

PLUS DE CULTURE GÉNÉRALE
DANS VOTRE ÉCOLE *grâce à*
une innovation pédagogique
adaptée à vos étudiants

artips



| SOMMAIRE |

À propos d'Artips	p.3
Introduction	p.4
L'importance de la culture générale pour former des étudiants (et futurs professionnels) éclairés	p.6
¶ Multiplier les regards grâce la culture générale	p.7
¶ Un avantage compétitif au service de l'employabilité et l'ascension professionnelle	p.8
Nos parcours de culture générale dans vos cursus pédagogiques	p.9
¶ Privilégier une pédagogie adaptée aux nouvelles générations d'étudiants	p.10
¶ Les éléments clés de notre pédagogie	p.11
¶ Des modalités personnalisables pour répondre aux besoins de chaque école	p.15
Références bibliographiques	p.20
Ils nous font confiance	p.21
En savoir plus	p.22

| À PROPOS D'ARTIPS |

LE PLUS GRAND MÉDIA CULTUREL EN LIGNE

Start-up née sur les bancs de Sciences Po en 2013, Artips est aujourd'hui le plus grand média culturel en ligne. Cette entreprise, fondée par deux *digital natives*, démocratise et modernise l'accès à la culture générale. Les newsletters gratuites Artips, Musiktips et Sciencetips (sur l'art, la musique et les sciences) racontent des histoires courtes et mémorables à lire en 1 minute.

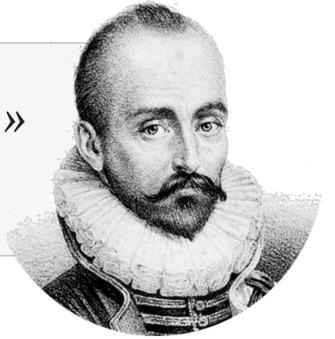
600 000 ABONNÉS
1/3 DE NOS ABONNÉS ONT **MOINS DE 25 ANS**
60% DE TAUX D'OUVERTURE DE NOS EMAILS
 (STATISTIQUES EN DATE DE MARS 2018)

LA PREMIÈRE PLATEFORME DE CULTURE GÉNÉRALE EN MICRO-LEARNING

Fort de son succès auprès des nouvelles générations, Artips propose aux établissements de l'enseignement supérieur la première plateforme de culture générale en micro-learning à destination des étudiants.

De la place des femmes dans l'Histoire à la civilisation chinoise en passant par l'histoire du cinéma... Les étudiants suivent chaque jour des leçons de 8 minutes pour apprendre les 100 notions clés de chaque parcours. Ceux-ci sont vérifiés et validés par des professeurs ou experts reconnus du sujet.

« *Je n'enseigne point, je raconte.* »
 Michel de Montaigne



Entretien avec Coline Debayle, fondatrice d'Artips

«

À Sciences Po et à HEC, j'ai regretté ne pas avoir eu de cours de culture générale... Je sentais qu'en manquer était discriminant socialement et professionnellement. C'est un vrai plafond de verre ! [...] Je ne trouvais pas assez de temps pour me cultiver. Souvent, je trouvais l'approche des musées trop élitiste et poussiéreuse... jusqu'à ce que j'assiste aux cours d'histoire de l'art de M. Gérard Marié à Sciences Po ! Ce professeur raconte l'histoire de l'art à travers des anecdotes décalées sur les œuvres. J'ai voulu le transposer sur le numérique et inventer des formats en phase avec notre époque, notamment pour donner aux jeunes le goût de la lecture, de la curiosité et de la connaissance. Lire nos bulles de culture est un moment de plaisir où l'on prend quelques minutes pour s'instruire [...] M. Marié fait toujours partie de l'aventure d'Artips et nous travaillons ensemble à la démocratisation de la culture.

»



| INTRODUCTION |



« L'homme postmoderne peine à définir son idéal. C'est pourquoi il faut injecter une bonne dose de culture générale au sein de l'enseignement supérieur. »

écrivait le ministre de l'Éducation nationale, Jean-Michel Blanquer en 2015 alors qu'il dirigeait l'ESSEC¹.

Une conclusion que tirait déjà une étude menée par l'Institut de l'entreprise, le Cercle de l'Entreprise et du Management et la FNEGE en 2010². Représentants d'écoles de commerce, de communication, de gestion, d'ingénieurs ou encore d'universités... D'une voix commune avec des dirigeants d'entreprise, tous appelaient alors à accorder une plus grande place à la culture générale dans les enseignements.

Comment l'enseignement supérieur peut-il intégrer plus de culture générale dans ses cursus ?

Le numérique offre diverses opportunités : économiques bien sûr, en dématérialisant des cours qui peuvent être suivis par des étudiants sur différents campus, mais aussi pédagogiques, en développant des innovations comme celle d'Artips qui encourage la concentration, la compréhension et la mémorisation.

