

L'ETUDIANT ACTEUR DE SON APPRENTISSAGE :

Apprendre autrement pour un premier pas
vers l'autonomie,
vers la professionnalisation, vers l'avenir

DEFINITIONS

- Professionnalisation :
 - Compétences transférables dans un contexte professionnel
- Langues de spécialité :
 - Acquérir la forme (compétences lexicales et grammaticales)
 - Acquérir le fond (compétences culturelles et professionnelles)

Genèse du projet

- Comment professionnaliser?
- Comment motiver (pb de niveau) ?
- Comment faire en sorte de rompre avec un apprentissage classique pour le rendre plus attractif et efficace?
- Réponse? : le projet

POURQUOI UN PROJET?

- Met les étudiants en situation (passer du passif à l'actif)
- Permet une certaine autonomie (l'enseignant devient un référent, un facilitateur)
- Permet « d'apprendre autrement »
- Permet de mettre en place une pédagogie différenciée.
- Transversabilité et donc cohérence de la formation

CONTEXTE

- DUT TC 1^{ère} année et 2^{ème} année depuis 8 ans.
- Public varié : bac Pro, STG, ES, S, L voire STI ou réorientation (fac ou DUT).
- Pas de réelle spécialisation avant la fac (même en bac STG ou bac pro de la spécialité)

CONTEXTE

- BUT :
 - Approche différente (projet) et différenciée
 - Aller des micro-tâches vers la macro-tâche
 - Autonomie
 - Travail en groupe
 - Combattre la monotonie et donc accentuer la motivation (phase d'appropriation du projet)
 - Coté ludique et créatif du projet

TRAVAIL PREPARATOIRE

- Travail préparatoire en S1 ou S3
 - Job Hunting
 - Advertising
 - Travail sur un Business Plan type

- Travail parallèle en S2 ou S4
 - Working conditions + Fair Trade
 - Green business
 - CSR/Ethical Business

TRANSVERSABILITE

- TICE : PPT, publisher, dreamweaver
- Com Com : PAACTA
- Psycho de la com
- MO : 7 P's
- Expression : CV et CL, exposé oral
- Négociation et divers modules : savoir travailler en groupe en écoutant les autres membres

LE PROJET EN LUI-MÊME

- Création fictive d'entreprises en groupes de 3 à 5 étudiants.
- Dossier en fin de semestre
 - un business plan,
 - trois offres d'emploi,
 - trois lettres commerciales,
 - dépliant publicitaire,
 - Site internet,
 - un film publicitaire
 - Présentation orale (PPT)

LE PROJET EN LUI-MÊME

- Travail en présentiel ou non (vidéo)
- Groupe constitué de manière libre ou non
- Reprise ou non d'un projet déjà travaillé
- Souvent idée farfelue...

COMPETENCES TRAVAILLEES

■ ANGLAIS : 4 compétences

- PE : Rédaction du dossier
- CE : travail préparatoire du business Plan + documents utiles (étude concurrentielle)
- PO: vidéo (obligation d'entendre la voix) + présentation orale
- CO : dépend des années mais thématiques liées au travail demandé (job hunting, selling a product, promoting a product ou Fair Trade/Green business)

COMPETENCES TRAVAILLEES

- AUTONOMIE :
 - organisation du travail
 - Partage des tâches
 - Utilisation des compétences individuelles
 - Dans l'apprentissage de l'anglais
 - utilisation des outils linguistiques :
 - dictionnaire en ligne ou non
 - grammaire

INTERDISCIPLINARITE

- Informatique :
 - word, excel
 - PPT, publisher, photoshop (brochure)
 - Dreamweaver
 - Windows movie maker
- Com com et psycho de la com :
 - élaboration des supports publicitaires
- Marketing / Orga / droit :
 - étude concurrentielle,
 - organisation interne de l'entreprise,
 - conception du produit ou service,
 - circuit de distribution, logistique.

INTERDISCIPLINARITE

- Techniques cinématographiques : maîtrise technique du matériel, élaboration d'un scénario et réalisation effective du film (shooting et montage)
- LV2 : avec Espagnol, travail en parallèle
 - Monotonie car reprise de la même chose
 - Pas assez développé donc pas assez d'implication.

PROFESSIONALISATION

- Habitude de travail
 - respect du groupe
 - répartition des tâches
 - respect du planning
- Acquisition d'un lexique et de techniques professionnelles
- Transversalité et transférabilité

PROFESSIONALISATION

- A court terme
 - Stage ou en intégration professionnelle
 - Lettres commerciales
 - Conception de brochures
 - Lexique spécifique
- A long terme
 - Même chose qu'à court terme
 - en cas de création d'entreprise

LIMITES DU PROJET

- Observées en cours + questionnaires
- Lassitude (projet sur un semestre)
- Travail en groupe (absentéisme)
- Difficulté de comprendre la finalité du projet et de planifier son travail
- Gestion du temps

POINTS POSITIFS

- Côté ludique
- Travail de groupe
- Travail créatif et jamais monotone (multiplicité des tâches)
- Acquisition d'un lexique professionnel
- Gestion du matériel informatique et vidéo difficile
- Travail préparatoire avant le début de l'activité pour éviter le recours systématique à l'enseignant et au dictionnaire.

PERPECTIVES

- Projet informatique
 - Mise en place d'un logiciel
 - Une meilleure et plus rapide appropriation du projet
 - Gagner en efficacité dans la réalisation du projet

CONCLUSION

- Projet ludique donc motivant
- Projet permettant l'acquisition de compétences variées:
 - Langue
 - Transversales et transférables
 - Savoir être : travail en groupe, gestion du temps, etc.

Projet mène donc bien à la professionnalisation
puisque les compétences acquises
permettent une meilleure intégration
professionnelle et une utilisation immédiate
des compétences acquises à l'occasion du
projet.



QUESTIONS?
COMMENTS?