

HACKATHON PÉDAGOGIQUE

DOCUMENT DE PRÉSENTATION DE VOTRE SCÉNARIO D'APPRENTISSAGE

NUMÉRIQUE : LE POUVOIR DE FAIRE ENSEMBLE ET AUTREMENT !

Au cours des 12 heures du hackathon pédagogique, vous allez concevoir un **scénario d'apprentissage** accompagné de ses **ressources pédagogiques** et une **bande annonce** de présentation de votre scénario d'une durée maximale de deux minutes.

Un **scénario d'apprentissage** décrit le déroulement d'une activité d'apprentissage, élaborée en fonction d'un public identifié pour atteindre des objectifs exprimés en termes d'acquisition de connaissances et/ou de construction de compétences. Le scénario précise les rôles de chacun des acteurs de la situation, les tâches à réaliser et leur ordonnancement ainsi que les équipements, services et ressources requis pour la réalisation de l'activité. Le scénario peut faire l'objet d'une description textuelle mais les équipes peuvent également recourir à des storyboards, des schémas formalisés (UML, IMS-LD ...) ou pas.

Une ressource pédagogique est un élément (texte, image, son, base de donnée, logiciel...) nécessaire au déroulement du scénario d'apprentissage ; assurez-vous que les ressources que vous proposez sont de création originale ou que vous disposez des droits nécessaires à leur réutilisation dans le cadre du concours.

Une **bande annonce** est un document audiovisuel court destiné à la présentation du scénario. Ce document peut prendre des formes différentes : vidéo, animation, diaporama sonorisé ... Il est à la fois argumentatif et descriptif.

Tous vos livrables (scénario d'apprentissage, ressources pédagogiques et bande annonce) doivent être sous licence *Creative Commons* CC-BY-NC et dans des formats courants.

Pour vous aider à concevoir votre scénario pédagogique, vous pouvez vous aider du questionnaire suivant :

- quelle question avez-vous choisi de traiter ?
- comment se décline-t-elle en termes d'objectifs d'apprentissage ?
- en quoi ce scénario d'apprentissage permet-il de répondre, même en partie, à la question posée ?
- quelles sont les personnes concernées par le scénario ? Quels rôles jouent-elles ?
- quelles tâches doivent/peuvent elles réaliser ? Dans quel ordre (ou non) ?
- quels sont les contextes de votre scénario d'apprentissage (temps & lieux) ?

- de quels équipements, services et ressources, numériques ou non, a-t-on besoin pour réaliser ce scénario ?
- que produisent les apprenants et comment ?
- quelles seraient les motivations pour un enseignant de mettre en œuvre ce scénario ?
- quelles seraient les motivations pour un élève de participer à ce scénario ?

VOTRE ÉQUIPE

NOM DE L'ÉQUIPE : LES AMAZONES

PRÉNOM ET NOM	Adresse électronique	Fonction dans l'équipe
Athanassios Evangelou		
Djyp Forest Fortin		
Hortensia N'Gora		
Anne-Laure Roger		
Pascaline Roussel		

TITRE DU SCÉNARIO : CRÉER DES COURS POUR LES ÉLÈVES PAR LES ÉLÈVES

DESCRIPTION DU SCÉNARIO :

Équipe Les Amazones

Comment favoriser le travail et l'échange entre les classes de différentes écoles à l'échelle locale et nationale ?

Athanassios Evangelou -

Djyp Forest Fortin -

Hortensia N'Gora -

Anne-Laure Roger -

Pascaline Roussel -

1. CONCEPT

Création et échange de contenus multimédias, via une plateforme en ligne, sur un thème du programme scolaire faits par des élèves **pour** des élèves en classe **hybride** (présentiel et à distance).

Les points forts du projet :

- Délocalisation et coopération entre enseignants et entre élèves sur un sujet
- Autonomie et responsabilisation des élèves
- Approches multiples d'un sujet par l'échange (rapprochement/croisement) de points de vue à partir de contextes différents

✓ Qui ?

- **Enseignant** : encadrant / médiateur / facilitateur / référent / intervenant

Enseignants d' histoire-géographie, sciences de la vie et de la terre, sciences physiques; arts plastiques, musique, français, littérature, langues vivantes, éducation civique, documentation, etc.

