

Le jeu des 4 valeurs en STS NDRC

Problématique

« Comment ancrer l'engagement des élèves et des étudiants dans leur formation en lycée professionnel ou technologique afin qu'ils s'assurent d'une meilleure insertion professionnelle grâce aux usages numériques ? »

Une proposition : Le jeu des 4 valeurs

L'objectif

- Jouer : permettre l'engagement des élèves et/ou des étudiants de façon ludique
- Rendre les étudiants/élèves acteur dans leur formation et dans leur orientation professionnelle
- Pousser les étudiants/élèves à agir, à sortir de leur zone de confort

Compétences numériques utilisées pour l'engagement des étudiants dans le cadre de référence des compétences numériques (CRCN) :





2. Communication et collaboration	Objectif de niveau
○ 2.1 Interagir	5
○ 2.2 Partager et publier	5
○ 2.3 Collaborer	5
○ 2.4 S'insérer dans le monde numérique	5

3. Création de contenu	Objectif de niveau
○ 3.1 Développer des documents textuels	5
○ 3.2 Développer des documents multimédias	5
○ 3.3 Adapter les documents à leur finalité	5

Comment ?

Les élèves/étudiants proposent et relèvent des challenges/défis basés sur des valeurs partagées dans la formation.

- 4 valeurs : le courage, la confiance, l'entraide, le pilotage.

Courage	Confiance	Entraide	Pilotage
			

* Photos libres de droit et gratuite / Pixabay.com

- Création de cartes « virtuelles » que l'étudiant va pouvoir jouer à tout moment.

Les élèves et/ou étudiants peuvent jouer pendant dans le cadre scolaire mais pas seulement. L'engagement dans la formation passe également par le hors scolaire.

Intention :

Le courage, la confiance, l'entraide et le pilotage sont fréquemment mise en valeur lors des recrutements car recherchés par les entreprises ainsi que lors des recrutements en formation post bac ou post BTS. Les étudiants/élèves ont beaucoup de mal à mettre en avant leurs atouts, que ce soit dans le contenu des CV, sur Parcoursup ou lors des entretiens en face à face.

Les règles

- Les challenges sont basés sur une des 4 valeurs de la formation.
- L'échec est accepté. L'élève/étudiant est soutenu et accompagné quel que soit l'issue du challenge. Bonnes ou mauvaises, il faut prendre des décisions.
- L'élève/l'étudiant doit sortir de sa zone de confort (zone de confort qui varie d'un individu à l'autre).
- L'élève/l'étudiant est prêt à partager ses challenges avec les autres membres de la classe.
- Respect des autres et de soi-même en toutes circonstances.
- Ne pas partager le contenu en dehors du groupe classe.

Outils numériques utilisés par les étudiants dans le cadre du jeu (création et participation)

- **Mur de l'ENT – Environnement Numérique de Travail** (dans le cadre du brainstorming et du partage d'idées et de contenu) → **CRCN : 2.1 Interagir / 2.2 Partager et publier / 2.3 Collaborer**
- **Messagerie de l'ENT – Environnement Numérique de Travail** → **CRCN : 2.1 Interagir/ 2.2 Partager et publier / 3.1 Développer des documents textuels**
- **Logiciels ou applications de création média** (laissés au choix des étudiants) comme imovie, finalcut, movavie, applications pour créer des vidéos disponibles sur les réseaux sociaux, etc. → **CRCN : 3.2 Développer des documents multimédias / 3.3 Adapter les documents à leur finalité**
- **Wordpress** (maitrise nécessaire dans le cadre du BTS) → **CRCN : 2.2 Partager et publier / 2.4 S'insérer dans le monde numérique / 3.1 Développer des documents textuels / 3.3 Adapter les documents à leur finalité**
- **Pearltrees** (échange de fichiers volumineux) → **CRCN : 2.2 Partager et publier**

Focus sur les 4 valeurs

1. Le **COURAGE** : Osez !



Nos étudiants/élèves n'osent pas. La position « passive » (recopier, noter) les rassure.