Ce livre blanc présente notre conviction, partagée avec tous nos partenaires (professeurs, directeurs ou encore responsables pédagogiques) selon laquelle la culture générale est un socle indispensable que les écoles de tout domaine doivent permettre de consolider. Il retrace ensuite les piliers de la pédagogie d'Artips qui facilite l'apprentissage de la culture générale en s'adaptant aux usages numériques (actuels) des étudiants et aux besoins des établissements de l'enseignement secondaires et supérieurs.

Qu'entend-on par "culture générale" ?

Au-delà des connaissances acquises sur l'ensemble des savoirs humains et d'une disposition à la curiosité, la culture générale constitue surtout une capacité à lier ces connaissances entre elles pour interpréter le monde et s'ouvrir à une forme d'altérité.



*« Le droit à la culture, c'est
purement et simplement la
volonté d'y accéder. »
André Malraux*



L'importance de la culture
générale pour former des
étudiants (et futurs
professionnels) éclairés



Multiplier les regards grâce à la culture générale

L'apprentissage de connaissances philosophiques, scientifiques, historiques ou encore artistiques constitue une ressource de poids pour les étudiants en tant que citoyens.

Toutes ces références bâtissent des repères qui forment une grille de lecture essentielle pour comprendre le monde. La culture générale pourrait être ainsi définie comme « l'ensemble des possibilités techniques d'interpréter le monde »³. Or, dans nos sociétés inondées d'informations, le discernement, l'autonomie de jugement et l'esprit critique sont d'importantes armes contre les *fake news* et l'intolérance.

La culture générale forge en effet une disposition à la curiosité qui permet d'élargir son champ de vision et de « s'ouvrir à une forme d'altérité »⁴. Une enquête de 2006 conduite par trois écoles de management (Audencia, l'ESSEC et l'INSEEC) insiste sur l'importance de cultiver l'interculturalité et la capacité d'adaptation des étudiants pour assurer leur ouverture internationale.⁵

Comme le conclut l'étude, la culture générale affine en somme deux catégories d'intelligence : « **l'intelligence des situations**, qui permet de mettre les événements en perspective dans le temps et dans l'espace ; et **l'intelligence des personnes**, qui permet d'établir un échange avec des interlocuteurs dont les référents fondamentaux – nationalité, milieu, formation intellectuelle – sont fortement hétérogènes. »

La culture générale constitue donc un socle sur lequel les étudiants s'appuieront pour prendre des décisions en tant qu'acteurs de la société – et, prochainement, des entreprises.

Entretien avec Lidia Ramos, responsable e-learning du Réseau GES



«

Trois des écoles de notre Réseau GES forment aux métiers du marketing du luxe – EIML Paris, de l'audiovisuel – l'ECITV ou encore de la création numérique et du web design – l'ICAN. Ces écoles ont intégré des parcours de culture générale Artips dans leur cursus. Il était indispensable de nourrir le bagage culturel de nos étudiants avec des références artistiques mais aussi historiques. Ils pourront y puiser l'inspiration nécessaire pour créer à leur tour des produits, des applications et des services qui soient non seulement créatifs, mais aussi en phase avec nos codes éthiques et culturels.

»

Un avantage compétitif au service de l'employabilité et de l'ascension professionnelle

Si la culture générale peut rapprocher et rassembler, elle est aussi un outil puissant de "distinction sociale" comme l'avait analysé Bourdieu.⁶ Et au-delà du cercle privé où elle est valorisée et valorisante, elle distingue aussi en entreprise.

Olivier Babeau, professeur à l'université de Bordeaux, analyse ce puissant facteur de discrimination dans les carrières professionnelles.⁷ La culture générale peut départager des candidats lors d'un entretien d'embauche et reste ensuite décisive pour monter en grade en entreprise. À ce titre, améliorer sa culture générale permet d'aiguiser ses *soft skills* – compétences informelles relevant du savoir-être plutôt que du savoir-faire technique. « Être à l'aise et intéressant à l'oral, lors d'un dîner avec un client, savoir débattre avec des interlocuteurs de haut niveau sont, par exemple, des qualités qui font toute la différence entre deux collaborateurs de même formation et de même expérience. » Face à deux CV égaux, la culture générale permet à un candidat de sortir du lot.

