

p21 Ludification des apprentissages :

Jeu de piste/escape game/ hackathon.



p9 La radicalisation

p18 sujet : objets connectés

p26 Citoyenneté : Créer une Web Radio
Lycéenne : comment ça marche ?

p28 IA par Maher SLOUMA Chercheur en
Sciences de l'Information et de la Communication

D E
M A
I I
N



Émergence de modalités innovantes de formation : la ludification des parcours

La ludification consiste à introduire les principes et l'esthétique appréciés dans le cadre du jeu dans un domaine a priori autre que celui du loisir. Apprendre en jouant mais comment, pourquoi ?

Une nouvelle modalité de formation

« Ludifier » une formation ou un parcours d'apprentissage se traduit, par exemple, par la mise en compétition des participants, avec parfois la remise de récompenses, la possibilité de créer un avatar, de provoquer de la coopération, de scénariser le parcours...

Les principaux objectifs sont les suivants :

- envisager de nouvelles modalités de formation ;
- modifier les postures professionnelles ;
- favoriser la motivation, la collaboration entre pairs ;
- susciter de la créativité ;
- inviter à oser de nouvelles postures dans les formations ;
- transformer les pratiques pédagogiques,
- développer l'esprit de groupe.

Devenir acteur de sa formation

La ludification des formations, c'est engager positivement le stagiaire, en suscitant sa curiosité, en maintenant sa motivation pour ainsi faciliter son entrée dans les apprentissages. La mise en action des stagiaires et leur coopération accentuent l'assimilation des concepts.

Des nouvelles pistes se développent dans les parcours de formation ou d'apprentissage.

Des exemples en académie

La DANE de Nancy-Metz s'intéresse beaucoup aux questions liant pédagogie et environnement ludique, sous des modalités multiples.

Un hackathon

Un hackathon, contraction des termes *hack* et *marathon*, désigne un temps de travail limité et collaboratif, où les compétences se mélangent et se confrontent et aboutissent une production commune répondant à un cahier des charges.

Plusieurs exemples ainsi que des pistes pour préparer et animer des hackathons sont à découvrir sur le site de la DANE :

Lien : https://www4.ac-nancy-metz.fr/dane/wp/projet-hackathon/#hacka_illustrer

1. Hackathon en formation, un DANECKATHON

Une vraie réussite !

- Plus de 360 enseignants, un taux de présence de 90 %
- 70 productions réalisées, 10 productions abouties et quatre prix académiques décernés
- Création d'un dossier pour diffuser et faciliter la réalisation d'un hackathon avec les élèves
- Réalisation de vidéos d'aide à la mise en place d'un hackathon
- Taux de satisfaction : près de 75% de satisfaits et très satisfaits



2. Hackathon en établissement

Les matériels numériques, en particulier dans les disciplines qui nécessitent un équipement adapté, ne peuvent s'intégrer que dans un environnement différent des salles de classes traditionnelles. L'organisation habituelle doit être alors remise en question. Les deux projets suivants illustrent comment un projet d'aménagement des espaces scolaires peut s'alimenter de réflexions croisées, et se construire de manière collaborative :

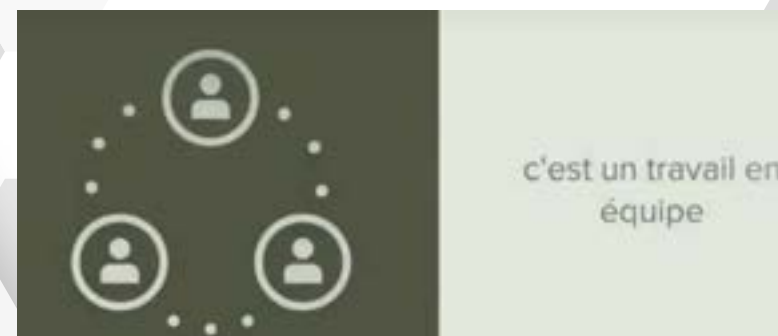
Au collège de Blénod-lès-pont-à-Mousson

Au lycée Loritz à Nancy



3. Hackathon en classe

Favoriser l'émulation, la collaboration entre pairs et la créativité, ce sont aussi des objectifs poursuivis au sein de la classe. Ci-après, le témoignage d'une enseignante de l'académie qui partage son projet : découvrir l'Australie.