- **Documentaliste** : aide à la recherche documentaire/d'informations.
- **Élève** : créateur de contenus multimédias et transmetteur de savoirs. Ce scénario est adaptable du primaire au lycée etc...
- **Intervenant extérieur** intéressé par le sujet, invité par un enseignant pour aider les élèves sur la plateforme.

✓ Les objectifs d'apprentissage :

- Rechercher et collecter des informations
- S'approprier un environnement informatique de travail
- Créer, produire, traiter, exploiter des données
- Communiquer et travailler en équipe sur un projet
- S'initier aux technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement
- Apprendre à identifier, hiérarchiser, soumettre à critique l'information
- S'appuyer sur des méthodes de travail
- Travailler avec des pairs dans une relation de collaboration à distance

✓ Pour quelle raison ?

Un enseignant travaille tout au long de l'année avec une même classe et plusieurs années dans un même établissement, dans une même ville, c'est à dire dans un contexte socioprofessionnel donné et figé. Cela a pour conséquence l'inscription de l'enseignant dans un ensemble d'habitudes et de routines qui peuvent être pénalisantes pour la qualité de son enseignement. Le système "Les Amazones" se veut une réponse à ce problème en permettant des expériences **multisites** et **multiclasses** fondées sur le principe du travail collaboratif. Le recours aux NT autorise entre autres, l'expérimentation de nouveaux séquençements du déroulement d'un cours.

✓ Quelles seraient les motivations pour un enseignant de mettre en œuvre ce scénario ?

Pouvoir travailler sur un thème du programme scolaire de manière **différente** (moins "scolaire", plus ludique).

Plus seulement un rôle de transmission de savoirs mais un rôle de "conseiller/d'accompagnateur" des élèves pour que ce soit eux qui produisent le contenu

✓ Quelles seraient les motivations pour un élève de participer à ce scénario ?

Participer à un projet qui est attendu par une autre classe de la France = rôle de « professeur » + satisfaction personnelle + **créer du lien** avec d'autres élèves et un autre enseignant

Pouvoir travailler sur un thème du programme scolaire de manière différente (moins "scolaire", plus ludique).

Implication de l'élève > **responsabilisation de l'élève** > peut susciter l'intérêt de celui-ci. L'élève au cœur du projet. Projet qui peut être valorisé par la suite.

Deux ou trois classes partenaires du projet échangent leurs productions de contenus multimédias (dossier) sur un thème du programme scolaire.

Via la plateforme en ligne, les élèves ayant reçu le dossier d'une autre classe pourront **poser des questions**, faire des remarques ... et les élèves "créateurs" pourront y répondre.

L'accent est mis sur le **travail collaboratif** lors de la production des documents et sur l'échange avec d'autres classes.

✓ Où ?

En classe et à distance (plateforme)

Les établissements qui travaillent ensemble peuvent être géographiquement **éloignés** ou **proches**. Il est intéressant d'avoir la possibilité de travailler avec une école de la région.

✓ Que contient le scénario ? Quelles activités réalisent les participants ? Quel type d'interactions existe-t-il entre eux ?

Ce scénario implique de **deux à trois classes**. Les encadrants s'accordent sur les sujets qu'ils traiteront avec leur classes respectives. Chaque classe traite un sujet et produit des **documents multimédias** qui seront envoyés aux autres classes. Une fois les documents reçus, ils sont visualisés en cours. Les élèves recevant les documents, constituent un ensemble de questions qui sont envoyées à la classe qui a produit le document. Les élèves qui l'ont produit vont alors répondre aux questions, en commun puis enverront leurs réponses aux autres classes qui ont participé au scénario. L'**encadrant** peut alors s'appuyer sur le document et sur les réponses finales pour terminer l'apprentissage du sujet.

