



Atelier 4 : « Pratiques et initiatives pour la persévérance scolaire »

Animation : Marie-Cécile ANDRÉ

Personne ressource : Benjamin VIC, UBISOFT

Mardi 23 Mars 2021 à 18 h

Lycée Brémontier à Bordeaux (33) et en ligne

Je m'appelle Benjamin VIC, et je suis actuellement responsable d'une équipe de spécialiste en assurance qualité à Ubisoft Bordeaux. La raison de ma présence à cet atelier et à ce colloque aujourd'hui, en tant que personne-ressource, est tout simplement mon investissement personnel et professionnel avec l'association Fusion Jeunesse, en tant que mentor, travaillant en association avec les professeurs participants, les coordinateurs et toute l'équipe Fusion Jeunesse en général sur le projet de Création de Jeu Vidéo. C'est initialement dans l'optique de continuer à partager mon métier et ma passion que je me suis lancé dans l'aventure Fusion Jeunesse, bien avant de prendre pleinement conscience de l'impact de cette initiative dans la vie de nos jeunes. Ce n'est qu'au grès des discussions avec les professeurs et les membres de Fusion, ainsi qu'à la suite de plusieurs déplacements dans les écoles en tant que mentor que j'ai commencé à vraiment comprendre le but, et surtout l'importance cruciale, de ce type d'initiative. Comment ai-je appréhendé cette initiative ? Quelles étaient mes premières questions ? Qu'est-ce que j'en retire aujourd'hui ? Je vais essayer de détailler tout cela, par thématique, dans les prochaines lignes.

Le partenariat avec Fusion Jeunesse

Il s'agit d'une association franco québécoise qui mènent des projets pédagogiques innovants en classe. Pour prévenir et contrer le décrochage scolaire auprès des jeunes en difficulté, il s'agit de leur permettre de comprendre la pertinence des matières disciplinaires et de se projeter dans des domaines, des parcours, des études et des métiers. Inspirée par le plaidoyer de professeurs et d'élèves en milieu rural et urbain, Fusion Jeunesse a développé douze programmes pédagogiques dans quatre domaines différents qui misent sur l'apprentissage expérientiel pendant toute l'année scolaire : Arts, Science et génie, Design et Entrepreneuriat.

L'association embauche des coordonnateurs (jeunes diplômés ou étudiants d'institutions d'enseignement supérieur) qui travaillent entre dix et trente heures par semaine dans les établissements scolaires pour une durée de trente à trente-cinq semaines afin d'apporter leur expertise en classe, aux côtés des professeurs. Ils développent également des rapports étroits et significatifs avec eux, valorisant ainsi la continuité et l'assiduité.

D'un autre côté, les entreprises se mobilisent : des salariés-mentors d'entreprises de domaines liés aux projets sont également assignés aux établissements afin de faire découvrir des carrières aux jeunes et les accompagner dans l'atteinte de leurs objectifs, 3h aux six semaines.

La relation entre le professionnel et l'éducation

La toute première chose qu'il faut savoir est que, en tant que mentor, nous sommes intervenus quelques fois directement dans les classes, afin d'apporter aux élèves un contexte professionnalisant supplémentaire, afin de partager avec eux des « bonnes pratiques » de l'industrie, et d'essayer d'apporter un regard extérieur sur leurs projets de l'année. Le mentorat n'étant pas forcément quelque chose que l'on apprend tous à l'école, il était donc premièrement nécessaire de se poser la question de l'intérêt d'un bon mentor. Sans même réfléchir au fait que le public visé était des collégiens et des lycéens, il fallait d'abord trouver ce que j'étais capable d'apporter à quelqu'un d'autre, concernant mon métier, concernant l'industrie du jeu vidéo, et surtout être à même de formaliser ça dans des idées claires et précises. Ce n'est vraiment qu'après la première visite que j'ai compris **qu'à peu près tout ce dont j'aurais été en mesure de discuter avec les élèves pourrait leur être bénéfique**. Des choses qui nous paraissent normales après seulement quelques années passées dans l'industrie du jeu vidéo (comme dans toute autre industrie très certainement) sont en fait des habitudes professionnelles acquises, qui s'avèrent plus ou moins essentielles au fonctionnement d'un projet : le travail en groupe, l'expression des idées et des critiques, la construction de plans de travail et la répartition des tâches de manière intelligente, en prenant compte les forces de chacun, etc... bref, tout un tas de compétences qui, je trouve, sont plutôt rare, et difficile, d'une part à acquérir à l'école, et d'autre part à appliquer au quotidien. C'est donc pour moi l'atout majeur de la présence d'un intervenant extérieur à l'éducation, membre de telle ou telle industrie, dans ce genre d'initiative, et l'axe principale de réflexion que j'ai choisis d'aborder lors de mes déplacements dans les collèges et lycées grâce à Fusion Jeunesse. C'était désormais le sujet sur lequel j'étais prêt à m'investir, et c'était ce que j'étais prêt à offrir aux jeunes.

