

<https://documentation.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article56>



Documentation

Mini-hackathon en formation : Traces numériques et pratiques adolescentes

- SE FORMER - FORMATION CONTINUE - PAF -



Date de mise en ligne : mardi 13 mars 2018

Copyright © NormanDoc' - Tous droits réservés

Le stage « Traces numériques et pratiques adolescentes » est proposé depuis quelques années dans le plan formation de l'académie de Caen. Depuis deux ans, le stage a évolué pour prendre la forme d'un mini-hackathon pédagogique.

Hackathon : « Hacker » - « Marathon »

Le hackathon est un concept issu de la communauté des développeurs informatiques. C'est un événement qui réunit des équipes de développeurs, en un lieu et un temps donnés et dans l'objectif de produire des prototypes innovants et inédits.

Le hackathon pédagogique s'inspire de ces hackathons de développeurs : un lieu, un temps, une production. Mais ici, la production demandée n'est pas l'objectif principal, elle n'est qu'un prétexte. L'objectif réel est de mettre en oeuvre, de développer et d'acquérir des compétences professionnelles.

L'un des atouts du hackathon est de favoriser la collaboration entre les individus d'un même groupe et ce dès la première activité (activité brise-glace). La cohésion du groupe facilite le partage et permet de travailler en croisant les compétences de chacun. Outre la collaboration, le hackathon fait aussi appel à la réflexion et à la créativité de chacun des stagiaires engagés dans une démarche de projet sur un temps limité. La courte durée de la formation, rythmée par des temps imposés, oblige à aller à l'essentiel et à fuir la passivité. Il s'agit d'être efficace, même si des temps de pause sont nécessaires pour prendre de la distance et souffler (autour d'un café, près du bol à bonbons...).

Pour en savoir plus...

- [Hackathons : organiser des défis pédagogiques](#). Présentation de l'ouvrage collectif. Réseau Canopé. Mai 2017
- [Hackathon pédagogique : créer et innover en formation continue !](#) . Florence Canet (Fiche Expéirithèque - DAFPEN Toulouse 2016)
- [Le hackathon pédagogique](#). Réseau Canopé. 2016 (vidéo)
- [Fiche n° 6 : Hackathon pédagogique](#). Marie Saint-Michel (académie de Toulouse - (Formation de formateurs d'enseignants du second degré - collège et lycée)

Formation « inversée »

Pour les préparer à la journée de formation « Traces numériques et pratiques adolescentes », les stagiaires ont été avertis que les apports théoriques seraient donnés avant le stage via une page web « [Traces numériques et pratiques adolescentes](#) ». Cette page était donc à consulter avant le stage. Elle regroupe :

 Deux documents à lire en priorité : une synthèse de 2 études menées par le CEMEA de Basse-Normandie sur les pratiques adolescentes et un document sur l'identité/présence numérique reprenant des points théoriques généraux et proposant quelques pistes de travail,

 Des liens Internet pour approfondir (études sur les pratiques numériques adolescentes, textes sur l'identité-présence numérique, sites indispensables, exemples de séquence pédagogiques, et outils, jeux sérieux et vidéos à utiliser ou non avec les élèves.).

Les stagiaires ont également été avertis que la journée de stage 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.

Mini-Hackathon pédagogique en formation

Quatorze professeurs documentalistes répartis en quatre groupes de trois à quatre personnes ayant pour mission de créer un scénario pédagogique et une bande-annonce de 180 secondes maximum.

Objectifs

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

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. »

Déroulement

1/ Activité brise-glace : Favoriser la prise de contact et la collaboration

2/ Phase de créativité : Brainstorming individuel puis collectif, sélection d'une idée-phare et élaboration d'un problème.

3/ Phase d'opérationnalisation : Structuration et conception du scénario

4/ Phase de production de la bande-annonce

Pour une présentation plus détaillée du mini-hackathon et de ces 4 phases, consulter le document « Hackathon Fil-guide » joint en fin d'article (pdf).

Lors de cette journée de formation, une méthode de travail est donnée (élaboration d'une problématique, travail jalonné de temps-tâches imposés, aide et conseil...) et un lieu propice au travail est offert (espace, matériel, confiseries, boissons...). Les équipes ne se débrouillent pas seules pour autant, chaque groupe dispose d'[un tétra'aide](#) qui lui permet demander de l'aide en signalant 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,..., rapidement.

Productions des groupes du stage

Les bande-annonces (B.A.) et scénario imaginés par les stagiaires sont disponibles ci-dessous :

- [Numériquement responsable \(B.A.\)](#) {} - *Comment devenir un citoyen numériquement responsable ? Réfléchir à son comportement sur internet, pour mieux l'utiliser // [Fiche descriptive du scénario](#)*
- [Formation de la personne et du citoyen : Les jeunes et l'identité numérique \(B.A.\)](#) - *Des traces à l'identité numérique : Comment et pourquoi maîtriser son identité numérique en régulant ses traces sur le net ? // [Fiche descriptive du scénario](#)*
- [Popularité. De l'identité numérique à une présence numérique raisonnée \(B.A.\)](#) - *Protéger son image et celle des autres : Comment gérer son identité numérique pour exercer une présence raisonnée sur le Net ? // [Fiche descriptive du scénario](#)*
- [Savez-vous gérer votre identité numérique ? \(B.A.\)](#) - *Comment mieux gérer son identité numérique ? // [Fiche descriptive du scénario](#)*

Hackathon en classe ?

Quelques hackathons ont déjà été suivis par des groupes d'élèves (programmation scratch, production vidéo, conception d'un produit contre le harcèlement...). L'objectif de ces hackathons est de faire acquérir des connaissances aux élèves et/ou de faire réinvestir des connaissances, de les faire coopérer et travailler ensemble autour d'une thématique et pour produire quelque chose. Ces séances de travail des élèves se déroulent sur un temps donné, et le travail de chaque équipe passe par des phases de créativité, conception de projet et production.

Pour en savoir plus...

- [Informatique créative](#). Brennan, Karen &al. (Harvard Graduate School of Education). Le chapitre 6 (p.109) intitulé « Hackathon » présente un hackathon organisé pour des élèves (avec des fiches détaillées des activités rythmant le hackathon)
- [Hackathon sur le thème du harcèlement scolaire](#) (une classe de seconde du lycée Giroux Sannier, Saint Martin les Boulogne, académie de Lille, 2017)

Pour info...

Pour se faire une idée plus précise de ce qu'est un hackathon pédagogique, pourquoi ne pas participer ? Un hackathon va prochainement être organisé lors de la première édition des journées « Normand.e.day », les 16, 17 et 18 mai 2018 à l'atelier Canopé de Caen. Le hackathon se déroulera le jeudi 17 mai sur la problématique des usages des outils personnels mobiles des élèves.

<https://dane.ac-caen.fr/Partagez-vos-pratiques-Normand-e-day-ca-se-prepare>