2. Feuille de route : étapes de conception du projet + exigences

✓ Feuille de route de la classe A, qui réalise le projet

les durées sont données à titre indicatif, elles sont à adapter en fonction de la classe, du sujet et de la pédagogie de l'enseignant

- **Sensibilisation au projet**, au thème et explication du concept. Définition des règles et du calendrier. Elaboration de la méthode de travail. (durée indicative : 1 heure)

- **Travail de recherche préliminaire** des élèves sur le thème choisi pour se l'approprier. (durée indicative : 1 semaine)

- **Mise en commun** et définition des objectifs du projet. Création des groupes de travail et répartition des tâches. (durée indicative : 1 heure à 2 heures)

- **Phase de travail en autonomie et de travail en groupe alterné**. Le professeur circule entre les groupes pour les guider, leur apporter des clés ou les rediriger vers certaines ressources. Les sessions de travail en

classe peuvent être l'occasion pour les élèves de découvrir ce que les autres groupes ont réalisé. (durée indicative suivant la nature du projet, le niveau et la matière: de 1 semaine à 3 mois).

- **Mise en commun des ressources**, correction et rédaction d'une présentation des réalisations.(durée indicative : 1 à 2 heures).

- **Envoi à la classe B.**

- **Évaluation** du travail de la classe A : qualité de la recherche documentaire, gestion de projet et organisation du temps, capacité à travailler en groupe, participation/implication, progression dans l'usage des outils techniques et informatiques, acquisition des connaissances sur le thème traité. Bilan de l'expérience. (durée indicative : 1 heure)

✓ Feuille de route de la classe B, qui reçoit le projet

- **Questionnement des élèves** de la classe B avant de découvrir les réalisations de la classe A. Le questionnement peut prendre la forme de Brainstorming en classe ou de recherche documentaire autonome avant la classe. (Durée indicative : 1 heure à 1 semaine).

- **Prise en main et visionnage des réalisations** des élèves de la classe B. (Durée indicative suivant le sujet : 2 heures à 3 semaines).

- **Discussion** avec le professeur sur le thème, apport du professeur. (Durée indicative : 2 heures).

- **Echange avec l'autre classe** sur le thème ou sur le travail réalisé. Les élèves pourront poser leurs questions à l'autre classe sur la plateforme.

✓ Quelles tâches doivent/peuvent elles réaliser ? Dans quel ordre (ou non) ?

La création de documents multimédia par les élèves se fait **sur le temps de la classe**, sous l'encadrement de leur professeur. Travailler sur le temps de la classe permet aux élèves d'échanger les idées, de s'entraider et de retrouver leurs coéquipiers. Cela permet également de pouvoir être conseillé par le professeur. De plus, une part de **travail autonome** à la maison peut venir appuyer les recherches. Chaque élève a une part de travail personnel pour lui permettre d'explorer à son rythme le sujet et mener à bien sa tâche.

Les apprenants produisent **des documents multimédia**. La forme est à définir en concertation avec la classe et le professeur, suivant les ressources dont ils disposent. La production du contenu peut être l'occasion de collaboration entre des enseignants de différentes matières (professeurs d'arts plastiques et d'histoire par exemple). Les documents peuvent être des enregistrements **audio** et **vidéo**, des **jeux** et **quiz**,

des **diaporamas**, des pages **webs**, des **dossiers**, **saynètes**... Les élèves peuvent proposer des médias ou des logiciels qui leur paraissent **pertinents** et **ludiques** pour favoriser l'apprentissage par les élèves. Les productions peuvent être l'occasion d'apprendre ou de renforcer les compétences techniques et informatiques (vidéo, web, audio).

Nota bene : insérer un module sur le droit à l'image, etc. Porter une attention particulière au droit des documents introduits et produits

3. Technologies

✓ Présentation de la plateforme :

Ce scénario se réaliserait dans les meilleures conditions grâce à un **outil complet** qui permettrait, dans un premier temps de faire se rencontrer les enseignants. Chaque enseignant inscrit doit renseigner les classes avec lesquelles il souhaite travailler. Il précisera ensuite, pour chaque classe, quelles matières ils souhaitent aborder.

Les enseignants retrouveront donc une liste des différents enseignants disponibles, ayant des classes de même niveaux. À eux, ensuite de s'entendre sur la matière abordé et de **sélectionner des sujets** dans leurs programmes communs. La mise en relation commence par l'échange à travers la messagerie privée ou par téléphone. Lorsqu'ils sont d'accord, ils créent un groupe de travail et s'attribuent chacun un rôle d'enseignant au sein de ce groupe. Ils peuvent partir à la recherche d'un troisième enseignant pour enrichir ou compléter leur scénario.

