

IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE



Académie de : *Nice*

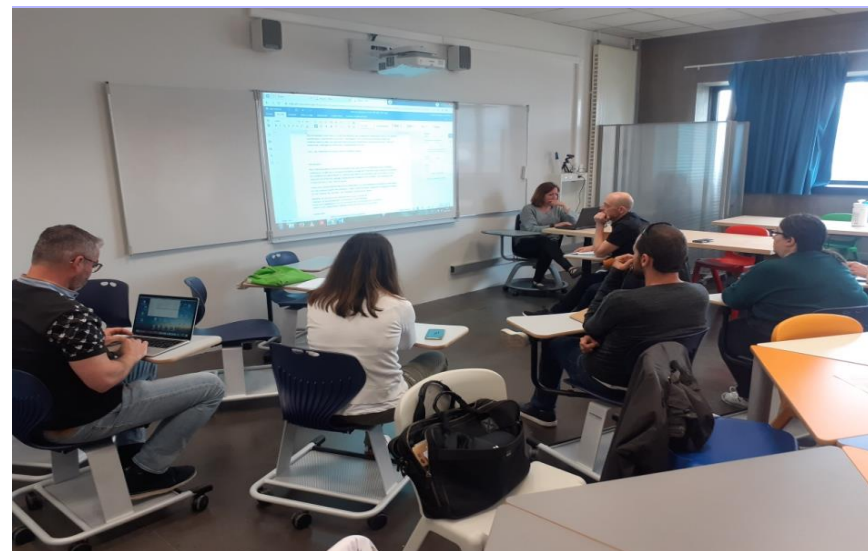
Groupe composé de 6 *professeurs documentalistes (collège, lycée), un professeur de technologie (collège), deux professeurs de lettres (lycée), un professeur d'espagnol (collège), un professeur de mathématiques (collège), un professeur des écoles chargé d'enseignement spécialisé (collège).*

Nom du projet : **Citoyen numérique, créateur et utilisateur de contenus hybrides**

PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

L'acquisition d'une véritable culture numérique par les adolescents leur permet de devenir des citoyens responsables. Comment l'enseignant peut-il accompagner les élèves afin de leur permettre de devenir des citoyens numériques créateurs et utilisateurs de contenus hybrides ?

:



PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE

LIEN AVEC LE CRCN

Compétence(s) numérique(s) du CRCN particulièrement travaillée(s) dans ce projet. Inutile de reproduire un tableau avec toutes les compétences – identifier les plus pertinentes abordées dans l'ensemble des travaux et surtout les niveaux de progressivité abordés, en lien avec les compétences disciplinaires.

Compétence :

3.2 Développer des documents multimédia

- Niveau 3 : Enrichir un document en y intégrant des objets numériques variés
- Niveau 4 : Concevoir, éditorialiser des contenus majoritairement textuels sur différents supports et dans différents formats.
- Développer des documents à contenu multimédia pour créer ses propres productions multimédia, enrichir ses créations textuelles (avec des logiciels de capture et d'édition d'image / son / vidéo / animation...).
- Niveau 3 : Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques. Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia.
- Niveau 4 : Acquérir, produire et modifier des objets multimédia. Traiter des images et des sons. Réaliser des créations multimédia comportant des programmes de génération automatique (de texte, image, son...).
- Niveau 5 : Créer un objet multimédia,

Compétence :

3.3 Adapter les documents à leur finalité

- Adapter des documents de tous types en fonction de l'usage envisagé et maîtriser l'usage des licences pour permettre, faciliter et encadrer l'utilisation dans divers contextes (mise à jour fréquente, diffusion multicanale, impression, mise en ligne, projection...) (avec les fonctionnalités des logiciels liées à la préparation d'impression, de projection, de mise en ligne, les outils de conversion de format...).
- Niveau 2 : Connaître et respecter les règles élémentaires du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.
- Niveau 3 : Organiser et optimiser des contenus numériques pour les publier en ligne. Convertir un document numérique en différents formats. Utiliser des fonctionnalités simples pour permettre l'accessibilité d'un document. Appliquer les règles du droit d'auteur, du droit à l'image et du droit à la protection des données personnelles.
- Niveau 4 : Organiser des contenus numériques en vue de leur consultation et/ou de leur réutilisation par autrui. Adapter les formats des contenus numériques pour les diffuser selon des modalités variées.

