

FICHE RECAPITULATIVE

PARTICIPATION EXPERIMENTATION PROJET EUROPEEN YESICT*

CONTEXTE	
PRESENTATION DE L'ANTIC	<p>L'antic Pays Basque est l'agence des usages numériques du Pays basque, créée et soutenue par l'Agglomération Côte Basque Adour. Depuis 1999, l'agence a pour mission de développer les usages numériques et favoriser l'innovation technologique pour l'ensemble des acteurs du territoire.</p> <p>Aujourd'hui, ses actions sont structurées autour de 3 axes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entreprises : accompagnement et conseil des entreprises de services pour améliorer leur connaissance, appropriation et intégration des outils et services numériques adaptés à leurs besoins - Collectivités : accompagnement et expertise auprès des collectivités pour favoriser l'intégration du numérique au sein des structures mais aussi les services proposés aux citoyens (Concept de Smart City) - Innovation : élaboration et portage de projets d'innovation numérique dans des domaines très variés (enseignement, industries culturelles et créatives, artisans, entreprises de services, secteur médico-social, séniors...). Ces projets sont à financements publics (fonds européens et/ou locaux) ou privés (partenariats spécifiques avec grands groupes). <p>Pour en savoir + : www.antic-paysbasque.com</p>
PRESENTATION DE YESICT	<p>Dans le cadre de son troisième axe de travail, l'antic a lancé depuis 2015 le projet « YESict » (http://www.antic-paysbasque.com/projets/yesict/), qui a pour objectif d'expérimenter une méthodologie pédagogique innovante s'appuyant sur les outils numériques pour développer les compétences entrepreneuriales chez les jeunes collégiens (11 à 15 ans). Il réunit un consortium de 7 partenaires de 5 pays d'Europe (Danemark, Chypre, Autriche, Espagne et France), chacun ayant une expertise pour sa réalisation. Les principales activités du projet sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etat de l'art (européen et mondial) des méthodes/pédagogies et outils numériques pour enseigner les compétences entrepreneuriales ; - Analyse des compétences entrepreneuriales pertinentes à transmettre pour les jeunes de 11 à 15 ans ; - Elaboration de la méthode pédagogique ;

	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboration d'une boîte à outils (outils pédagogiques à la fois classiques et numériques) ; - Expérimentation de la méthodologie en conditions réelles ; - Suivi et évaluation de l'expérimentation ; - Intégration des résultats de l'expérimentation pour améliorer la pédagogie et les outils ; - Synthèse et recommandations ; - Valorisation, capitalisation et dissémination des résultats.
	<p>Les objectifs du projet sont multiples :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enseigner les compétences entrepreneuriales plus tôt de manière intégrée aux matières enseignées ; - Donner aux professeurs et établissements des outils pédagogiques et numériques pertinents au service de leur enseignement innovant ; - Donner des outils d'aide à la décision aux services d'éducation nationale pour faire évoluer les programmes ; - Comparer la méthodologie sur plusieurs pays pour favoriser l'émergence d'un standard européen sur la question des compétences entrepreneuriales.
EXPERIMENTATION	
PREAMBULE	<p>Dans le cadre de la réalisation de YESict, une des activités concerne l'expérimentation en conditions réelles (c'est-à-dire en classe) de la méthodologie. Etant donné que les délais du projet ne permettent pas d'expérimenter l'ensemble de la pédagogie, et donc l'ensemble des compétences entrepreneuriales choisies dans le projet (créativité, résolution de problème, collaboration, leadership), il a été décidé de réaliser une expérimentation ciblée sur une seule compétence : la créativité.</p>
OBJECTIFS	<p>Les objectifs de l'expérimentation sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mesurer l'efficacité de la méthode pédagogique ; - Evaluer la pertinence de la méthode et des outils par les professeurs ; - Vérifier l'adéquation des outils et de la méthode pour les élèves
CIBLES	L'expérimentation portera sur des élèves de 6 ^{ème} .
NOMBRE DE CIBLES (IDEAL)	Pour chaque pays européen, il est souhaité d'expérimenter la méthode dans deux classes par établissement (dans le meilleur des cas).
CONDITIONS DE REALISATION	Afin de disposer d'informations pertinentes pour faciliter l'organisation de l'expérimentation, l'ensemble des éléments est décrit ci-après. Cependant, l'objectif étant d'intégrer pleinement les sites de tests à l'élaboration de l'expérimentation, des retours, suggestions etc. feront l'objet de réunions de travail en amont.
	Durée : l'expérimentation a une durée de 2 jours consécutifs.

