHAUSTIVE DES PRODUCTIONS CRÉÉES OU UTILISÉES DANS LE CADRE DE CETTE EXPÉRIMENTATION	5

1 Descriptif de l'expérimentation

1.1 Identification des acteurs

Établissement- ville	LYCÉE SCHWEITZER – MULHOUSE (68)		
Enseignant(s)	Sébastien HENRIOT		
Classe(s) concernée(s)	BTS 2 ^{ème} année		
Matière(s)	Management des entreprises		
Effectif	25		

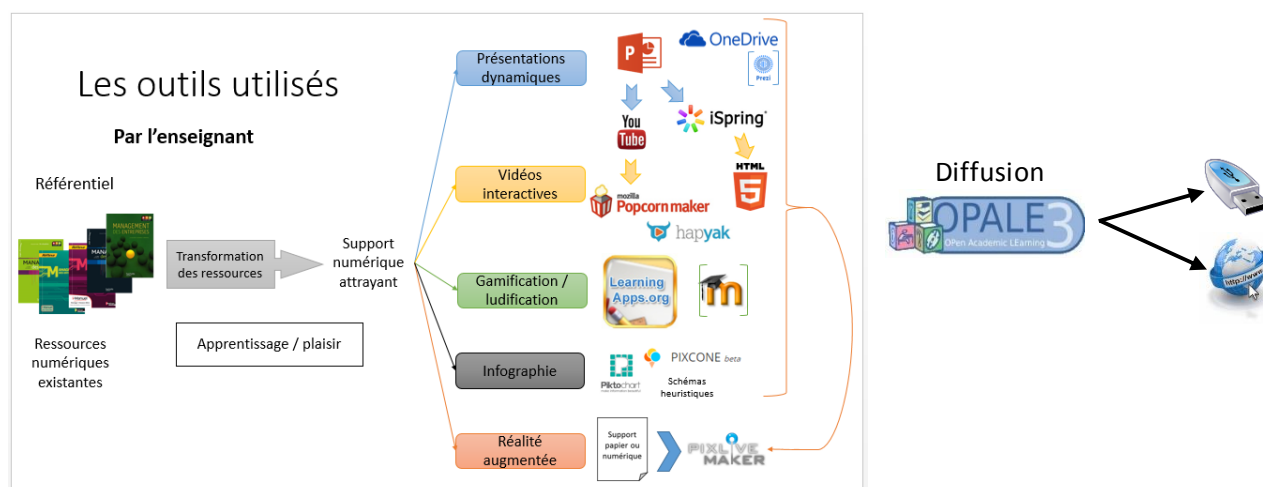
1.2 Descriptif sommaire

Intitulé du projet	CLASSE INVERSÉE EN MANAGEMENT DES ENTREPRISES (BTS 2)
Résumé	Après concertation avec les étudiants, mise en œuvre d'une démarche sommaire de classe inversée.
Objectifs expérimentaux	Varier les démarches pédagogiques et valider ou non cette démarche pour mes enseignements futurs. Rendre les apprenants largement acteurs de leurs apprentissages
Technologie(s) mise(s) en œuvre	Microsoft Powerpoint, Onedrive, ISpring, Mozilla Popcorn maker, LearningApps.org, Moodle, Mindmeister, Pixlive, Opale 3...
Période et temps consacré au projet	Année scolaire

2 Bilan technique

2.1 Objectifs et résultats

Schéma récapitulatif des moyens utilisés :



Moyens techniques	Utilisation	Points forts	Points faibles
Microsoft Powerpoint	Diapositives imagées avec ajout d'une narration	Simple d'utilisation, modifiable rapidement et export en format vidéo très simple (capsules de 5' en moyenne)	Interactivité limitée, coût de la suite Office.
Ispring	Logiciel de E-Learning : But : convertir PPT en HTML5 pour insérer les diapos interactives sur site web.	Outil puissant	Préparation minutieuse des diaporamas dans un objectif d'intégration web, coût.
Mozilla Popcorn Maker	Ajout d'interactivités aux vidéos (quizz, QCM, liens externes...)	Permet de maintenir l'attention des apprenants et de les tenir en alerte.	-
LearningApps.org	Site de ludification gratuit (solo, multi-joueurs, choix des jeux très varié)	Permet aux apprenants de mémoriser, utiliser, apprendre des notions de manière ludique.	-
Pixlive	Réalité augmentée : intégration des vidéos, sites web, jeux, questionnaires sur un support papier (il suffit de flasher avec un smartphone ou tablette)	Interactivité et attractivité des supports +++	Les supports papiers doivent être pensés en conséquence (emplacements vides, pictogrammes de signallement de réalité augmentée...)
Opale	Chaîne éditoriale : diffusion web ou locale (USB, réseau Lycée) de tous les contenus précédents.	Accessible très facilement (smartphones, tablettes, pc) et format web standard.	Conception chronophage (sans habitude) et assez technique.