A découvrir également sur le site de NumAvenir : Faites un HACKATHON



Metropolitane

MetropoliDANE est une aventure originale qui se présente sous la forme d'un jeu de piste numérique, où un groupe de personnes doit coopérer, mutualiser connaissances et compétences, pour progresser dans le jeu.

LES OBJECTIFS



- Présenter des outils, services, **ressources numériques**
- Montrer des **modalités** de travail innovantes
- Donner des **exemples d'usages** aux enseignants
- Inciter les enseignants à assister aux présentations faites lors des actions d'**accompagnement de proximité**
- Augmenter la **motivation** par la gamification

Les stagiaires peuvent ainsi acquérir ou développer, des compétences numériques multiples. En deux à trois heures, les enseignants explorent quatre univers composés d'une succession d'épreuves sur le principe d'un jeu de piste numérique. Ils relèvent des défis qui reposent sur un outil, une ressource, un service ou une application utilisable en classe, tout en prenant appui sur une ou plusieurs disciplines. La résolution des énigmes

nécessite coopération, mutualisation des connaissances et esprit d'équipe.

Ce jeu ne se présente pas seulement sous forme numérique mais a fait l'objet d'une publication au format boîte avec différentes cartes.

Une seconde version est en construction. Elle est centrée autour des ressources numériques institutionnelles (Eduthèque, BRNE, PIX, ETINCEL, etc.) mises à disposition des enseignants et met en valeur les usages pédagogiques associés.



[Le dossier de présentation est consultable ici.](#)

Un Escape Game

Les *Escape Game*, aussi appelés « jeux d'évasion » se multiplient, autant dans les formations que dans les activités de classe. Il s'agit de résoudre une succession d'énigmes où l'intelligence collective et la collaboration entre les participants sont indispensables pour réussir. Le temps imparti (généralement une heure) impose une forte concentration.

Un groupe académique inter-degrés s'est constitué à l'occasion des Journées académiques du numérique éducatif, JANE, en mars 2019. Julie Larché met en contexte :

Ainsi, deux *Escape Game* sur le thème des données et utilisant un échantillon d'applications numériques ont été conçus à l'occasion des JANE 2019. Les participants étaient appelés à réfléchir sur les données personnelles, leur définition, leur visibilité et leur importance. Ces jeux avaient pour objectif de mêler le ludique au pédagogique en élaborant des scénarios d'évasion autour de la sensibilisation à la gestion des données, élément essentiel dans le monde du numérique. Les deux *Escapes Game* permettent une bonne immersion des joueurs en leur laissant beaucoup de liberté d'action à l'intérieur d'un scénario original aux énigmes variées.



Objectif général : Observer/définir/identifier des données. Premier jeu d'évasion : BIO AVENIR



Début de scénario : L'accueil des participants se fait par le meneur de jeu - salarié du laboratoire Bio Avenir - leur remettant leur pass d'entrée : badges, flyers et cartes de visite.
« Bonjour les stagiaires, bienvenue chez Bio Avenir, voilà votre kit de bienvenue ... »
Suite à découvrir sur le site de la DANE

Deuxième jeu d'évasion : IN SEE DATA WORLD

Début de scénario : en 2040, l'établissement Elizabeth-Smith-Friedman (smacheuse de l'ouverture de code Enigma) est touché par la tempête Jane qui a fait s'écrouler l'un des murs de l'établissement ; des groupes d'élèves sont retenus à l'intérieur. Toute la domotique est hors service. La seule issue : les sous-sols de l'établissement...
Suite à découvrir sur le site de la DANE



D'autres escape game à mener en classe :

- **BRNE SVT Cycle 4 :** Un escape game pour réviser l'immunologie
- **BRNE Anglais Cycle 4 :** Un escape game sur William Shakespeare
- **BRNE Maths 3e :** Utiliser Barem pour réaliser un escape game de révision
- **Défi lecture en anglais**
- Plus d'infos sur ce projet TraAm à découvrir sur le site Langues vivantes de l'académie de Nancy-Metz : https://www4.ac-nancy-metz.fr/interlangue/TRAAM_2019.php

Pour en savoir plus, un compte à suivre sur Twitter : J.Eisenhauer @ProfEisenhauer



Citoyenneté : CRÉER UNE WEBRADIO LYCÉENNE : COMMENT ÇA MARCHE ?