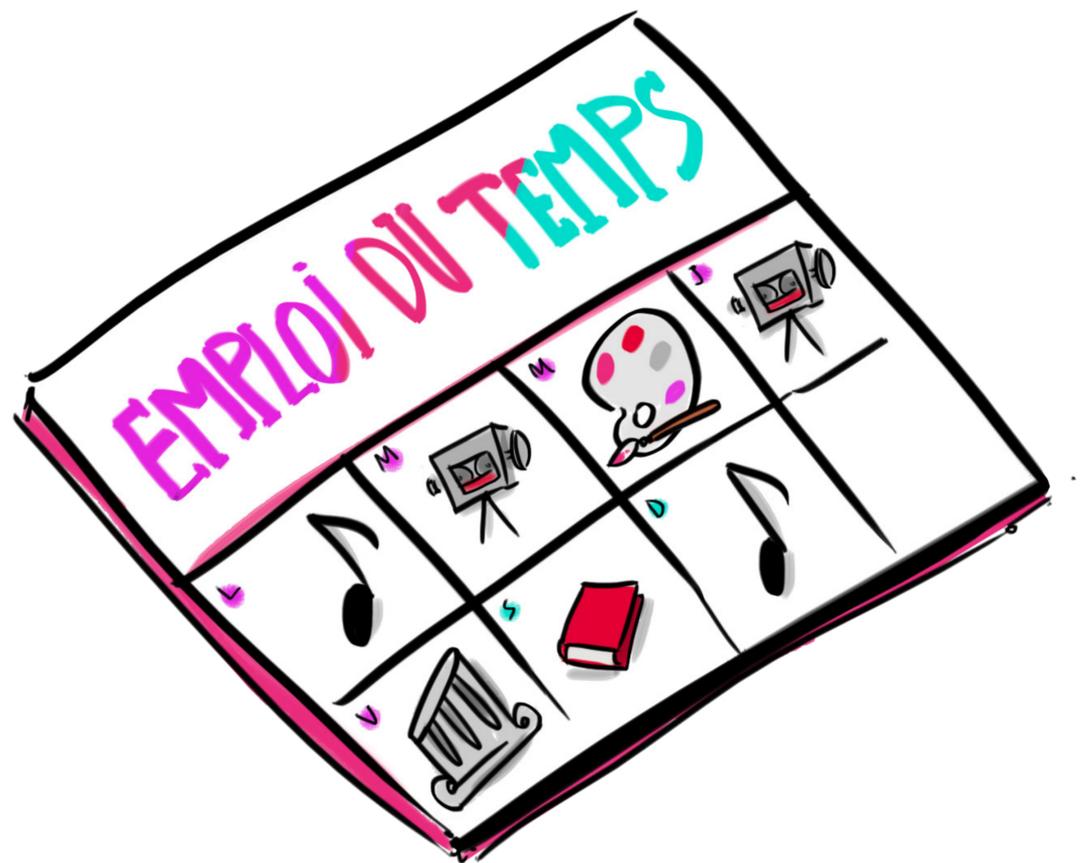
Dans une société de plus en plus numérique, ces *soft skills* permettent aussi d'émerger et de se démarquer... des robots ! « Préemptant toutes les tâches mobilisant des simples capacités d'application, la robotisation n'épargnera que les emplois faisant appel à la création, l'inventivité et la plasticité, autant de compétences qui trouvent leurs sources dans la culture générale. » Les *soft skills* seraient-elles les seules compétences qu'une machine ne pourra supplanter ?

Enfin, il faut insister sur les bienfaits de la culture générale pour faire avancer les sciences de gestion. Selon l'étude "Repenser la formation des managers",⁸ les représentants d'écoles et d'entreprises interrogés s'accordent pour dire que « la culture générale détermine largement l'aptitude au *leadership* et à la prise de décision en situation incertaine ». Le management peut d'ailleurs s'inspirer de la fameuse citation de Charles de Gaulle : « La véritable école du commandement est celle de la culture générale ».

Les Français pensent majoritairement que la culture générale est primordiale pour mieux comprendre le monde et la société (60%) et pour réussir sa vie professionnelle (53%).⁹



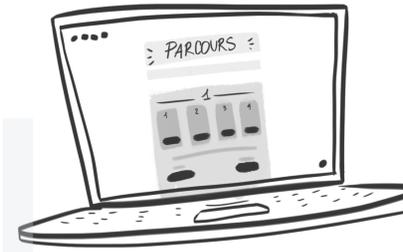
Nos parcours de culture
générale dans vos cursus
pédagogiques



Privilégier une pédagogie adaptée aux nouvelles générations d'étudiants

En tant que premier média culturel en ligne, Artips a voulu faire du numérique une opportunité pour l'enseignement de la culture générale. L'expérience d'apprentissage se devait d'être engageante, chaleureuse et efficace. Nous voulions éviter les écueils des MOOC, ces cours-vidéos en ligne dont le taux de complétion moyen ne dépasse pas 10%.¹⁰ Il fallait donc créer un format adapté aux usages actuels du numérique, qui soutienne l'attention des apprenants, et favorise la mémorisation.

Pour ce faire, nous avons basé le cœur de notre pédagogie sur [le micro-apprentissage \(ou micro-learning\)](#) ; principalement pour pallier le « déficit attentionnel »¹¹ à l'ère du numérique (une expression d'Yves Citton, professeur de littérature et médias à l'Université Paris 8). En effet, selon une étude menée par Microsoft en 2015, le temps d'attention moyen n'est plus que de 8 secondes et la concentration à long terme s'affaiblit à mesure que la consommation de contenus numériques tels que les réseaux sociaux augmente.¹² Or, en 2016, les jeunes de 16 à 24 ans passaient 9h24min sur leur ordinateur, tablette, smartphone... soit une augmentation de 16% en un an.¹³



Nous avons ainsi préféré nous adapter à ces usages en fragmentant chaque parcours de culture générale en 16 capsules (des « leçons ») de 8 minutes chacune. Au total, chaque parcours transmet 100 notions clés identifiées par des professeurs, des experts du domaine et nos ingénieurs pédagogiques.

