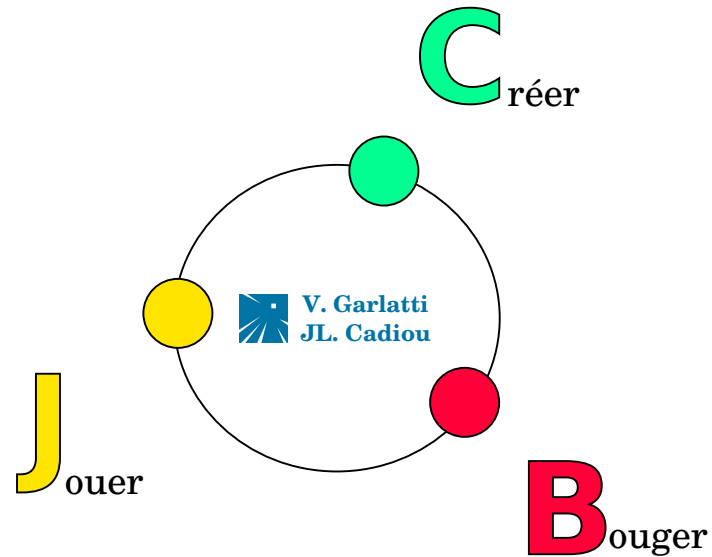


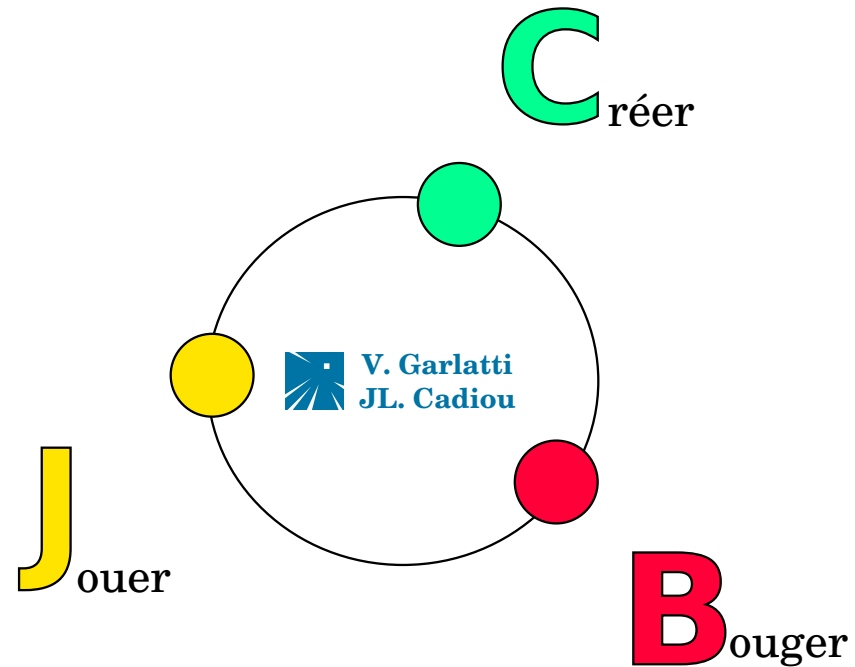
TÉMOIGNAGES ÉTUDIANTS ”BOUGER, CRÉER, JOUER”



Retrouvez les témoignages en ligne
([Lien vers notre vidéo de présentation](#))