Exemples de challenges concrets à relever :

- Prendre la parole en classe lorsque l'étudiant/élève n'a pas compris pour obtenir des explications complémentaires.
- Intervenir pour exprimer son désaccord
- Se présenter devant la classe
- Aller interviewer un professionnel (lors d'un salon, dans la vie de tous les jours)

2. La **CONFIANCE** : Accordez votre confiance !

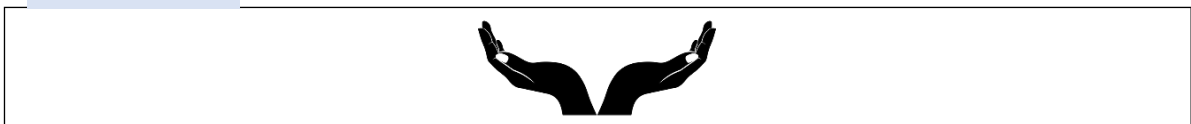


Lors d'un travail d'équipe, nos étudiants/élèves sollicitent souvent les enseignants avant même de solliciter leurs camarades.

Exemples de challenges concrets à relever :

- Demander au groupe de lui faire confiance.
- Prendre en charge une tâche déterminante lors d'un travail de groupe.

3. L'**ENTRAIDE** : Aidez vos camarades !



Le profil des étudiants est très hétérogène (Bac Pro, Bac STMG, Bac General). Ils se focalisent principalement sur leurs difficultés plutôt que de s'appuyer sur leurs atouts. Il s'agit ici de mettre en avant leurs forces au service de leurs camarades.

Exemples de challenges concrets à relever :

- Expliquer des notions à un camarade de classe (exemple : notions d'économie, droit ou management).
- L'accompagner dans sa démarche de recherche de stage (exemple : retour d'expérience des Bac Pro).
- Soutenir et encourager un camarade qui veut relever un challenge.

4. Le **PILOTAGE** : Agissez, prenez des décisions !



Les étudiants/élèves ont tendance à subir, leur scolarité, leur orientation qui n'est pas forcément choisie mais subie car suite logique de leur parcours.

Exemples de challenges concrets à relever :

- Se rendre à un salon seul pour avoir des éléments pour son parcours professionnels
- Remettre ses cahiers en ordre
- Ecrire la réponse dans son cahier même si l'étudiant/l'élève n'est pas certain de l'exactitude de sa réponse.

Les étapes du projet

1. La création du jeu : 24/11/2021

Séance d'AP en NDRC1 (2 heures) - Co-construction du jeu avec les étudiants

L'objectif : Création de capsules vidéo illustrant les situations.

Phase 1 - Présentation en classe entière (heure 1 – Durée : environ 30 minutes)

Disposition :

- Classe entière
- Présence de 2 enseignantes

Déroulement

- Présentation du jeu à la classe par les enseignantes [Support – Diaporama]
- Echanges avec les étudiants : [Pas de support spécifique]
 - En quoi les 4 cartes reprennent-elles les valeurs essentielles pour réussir ?
 - Comment chaque valeur est-elle interprétée par les étudiants ?

Phase 2 - Travail d'équipe pour illustrer les valeurs (heures 1+ 2 – Durée : environ 1h30min)

Disposition :

- 2 classes en demi-groupe
- 2 groupes de 6 à 8 étudiants par classe
- Présence d'une enseignante par classe
- Deux salles informatiques (Salle 1 et Salle 2)

Contexte spécifique :

- Les étudiants avaient déjà travaillé 2 heures avec les mêmes équipes sur un autre projet. Les bénéfices acquis lors du premier travail de groupe ont grandement facilité le travail au sein des groupes : connaissance des équipes et des modes de fonctionnement.
- Un choix avait été fait par les enseignantes :
 - Les 2 groupes de la salle 1 n'avaient **pas utilisé** le « mur collaboratif ».
 - Les 2 groupes de la salle 2 qui **avaient été obligés** d'utiliser le « mur collaboratif » dans le cadre du projet précédent. La première conséquence : une meilleure prise en main du mur par les étudiants de la salle 2.

Missions confiées aux étudiants :

- Comprendre la valeur attribuée aux groupes
- Brainstorming pour trouver des exemples pour illustrer la valeur.
- Trouver une idée de vidéo pour illustrer la valeur
- Réaliser la vidéo et un petit texte explicatif pour accompagner

Déroulement

Chaque groupe se voit confier une valeur :

Salle 1 :

- Groupe « Entraide »
- Groupe « Courage »



Le mur est créé par l'enseignante et proposé aux étudiants. Il s'agit d'une première utilisation et le mur est un peu vécu comme une contrainte. Notons de plus, des soucis de connexion qui ont rendu l'utilisation du mur plus difficile.