Ces micro-leçons ont l'avantage de se lire rapidement et en mobilité. Elles permettent aussi un meilleur ancrage mémoriel. En effet, des recherches sur les méthodes d'enseignement les plus efficaces concluent qu'apprendre de manière fragmentée permet d'éviter la surcharge de la mémoire de travail, celle qui sélectionne les données utiles. En étalant l'apprentissage dans le temps, ce que l'on appelle « la pratique distribuée », la rétention d'informations est donc meilleure qu'avec un apprentissage regroupé.¹⁴

Pour l'étudiant, raccourcir la tâche consistant à lire une leçon ou à répondre à un QCM permet aussi d'optimiser la concentration et la motivation. L'attention est soutenue moins longtemps, et l'objectif à atteindre est plus facilement visible et accessible. La motivation à accomplir sa tâche est donc plus grande. Jean-Philippe Lachaux, directeur de recherche à l'Inserm, le résume ainsi : « La décomposition en missions courtes [...] permet de remporter de multiples petits succès et augmente ainsi notre motivation. Chaque fois que nous en remplissons une, nous éprouvons une sensation de bien-être. »¹⁵

Les éléments clés de notre pédagogie



Bien avant Star Wars !

L'œuvre la plus connue parmi les 500 tournées par Méliès, c'est **Le Voyage dans la Lune**, sorti en 1902. Ce film de 14 minutes possède un scénario élaboré, inspiré de Jules Verne. Des aventuriers montent dans une capsule envoyée vers la Lune et découvrent le peuple qui y vit : les Sélénites.

Voici la **scène de l'alunissage**, devenue emblématique des débuts du cinéma :



Georges Méliès, *Le Voyage dans la lune*
1902

La scène de l'alunissage est la scène culte du *Voyage dans la Lune* de Méliès.

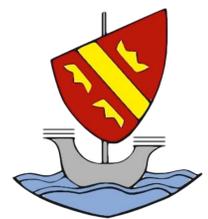
*Une notion issue du parcours
"Histoire du cinéma"*

Une **notion** se compose d'une explication à lire en 1 minute. Nous privilégions la lecture de textes courts afin de soutenir l'attention des étudiants. En effet, utiliser la vidéo ou l'audio comme médias principaux risque de plonger l'étudiant dans une écoute passive.

Chaque notion est systématiquement enrichie d'un contenu multimédia complémentaire pour rendre le propos plus compréhensible. Cela peut être un dessin, qui au passage de la souris, fait apparaître des explications ou une représentation graphique du propos comme une frise chronologique.

Une leçon se compose de 5 à 8 notions et dure donc entre 5 et 8 minutes.

Entretien avec Pierre de Panafieu, Directeur de l'École alsacienne



Notre préparation au concours d'entrée de Sciences Po fait une large place à l'apprentissage de la culture générale. Pour ce faire, nous ne croyons pas au bachotage mais plutôt à un enrichissement des étudiants à long terme. C'est dans cette optique que nous avons choisi les parcours de culture générale d'Artips pour forger à petites doses les connaissances et la curiosité des étudiants.



Carte des connaissances

À chaque leçon, vous allez découvrir des notions : vous pouvez toutes les retrouver dans la **carte des connaissances** ! Cette carte se remplit au fur et à mesure des leçons.
En attendant de tout découvrir, vous pouvez avoir un petit avant-goût en ouvrant les différents onglets..

Le Top 5 Capsur... Lieux Arbre de connaissance Le chiffre clé Le doc précieux Le point carto Les Dates O'mon lateau

Les caravelles

Les navires de Colomb

Le navire de Magellan

Le vaisseau, la frégate et la corvette

La Boudeuse de Bougainville

L'Endeavour de Cook

La Boussole et l'Astrolabe de La Pérouse

Les trois dames de Colomb

Chaque navire de Colomb, construit en Espagne, est unique :

1. **La Santa Maria, commandée par Colomb en personne**, est la plus robuste mais la moins rapide ! Près de 30 mètres sur 8 et 39 hommes à bord.
2. Équipée de trois voiles, **la Niña est la plus petite caravelle** : 21 mètres sur 6, 22 hommes à bord.
3. Équipée de deux voiles carrées, **la Pinta est la plus rapide des caravelles** : 22 mètres sur 7, 26 hommes à bord.

Une carte des connaissances issue du parcours "Les grands explorateurs à la découverte du monde"

En plus d'illustrer un propos, le multimédia permet d'appréhender les notions sous différents angles de vue. Ainsi, chaque parcours pédagogique d'Artips intègre **une carte des connaissances** qui correspond à une représentation visuelle de toutes les notions.

