

# Mini-Hackathon pédagogique en formation

## Traces numériques et pratiques adolescentes

### 1/ Formation «inversée»

Pour les préparer à la journée de formation, les stagiaires ont été avertis que la journée serait entièrement consacrée à la création, en groupe d'un scénario pédagogique plus ou moins abouti et d'une présentation du scénario dans une bande-annonce destinée aux élèves et/ou aux collègues. Ils ont également été prévenus que leur travail passerait par une définition de leur problématique, par une phase de conception du scénario et par une phase de production numérique.

Les apports théoriques sur les traces numériques et les pratiques ont été donnés avant le stage. Une page web « [Traces numériques et pratiques adolescentes](#) » a été créée et communiquée aux stagiaires quelques semaines avant la formation. Cette page regroupe différents documents et liens Internet leur permettant de préparer leur journée de stage.

Deux documents étaient à lire en priorité pour que chacun arrive avec le même niveau de connaissance sur le sujet. :

- une synthèse (très synthétique) de 2 études menées par le CEMEA de Basse-Normandie sur les pratiques adolescentes
- un document synthétique (lui aussi) sur l'identité/présence numérique, reprenant des points théoriques généraux et proposant quelques pistes de travail.

Et pour laisser la possibilité aux stagiaires d'approfondir, le reste de la page web regroupait différents liens :

- des études sur les pratiques numériques adolescentes,
- des textes sur l'identité-présence numérique,
- des sites indispensables,
- des exemples de scénario pédagogiques,
- et enfin des outils, jeux sérieux et vidéos à utiliser ou non avec les élèves.

### 2/ Mini-Hackathon pédagogique en formation

#### Nombre de stagiaires

Quatorze professeurs documentalistes répartis en quatre groupes de trois à quatre personnes.

#### Objectifs poursuivis

- favoriser la collaboration, le partage d'expériences et de connaissances entre pairs.
- Développer des compétences informationnelles (compléter ses connaissances sur les traces en fonction de ses lacunes, du thème du scénario...), didactiques (construire d'une séquence, manier les concepts, réfléchir sur les compétences...) et numériques (manipuler les outils, réfléchir sur les outils, fonctionnalités, économie...)

#### Projet à réaliser

Création d'un scénario pédagogique et d'une bande-annonce de 180 secondes maximum.

#### Consigne

« Sur la thématique des donnée/trace/identité/présence numériques...

En équipe, vous travaillerez à la création d'un scénario pédagogique qui s'appuie sur les pratiques adolescentes et qui met l'accent sur la créativité et la production des élèves.

Vous présenterez également le scénario créé dans une bande-annonce de 180 secondes maximum. »

### 2.1/ Activité brise-glace

#### Favoriser la prise de contact et la collaboration



La consigne donnée aux stagiaires était de construire un édifice pouvant tenir debout tout seul, avec 3 spaghettis, un chamallow, un mètre de ficelle et un mètre de scotch.

Les groupes ont été constitués au hasard et les stagiaires ne se connaissaient à priori pas, il a donc fallu laisser aux groupes le temps de créer des liens. L'activité brise-glace a ce rôle, c'est un premier défi donné aux stagiaires qui permet d'introduire un problème à résoudre et qui facilite le premier contact et la collaboration.

### 2.2/ Phase de créativité

#### Brainstorming individuel

Il s'agit d'un temps de réflexion individuel où chaque membre du groupe complète des phrases (trois réponses par phrase) et inscrit chaque réponse sur un post-it (9 post-it par personne).

Les trois phrases à compléter : Travailler sur les traces numériques, c'est... / Travailler sur les traces numériques, ce n'est pas... / Dans l'idéal, travailler sur les traces numériques, ce serait...

#### Brainstorming collectif au sein d'une même équipe

A partir des différents post-it (représentations et choix de chacun), le groupe va devoir faire le choix d'une idée-phare pour leur scénario puis il va devoir arriver à problématiser ensemble. Le groupe continue à se construire.