- L'équipe sur le « Courage » a utilisé le mur en conclusion pour résumer.
- L'équipe sur l'« Entraide » a utilisé le mur en conclusion pour résumer.

Les 2 équipes sont restés dans des thématiques « relativement » classiques, notamment celle du harcèlement scolaire. Les enseignantes ont donc demandé à l'équipe « Entraide » en avance sur son travail de proposer une deuxième vidéo.

Salle 2 :

- Groupe « Confiance »
- Groupe « Pilotage »
-





Les 2 équipes ont « *intuitivement* » créé un mur au début du démarrage du projet avec deux approches différentes :

- L'équipe sur le « Pilotage » a déclaré indispensable l'utilisation du mur pour lors de la phase brainstorming y rassemblant toutes les idées.

Cette équipe a fait preuve d'un grand engagement dans la formation. Un nouveau TNI venait juste d'être installé dans la salle. En parallèle du projet, le groupe a complètement pris l'outil en main, l'a intégré dans sa vidéo et à proposé de former les enseignants. Une belle prise d'initiative.

- L'équipe sur la « Confiance » a utilisé le mur dans une approche de synthétisation.

Le mur a permis de libérer les idées et de sortir du cadre (tournage pour une partie à l'extérieur du lycée). En effet, les étudiants ont proposé un scénario qui démontrer l'engagement dans leur parcours professionnel, se rendre à un entretien de recrutement.

Bilan

Le mur a permis de développer les compétences **CRCN : 2.1 Interagir / 2.2 Partager et publier / 2.3 Collaborer.**

Nous constatons que les équipes ayant le plus prise en main et utilisé le mur, l'engagement est allé au-delà de la simple commande des enseignantes puisque l'équipe « Pilotage » qui a le plus utilisé le mur a même proposé de former les enseignants au nouvel outil installé dans la salle (TNI).

Séance d'AP en NDRC1 (2 heures) – Finalisation de la création du jeu avec les étudiants

Disposition :

- 1 classe entière
- 4 groupes de 6 à 8 étudiants par
- Présence d'une enseignante
- Une salle informatique

La salle informatique a permis à chaque membre des groupes d'avoir à disposition le matériel informatique nécessaire pour finaliser les vidéos et créer les pages sécurisées du site.

L'objectif : Finalisation du jeu

- Création d'une page protégée sur le site protégé de la classe pour visualiser L
- Création d'un formulaire simple (utilisation d'un modèle) pour déposer une carte sur le site, c'est-à-dire soumettre le challenge relevé (texte).

Déroulement :

Heure 1

- Chaque groupe finalise les explications qu'il dépose sur son mur.
- Les vidéos sont déposées sur Pearltrees

Pearltrees (échange de fichiers volumineux) → **CRCN : 2.2** Partager et publier

Heure 2

- Finalisation pour les groupes dont les vidéos nécessitent des montages.

Logiciels ou applications de création média (laissés au choix des étudiants) comme imovie, finalcut, movavie, applications pour créer des vidéos disponibles sur les réseaux sociaux, etc. → **CRCN : 3.2** Développer des documents multimédias / **3.3** Adapter les documents à leur finalité

- Les groupes ayant finalisés
 - Travail avec 2 étudiants et l'enseignante « Bloc 2 » sur la réalisation de la page et du formulaire.
 - Intégration par l'enseignante des vidéos.

Wordpress (maîtrise nécessaire dans le cadre du BTS) → **CRCN : 2.2** Partager et publier / **2.4** S'insérer dans le monde numérique / **3.1** Développer des documents textuels / **3.3** Adapter les documents à leur finalité

- Mise en autonomie des étudiants : travail au choix et suivant l'état d'avancement individuel des étudiants sur Pix, QIOZ, Projet Voltaire et Wordpress.

Bilan

Les groupes ont été libres d'utiliser les outils dont ils disposaient. Certains ont choisi des applications mobiles qu'ils ont l'habitude d'utiliser mais qui se sont avérées payantes lorsque l'on souhaite télécharger la vidéo. Le groupe a dû trouver une solution sachant que la préconisation des enseignants était de ne pas acheter de logiciel spécifique pour cet exercice.

Les étudiants ayant participé à la mise en place du site sur Wordpress, se sont davantage engagés ensuite lors des TD du bloc 2, en se portant volontaires comme relais de l'enseignante auprès de leurs camarades.