Cela implique de catégoriser chaque notion pour proposer des repères aux étudiants. Par exemple, les arbres de connaissances utilisent la méthode du *mindmapping* pour ranger les notions par dates clés, par lieux phares ou encore par biographies essentielles à connaître. Une telle structure stimule la mémoire visuelle et améliore la mémorisation grâce à l'association d'idées. À ce sujet, les travaux du psychologue Georges Miller (1956) et du professeur Gordon Bower et ses collègues de l'Université de Berkeley (1969) sont des références concernant l'effet positif de la catégorisation sur la mémoire.

Enfin, dans la carte des connaissances, les illustrations de chaque notion permettent de répéter le propos textuel sous une autre forme. Ainsi, la mémorisation des éléments est consolidée dans la mémoire long terme.¹⁶ Le parcours pédagogique d'Artips utilise différents éléments pédagogiques permettant la répétition, comme les phrases récapitulatives ou le résumé des notions apprises en fin de leçon.

Les parcours de culture générale d'Artips misent également sur le *storytelling* pour attiser la curiosité, stimuler la concentration des apprenants et rendre les contenus plus mémorables.

Chaque leçon est introduite par une histoire forte qui, grâce à l'émotion suscitée, embarque les lecteurs dans un récit. Cette "mise en bouche" est envoyée par e-mail à une fréquence paramétrée par l'étudiant ou le professeur. Elle incite à aller plus loin en se rendant sur la plateforme pour découvrir le reste de la leçon.

Les contenus d'Artips suivent également les codes d'écriture sur le numérique : un style bref et dynamique et un fort esprit de proximité. Le narrateur a un ton ludique et chaleureux qui encourage l'étudiant dans sa progression. L'étude de Jean-Philippe Lachaux, directeur de recherche à l'Inserm, insiste sur l'importance de la sensation de plaisir pour soutenir la concentration et éviter les nombreuses distractions potentielles.¹⁷ Il est donc important de miser sur la satisfaction de l'étudiant lors de son expérience d'apprentissage.



“ La société de masse ne veut pas la culture mais les loisirs. ” Hannah Arendt

on est là

1 2 3 4

Chapitre 1

"Tellement cool"
Où l'on découvre qu'il n'y a pas que le PIB dans la vie.

Illustration Artips

Mondialisation oblige, les pays sont engagés dans une grande compétition économique. Pour compter les points, il existe plusieurs indicateurs. Le plus connu est le PIB (produit intérieur brut), qui évalue la puissance économique d'un pays. À ce jeu, le Japon est 3e. Mais depuis quelque temps, les Japonais se sont trouvés un nouvel indicateur. Et avec ce compteur sur-mesure appelé CNB, ils estiment écraser la concurrence...

Alors c'est quoi, ce CNB ? Le "cool national brut" ! Autrement dit, le degré de coolitude du pays. Au début des années 2000, le Japon réalise qu'il est devenu une superpuissance culturelle. Manga, animation, cinéma, musique pop, gastronomie (enfin, surtout les sushis)... sa culture s'exporte et s'impose dans le monde entier !

Des membres du gouvernement japonais ainsi que des leaders économiques se saisissent bien vite de ce phénomène auquel ils trouvent un nom : le *Cool Japan*. Derrière cette diffusion culturelle, ils voient la possibilité de s'ouvrir de nouveaux marchés aux quatre coins de la planète. Du commerce à la cool !

Logo Cool Japan

*La mise en bouche d'une leçon issue du parcours
"Comprendre le Japon d'aujourd'hui"*

Le numérique démultiplie les possibilités pédagogiques au point de pouvoir créer des parcours de formation personnalisés en fonction de l'utilisateur. Cette tendance de *l'adaptive learning* contraste avec le modèle des MOOC, qui propose un même contenu pour tous les utilisateurs.

Sur la plateforme d'apprentissage d'Artips, c'est l'étudiant lui-même qui personnalise son parcours de manière ludique. Après avoir lu chacune des notions d'une leçon, celui-ci doit obligatoirement la trier selon 3 possibilités :

- 1 « Top ! Aidez-moi à m'en souvenir. »
- 2 « Merci, mais je le savais déjà. »
- 3 « Je ne souhaite pas retenir cette notion. »

Les notions que l'étudiant souhaite retenir seront présentes dans ses « antisèches », un carnet de connaissances personnalisé qui peut être consulté et imprimé pour réviser. À travers plusieurs QCM, l'étudiant est ensuite interrogé sur les notions qu'il a déclaré vouloir retenir ou déjà savoir. Il tisse donc un pacte avec lui-même et fixe ses objectifs et challenges de manière autonome. Cette forme « d'autocuration » permet à l'apprenant de construire lui-même son parcours. Si toutes les notions sont obligatoires pour l'évaluation, l'option de ne pas retenir une notion peut être supprimée. L'essentiel est de garder l'étudiant pro-actif en le sollicitant à chaque étape.



