



UNIVERSITÉ
DE NAMUR

Faciliter l'apprentissage des
compétences transversales chez les
étudiants et les enseignants par
l'approche entrepreneuriale.

MAKE THINGS HAPPEN

POURQUOI CE CHANGEMENT DE PARADIGME?

- Place des langues dans un programme universitaire?
- Motivation et engagement des étudiants?
- Proposer une pédagogie innovante
- Proposer une pédagogie en phase avec la philosophie de la Faculté
- Evoluer dans une démarche de recherche-action

GENESE DU PROJET

- 2016-2017 Proposition de l'Agence pour l'Entreprise et l'Innovation.
But: Parcours de sensibilisation et de formation à l'Entrepreneuriat.
Premières ébauches d'outils: jeux-cadres, improvisation, etc.
- 2017-2018 Projet PUNCH: refonte totale du cours en Bloc 2 Informatique + ponts avec Bloc 2 Eco.
- 2018-2019 Version 2 du cours sur base des retours étudiants et profs.

CADRE CONCEPTUEL

DEFINITION DE L'ENTREPRENEURIAT

Consensus sur une définition difficile à trouver (Gibb, 1993; Surlemont, 2009)

« Le processus par lequel un individu va identifier, évaluer et exploiter une opportunité d'affaire, comme par exemple une application portable. » (Hermans, 2018)

CADRE CONCEPTUEL

LES ATTITUDES ENTREPRENEURIALES (source: AEI)

L'esprit d'entreprendre serait constitué d'attitudes exprimant la volonté d'entreprendre et de s'engager pleinement dans ce que l'on veut faire et mener à terme.
Nous choisissons d'en mettre six en évidence :



CADRE CONCEPTUEL

LA PEDAGOGIE A VALEUR ENTREPRENEURIALE

Les 4 piliers de la pédagogie (Surlémont, 2009)

Apprentissage responsabilisant

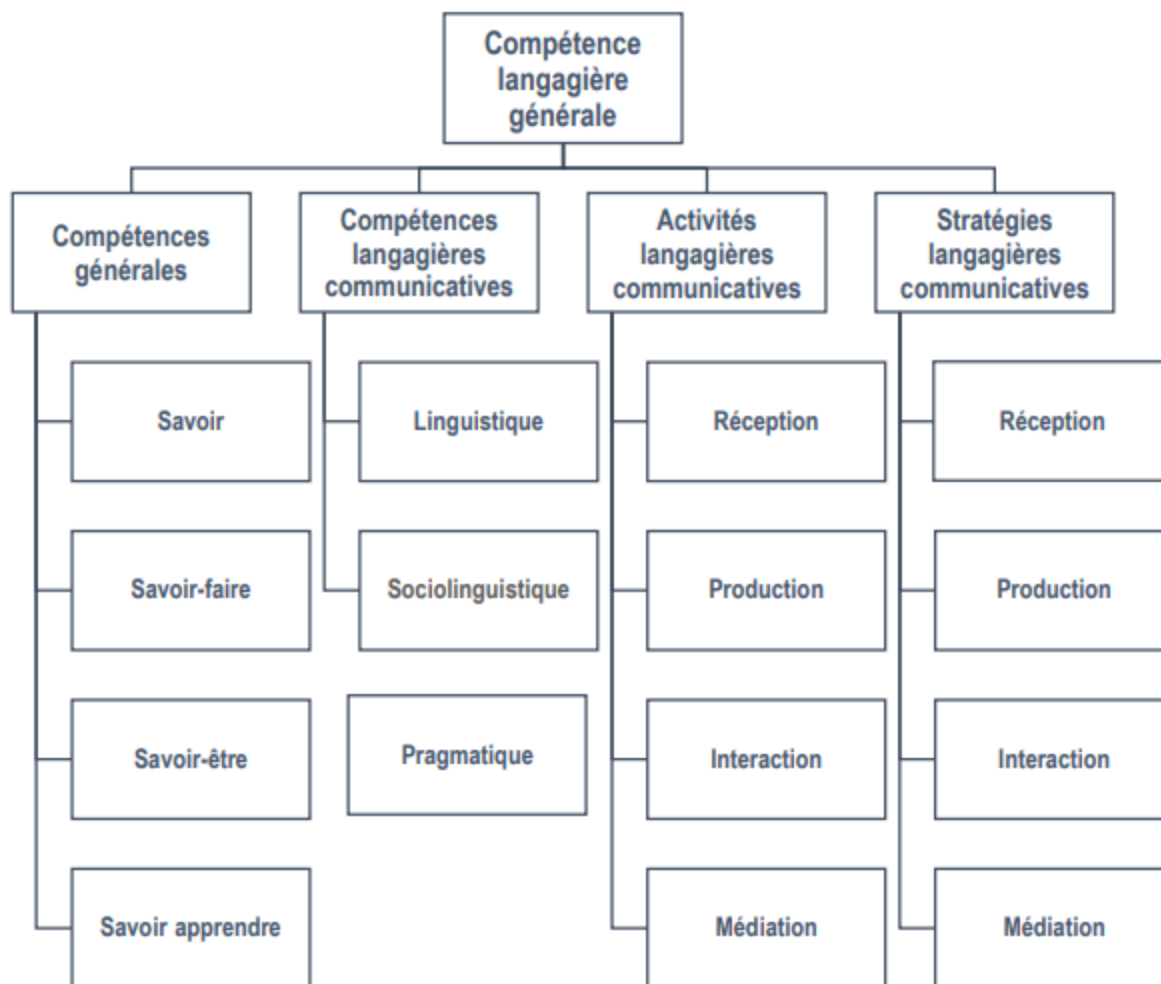
Apprentissage « en direct »