PARTIE I. TÉMOIGNAGES ET RETOUR SUR LES MÉTHODES CLASSIQUES



A . Ressenti des étudiants

Nous avons sondé, de manière anonyme via la plateforme moodle, les étudiants afin d'analyser leur ressenti des compétences qu'ils travaillent ou devraient travailler à l'université. La mémorisation par coeur est une compétence qui leur semble beaucoup demandée par rapport à ce qu'ils attendraient d'une université ou de leur futur travail (41 % des sondés pensent que la mémoire de par coeur est très importante pour réussir à l'université alors que seul 14% des sondés pensent que cela le sera pour leur futur travail). La mémoire de par coeur est par ailleurs, une compétence que beaucoup d'entre eux pensent peu ou pas maîtriser (52 %). De façon assez surprenante, les étudiants pensent qu'ils travaillent raisonnablement l'oral dans leur université alors que seuls trois passages à l'oral sont prévus classiquement dans la maquette de licence en L3. Ce résultat est peut-être biaisé par le fort taux d'étudiants en formation enseignant qui ont répondu (21 % des répondants). D'une façon général, les étudiants pensent que l'oral devraient être plus travailler (75 % de "beaucoup" pour le futur travail) et qu'ils ne se sentent pas très bon dans cet exercice (seul 2 % de "beaucoup"). Ils estiment travailler raisonnablement en équipe, certainement principalement en travaux pratiques. Par contre, ils sont conscient que le travail d'équipe est essentiel pour leur futur travail. L'estimation de leur compétence au travail en équipe est quasi-identique à leur vision de l'université. La mémoire kinesthésique est ressentie comme peu travaillée mais aussi peu maîtrisée. L'université actuelle est vue comme ne nécessitant pas de créativité mais eux se sentent raisonnablement créatifs. Par contre, ils pensent que leur futur travail leur demandera plus de créativité. Finalement, l'université est vue comme raisonnablement ludique mais ils pensent qu'un peu plus d'aspect ludique serait le bien venu (figure

B . Résultats des étudiants et ressenti des enseignants

Les résultats des étudiants en licence ne sont pas très bons. Le taux de réussite en L1 sciences de la vie est de l'ordre de 30 % contre 70 % en deuxième et troisième année. Nous avons très peu d'étudiants avec des mentions. La plupart des étudiants passent de justesse d'une année à l'autre. L'autre point intéressant est l'écart entre notre ressenti sur certains étudiants en séance et leurs résultats aux examens. En effet, certains étudiants réussissent très bien les exercices au cours du semestre et échouent en situation d'examen. Ils expriment souvent un stress intense et une perte de moyen dans les conditions d'examens. D'autres, au contraire, semblent beaucoup travailler mais ne pas comprendre les notions et réussissent plutôt correctement leur licence. Il y a donc