2.2 Problèmes rencontrés et solutions apportées

- ✚ Volonté des apprenants : une telle démarche suppose un temps de travail hors classe et certains étudiants n'ont pas joué le jeu immédiatement, mais voyant leurs semblables apprendre d'une autre manière et arriver en classe la séance suivante avec des connaissances que eux n'avaient pas, ils ont rapidement compris l'intérêt du travail hors classe.

Solution apportée : travail systématiquement donné à l'issue du travail hors classe (questionnaires « Google formulaires », prises de notes, jeux avec suivi individuel, conception de schémas heuristiques...)

- ✚ « Limite » de la vidéo : comme tout support, au bout d'un certain temps, l'apprenant a tendance à « décrocher ».

Solution apportée : J'ai donc cherché un moyen de maintenir davantage l'attention des apprenants en utilisant des logiciels pour rendre les vidéos interactives (QCM, liens externes et recherches durant le visionnage). Le fait de mettre le ton dans les vidéos est un plus également (ne pas parler ni trop rapidement, ni trop lentement, calmement et en appuyant sur les points essentiels).

- + Tous n'ont pas accès Internet hors classe.
Solution apportée : distribution en local (réseau du lycée, clés USB, Bluetooth...)
- + Démarche pédagogique : méthode qui, par définition, a tendance à être déductive et donc contraire aux recommandations pédagogiques.
Solution apportée : Notions acquises « hors classe » mais compétences du référentiel acquises en classe.
Jeux et exercices de découverte réalisés **à distance** avec pour but de mémoriser les informations puis exercices complets, cas de BTS et entraînements à l'examen **en présentiel**.
Ainsi, de manière globale, la démarche inductive est présente.

2.3 Suggestions et améliorations

Je m'interroge beaucoup quant à la création d'un cahier / manuel numérique. Des outils sont de plus en plus développés en notre faveur et je pense tester dès la rentrée prochaine ces différents outils au moins pour quelques chapitres (<http://mescahiers.eu/>, http://crdp.ac-amiens.fr/cddpoise/blog_mediatheque/?p=14328).

2.4 Éléments réutilisables

- + Importance de la communication enseignant-apprenants (feed-back)
- + Conserver des éléments de réflexion, d'ambiguïté et d'ouverture dans les supports fournis afin de conserver l'intérêt d'un retour en classe des apprenants (distinction entre cours à distance et classe inversée importante)
- + Les supports, une fois construits, peuvent largement être ré-exploités et même de manière transversale (utilisation des extraits de vidéos en management en terminale)

3 Appréciation globale

3.1 Évaluation faite par les apprenants

Intérêts	Limites
<ul style="list-style-type: none"> - Méthode qui donne envie - Nos productions sont mises en valeur - Cours dans la poche - Temps utilisé en classe d'une autre manière - Préparation à l'examen +++ - « Gain de temps pour le prof et pour nous aussi » - 23 apprenants sur 25 ont aimé cette méthode - « Les prises de notes durant les vidéos nous préparent à suivre les cours en licence » - « On possède déjà des connaissances avant d'entrer en classe » 	<ul style="list-style-type: none"> - Présence du professeur jusque dans la poche (smartphone) : « on s'endort avec la voix du prof lors des révisions » - Bouleversement des habitudes (résistance, période d'adaptation de quelques semaines) - Ressources pas toujours accessibles - « Je préfère la méthode classique » (2 apprenants sur 25)

3.2 Impression générale de l'enseignant

Points +	Points -
<ul style="list-style-type: none"> - Attention des étudiants +++ - Ré-exploitation d'un niveau à l'autre, d'une année à l'autre, d'une matière à une autre - Enrichissement des supports au fil du temps (apport + intégration des productions des apprenants) - Temps de travail en classe plus bénéfique (on se concentre sur l'examen et ses attentes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Préparation chronophage et difficile si non maîtrise des outils - Coût (suite Office) - Etudiant qui ne joue pas le jeu - S'assurer de l'accès aux ressources

3.3 Suites possibles au projet

Cahier/manuel numérique dans un objectif de classe inversée.

4 Les productions

Liste exhaustive des productions créées ou utilisées dans le cadre de cette expérimentation

N°	Nom	Descriptif	lien URL
1	Module Opale	Site web	http://www.bacstmg.fr/cours/bts/mde/co_web.html
2	Chaîne Youtube	Vidéos diverses dont les capsules Management	https://www.youtube.com/user/bacstmg/videos
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			