	<p>Format : l'expérimentation est faite en classe sur la base des conditions d'apprentissage décrites dans la méthodologie fournie par l'équipe du projet YESict.(cf. annexe document provisoire en anglais)</p>
	<p>Equipement : la méthodologie expérimentée s'appuie sur des outils (non numériques et numériques, fournis par l'équipe projet de YESict). Concernant les outils numériques, les applications ou logiciels utilisés sont gratuits et accessibles en ligne. Ainsi, pour réunir les conditions adéquates d'expérimentation, plusieurs options s'offrent aux professeurs et établissements qui devront fournir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'accès à Internet (par voie filaire ou Wi-Fi) aux élèves durant le travail en classe. <p><i>Il conviendra de vérifier, si le professeur choisit de faire réaliser des travaux en dehors de la classe par les élèves (à la maison par exemple), de vérifier que ces-derniers sont connectés chez eux.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipement informatique suffisant, avec 2 cas possibles : <ul style="list-style-type: none"> o Si les élèves sont amenés à travailler chez eux et de manière individuelle, il faut opter pour l'équipement d'un appareil par élève. L'ensemble des outils numériques développés dans le cadre de YESict sont accessibles depuis tout type d'appareil. Le choix est donc ouvert entre : PC, portable, tablette, smartphone. o Si les élèves travaillent en groupe et qu'ils n'ont pas de travail à effectuer chez eux, le professeur jugera du nombre d'appareils à fournir en fonction du nombre de groupes. Les types d'appareils restent les mêmes : PC, portable, tablette ou smartphone.
	<p>Calendrier :</p> <p>Deux campagnes d'expérimentation sont prévues. Elles peuvent être réalisées par les mêmes classes (cf. détail ci-après). L'objectif étant de faire évoluer les outils et la méthode en fonction des retours obtenus par les expérimentations.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une campagne d'expérimentation : Janvier-Février 2017 et Avril-Mai 2017 - Une seconde campagne d'expérimentation : octobre 2017 et janvier 2018
	<p>Evaluation : le matériel d'évaluation (grille, indicateurs, critères d'évaluation, de performance...) seront fournis par l'équipe projet YESict. L'évaluation s'effectuera en deux temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Une évaluation « ante »</u> : pour mesurer le niveau de créativité des élèves. Etant donné les conditions de l'expérimentation, l'évaluation prendra la forme d'observations des élèves par le professeur via une grille d'observation spécifique. Cette première évaluation pourra se faire à la fin du premier trimestre en décembre 2016 avant le départ en vacances.

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Une évaluation « post »</u> : après les campagnes d'expérimentation, les professeurs accompagnés des référents YESict si besoin pourront réaliser l'évaluation du gain de compétence. - <u>Une évaluation de la méthodologie par les professeurs</u> : afin de faire évoluer la méthode et les outils, les référents du projet YESict réaliseront une évaluation par « Focus group » avec les professeurs qui auront testé la méthodologie. L'objectif est de vérifier la pertinence de la pédagogie, la qualité des outils, leur facilité d'utilisation et l'impact pour la dynamique d'enseignement. - <u>Une évaluation de la méthodologie par les élèves</u> : de la même façon et pour vérifier l'intérêt d'intégrer des outils numériques, une évaluation par « Focus group » sera aussi réalisée avec les élèves, là encore avec les référents YESict. Ce sera aussi l'occasion d'améliorer la pédagogie et de faire évoluer les outils numériques et autres pour une meilleure réceptivité par les élèves.
	<p>Engagement pour l'établissement/le professeur :</p> <p>En acceptant de participer à l'expérimentation, il est à prévoir que les professeurs et établissements des classes impliquées acceptent les conditions de réalisation, à savoir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consacrer deux jours consécutifs à l'expérimentation ; - Travailler en relation avec le référent YESict du projet pour faire évoluer la méthodologie et les outils ; - Fournir les résultats de l'évaluation des compétences des élèves après la ou les campagnes d'expérimentation ; - Participer aux « focus groupes » et faire participer les élèves aux « focus groups » pour l'évolution de la méthodologie et des outils.