



Gestion de projet avec Framaboard

publié le 23/06/2020 - mis à jour le 04/07/2020

Descriptif :

Présentation Framaboard

Dans la réforme du baccalauréat 2021, les élèves de premières et terminales ayant la **spécialité Sciences de l'ingénieur** doivent avoir une **période de travail en projet**, 12h en classe de première et 48h en terminale.

Ces projets sont l'occasion d'introduire la **méthode agile**. Méthode de travail basée sur la collaboration et issue du milieu de l'entreprise et en particulier les entreprises du secteur du numérique.

Je cherchais donc un outil simple à mettre en œuvre favorisant le travail collaboratif entre les groupes d'élèves et le professeur référent du projet et surtout conforme au RGPD et gratuit.

Après quelques recherches, l'application **Framaboard** de l'association Framasoft me paraissait intéressante à utiliser dans le cadre du projet de première.

Cet article propose un test basé sur une organisation de projet à destination des élèves de première. Les principaux concepts du projet peuvent être repris en classe de terminale.

○ Méthodes agiles

Les méthodes agiles représentent un ensemble de "méthodes et pratiques basées sur les valeurs et les principes du Manifeste Agile", qui repose entre autres sur la collaboration, l'autonomie et des équipes pluridisciplinaires.

Scrum est un cadre qui est utilisé pour implémenter la méthode agile de développement et de gestion de projet.

Scrum commence avec le "Product Owner". Il représente les intérêts du client et à ce titre, il a l'autorité pour définir les fonctionnalités du produit final. Pour nous, il sera le chef de projet. Il est responsable du "**Backlog**", une liste des tâches et des spécificités du produit (le cahier des charges). Le backlog doit être priorisé. C'est la responsabilité du "Product Owner".

Ensuite, il y a le **Sprint**. Dans la méthode agile de gestion de projet, Scrum utilise des sprints comme intervalles de temps pendant lesquels l'équipe va compléter un certain nombre de tâches du backlog. L'intervalle de temps dépend des besoins de l'équipe. Si l'usage fait qu'on définit une période de deux semaines, dans le cas des projets de première ou terminale, il est plus difficile de définir cet intervalle qui va dépendre de nombreux paramètres tel que le nombre d'élèves, de groupes, l'organisation pédagogique... Il faudra donc faire des tests.

○ Organisation du projet

Les groupes sont constitués de 4 élèves et le travail se fait pendant 3 semaines consécutives. Le projet retenu est un **challenge robotique** proposé par l'académie de Toulouse lors d'un séminaire de formation sur la réforme. Les élèves doivent imaginer un robot suiveur de ligne.

GROUPES	ELEVE-1H	ELEVE-2H	ELEVE-3H	ELEVE-4H
H1H	Présentation-et-introductionH			
H2-H3H	Activités-de-designH			
H4-H5H	Activités-de-simulationH			
H6H	Activités-de-prototypageH			
H7-H8H	Essais-et-réglagesH			
H9H	Activités-expérimentales-et-validations-des-performancesH			
H10-H11H	Validation-et-présentationH			
H12H				

○ Mise en oeuvre

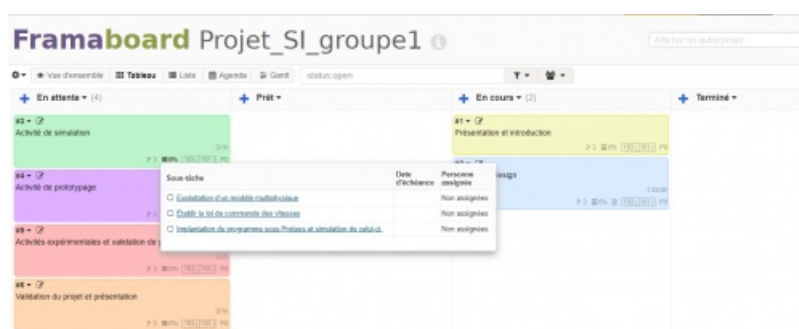
La mise en œuvre de Framaboard peut se faire de deux façons :

- Choisir l'utilisation en ligne via les services de Framasoft : [Framaboard](#)
- Choisir de télécharger les sources de l'application pour l'installer sur un serveur indépendant

Ensuite, il faut créer son espace de travail et un premier compte administrateur. Pour centraliser les informations et faciliter le suivi des élèves, la création d'un espace de travail unique qui regroupe l'ensemble des projets avec compte administrateur (professeur référent) est possible.



Pour ajouter les élèves en tant qu'utilisateur de l'espace, le mieux étant de laisser les élèves faire leur propre inscription en utilisant l'adresse mail proposée par l'ENT (on s'affranchit ainsi des soucis liés au recueil et au traitement de données personnelles) ou de les inviter une fois les différents projets déclarés sur l'application. Une fois les élèves affectés à un projet, l'enseignant peut attribuer les rôles de chef de projet, membre du projet et juste consultant. Les élèves trouveront un backlog avec les swimlanes classiques contenant les différentes tâches, pouvant être paramétrées et décomposées en sous-tâches et se les attribuer. Bien entendu, l'ensemble est personnalisable et configurable à volonté. Il s'agit d'une représentation graphique qui permet de voir en un « coup d'œil » l'avancement du projet. On peut alors détecter et corriger les points bloquants, identifier ce que l'on nomme les chemins critiques et anticiper (ou de tenter d'anticiper) les problèmes.



Les différents paramètres temporels sont indiqués sur le backlog ce qui permet d'avoir une bonne vision d'ensemble. L'unité temporelle étant l'heure, cela peut également être pratique dans la gestion de la progression de la classe. Les tâches peuvent être liées à un agenda et une extension permet de générer le diagramme de Gantt du projet.

Cet outil semble être un réel atout pour la gestion des projets et le suivi du travail des élèves sans avoir à utiliser des tonnes de post-it et des tableaux, reste à faire un test avec les élèves pour savoir si cela fonctionne.

○ Un outil équivalent

A noter que depuis début juin, les utilisateurs de l'ENT lycée connecté ont accès à l'application **Wekan** qui permet de faire sensiblement la même chose que Framaboard.

Cette application semble adaptée à qui veut faire des swimlanes et gérer ses tâches sans avoir besoin du diagramme de Gantt et surtout sans avoir à gérer les comptes des participants puisque l'application utilise l'annuaire académique.

L'application n'est pour le moment accessible qu'aux enseignants.

Vous trouverez la présentation ici : <https://lyceeconnecte.fr/wekan-gestion-de-projets>

