

HACKATHON PÉDAGOGIQUE

DOCUMENT DE PRÉSENTATION DE VOTRE SCÉNARIO D'APPRENTISSAGE NUMÉRIQUE : LE POUVOIR DE FAIRE ENSEMBLE ET AUTREMENT !

VOTRE ÉQUIPE

NOM DE L'ÉQUIPE : DIANE

PRÉNOM ET NOM	ADRESSE ELECTRONIQUE	FONCTION DANS L'EQUIPE
Philippe Bernier		Responsable
Michèle Allier		
Catherine Maréchal		
Christophe Laino		
Elsa Chusseau	e	

VOTRE SCÉNARIO

QUESTION : COMMENT RENDRE LES ELEVES ACTEURS D'UNE CONSTRUCTION RESPONSABLE DE SAVOIRS COLLABORATIFS ?

ÊTRE UN MITOYEN¹ : ACQUERIR L'AUTONOMIE PAR LE TRAVAIL COLLABORATIF DANS LES PRATIQUES NUMERIQUES

REFERENCES

PROGRAMME D'EMC DU COLLEGE : CYCLE 4 - LE JUGEMENT ET L'ENGAGEMENT
[HTTP://WWW.EDUCATION.GOUV.FR/PID25535/BULLETIN_OFFICIEL.HTML?CID_BO=90158](http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=90158)

PROGRAMME D'EMI DU COLLEGE : CHAPITRE 3 / SECTION 2 / ART. L. 312-9
[HTTP://EDUSCOL.EDUCATION.FR/CID72525/EDUCATION-AUX-MEDIAS-INFORMATION.HTML](http://eduscol.education.fr/cid72525/education-aux-medias-information.html)

¹ S. Connac : Construire la fraternité en classe
<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2015/01/20012015Article635573345046453332.aspx>
cf annexe 4
C2E 2015 – HACKATHON PÉDAGOGIQUE

TITRE DU SCÉNARIO : CODE DE BONNE CONDUITE DE L'ELEVE CONNECTE

ACTIVITE : PRODUCTION DE SUPPORTS NUMERIQUES SUR LA CONSTRUCTION ET LA PROTECTION DE L'IDENTITE NUMERIQUE

DESCRIPTION DU SCÉNARIO :

Une classe d'élèves de 3ème réalisent par groupes et sur différents supports numériques des productions à destination d'élèves de 6ème. Elles portent sur la construction et la protection de l'identité numérique.

Les élèves sont amenés à changer de posture pour passer de l'élève apprenant à celle de l'élève acteur de ses apprentissages : l'élève reste dans la continuité de ses apprentissages tout en ayant une rupture dans les pratiques.

CADRE D'ACTION

EPI (enseignements pratiques interdisciplinaires), CDI, vie scolaire, travail en heure de vie de classe

OBJECTIFS

- Construire d'un parcours évolutif d'éducation aux usages du numérique.
- Développer le travail collaboratif.
- Construire un citoyen autonome.

DEMARCHE

Durée de l'activité	9 heures (7 séances)
Modalités	Travail en équipe : 4 par groupe
Moyens	Espace collaboratif en ligne (exemple : moodle)
Matériel pédagogique en tant que situation déclenchante	vidéo 1 : Un voyant qui se sert de Facebook vidéo 2 : Comme votre vie peut devenir flippante... en très peu de temps

Séance 1 situation déclenchante	1 heure	Dans un 1er temps, l'enseignant projette les vidéos (1 et 2) et sollicite les élèves sur leurs ressentis, leurs réactions. Lancement d'un brainwriting / remue méninges en équipe, 4 - 5 idées sur le thème de l'identité numérique
Séance 2	1 heure	Chaque groupe choisit un thème à traiter. Objectif : élaborer un parcours éducatif (informatif et formatif).

