

en coulisses

vie de l'établissement

A Cluny, les étudiants prennent les "Amarres" pour la rentrée

Pour leurs quinze premiers jours de rentrée, les élèves en 1^{re} année du programme Grande Ecole Arts et Métiers ParisTech du campus Arts et Métiers de Cluny ont expérimenté le projet Amarres (Arts et Métiers Accueil pour la Réussite et la Réflexivité des Etudiants).



Avec l'appui de Régine Geoffroy, Agnès Bourg, Christine Chevignard et David Prat ont piloté le projet Amarres.

Objectifs d'Amarres : accueillir les élèves dans leur nouvel environnement, les aider à identifier les acteurs ressources et leur faire appréhender les compétences de l'ingénieur Arts et Métiers afin de donner du sens à leur formation. Autour d'Agnès Bourg, responsable de l'UE Sciences de Gestion, Christine Chevignard, responsable de la bibliothèque, et David Prat, enseignant en usinage, qui ont piloté ce projet en collaboration avec Régine Geoffroy, ICIFTech (plus d'information (<https://iciftech.ensam.eu>)), une soixantaine d'enseignants et personnels administratifs et techniques du campus se sont mobilisés.

Deux temps forts marquent ce programme de rentrée :

- **Le jeu sérieux Sesam (Services Equipes et Site aux Arts et Métiers)** : 26 équipes de 6 élèves ont dû résoudre 35 énigmes en équipe pour trouver le faux trésor des deniers de l'abbaye et son faussaire. Ce jeu leur a permis de découvrir l'école et l'abbaye, de rencontrer le personnel du campus, de découvrir des projets et des équipements, et de prendre en main les plateformes numériques (Savoir (<https://savoir.ensam.eu/>), Etre (<http://etre.ensam.eu>) et Lise (<https://lise.ensam.eu>)). Ils ont ainsi perçu la grande diversité de toutes les entités qui composent le campus de façon conviviale et ludique (plus d'information sur le vrai trésor de Cluny (<https://artsetmetiers.fr/fr/actualites/sur-le-campus-arts-et-metiers-de-cluny-labbaye-revele-ses-tresors>)).
- Avec l'**Apprentissage Par Projets**, les élèves sont placés dans un nouveau dispositif pédagogique basé sur un « Apprentissage par Projet initial » avec des situations concrètes de projets d'ingénieur, comme par exemple la réalisation d'un mur d'escalade orientable et transportable. Ils ont ainsi découvert les compétences et connaissances du Programme Grande Ecole, le travail en mode projet, les compétences qui définissent l'ingénieur Arts et Métiers. Les étudiants organisent leur groupe de travail de manière autonome, et rencontrent des ingénieurs Arts et Métiers en activité qui partagent leurs expériences et savoir-faire. Les enseignants jouent le rôle de tuteur en les accompagnant dans leurs réflexions sans leur donner la solution.

Ce programme de rentrée a bénéficié de 2 subventions suite à des appels à projet qui encouragent l'innovation pédagogique, auquel le campus

a candidaté auprès de la région Bourgogne-Franche-Comté dont le projet RITM BFC - Réussir – Innover – Transformer – Mobiliser en Bourgogne-Franche-Comté (plus d'information (<http://www.ubfc.fr/excellence/ritm-bfc/>)). Les résultats seront évalués pour être essaimés sur la Région.

Prochaine étape : réaliser un projet commun élèves-personnel pour créer un esprit dynamique et un sentiment d'appartenance.

par Frédéric Delmas