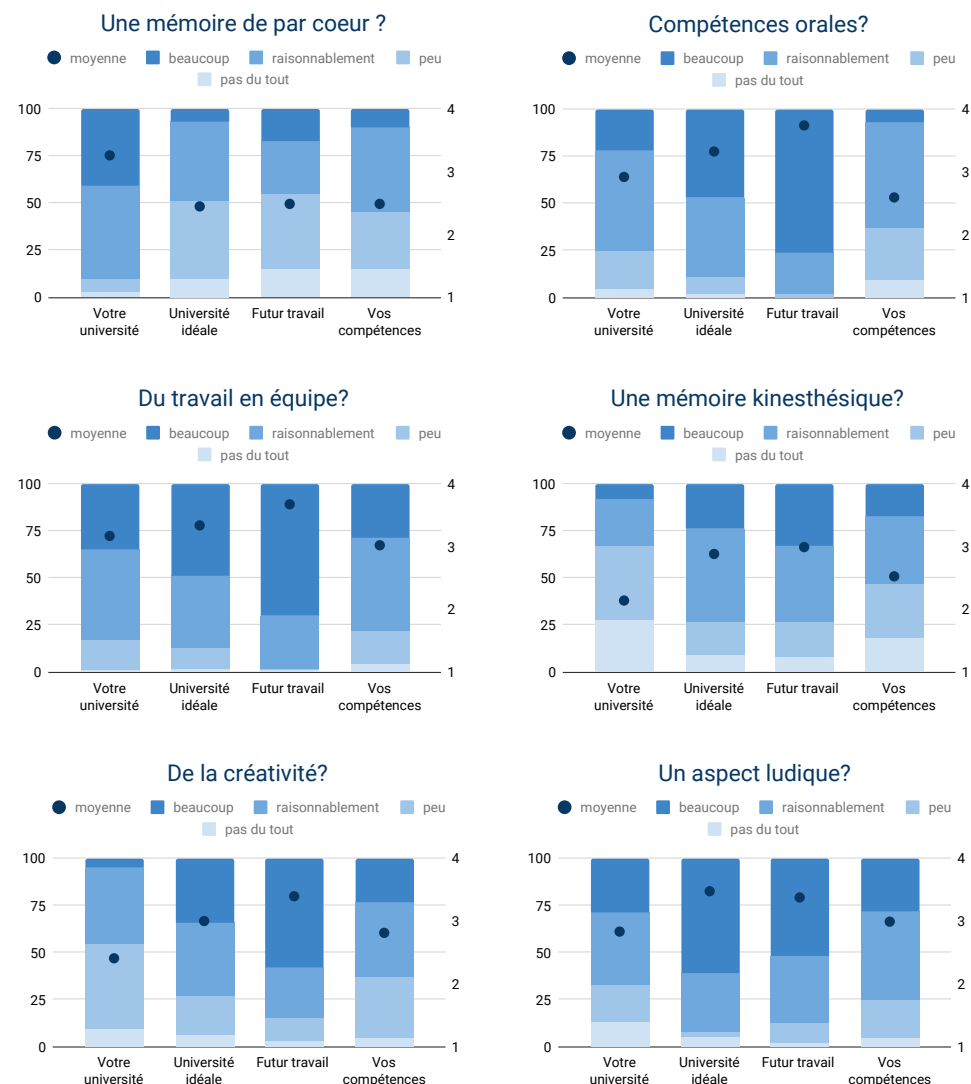


FIGURE 1 – Sondage anonyme des étudiants licence Sciences de la Vie sur leur vision de leur université, du monde du travail et de leurs compétences. Pour chaque question posée, quatre grades sont proposés avec chacun un score : "pas du tout" (score 1), "un peu" (score 2), "raisonnablement" (score 3) et "beaucoup" (score 4). Les pourcentages cumulés de réponse pour chaque gradation sont représentés dans un dégradé de bleu (échelle de gauche). La moyenne des scores obtenus est indiquée par un point bleu (échelle de droite).



un écart entre notre ressenti sur les étudiants et leur réussite.

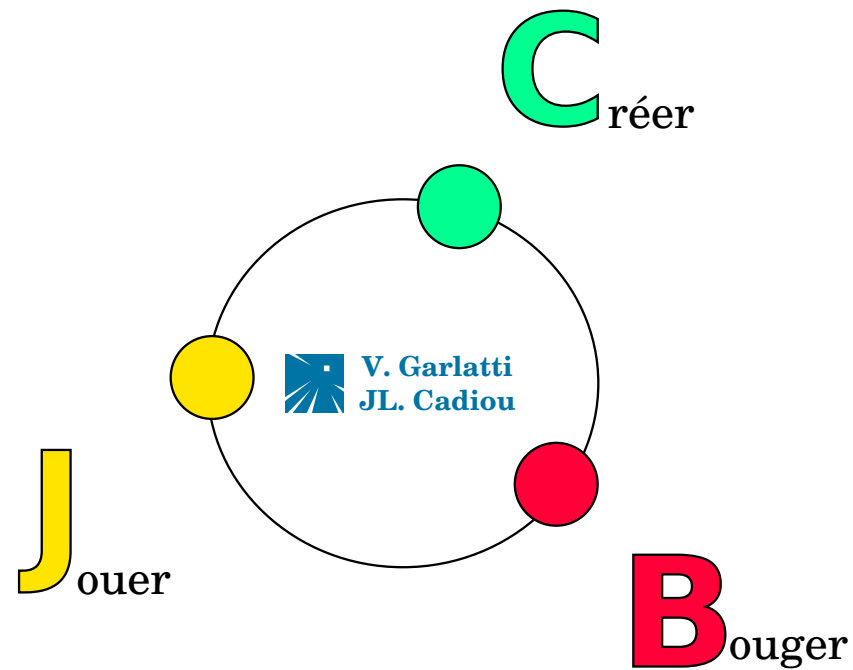
L'échec des étudiants est souvent commenté par l'équipe enseignante notamment en conseil de perfectionnement. Ce conseil recueille aussi les doléances des étudiants.

L'équipe enseignante évoque toujours les mêmes causes d'échec :

- manque de travail
- manque d'autonomie dans leur travail
- manque de compréhension des notions

L'aspect intéressant est que nos examens sont destinés à noter le résultat final de leur travail et non le cheminement de ce travail. Par exemple, nous déplorons le manque de travail mais ne valorisons jamais la quantité de travail fournie si elle ne mène pas à une réussite de l'examen. Nous ne valorisons pas non plus la progression ni l'autonomie. D'une façon générale, nous évaluons des compétences cognitives et non des compétences affectives comme le savoir-être. Nos attentes sont donc en désaccord avec nos notations de leur travail.

