



Je crée mon entreprise

publié le 12/09/2018

Quand les élèves se prennent au jeu !

Descriptif :

Au Lycée des métiers Jean Caillaud, les élèves de 1ère Baccalauréat Professionnel Commerce sont acteurs de leur formation en participant au "jeux sérieux : je crée mon entreprise."

Sommaire :

- A l'origine du projet
- La mise en œuvre du projet
- Innovations et outils numériques
- Les effets du projet

● A l'origine du projet

○ L'environnement du projet

Le lycée des métiers **Jean Caillaud** à Ruelle Sur Touvre est un établissement qui compte 325 élèves et propose des **formations CAP** et **BAC pro** dans l'**industrie** et le **tertiaire**.

Il se situe dans la banlieue proche d'Angoulême et accueille des élèves de tout le département de la Charente. Il dispose aussi d'un **internat** d'une capacité d'accueil de 70 places.

C'est dans ce cadre que **Marie-Anne Dupuis**, enseignante en **Économie-Droit-Gestion** a mis en place un projet innovant sous la forme du jeu sérieux intitulé "**Je crée mon entreprise**".

○ La situation de départ

Le public accueilli au Lycée Jean Caillaud est en partie défavorisé. Les élèves se sentent parfois dévalorisés. Il est donc parfois difficile pour les élèves de trouver la **motivation nécessaire** pour suivre la formation professionnelle. Dans le cadre du Bac Pro Commerce, il s'agissait de **redonner aux élèves l'envie d'apprendre, de découvrir**, et cela en utilisant des **nouveaux outils numériques**, et en adaptant les **temps et les modes d'apprentissages**.

Après avoir expérimenté le principe de la classe inversée avec le projet de « la carte au trésor » durant l'année scolaire 2016-2017, l'enseignante a donc décidé d'adapter son enseignement et de **créer un jeu sérieux** dont la finalité est la **création d'une entreprise**.



► Voir l'article "Classe inversée en Économie Droit : la carte au trésor" [🔗](#) (renvoi vers le site académique d'économie-gestion de l'académie de Poitiers)

● La mise en œuvre du projet

○ Les objectifs du projet

Il s'agit, entre autres, de :

- Rendre les **élèves acteurs** de leur formation en adaptant les temps et modes d'apprentissages.
- Redonner aux élèves l'**envie** de venir en cours, le **plaisir** d'apprendre.
- **Motiver** les élèves en leur proposant un projet réaliste, en lien avec les programmes de la discipline enseignée.
- Favoriser le développement de l'**autonomie** des élèves et leur **implication** dans les apprentissages.

○ La mise en place du projet

Dans le cadre de la classe de Première Bac Pro commerce, et du cours d'économie-droit-gestion, les élèves doivent **créer une entreprise** en franchissant toutes les étapes nécessaires définies dans un jeu sérieux dédié, que les élèves devront s'approprier durant l'année scolaire.

Plusieurs **outils numériques** ont été utilisés pour créer le jeu sérieux : un blog pédagogique, des outils numériques de création de présentations animées et de quiz, un affichage interactif avec des qr-codes, un mur collaboratif, des ressources numériques, une chaîne youtube, etc...



Présentation vidéo "jeux sérieux" (MPEG4 de 43.1 Mo)

Présentation vidéo "jeux sérieux" - Je crée mon entreprise.

○ L'organisation du projet

L'enseignante, après avoir présenté en début d'année le mode de fonctionnement du jeu sérieux, permet aux élèves de choisir leur rythme de travail et leur mode d'organisation :

- Les élèves choisissent ainsi de **créer leur entreprise individuellement, ou en groupe**. Ils s'organisent ensuite pour réaliser les étapes indispensables de la création de leur entreprise, en étudiant à leur rythme l'ensemble du programme économie-gestion, sous le regard bienveillant de leur enseignante.
- Les élèves peuvent aussi **choisir les outils** de mise en avant de leur entreprise : site internet, présentation vidéo, affichage, magazine numérique, etc...
- Les élèves peuvent aussi **choisir les temps d'apprentissage** : auto-évaluation à partir des ressources et des quizz, utilisation des outils numériques, etc...

○ Le mot de l'enseignante

"La classe inversée c'est une chance, une opportunité de donner à mes élèves plus d'envie, d'espérer que (...) le temps leur paraisse un peu moins long, à eux pour qui l'école rime ou a rimé avec échec, frustration, découragement, dévalorisation au lieu de tout ce que je souhaite pour eux (vraiment du fond du cœur, on y revient) c'est-à-dire la réussite, l'ouverture, la valorisation de tout ce qu'ils savent faire (...) et l'épanouissement !"

