

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
	11/11/2014	Création du document
	08/05/2015	Création de capsule pour le cours de Sciences de Gestion

Sommaire

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

1 Descriptif de l'expérimentation

1.1 Identification des acteurs

Établissement- ville	LYCÉE MARTIN SCHONGAUER – COLMAR -			
Enseignant(s)	Sébastien Toulouse			
Classe(s) concernée(s)	1 stmg			
Matière(s)	Sciences de Gestion			
Effectif	27			

1.2 Descriptif sommaire

Intitulé du projet	CAPSULE « SEUIL DE RENTABILITÉ »
Résumé	Il s'agit de créer une capsule (vidéo ou animation vidéo) pour expliquer la notion et le calcul du seuil de rentabilité.
Objectifs expérimentaux	Tester les différents supports
Technologie(s) mise(s) en œuvre	Powtoon, vidéo
Période et temps consacré au projet	Janvier et mai ; temps consacré pour la création : 'plusieurs' heures

1.3 Étapes de l'expérimentation

Étape	Durée (en semaines)	Descriptif (personnes concernées, contenu)
1		Déterminer le contenu de la capsule (enseignant)
2		Réaliser la capsule (enseignant)
3		Tester la capsule (enseignants et un panel d'élèves de 1ere et BTS)
4		Prendre en compte les corrections à apporter à la capsule

2 Bilan technique

2.1 Objectifs et résultats

* logiciel powtoon : pas aisé à maîtriser non pas techniquement mais pour rendre le résultat à la fois attractif et compréhensible.

2.2 Problèmes rencontrés et solutions apportées

La difficulté première avec Powtoon est de déterminer le temps que les informations doivent rester à l'écran, et la durée de l'animation.

Difficultés également pour déterminer le contenu de la capsule : doit on envisager les questions que l'élève va se poser et y répondre en amont ou organiser le temps en classe pour y répondre ? Jusqu'où aller dans les explications pour que la capsule ne soit pas trop longue ? Quelle est la durée maximum d'une capsule ?

Il faut anticiper les difficultés de compréhension du vocabulaire utilisé sinon le contenu de la capsule ne sera pas compris en autonomie, mais seulement après éclaircissement, en cours.

Il faut aussi imaginer un univers sonore sinon celui qui visionne la capsule a une impression de « vide »

Faire comprendre aux élèves qu'ils auront peut-être à visionner plusieurs fois la capsule (d'où également la nécessité d'une capsule courte).

2.3 Suggestions et améliorations

Donner la consigne aux élèves de noter les questions qu'ils se posent après avoir vu la capsule.

L'animation powtoon pourra être découpée en plusieurs animations.

Autre possibilité, ne pas utiliser Powtoon au profit d'une vidéo mettant en scène le professeur faisant cours à l'aide du tableau. Seule la notion de seuil de rentabilité sera alors abordée, à partir d'un graphique. Son calcul sera vu, lui, plus explicitement au travers de cas pratiques en cours.

2.4 Éléments réutilisables

La manière de procéder et surtout l'expérience du questionnement autour du contenu d'une capsule. Le piège le plus important à éviter est de vouloir faire passer trop de notions à la fois dans la même capsule.

3 Appréciation globale

3.1 Évaluation faite par les apprenants

En cours d'évaluation.

3.2 Impression générale de l'enseignant

Il n'est pas évident au début de créer des capsules pour les élèves car on peut avoir l'impression de ne pas maîtriser la situation. En effet, que fera l'élève s'il ne comprend pas le contenu, on ne pourra réagir qu'en classe.

3.3 Suites possibles au projet

..

4 Les productions

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

N°	Nom	Descriptif	lien URL
1	Powtoon seuil rentabilité	Découverte et calcul d'un seuil de rentabilité	https://www.powtoon.com/show/f8B4F0ZJwx9/le-seuil-de-rentabiliteoutil-daide-a-la-decision/
2			
3			