PARTIE II. TÉMOIGNAGES ET RETOUR SUR LA MÉTHODE ”BOUGER, CRÉER, JOUER”





A . Retour des étudiants sur un enseignement test : Immunologie

Afin d’avoir un retour du ressenti des étudiants, un questionnaire anonyme en ligne est disponible pour chaque matière tous les ans. Pour l’enseignement test d’immunologie, les retours de la première année sont intéressants car ils n’avaient pas été ”prévenus” par les promotions précédentes de la méthode du cours. Sur la méthode inversée qui était une découverte pour eux 66 % ont trouvé le syllabus souvent utile pour s’organiser et 76 % le temps de cours magistral classique suffisant. 88 % des étudiants ont pensé qu’avoir le cours à l’avance les ont aidé à comprendre la séance et 89 % ont été aidés par les QCM dans leur motivation (26 %) ou dans leur compréhension du cours (63 %). Sur les trois points de cours difficiles abordés avec les vidéos de la réponse immunitaire en pâte à modeler, 50 % des étudiants ont trouvé plus facile de comprendre les deux points accessoires et 70 % ont été aidés pour comprendre le point central de l’exercice. Le principal retour négatif est l’aspect chronophage de l’activité (pour l’enseignant et pour les étudiants). C’est pourquoi les années suivantes cet exercice a été compté dans les notes de contrôle continu.

L’autre évaluation intéressante de la méthode par les étudiants est la présence des étudiants en cours. Nous aurions pu imaginer que le cours, les corrections d’exercices, les dépôt de devoirs étant en ligne, les étudiants ne viendraient plus en cours et en travaux dirigés. En réalité ce n’est pas le cas, les étudiants viennent aux cours magistraux dans des taux équivalents voire supérieurs en fin de semestre à ce qui était observé avec la méthode classique. Les étudiants qui ont une activité professionnelle ou des autorisations d’absences pour causes médicale bénéficient de la disponibilité des cours en ligne. Pour autant, beaucoup d’entre eux sont présents en cours et en travaux dirigés dès que possible.

B . Retour quantitatif des étudiants de la méthode

Afin d’avoir un retour global sur la méthode ”Bouger, créer, jouer”, nous avons mis à disposition un questionnaire en ligne axé sur les compétences que les étudiants pensent avoir acquises au cours des exercices proposés. Nous leur avons permis aussi de faire des commentaires. L’ensemble du questionnaire est totalement anonyme (figure