Le Courage



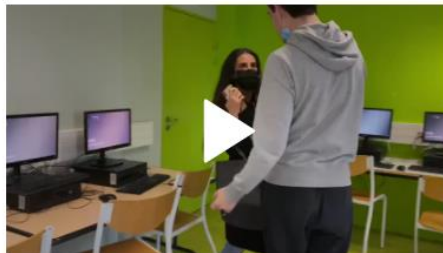
Deux lycéens harcèlent un autre lycéen depuis plusieurs semaines. Un jour, un élève décide d'intervenir en faisant preuve de « courage » grâce à sa force et son charisme et de défendre l'élève harcelé.

Autres exemples pour le courage :

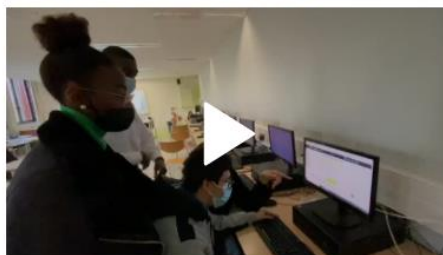
- Prendre la parole en classe
- Intervenir pour exprimer votre désaccord
- Vous présenter devant la classe
- Aller interviewer un professionnel

L'Entraide

Nos deux exemples témoignent de l'entraide entre les élèves au sein d'une classe.



Le premier exemple montre l'aide apportée à une élève harcelée. En effet, ce phénomène est très présent dans les établissements. Nous avons donc voulu montrer qu'il ne fallait pas laisser les harceleurs faire lorsque l'on est témoin et aider la victime.



Le second, lui, montre un élève en difficulté sur un exercice. Ses camarades de classe se portent alors volontaire pour l'aider à le comprendre et à réussir.

Au travers de ces deux exemples, nous voulons montrer que l'entraide est une qualité très importante entre des camarades de classe et qu'elle était facteur parfois d'épanouissement.

Autres exemples :

- Expliquer des notions à un camarade de classe
- L'accompagner dans sa démarche de recherche de stage
- Soutenir et encourager un camarade qui veut relever un challenge.

La Confiance



Autres exemples : → Demander au groupe de lui faire confiance. → Prendre en charge une tâche déterminante lors d'un travail de groupe.

Le Pilotage

Cette vidéo présente la mise en scène d'un professeur qui explique la notion de pilotage. Les élèves ensuite proposer plusieurs exemples. Dans la deuxième partie, une élève est confrontée à Parcoursup ; elle ne sait pas quelle formation choisir, et demande de l'aide à son professeur qui va lui dire qu'elle doit apprendre à se faire confiance. Un camarade lui conseillera la même chose, conseil qu'elle suivra.

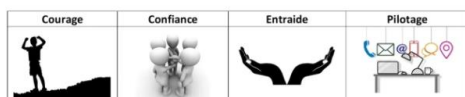


Autres exemples : → Décider de se rendre à un salon seul pour avoir des éléments pour son parcours professionnels.

2. Le lancement du jeu – 25/11/2021

- 20 minutes prise sur une séance d'AP en présence des deux enseignantes.
- Présentation de la page web du jeu avec visualisation des vidéos par toute la classe ainsi que du formulaire
- Rappel : tout ce qui est fait dans le cadre « personnel » peut aussi être présenté comme défi relevé (exemple : bénévolat, animations sportives etc.)
- Rappel du respect de la RGPD pour les photos et vidéos

Protégé : Le jeu des 4 valeurs



[Je joue une carte !](#) [Règles du jeu](#) [Ils ont déjà joué !](#)

- [Courage : En savoir plus ...](#)
- [Confiance : En savoir plus ...](#)
- [Entraide : En savoir plus ...](#)
- [Pilotage : En savoir plus ...](#)

Je joue une carte !

Nom (obligatoire)

Quelle valeur jouez-vous ? (obligatoire)

1 – Le courage

2 – La confiance

3 – L'entraide

4 – Le pilotage

Donnez-nous des détails ?

[Je me lance ! J'envoie !](#)

Si votre carte est validée, il faudra nous fournir une illustration (photo ou vidéo de moins d'une minute)


Modifier

Lancement officiel du jeu, incitation à participer !

Première carte contenant une vidéo et une photo réalisée et déposée par une des deux enseignantes, pour inciter les étudiants.