En plus de le responsabiliser, déclarer ce qu'il sait déjà ou ce qu'il souhaite retenir est une façon de questionner l'étudiant sur ses connaissances et sa motivation. Cela permet *l'autoévaluation permanente*, une des méthodes d'enseignement recommandées par les chercheurs.¹⁸

Enfin, les étudiants personnalisent leur rythme d'apprentissage en choisissant quand ils souhaitent recevoir la mise en bouche de chaque leçon. Une façon d'engager l'étudiant et de lui laisser la possibilité de choisir des créneaux de temps libre. Ce rappel peut être un e-mail ou une notification sur les réseaux sociaux (comme Facebook Messenger ou WhatsApp par exemple) pour que l'apprentissage en ligne s'intègre dans les usages numériques habituels des jeunes générations. Les professeurs et directions pédagogiques peuvent également paramétrer cet envoi en décidant le jour et le moment où les mises en bouches seront envoyées aux étudiants pour les inciter à lire leur leçon.

Des modalités personnalisables pour répondre aux besoins de chaque école

Selon les objectifs et les publics d'étudiants choisis, nos écoles et institutions partenaires intègrent les parcours e-learning d'Artips selon différentes modalités.

1| Le choix des thèmes et des sujets

Comme la culture générale recoupe plusieurs champs de connaissances, les directeurs pédagogiques choisissent les thèmes à privilégier au sein du catalogue de parcours d'Artips.



Chaque thème couvre plusieurs sujets. Ainsi, le thème de la littérature comporte des parcours sur la poésie française ou le théâtre et le thème de la musique inclut autant le jazz que le rock ou la musique classique. Artips alimente régulièrement la plateforme avec de nouveaux parcours.

Pour favoriser l'interdisciplinarité, nos écoles partenaires préfèrent généralement proposer l'intégralité des thèmes aux étudiants. Certains professeurs choisissent néanmoins des sujets en particulier, pour les relier à leurs cours ou se focaliser sur des thèmes spécifiques à leur école.



16 architectes qui ont révolutionné le monde moderne

Suivez l'aventure architecturale, des premiers gratte-ciels aux buildings haute technologie !

150 années d'architecture qui ont façonné notre monde moderne



Les mythes de l'Antiquité gréco-romaine

Venez découvrir les histoires des dieux, leurs amours et leurs disputes !

Plus de 30 mythes racontés et expliqués



Comprendre le Japon d'aujourd'hui

Découvrez le pays du soleil levant !

100 notions pour ne jamais commettre d'impair au Japon



Les présidents de la Ve République

Découvrez la vie des chefs d'États qui ont été à la tête de la France, de 1958 à nos jours.

11 mandats de la Vème République décortiqués pour vous



Le rock'n'roll

Dancez sur les rythmes endiablés du rock !

Plus de 100 extraits de musique à découvrir

ETC...

2| La place dans le cursus d'études

Les parcours d'Artips peuvent être obligatoires ou facultatifs au sein du cursus scolaire.

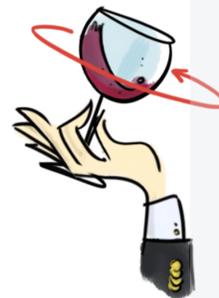
Une partie de nos écoles partenaires a choisi de rendre certains parcours obligatoires afin d'**enrichir et diversifier l'enseignement** et pour assurer la complétion des parcours dans un temps donné. D'autres écoles ont fait le choix de les mettre à disposition des étudiants comme ressources e-learning complémentaires aux enseignements existants. Les étudiants peuvent ainsi élargir leur culture générale avant la rentrée, comme des "cahiers de vacances", ou en parallèle des cours, de manière facultative.

Certaines écoles, proposent également nos parcours à certains étudiants qui ont besoin de ressources pour améliorer leur culture générale facilement. La plateforme d'Artips constitue à ce titre **un outil de "rattrapage culturel"** pour les étudiants issus de programmes d'égalité des chances, ou n'ayant pas eu de cours de culture générale en classes préparatoires. C'est une opportunité de les encourager à développer leur culture générale grâce au ton très positif et "décomplexant" des parcours.



À l'inverse, les préparatoires qui intègrent une grande école sont souvent friands de cours de culture générale dans la continuité de leurs enseignements en classes préparatoires.