Compétence :

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

- Développer une culture numérique.
- Niveau 3 : Personnaliser un environnement numérique. Organiser ses contenus et ses ressources dans son environnement numérique.
- Niveau 4 : Prendre conscience de l'évolution des matériels et des logiciels pour développer sa culture numérique. Sélectionner des technologies et outils numériques afin de concevoir et produire de nouveaux savoirs et objets.
- Niveau 5 : Soutenir ses pairs dans le développement de leurs compétences numériques. Utiliser des ressources pour mettre à jour et améliorer ses compétences numériques, notamment pour de nouveaux outils et de nouvelles aptitudes. Connaître les grandes lignes des modèles économiques du numérique.

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE

NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

6 scénarios pédagogiques, 6 articles réflexifs mutualisés avec les Académies de Besançon, Strasbourg et Lille

OUTILS ET RESSOURCES MOBILISÉS :

- ENT de l'établissement : Atrium, Pronote
- Outils laissés au libre choix des élèves, selon leurs pratiques habituelles (messagerie instantanée, documents collaboratifs, cloud).
- Outils pour produire / coproduire / cocréer
 - présentation multimédia : *Genia.ly*.
 - Outils laissés au libre choix des élèves, selon leurs pratiques habituelles (*Youtube*, sites de streaming musical, plateformes de conception graphique)
- Mise à disposition d'*iPads*, d'un studio webradio (prêt CLEMI), utilisation de logiciels de montage et de création : Suite *Libre Office*, *Windows Movie Maker*, *Audacity*.
- Outils et sites de création et de diffusion de contenu : *SoundCloud*, *Acamedia*
- Micro, Trépied Ring Light, Fond vert

PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES

LIENS VERS ÉDUBASE :

Carnets de lectures nomades

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20943>

Copier-coller : vol ou remix ? Un débat citoyen

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20942>

Critiques de cinéma à la manière des vidéastes

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20935>

Une exposition virtuelle autour du livre, la lecture et des bibliothèques dans l'Antiquité et le Moyen Age

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20934>

Parcours éthique des données

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20945>

Enquête policière « type cluedo » en Espagnol

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20946>

LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

Synthèse académique des TRAAMS 2021-2022

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/06/04/synthese-academique-des-traams-emi-2021-2022/>

1. Scénarios pédagogiques

Réaliser une présentation interactive et collaborative pour rendre compte de sa lecture.

Mutualisation avec l'Académie de Besançon

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/realiser-une-presentation-interactive-pour-rendre-compte-de-sa-lecture-sequence-pedagogique/>

Copier-coller, vol ou remix ? Un débat citoyen

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/traam-emi-copier-coller-vol-ou-remix-un-debat-citoyen/>

Critiques de cinéma à la manière des vidéastes

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/sequence-critiques-de-cinema-a-la-maniere-des-videastes/>

Création d'une exposition virtuelle autour du livre, de la lecture et des bibliothèques dans l'Antiquité et le Moyen-Age

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/traam-emi-creation-dune-exposition-virtuelle-autour-du-livre-de-la-lecture-et-des-bibliotheques-dans-lantiquite-et-le-moyen-age-lycee-simone-veil-2021-2022/>

Parcours éthique des données

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/parcours-ethique-des-donnees/>

Escape game : Asesinato en la Mansion : enquête policière type cluedo en Espagnol

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/escape-game-asesinato-en-la-mansion-enquete-policiere-type-cluedo-en-espagnol/>