- Tout d'abord, chaque membre du groupe présente et explique ses propositions aux autres membres du groupe. Certains post-it peuvent alors être réunis car semblables ou complémentaires.
- Dans chacun des groupes, les post-it sont ensuite organisés sur un mur. Chaque membre du groupe sélectionne trois post-it (en collant une gommette sur chacun), ces post-it représentant alors les trois idées-phares qu'il souhaiterait développer dans le projet.
- Quand chaque membre du groupe a fini de choisir ses trois idées préférées, l'idée rassemblant le plus de gommettes est retenue pour être au coeur du projet.
- Le scénario pédagogique créé doit permettre de répondre à une problématique, d'apporter une solution à une situation (présente ou à venir). En quoi ce travail sera-t-il utile aux élèves ? En partant de l'idée-phare (et des idées délaissées qui peuvent être un complément à l'idée-phare), la problématique du scénario peut maintenant être travaillée et posée, écrite.

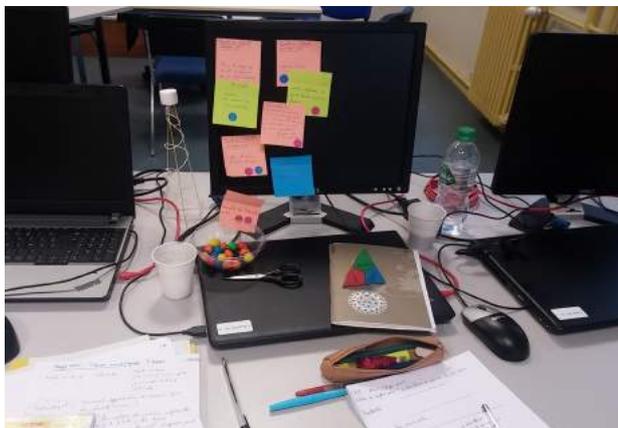


## 2.3/ Phase d'opérationnalisation

### Structuration de la séquence et montage du scénario

- Les groupes imaginent maintenant un scénario qui pourrait répondre à leur problématique. Tout au long de la conception du scénario, il est important de ne pas oublier la problématique qui a été posée, de la garder en tête comme un fil conducteur de son travail. De même, poser dès le début les compétences que l'on souhaite voir développer est nécessaire pour guider ce travail de création de scénario. A quoi cela va-t-il servir aux élèves ? Que vont-ils apprendre, comprendre, savoir faire ?

- Au bout d'une heure environ, un membre de chaque équipe est extrait de son groupe et ces représentants d'équipe se rencontrent pour présenter le travail en cours (problématique, compétences travaillées, lignes principales de la séquence, etc.). Chacun peut poser des questions, demander des éclaircissements, proposer des suggestions, etc. Cet échange entre chaque représentant de groupe permet de bénéficier d'un autre regard et de se décentrer un peu. Et quand chacun réintègre son groupe, il explique au reste de l'équipe les différents projets.



## 2.4/ Phase de production numérique

Réalisation d'une production numérique (vidéo animation, Infographie, Carte mentale, Photo...) présentant le scénario sous la forme d'une bande annonce vidéo de 180 secondes maximum à destination des enseignants ou à destination des élèves.

La consigne est de choisir n'importe quelle forme à la bande annonce (vidéo, photo montage, animation...) et d'utiliser n'importe quel outil pour réaliser la bande-annonce (même s'il est préférable de privilégier un outil peu utilisé par les stagiaires pour saisir l'occasion de découvrir un nouvel outil).

Lors de cette journée de formation, une méthode de travail est donnée (poser une problématique, travail jalonné de temps-tâches imposés, aide et conseil...) et un lieu propice au travail est offert (espace, matériels, confiserie, boisson...). Les équipes ne se débrouillent pas seuls pour autant, chaque groupe dispose d'un [tétra'aide](#) qui lui permet de signaler son besoin (« tout va bien », « à l'aide », j'ai une question non urgente », « j'ai un problème technique »), ce qui permet d'être écouté, conseillé, aidé rapidement.

*Merci à Florence Canet qui m'a conseillée au sujet des hackathons pédagogiques et dont je me suis largement inspirée pour créer ce mini-hackathon en formation (encore perfectible). Merci :o)*