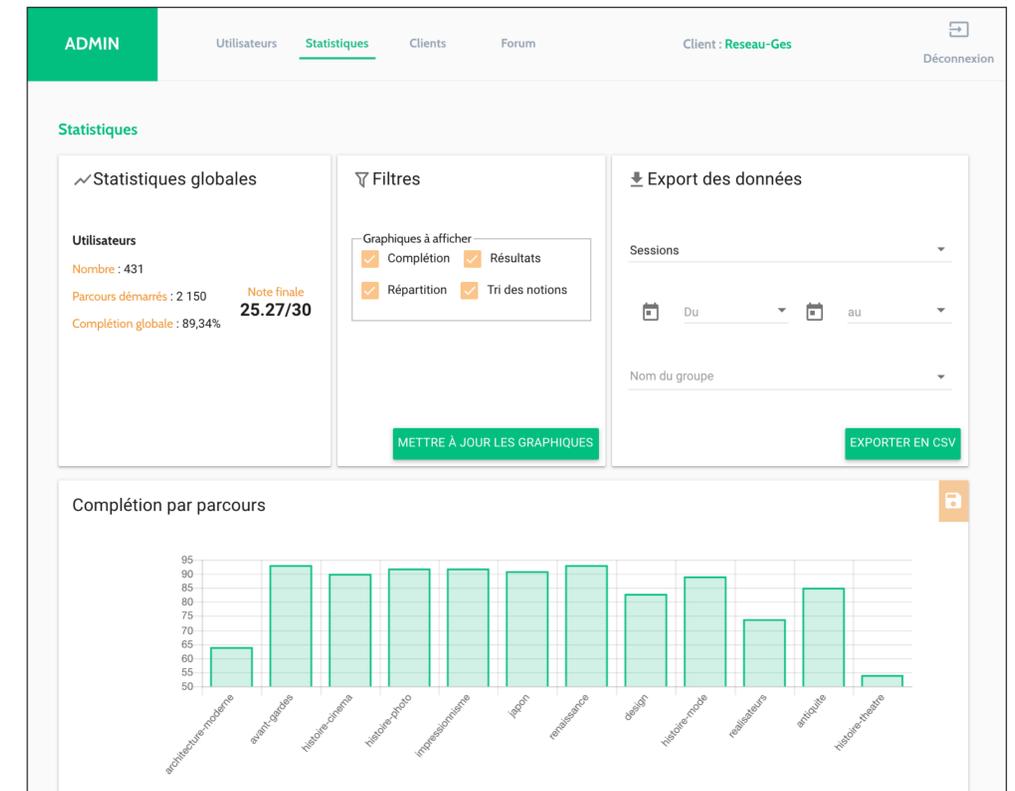
La culture est **un outil d'intégration** qui concerne aussi les étudiants internationaux. L'impressionnisme, la mode, l'œnologie, la gastronomie ou encore la poésie française... Tous ces thèmes couverts par la plateforme d'Artips retracent et racontent la culture française, atout d'attractivité majeur à l'étranger. Grâce à nos parcours de culture générale, les étudiants internationaux peuvent aisément se familiariser à la culture française, tout en améliorant leur niveau de français. La plateforme constitue dans ce cas un service de bienvenue ("Welcome Program") pour faciliter l'intégration des étudiants en échange universitaire ou venus étudier de l'étranger. Afin d'être accessibles à tous, les parcours sont également disponibles en anglais.



3| Le suivi d'utilisation et le système d'évaluation

Les professeurs ou responsables pédagogiques peuvent suivre le détail d'utilisation de la plateforme pour chaque étudiant en consultant les statistiques en temps réel. Cela permet de contrôler l'assiduité et l'évaluation des étudiants aux 5 QCM de chaque parcours. Ces QCM peuvent être remplis en ligne ou sur table surveillés par un professeur.

Artips peut également compiler une analyse des données quantitatives, telles que le temps passé sur la plateforme, le taux de complétion des parcours ou encore les notes obtenues. Ce compte-rendu est complété par **une analyse qualitative** qui permet par exemple de comprendre quelles notions intéressent le plus les étudiants, ce qu'ils ont moins bien retenu ou sur quels parcours ils ont été le plus assidus.



Entretien avec Eric Cobast, Directeur Académique Pôle Humanités et Sciences Politiques du Groupe INSEEC



«

La plateforme d'Artips est un formidable outil, particulièrement apprécié des étudiants. Nous allons d'ailleurs l'étendre à tous les niveaux à l'HEIP. Les élèves suivent une sélection de parcours : un complément au cursus qui répond parfaitement à notre envie de développer la culture générale sans bousculer le parcours académique. Comme les étudiants sont en stage à mi-temps, le micro-learning permet de délocaliser l'enseignement tout en gardant un lien avec eux. Ils sont tous évalués par des QCM fournis par Artips et remplis en salle de cours. C'est une méthode de blended learning qui permet de vérifier les connaissances apprises en ligne. Je recommanderais ces parcours sans hésitation.

»

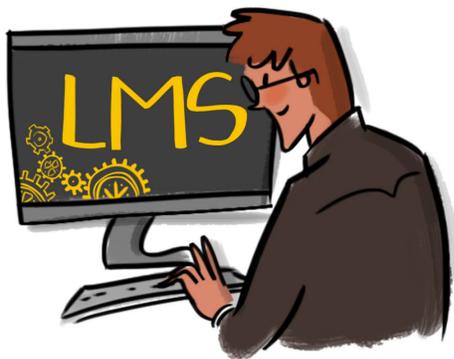
4| Les langues d'apprentissage

Les parcours sont conçus en français avant d'être traduits, réécrits et adaptés en anglais en gardant le ton spécifique d'Artips. Cela donne l'opportunité aux étudiants francophones d'améliorer leur niveau d'anglais et, à l'inverse, aux étudiants internationaux d'apprendre le français (ou d'effectuer le parcours en anglais si besoin).