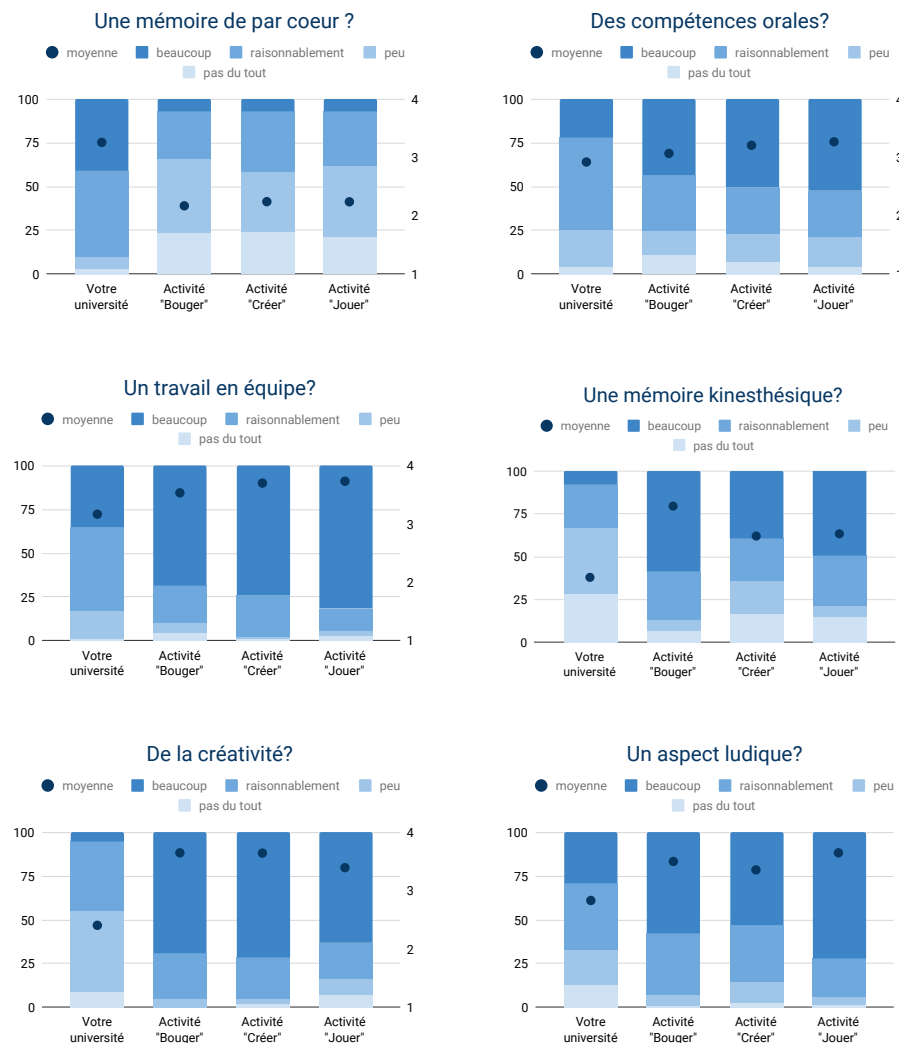


FIGURE 2 – Sondage des étudiants licence Sciences de la Vie sur leur vision des activités proposées. Pour chaque question posée, quatre grades sont proposés avec chacun un score : ”pas du tout” (score 1), ”un peu” (score 2), ”raisonnablement” (score 3) et ”beaucoup” (score 4). Les pourcentages cumulés de réponse pour chaque gradation sont représentés dans un dégradé de bleu (échelle de gauche). La moyenne des scores obtenus est indiquée par un point bleu (échelle de droite).



C . Retour qualitatif des étudiants sur la méthode

Pour nos élèves de licence sub-cités, les activités proposées *via* la méthode “Bouger, Créer, Jouer” permettent de “sortir de la normalité d’un cours” où les élèves sont “assis à leur chaise avec leur stylo à la main et leur téléphone dans l’autre”. Les étudiants ont ainsi l’impression “d’être acteur du cours et non plus spectateur”. Ces activités développent selon eux “le travail d’équipe, la communication et l’expression orale” ce qui aide les élèves n’ayant pas “une mémoire conventionnelle”. Le fait de bouger lors d’un cours permet selon les étudiants de faire “appel à la mémoire visuelle [...], kinesthésique [...] mais également auditive”. D’après eux, le fait de “travailler la mémoire kinesthésique est excellente car aucun enseignant n’y pense”. Ainsi, le fait de “bouger” leur permet de “comprendre le mécanisme de choses qui ne sont pas à notre échelle” permettant ainsi de “mieux visualiser les choses que sur un cours écrit” et facilitant ainsi la réussite des “personnes ne sachant pas apprendre par coeur”. Le fait de former les élèves à la création leur permet d’améliorer leur “compétences en informatique” en “découvrant autant de nouveaux logiciels”. Le fait de ne pas expliciter de règles leur permet de “définir [eux mêmes] les limites nécessaires à un devoir sérieux” les “obligeant à une rigueur plus importante qu’un tp normal”. D’un point de vue général, les étudiants sont “très heureux du résultats issus de leur créativité”. Enfin, le fait de “jouer” est selon eux un moyen “d’égayer la fac”. Cela leur permet d’“apprendre les cours de façon ludique” et ainsi de “comprendre réellement un sujet”. Pour finir, les étudiants observent que la méthode “Bouger, Créer, Jouer” permet d’aider “les élèves n’étant pas adaptés à la manière classique d’enseigner” ou n’ayant pas “une mémoire conventionnelle” de mieux réussir. Cette méthode ne donne pas “l’impression d’apprendre car [l’étudiant s]’amuse mais s’aperçoit, plus tard lorsque [il] apprend [son] cours que les concepts [qu’il a] travaillé lors de ces ”ateliers” sont assimilés. Et plutôt que d’effectuer un apprentissage long et fastidieux de ces concepts des fois un peu lourd à comprendre [il se] souvient de ce [qu’il a] fait dans ces ateliers et tout [lui] semble limpide”. Cependant ses travaux leur demande “énormément de temps à réaliser” mais “ le temps gagné à mémoriser efficacement et durablement et sans lacunes compense largement le temps perdu dans le montage”. L’efficacité de cette méthode, se ressent à long terme puisque le fait d’avoir été “actif, sollicité et concentré” permet d’être “concentré les heures qui suivent” étant donné que l’élève a “été sorti de [son] état passif ou [il] ne faisait qu’écouter les cours”.