3. Première évaluation et premier bilan du jeu – Janvier 2022

ENTRAIDE MME NYOUMA



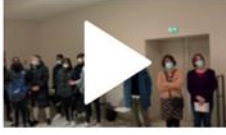
Je suis allée faire mes courses habituelles et j'ai rencontré le Banque Alimentaire de Cachan qui faisait une collecte de nourriture. J'ai décidé d'acheter quelques aliments pour venir en aide aux personnes dans le besoin.

PILOTAGE+ENTRAIDE M. LUCAS N




J'ai organisé et piloté une séance d'entraînement destinée aux enfants de 9 à 10 ans au SGS Sports de Sainte Gèneviève des Bois. Durant cette séance, j'aide les jeunes à donner le meilleur d'eux-mêmes.

ENTRAIDE M. ROUDOLPHE



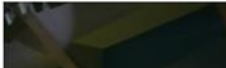
J'ai participé à un événement associatif, les « Assises de la jeunesse » à Vernières-la-Buisson. Cet événement en présence du Maire, de son Adjoint et des élus a pour objectif d'améliorer la vie des jeunes.

ENTRAIDE M. ROUDOLPHE



Pour sa recherche d'emploi, une dame m'a sollicité pour que je lui fasse son cv et sa lettre de motivation.

ENTRAIDE MME ROMANE



	Nombre	Pourcentage
Etudiants participants	11	34% de la promotion
Etudiants ayant souhaité participer sans finaliser	3	9% de la promotion
Nombre de cartes jouées	31	
Entraide	14	45%
Confiance	5	16%
Courage	5	1-%
Pilotage	7	23%
Nombre de cartes « jaunes »	16	52%
Nombre de cartes dans le cadre de la formation	10	32%
Nombre de cartes « extra-scolaires »	21	68%
Nombre de cartes jouées pendant les 3 semaines de stage	4	13%

Analyse :

Points forts

- Bonne participation des étudiants de la classe : 34% de la classe s'est engagée sur le jeu.
- Simplicité de participation : le formulaire en ligne est simple et efficace.
- La visualisation des cartes jouées sur le site de la promotion est pratique.
- Forte participation d'un étudiant qui a stimulé les autres. L'engagement dans la formation est fort. Le jeu a développé un fort sentiment d'appartenance au groupe classe. Les étudiants semblent également s'intéresser à leur insertion professionnelle. Au début de la première période de stage, l'ensemble des étudiants de la classe ont un stage (comparaison avec les autres promotions). Ce projet semble jouer un rôle déterminant même s'il a été couplé avec d'autres projets également axés sur l'engagement.

L'utilisation du numérique dans le cadre de ce projet favorise l'engagement des étudiants. L'étudiant n'a plus un simple rôle passif. Le numérique favorise le rôle d'étudiant « acteur » de sa formation et de son projet professionnel, ce qui le pousse à s'engager et aller au-delà des attentes des enseignants. L'étudiant est également proactif et se rend compte en jouant des cartes et en utilisant le numérique pour mettre ses cartes en valeur qu'il est capable de piloter son apprentissage.

Les étudiants ayant participé au jeu sont davantage moteurs dans la formation, la participation en classe est par exemple plus soutenue. Nous constatons également un engagement également en dehors du temps scolaire dans les activités données en autonomie comme l'utilisation d'outils à disposition sur l'ENT (Environnement numérique de travail) par exemple PIX.

Points faibles

- La forte participation d'un étudiant a eu pour conséquence de bloquer la participation des étudiants en tête de classe qui ne se sont pas sentis capables de faire aussi bien alors qu'il ne s'agissait pas d'une compétition.
- Dépôt des photos et vidéos sur Pearltrees constituent un frein pour les étudiants.
- Les problèmes de réseau lors de l'utilisation du mur ont constitué un frein pour certains groupes.
- Beaucoup de cartes ne sont pas forcément « exploitables » directement dans le cadre d'une insertion professionnelle mais les enseignantes ont décidé de les accepter pour inciter les étudiants à participer.

Le numérique facilite globalement l'engagement des étudiants. Par contre lorsque les étudiants ont des difficultés d'utilisation du numérique, le numérique devient alors un véritable obstacle à l'engagement.