2. Articles réflexifs

Captologie et leviers de dépendance – Mutualisation avec Besançon

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/captologie-et-leviers-de-dependance/>

Carnets de lecture nomades en seconde

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/carnets-de-lectures-nomades-en-2de/>

Jeu numérique et pédagogie créative- Mutualisation avec Lille

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/06/02/traam-emi-jeu-numerique-et-pedagogie-creative/>

Créativité dans une situation d'analyse critique sur le cinéma – Mutualisation avec Strasbourg

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/creativite-dans-une-situation-danalyse-critique-sur-le-cinema/>

Musée virtuel et exposition virtuelle – Mutualisation avec Lille

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/05/31/traam-emi-article-collaboratif-musee-virtuel-et-exposition-virtuelle-academie-de-lille-et-academie-de-nice/>

La diffusion d'infox et les circuits de l'information – Mutualisation avec Strasbourg

<https://www.pedagogie.ac-nice.fr/doc-azur/2022/06/04/traam-emi-la-diffusion-dinfox-et-les-circuits-de-linformation/>

PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES



PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

La thématique des TraAM autour de la créativité numérique a permis de développer et renforcer des partenariats dans le domaine de la recherche avec Terra Numérica et la laboratoire LINE, notamment avec Laurent Heiser, docteur en science de l'information et de la communication, ce qui conduira notre équipe, en 2022 – 2023 à réfléchir autour de la conception des situations de résolution de problèmes favorisant les processus de créativité chez les élèves. Construites sous une approche de recherche co-design, elles impliquent les enseignants et les élèves depuis la mise en œuvre jusqu'à l'évaluation des comportements pendant les apprentissages. La réflexion sera menée avec des futurs enseignants en partenariat avec l'INSPE de la Seyne sur mer.

Cette thématique a permis également de proposer au PAF une formation autour des biais cognitifs et des théories complotistes.

Cette réflexion intra-académique puis inter-académique a permis de faire émerger la problématique suivante sur laquelle le groupe réfléchira l'an prochain : comment trouver la convergence entre usages pédagogiques en classe et développement du citoyen numérique autour de résolutions créatives de problèmes en EMI ? Quelles situations d'enseignement et d'apprentissage techno-créatives mettre en place afin de permettre aux élèves de comprendre et de s'approprier les notions d'information, de communication et d'interactivité ? Comment faire émerger chez les élèves leur créativité dans une démarche citoyenne participative et eco-responsable ? Quelles situations d'enseignement et d'apprentissage techno-créatives mettre en place afin de réguler les usages de l'Intelligence Artificielle ? Quelle forme scolaire mettre en place ?

La dynamique du groupe a permis la publication de 6 scénarios pédagogiques et 6 articles réflexifs produits avec nos binômes inter-académiques. Cette mutualisation a été renforcée par rapport aux années précédentes du fait qu'il n'y ait eu de périodes de confinement.

Au niveau des élèves :

Les projets conduits dans le cadre des traam ont permis de mettre en avant les compétences numériques de nos élèves, ainsi que des équipes enseignantes. Tout au long des projets, les élèves ont été amenés à utiliser les outils de communication existants dans les établissements et conformes au RGPD : ENT, pronote, plateforme collaborative moodle. La question du livret de suivi des compétences numériques a été également abordée au moment de l'évaluation des compétences du CRCN. Cette réflexion a été plus poussée que les années précédentes compte tenu de l'intégration dans le LSU des compétences à l'issue des certifications Pix sur le niveau 3ème et terminal (pour la première année, obligatoire).

Les élèves ont également dû manipuler les outils numériques afin d'aboutir à des productions publiables et valorisables en ligne. Cela induit la compréhension des règles de publication, des licences creative commons et du droit d'auteur. Les élèves sont très sensibles à la valorisation de leurs travaux. L'apport des tablettes a été fondamental pour la création des contenus. En effet, les I-Pad et leurs applications (Figure, Imovie, Garage Band) permettent de créer du contenu très rapidement.