



Conception des dispositifs et pratiques pédagogiques à EPITECH

Séminaire EPITECH/EXPERICE

Éducation informelle et apprentissages du numérique

12 avril 2022

20 CAMPUS IMPLANTÉS DANS LE MONDE

Objectifs de cette intervention

- Chaine opérationnelle de la création de dispositifs pédagogiques
- Partage d'expérience sur les évolutions
- À la croisée de la didactique et de la pédagogie

Constat de déficit « de compétences »

- Équipes pédagogiques
- Entreprises
- Etudiants

Définition de la problématique

- Quel type de déficit?
- Compétences transférables ou ponctuelles?

Ex: difficulté à s'organiser ou à gérer un projet à plusieurs

Identification des objectifs pédagogiques

- En fonction du cursus
- À court terme ou à long terme?

Ex: Marketing pour des développeurs informatiques, ou subtilités algorithmiques pour des Chefs de projet en transformation digitale

Définition de l'itération pédagogique

- Pédagogie active, respect de notre philosophie
- Fournir une carte, pas un GPS

Ex: travailler sur la théorie des orga

Création des contenus pédagogiques

- !! Contexte VS compétences !!
- Le questionnement, au cœur des pratiques
« Les balises de création des contenus »

Ex: la création d'un livret d'onboarding pour mon entreprise

Le cycle de vie d'un projet (... et la posture)

KICK-OFF

- développer la **motivation** des étudiants
donner du sens et des perspectives

ON PEUT Y TROUVER :

- un retour d'expérience professionnel
- une contextualisation du projet
- des ouvertures sur d'autres thèmes
- un moment d'échange

CE N'EST PAS :

- une liste de points administratifs
- une explication du sujet
- un cours

BOOTSTRAP

- permettre aux étudiants d'**auto-évaluer**
leurs points forts et leurs points faibles

ON PEUT Y TROUVER :

- une liste des thématiques abordés
- des exercices/mini-projets progressifs
- des challenges (*topcoder.com*,
eulerproject...)
- des objectifs par thématique

CE N'EST PAS :

- un tutoriel
- le lancement de la réalisation du projet
- un cours

SANDBOX

- préparer la montée en compétences en
développant l'**intuition** par l'expérience

ON PEUT Y TROUVER :

- un moyen de tester tout et n'importe quoi
(*sandbox*, *plateforme de compilation en ligne...*)
- un moyen de visualiser (*flowgorithm...*)
- un moment d'expérimentation entre
étudiants de groupes différents

CE N'EST PAS :

- un tutoriel
- un cours

FOLLOW-UP

- **guider** l'étudiant dans son travail en autonomie
amener à développer une stratégie efficiente

PROJET

- favoriser l'acquisition de **compétences**
par la pratique (et le travail en groupe)

ON PEUT Y TROUVER :

- un environnement riche et challengeant
- des livrables
- un compromis hard/fun
- de l'inter-disciplinarité
- de quoi rendre les étudiants fiers de leur
travail

CE N'EST PAS :

- un tutoriel
- un exercice

EVAL intermédiaire

- donner un retour objectif aux étudiants
favoriser le travail itératif

EVALUATIONS

- **évaluer** la quantité et la qualité des
compétences acquises

ON PEUT Y TROUVER :

- une présentation publique du rendu final
- une évaluation des compétences par un
pédago
- une peer-évaluation du comportement de
chacun en groupe
- un éventuel bilan individuel

CE N'EST PAS :

- une recherche de bugs
- une notation du projet

Evolution des pratiques face à la réalité

RETROSPECTIVE



favoriser la **réflexivité**, et la prise de recul pour encourager l'amélioration continue

ON PEUT Y TROUVER :

- une réflexion sur les compétences acquises, indépendamment du résultat du projet
- un questionnement sur sa propre attitude face aux situations d'apprentissages
- une recherche de leviers d'action pour ne pas reproduire les mêmes erreurs

CE N'EST PAS :

- une critique (positive/négative) du projet
- une correction





Questions

Merci pour votre attention