Marie-Anne Dupuis, enseignante Économie Gestion

● Innovations et outils numériques

Le projet met en œuvre des innovations utilisées en cohérence avec des outils numériques, ce qui permet aux élèves d'effectuer les missions, souvent des tâches complexes.

○ La classe inversée, adaptée aux élèves et au projet

Il s'agit de **mettre à disposition des élèves les éléments de connaissances nécessaires aux apprentissages**, pour qu'ils puissent ensuite les **exploiter** et les **réinvestir** dans le cadre des cours.

Dans le cas présent, et au vu des difficultés parfois observées, ce principe est adapté.

Les capsules vidéos sont parfois visionnées en début du cours, ce qui permet aux élèves de mieux réinvestir.

Le cours sert donc de séance de mise en application des notions vues, soit grâce aux capsules vidéo, soit aux éléments du jeu sérieux.



Présentation vidéo "je crée mon entreprise" (MPEG4 de 54.6 Mo)

Présentation vidéo "je crée mon entreprise"

○ Le jeu sérieux

Ce mode de travail, qui requiert l'utilisation de nombreux outils combinés, permet de motiver les élèves et de leur donner le plaisir d'apprendre. Il laisse aussi une **plus grande marge d'autonomie aux élèves** dans la mise en place de temps et des modes d'apprentissages.

Dans ce projet, **le jeu sérieux est adapté aux difficultés et compétences des élèves**, et laisse la place aux interventions et à l'évaluation de l'enseignante.

○ Les capsules vidéo

Les capsules sont de courtes vidéos (moins de 3 minutes), sous forme de dessins animés. Elles sont créées

dans le cadre du projet par l'enseignante, et mises à disposition des élèves sur une chaîne Youtube. Les élèves peuvent ainsi y avoir accès en cours, mais aussi dans l'établissement ou à leur domicile. Le plus souvent, **elles présentent une notion en lien avec les programmes**, ou avec le projet en cours.

○ Le BYOD et l'utilisation des outils numériques

De nombreux outils numériques sont utilisés dans ce projet, et en particulier dans la salle de classe :

- Application Génially : édition des capsules vidéo.
- Les CMS (Content Management System) : éditeurs de sites web, ils permettent la création simplifiée d'un site internet en ligne. Par exemple, Wix, ou Weebly.
- Éditeurs d'images : ils permettent la création d'images, de logos, etc...
- Éditeurs de cartes mentales.
- Éditeurs vidéo : Création de vidéos de présentation de leurs entreprises par les groupes de travail.

► [Voir la liste des outils numériques utilisés pour la carte au trésor](#) ↗

● Les effets du projet

○ Les résultats

Les élèves, comme l'enseignante s'accordent à dire que la mise en œuvre du projet et l'ambiance de travail sont propices à l'implication des élèves dans les apprentissages.

Il apparaît que la motivation des élèves a nettement progressé depuis la mise en place de la classe inversée. Les élèves se prennent au jeu de la création d'entreprise, et proposent des projets réalistes. Ils sont efficaces dans la démarche marketing et créent des outils aboutis : sites internet dédiés, présentations vidéos, brochures de présentation, etc...



Exemple de vidéo créée par un groupe d'élèves (MPEG4 de 11.6 Mo)

Exemple de vidéo créée par un groupe d'élèves - Je crée mon entreprise.

Le mot du proviseur.

*« Une des problématiques de notre établissement est le **décrochage scolaire**. Les cours peuvent sembler parfois rébarbatifs. Les enseignements dispensés dans le cadre du projet permettent de diminuer les absences volontaires des élèves »*

M. Vallat, proviseur du Lycée des métiers Jean Caillaud

○ Les difficultés rencontrées

La mise en œuvre du projet nécessite une bonne gestion de l'utilisation des outils numériques en classe. Les élèves peuvent donc utiliser leur propre téléphone portable : c'est le principe du « BYOD » (Bring Your Own Device), mais cela nécessite de faire preuve de responsabilité.

Il est aussi important de tenir compte de la dynamique des groupes de travail pour l'utilisation en autonomie des outils numériques, et du travail collaboratif. Cette utilisation doit parfois être pondérée.

La mise en place de la classe inversée nécessite aussi de savoir s'adapter aux difficultés rencontrées par les élèves, pour atteindre les objectifs attendus.



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.