Apprentissage coopératif

Apprentissage réflexif

→ dispositifs/outils pédagogiques immersifs

OBJECTIFS DU COURS: ADEQUATION CADRE EUROPEEN



CADRE CONCEPTUEL

15 CAPACITES ENTREPRENEURIALES (Surlemont, 2009)

7 - Communiquer des idées et des informations

10 - Résoudre des problèmes

11 - Travailler avec les autres et en groupes

13 - Négocier et influencer

OBJECTIFS DU COURS: ADEQUATION CECR (2)

Niveau B1+ à B2

Porte d'entrée: Compétence(s) Pragmatique(s)

Présenter un projet ;

Argumenter une prise de position et la défendre ;

Développer une argumentation logique et cohérente ;

Faire avancer la discussion en invitant autrui à s'y joindre, à dire ce qu'il pense ;

Mettre en relief les éléments significatifs et pertinents ;

Différencier style informel et formel ;

Etc...

La langue est au service du projet et le projet est au service de la langue.

DISPOSITIF GLOBAL

PROJET APPLICATION MOBILE - Q1

Etablir l'équipe - Modules 1 et 2

Formaliser son idée et définir les hypothèses de départ -
Module 3

Confronter l'hypothèse avec le terrain - Module 4

Elaborer un projet et le présenter brièvement - Modules 5 et 6

Rédiger une biographie et une présentation visuelle

Formuler une proposition de valeur et la défendre

Rédiger un questionnaire de marché

Rédiger un project brief

DISPOSITIF GLOBAL

PROJET APPLICATION MOBILE - Q2

Simuler une interface de l'application et une page web de présentation

Elaborer la stratégie, le plan marketing et le plan d'actions - Modules 7 et 8

Produire le teaser - Module 9

Pitcher le produit et rédiger un executive summary

Présenter à l'oral et à l'écrit le projet de création - Modules 10 et 11

Présenter le teaser, le produit et la proposition de valeur devant le groupe et des spécialistes.

Célébrer le parcours et générer du feedback global - Module 12

JOKER: COLLABORATION AVEC LE TRAKK

TRAKK

hub créatif namurois

favoriser l'émergence de projets créatifs sur
l'ensemble du territoire namurois

Interventions-conseils – « Une carte à jouer »:

BMC

Etude de marché

Pitching

Executive summary

DESCRIPTION D'UN MODULE

Concrètement?

BEFORE COMING TO CLASS

IN-CLASS

LANGUAGE FOCUS

TASK

EVALUATION

Evaluation continue: tâches écrites et orales

Evaluation finale:

- partie écrite individuelle : texte argumentatif
- partie orale en équipes : présentation du projet et feedback (prof, étudiants ECO, étudiants INFO)

RETOURS ANNEE ACADEMIQUE 2017-2018

Professeurs et étudiants – Questions fermées

25 étudiants inscrits/sondés

Intéressant ?	22+	3-
Plaisir ?	23+	2-

	COURS TRADITIONNEL	COURS PROJET	LES DEUX
Apprentissage	12	6	7
Pratique	2	16	7
Assimilation	10	9	6

VALEURS ENTREPRENEURIALES	+	-
Créativité	21	4
Autonomie	17	8
Sens des responsabilités	14	11
Leadership	15	10
Solidarité	16	9
Ambition	7	18

RETOURS ANNEE ACADEMIQUE 2017-2018

Professeurs et étudiants – Questions ouvertes

POSITIF

- Le caractère non-classique du cours
- Mener un projet de A à Z
- Travail en groupe – composer avec les autres et motiver
- Gestion de l'altérité
- Utilisation de Webcampus de manière intelligente
- « all-English class »

NEGATIF

- Manque d'aisance en expression orale / manque de temps
- Manque de formalisation langagière: language focus
- Jugements des étudiants ECO – manque de collaboration réelle
- Manque de liens avec les autres groupes
- Evaluation orale pas assez briefée – présentation formelle de projet?

LE FUTUR DU PROJET

INFO

- * Persévérer et adapter, encore et toujours
- * Développer la boîte à outils

ECO

- * Renforcer la transversalité
- * Innover sur les dimensions organisationnelles
- * Apports théoriques de la Faculté?

REFERENCES

Allan A. GIBB (1993). Enterprise culture and education: understanding enterprise education and its links with small business, entrepreneurship and wider educational goals. *International Small Business Journal* 11 (3), 11-34.

<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/026624269301100301>.

SAMSON, Ghislain (2013). *Les retombées de l'entrepreneuriat éducatif: Du primaire à l'université*. Québec: Presses de l'Université de Québec.

SURLEMONT, Bernard, KEARNEY, Paul (2009). *Pédagogie et esprit d'entreprendre*. Bruxelles : De Boeck.

<http://www.aei.be>

<http://www.trakk.be/>

The secret of getting ahead
is getting started.

-Mark Twain