Les premiers constats, les premiers obstacles

Des ressources matérielles nécessaires : Après avoir enfin trouver ma ligne directrice pour essayer d'être un bon mentor, plusieurs questions se sont bousculées dans ma tête et celle de mes collègues quant aux ressources dont nous allions pouvoir disposer pour développer ce plan. Si tant est que j'étais tout à fait disposé à offrir mon temps pour cette initiative, et qu'Ubisoft encourage ses collaborateurs dans cette direction, il restait un premier doute majeur concernant les **ressources matérielles technologiques** grâce auxquelles nous allions pouvoir intervenir dans les collèges et lycées. En effet, lorsque j'étais moi-même au collège, la **fraîcheur des parcs informatique** n'était pas tout à fait optimal. Avec ce souvenir en tête, il me paraissait évidemment compliqué d'entrevoir la conception d'un jeu-vidéo, en équipe, et surtout de pouvoir transmettre de manière simple et rapide des compétences évoluant autant autour de la **technologie**, et de sa faculté à générer de la « **flexibilité** » au sein d'un projet. J'ai donc pu constater au cours de mes visites que, comme dans mon souvenir, le matériel informatique à la disposition des élèves n'était pas tout à fait le plus adapté à la situation.

L'investissement professeur vs la présence des Coordonnateurs : des professeurs parfois non-investi, plus présents pour faire la police que pour profiter de l'occasion d'être dans un cadre d'ouverture culturelle et éducationnelle pour intéresser les élèves à telle ou telle matière, pour donner du contexte concret à leur cours « traditionnels ». Des coordonnateurs qui sont parfois obligés de faire le travail du professeur en termes de discipline. Ce n'est pas « la majorité », mais c'est quand même quelque chose qui a été observé par une partie des mentors, et c'est malheureux. D'un autre côté, d'autres se sont tout à fait investis « à deux-cents pour cent » dans l'initiative, collaborant avec les coordonnateurs de manière permanente pour retirer le meilleur de cette expérience.

Les coordonnateurs ont clairement été les clés du succès du projet pilote. La collaboration, la coanimation sont encore à accentuer au quotidien.

Les jeunes « n'ont pas les mots » : on connaît les ravages du langage SMS, mais le plus inquiétant, c'est le manque de vocabulaire qui a été remarqué. Même en essayant d'avoir le même langage, les élèves ont souvent été incapable d'exprimer leurs idées. Ceci a été un frein majeur dans le travail d'équipe. Comment permettre l'acquisition de vocabulaire technique ou autre dans le quotidien des projets et des cours ?

Des jeunes pas aussi à l'aise que prévu avec l'utilisation d'un ordinateur : le dernier constat majeur : les jeunes **ne savent pas se servir d'un ordinateur**. Où sont les cours d'informatique ? Les leçons sur ordinateur pour apprendre à taper un texte au clavier ? L'utilisation de logiciel et logique basique ? L'incapacité de certains élèves à adopter des gestes simples a énormément impacté la réalisation des projets, la vélocité des équipes, etc... Comment favoriser l'utilisation des nouvelles technologies (tactiles + Construct 3 // tablette graphique + piskel // etc.) ?

Des questions se posent encore ? Comment améliorer notre rôle de mentor ? Que veut-on mettre en place sur le parcours d'orientation ? Quelle est la place d'une entreprise auprès des élèves ?