		<p>Le parcours est constitué d'une affiche informative, de ressources multimédias et d'exercices.</p> <p>Les élèves choisissent par eux-mêmes des outils ou services en ligne gratuits ou parmi une liste proposée par leurs enseignants.</p> <p>Lancement des travaux de groupe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherche et validation d'informations pour élaborer l'affiche.
Séance 3	1 heure	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboration d'une affiche numérique <ul style="list-style-type: none"> - Conception (texte, image, vidéo...) (maquette au brouillon) - Choix des outils
Séance 4	2 heures	<p>Réalisation de l'affiche numérique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en ligne (exemple : moodle)
Hors classe		<ul style="list-style-type: none"> - Evaluation par les pairs (système de vote et propositions éventuelles d'améliorations)
Séance 5	2 heures	<ul style="list-style-type: none"> - Amélioration possible de l'affiche (suite à l'évaluation) - Production du parcours interactif <ul style="list-style-type: none"> - Scénariser le parcours éducatif. - Intégration de l'affiche finalisée et de ressources existantes (vidéo, site web, audio...) - Création d'exercices pour évaluer la compréhension du message du contenu informatif.
Hors classe		<ul style="list-style-type: none"> - Tests et validation du parcours par les pairs (élèves de 3ème)
Séance 6	1 heure	<ul style="list-style-type: none"> - Modification éventuelle du parcours - Mise en ligne du parcours à destination des élèves de 6ème.
Hors classe		<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves de 6ème réalisent le parcours et s'autoévaluent. - Dans le cadre d'un retour sur expérience, les élèves de 6ème renseignent un questionnaire en ligne.
Séance 7 "Bilan"	1 heure	<p>Les élèves de 3ème échangent avec l'enseignant sur les réponses au questionnaire (retour d'expérience) et évolution possible du parcours.</p>

A moyen et long termes, des observations bienveillantes des pratiques entre pairs et par les adultes pourront évaluer l'impact de cette action pédagogique.

L'ensemble des productions est mis en ligne sur une plateforme de valorisation des travaux des élèves pour constituer un parcours d'éducation au numérique.

ANNEXE 1 : BOITE A OUTILS DE L'ENSEIGNANT

Diffuser le parcours, travail collaboratif, évaluation, sondage	Plateforme Moodle
Productions de contenus, exercices	Tactileo Cloud (donner les droits de création pour l'élève.) http://www.tactileo.org/logon ed ted http://ed.ted.com/ be learner http://www.belearner.com/ learning apps https://learningapps.org/
Créer un poster.	Thinglink HTTPS://WWW.THINGLINK.COM

ANNEXE 2 : CARTE MENTALE "ETRE UN MITOYEN : ACQUERIR L'AUTONOMIE PAR LE TRAVAIL COLLABORATIF DANS LES PRATIQUES NUMERIQUES



Lien d'accès web : <http://www.xmind.net/m/6y5C/>

ANNEXE 3 : EXEMPLE DE PARCOURS SOUS TACTILEO CLOUD

Lien vers l'activité créée :

<http://www.tactileo.org/Quiz/c3de3667-605a-451c-b255-649c6efde855>

Page de connexion en mode création : <http://www.tactileo.org/logon>

Identifiants (ID Tactileo / Id de connexion / mot de passe) : acaren / acaren / acaren35

Ressources intégrées dans le parcours exemple :

- vidéo 1 : [Un voyant qui se sert de Facebook](#)
- vidéo 2 : [Comme votre vie peut devenir flippante... en très peu de temps](#)
- image de poster "10 conseils de la CNIL pour rester net sur le web"
source : <http://www.jeunes.cnil.fr/jeunes/10-conseils-cles/>

ANNEXE 4 : DEFINITION DE LA MITOYENNETE

La mitoyenneté est un concept popularisé par Sylvain Connac.

Partant du constat que les valeurs républicaines et ses symboles peuvent être difficiles à appréhender, notamment pour des élèves jeunes, l'auteur en appelle à une « citoyenneté de proximité », au sein de la classe, incarnée. Bienveillance, entraide, solidarité, « aider et respecter ses camarades » sont alors des marchepieds pour comprendre les grandes valeurs républicaines et de l'école pour les faire vivre au quotidien.