Remédiation immédiate :

- Intégration de cartes de couleurs différentes : Jaunes pour les cartes pouvant permettre de valoriser le parcours professionnel des étudiants, grises pour les autres cartes.
- Aide à la prise en main de Pearltrees. Beaucoup d'enseignants déposent des ressources sur Pearltrees sans les organiser et même lorsqu'elles sont organisées chez l'enseignant, elles ne le sont pas forcément chez les étudiants. Un travail d'organisation sur Pearltrees a été nécessaire pour éviter que l'outil soit perçu comme un frein.

Valorisation auprès des étudiants

5. Remise de prix aux étudiants participants avant les vacances d'Hiver

- Découverte de l'ensemble des cartes jouées sur le site
- Distribution de prix et diplômes

6. Appréciation du bulletin « Rayonnement dans la formation »

→ Importance considérable pour la poursuite d'études.



Validation des 4 valeurs

- Volontaire, Roudolphe a été moteur lors du projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Il s'est fortement engagé et a fait preuve de détermination pour mobiliser ses camarades. Il s'est particulièrement illustré sur les quatre valeurs clés du BTS : le Courage, la Confiance, le Pilotage et l'Entraide. BRAVO !

Validation de 2 valeurs

- Lucas a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Il s'est particulièrement illustré sur deux des quatre valeurs clés du BTS : le Pilotage et l'Entraide. Bravo !
- Romane a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Elle s'est particulièrement illustrée sur deux des quatre valeurs clés du BTS : l'Entraide et le Courage. Bravo !
- Alexis a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Il s'est particulièrement illustré sur deux des quatre valeurs du BTS : le Courage et l'Entraide. Bravo !
- Alissia a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Elle s'est particulièrement illustrée sur deux des quatre valeurs clés du BTS : la Confiance et le Pilotage. Bravo !
- Khaïla a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Elle s'est particulièrement illustrée sur deux des quatre valeurs du BTS : le Courage et la Confiance. Bravo !

Validation d'une seule valeur

- Nyouma a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Elle s'est particulièrement illustrée sur une des quatre valeurs clés du BTS : l'Entraide.
- Fatima a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Elle s'est particulièrement illustrée sur une des quatre valeurs clés du BTS : la Confiance.
- Sarah a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Elle s'est particulièrement illustrée sur une des quatre valeurs clés du BTS : l'Entraide.

- Manel a participé activement au projet de la section sur l'« Engagement dans la formation et la vie professionnelle des étudiants ». Elle s'est particulièrement illustrée sur une des quatre valeurs du BTS : l'Entraide.

Projets à venir :

1. Valorisation des cartes jouées par chaque étudiant ayant joué
 - Dans le CV
 - Création de capsules vidéo de présentation de l'étudiant, mettant en avant les cartes jouées.
 - Simulation d'entretien
 - Utilisation dans la recherche de stage
2. Recherche des freins rencontrés par les étudiants n'ayant pas joué
 - Technique ?
 - Engagement ?
 - Difficultés à se valoriser ?
 - Les faire « coacher » par des étudiants ayant déjà joué
3. Proposition d'un format adaptable aux élèves STMG.

L'utilisation de l'outil « **Padlet** » semble très approprié pour ce projet. Effectivement, l'utilisation de ce seul outil pourrait remplacer plusieurs autres comme le mur, la messagerie, Pearltrees ainsi que Wordpress.

- **Mur de l'ENT – Environnement Numérique de Travail** (dans le cadre du brainstorming et du partage d'idées et de contenu) → **CRCN : 2.1 Interagir / 2.2 Partager et publier / 2.3 Collaborer**
- **Messagerie de l'ENT – Environnement Numérique de Travail** → **CRCN : 2.1 Interagir/ 2.2 Partager et publier / 3.1 Développer des documents textuels**
- **Wordpress** (maîtrise nécessaire dans le cadre du BTS) → **CRCN : 2.2 Partager et publier / 2.4 S'insérer dans le monde numérique / 3.1 Développer des documents textuels / 3.3 Adapter les documents à leur finalité**
- **Pearltrees** (échange de fichiers volumineux) → **CRCN : 2.2 Partager et publier**

Les **logiciels ou applications de création média** pourraient être laissés au choix des élèves en fonction des outils qu'ils utilisent déjà dans le cadre personnel comme imovie, finalcut, movavie, applications pour créer des vidéos disponibles sur les réseaux sociaux, etc. → **CRCN : 3.2 Développer des documents multimédias / 3.3 Adapter les documents à leur finalité.**