Une fois le groupe créé, un lien est disponible pour être partagé avec les élèves. Chaque élève en possession de ce lien se retrouve sur une page d'inscription au **groupe de travail** qui est simplifiée au maximum; on ne leur demande qu'un prénom, un nom et un mot de passe. Les élèves devront conserver ce lien pour travailler depuis n'importe quel terminal informatique. L'enseignant pourra leur imprimer un étiquette comportant un **QRcode** et le **lien court** vers la plateforme.

Pour l'élève, la plateforme comporte différents outils. D'abord un guide sur la réalisation de leur projet respectifs, un pad pour la création d'un **document commun**, des **ressources** documentaires et **des liens** divers pour la recherche de l'information sur le sujet choisi, une **messagerie** pour échanger avec d'autres élèves de leur classe, des **rappels sur les dates** limites pour rendre leur projet. L'éditeur collaboratif permet à la fois de rédiger du texte entre plusieurs élèves, d'y joindre des documents comme des pdf et d'y insérer des images et des vidéos. Les images et les vidéos peuvent être ajoutées directement depuis un smartphone ou une tablette. C'est à dire que l'élève peut **prendre une photo et l'insérer immédiatement** dans l'éditeur, à la manière d'Evernote. Tout comme Etherpad, il est possible pour l'enseignant de colorer les éléments en

fonction de l'élève qui a rédigé ou insérer des éléments. Cette fonctionnalité ne doit lui servir que d'indicateur sur le fonctionnement interne d'un groupe de travail.

Les enseignants ont accès aux **archives d'anciens projets** d'échanges réalisés par d'autres classes. Pour chaque projet archivé, les enseignants peuvent choisir s'ils souhaitent partager ou non ce projet avec des tiers avec lesquelles ils n'ont pas travaillé et donc rendre leurs documents publics sur la plateforme. Ces documents ne sont accessibles que par les enseignants inscrits sur la plateforme.

Ils peuvent également **administrer plusieurs groupes de travail** puisqu'ils peuvent enseigner à plusieurs classes qui auront des projets différents.

Ils peuvent observer et modérer au besoin les productions des élèves.

Ils peuvent continuer **d'échanger** avec d'autres enseignants grâce à la messagerie interne.

L'échange prof-élèves est désencouragé, on y préférera l'échange physique

Les enseignants peuvent ajouter des participants extérieurs qui seraient observateurs et qui auraient pour rôle d'accompagner les élèves, tels que des documentalistes ou tout autre aide pédagogique.

4. Autres ressources / information secondaire

De quels équipements, services et ressources, numériques ou non, a-t-on besoin pour réaliser ce scénario ?

✓ Pour la réalisation des vidéos/diapo...

Ordinateurs et :

✓ Logiciels de construction de vidéos/diapo...

Diaporama : Prezi, Emaze, Powerpoint, Google Slide

Audio : audacity, Jamendo

Vidéo animée : Powtoon, AdobePremiere, explee

Infographie : Canva, Piktochart, InDesign, Pixcone

Création d'un quizz en ligne : <http://fr.ze-questionnaire.com>

Sites pour images libres de droit : <https://search.creativecommons.org>

Cartes mentales : mindmeister, Xmind, Freemind, Mindmup

Ecriture collaborative : padlet (mur virtuel), etherpad, hackpad

Création de jeux : Educaplay <http://fr.educaplay.com/>, Glup (Académie de Versailles) <http://glup.crdp.ac-versailles.fr/>

Méthode de travail : DropBox, Google Drive

Création web : Wordpress, Joomla, Tumblr

✓ Pour l'étude du sujet :

Fiche de consignes/d'encadrement délivrée par l'enseignant

Sites internet spécialisés sur le sujet

Ouvrages

Revue/articles sujet le sujet. Ex: TDC (n°857, 1er juin 2003, Le développement durable), Okapi, Géo Ado, etc.

Encyclopédies (ex: Encyclopædia Universalis), dictionnaires

Documentaires/émissions/films/...

Images

Jeux (sur <http://climway.cap-sciences.net> et Educaplay <http://fr.educaplay.com/>)

Vidéo (sur FranceTV Education <http://education.francetv.fr/>)