5| L'intégration technique

Artips a développé sa propre plateforme d'apprentissage appelée un LMS (Learning Management System). Les étudiants peuvent accéder aux parcours en se connectant sur cette plateforme grâce à des identifiants (leurs identifiants habituels ou de nouveaux identifiants créés pour l'occasion). Cela permet de suivre leur progression individuellement.



Lorsque les écoles utilisent déjà une plateforme LMS, les parcours d'Artips s'intègrent à cette interface afin de ne pas démultiplier les points d'entrée pour les étudiants.

6| La communication aux étudiants

Encourager les étudiants à aller sur la plateforme e-learning dès son lancement est impératif pour la réussite du projet. En plus de l'envoi des mises en bouche une ou plusieurs fois par semaine, Artips crée des supports de communication tels que des vidéos ou des newsletters pour les inciter à se rendre sur la plateforme.

Les guides-conférenciers d'Artips proposent également des présentations inspirantes qui introduisent les parcours de la plateforme. Cela peut également être l'occasion de revenir sur le fonctionnement et l'histoire entrepreneuriale d'Artips pour motiver les étudiants.



Quels que soient vos objectifs pédagogiques, vos cibles d'étudiants et votre familiarité avec les ressources numériques, nous travaillerons main dans main avec vous pour faciliter l'intégration de la culture générale dans vos cursus pédagogiques et mettre en place les dispositifs nécessaires pour optimiser l'utilisation de la plateforme de micro-learning.



Références bibliographiques

1. “Culture générale : retrouver notre “paideia””, Jean-Michel Blanquer, Le Point, octobre 2015. [URL](#)
2. “Repenser la formation des managers”, Étude menée par l’Institut de l’entreprise, le Cercle de l’Entreprise et du Management et la FNEGE, juin 2010. [URL](#)
3. Interview vidéo de Ghislain Deslandes, “À quoi servent la culture générale et les Humanités pour le management”, Chaîne Youtube Xerfi Canal, juin 2015. [URL](#)
4. Ibid., 3
5. “Culture générale et management : six chefs d’entreprise prennent la parole”, Étude Audencia, ESSEC et INSEEC, avec le soutien de l’Institut de l’entreprise et le concours des Echos, mai 2006. [URL](#)
6. Pierre Bourdieu, *La distinction: critique sociale du jugement*, Les Éditions de Minuit, 1979
7. Vidéo d’Olivier Babeau, “Mettre la culture générale au coeur des entreprises”, Chaîne Youtube Xerfi Canal, août 2017. [URL](#)
8. Ibid., 2
9. “Les Français et la culture générale”, Étude IFOP réalisée pour la revue L’Éléphant, décembre 2017. [URL](#)
10. Yannick Demoustier, *Les MOOC, déjà has-been ?*, sur <http://www.journaldunet.com>, 09/12/13. [URL](#)
11. Yves Citton, *Pour une écologie de l’attention*, Editions du Seuil, 2014
12. Étude de Microsoft Canada, “Capacité d’attention, Approche client”, 2015. [URL](#)
13. *Baromètre de la santé visuelle*, OpinionWay pour l’AsnaV, juin 2016. [URL](#)
14. John Dunlosky, Katherine Rawson, Elisabeth Marsh, Mitchell Nathan, Daniel Willingham, *Des méthodes d’enseignement efficaces*, Cerveau & Psycho n°60, novembre-décembre 2013
15. Jean-Philippe Lachaux (directeur de recherche à l’Inserm), *Dossier “Objectif concentration”*, *Cerveau et Psycho*, N° 75, Mars 2016
16. Ibid., 14
17. Ibid., 15
18. Alain Lieury, *Apprendre par coeur ou comprendre*, Cerveau&Psycho n°41, septembre-octobre 2010

Ils nous font confiance

Artips conseille, crée et propose des formations de culture générale à des entreprises, des organismes et des écoles.

L'originalité et le succès de la pédagogie digitale d'Artips ont incité nos clients à créer des formations sur leurs propres thèmes via l'outil auteur d'Artips ou en binôme avec nos architectes et ingénieurs pédagogiques.



et plus de 150 autres entreprises et institutions...

| EN SAVOIR PLUS |

Sur les **parcours de culture générale** d'Artips
Sur la **co-crédation de parcours** sur des sujets sur-mesure
Sur la location de **l'outil auteur d'Artips** pour créer vos cours et formations en ligne

contact@artips.eu
09 72 58 67 75

The logo for Artips, featuring the word "artips" in a bold, lowercase, sans-serif font. The letters are a vibrant magenta color. The 'a' is a solid square, and the 'i' has a dot. The 'p' has a long, thin tail that extends downwards.

© Artly Production SAS. 44 rue Richer, 75009 Paris