De plus en plus de lycées accueillent une web radio animée par des élèves. Et si vous vous lanciez ?

Mais avant toute chose, posez vous des questions toutes simples :

- pourquoi cette radio ? Quels sont vos objectifs ?
- à qui voulez-vous vous adresser ? Seulement aux élèves du lycée, ou à ceux de toute votre ville ?
- quelle serait sa ligne éditoriale :
 - thèmes des sujets (actualité, musique, concerts, sport, culture, cinéma, santé...)
 - manière de les traiter sur le fond (angles)
 - manière sur la forme (reportages, flashes info, revues de presse, interviews, débats, commentaires...).
- préférerez-vous faire du direct ou du différé ?

En fonction de vos réponses, il faudra être suffisamment entouré pour tenir la distance et nourrir la grille des programmes : produire des « sons » réguliers (émissions, interviews, sujets...) nécessite d'avoir une équipe qui tourne bien et qui s'engage dans la durée. Pour savoir mobiliser et vous organiser, nous vous recommandons vivement la lecture du guide du Clémi « [Créez votre média lycéen](#) ».



POD CAST ET FLUX RSS

Reste ensuite à vous équiper : micros et enceinte, ordinateur, enregistreur numérique, et petite table de mixage éventuellement constituent un bon équipement de départ.

Si vous penchez pour une vraie radio diffusée sur les ondes et pas seulement sur le web, il y a des règles pour pouvoir émettre depuis le lycée et éventuellement dans votre ville, vous devez demander l'accord du Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA). Votre demande

sera examinée sur de nombreux critères, et la réponse dépendra aussi de la disponibilité d'une fréquence hertzienne.

Avec une web radio, c'est évidemment beaucoup plus simple et moins onéreux puisqu'il n'y a besoin ni d'autorisation, ni d'antenne pour émettre. Il faudra juste vous familiariser avec la mise en ligne de podcast, et éventuellement de flux RSS. Et vous pourrez proposer bien plus que des émissions, en accompagnant vos contenus audio de textes, liens, infographies, photos et vidéos complémentaires...

Cependant, dans TOUS les cas, respectez toujours les règles du droit de la presse et la déontologie journalistique (lire encadré).

Le respect des droits d'auteur est aussi un impératif : pour utiliser des documents qui ne vous appartiennent pas (que ce soient des textes, des films, des photos ou de la musique), assurez-vous bien d'en avoir le droit.

Certains auteurs et artistes proposent des ressources sous une des licences «creative commons», par exemple. Ces licences vous précisent quelle(s) utilisation(s) vous pouvez faire de leurs oeuvres. Vous pouvez également placer vos propres réalisations sous ce régime. Pour le signaler, il suffit d'installer les icônes correspondantes sur votre webradio.

Enfin, pour diffuser de la musique soumise aux droits d'auteurs, vous devrez vous acquitter de certains droits auprès de la Sacem (peu élevés pour les radios associative).

Pour terminer, évidemment, soignez la présentation du site de votre webradio. En un coup d'oeil, les internautes doivent pouvoir comprendre où ils sont : faites apparaître clairement le nom de votre radio, celui de votre lycée, choisissez un graphisme qui plaira au public que vous visez. Dans vos textes, pensez à insérer les mots-clés importants pour vous : c'est eux que les moteurs de recherche utiliseront pour vous trouver.

Proposez des boutons de partage, et associez votre site à une adresse mail Google afin de pouvoir accéder à vos statistiques de fréquentation avec Google Analytics.



LOI SUR LA PRESSE : RADIO ET WEBRADIO, MÊMES OBLIGATIONS

Les radios en ligne relèvent de la loi sur la presse de 1881, qui définit trois délits de presse : diffamation, injure et trouble à l'ordre public. Elles sont aussi soumises à la loi pour la confiance dans l'économie numérique. Dans tous les cas, vous devez respecter les règles liées à la vie privée, au droit à l'image et à la propriété intellectuelle. Si vous interviewez des élèves mineurs, vous devez demander une autorisation pour exploiter leur voix.

POUR EN SAVOIR PLUS AVANT DE VOUS LANCER

- [Page webradio sur site du Centre pour l'éducation aux médias et à l'information \(Clémi\)](#)
- [Guide du Clémi pour créer votre média lycéen](#)
- [Concours de médias scolaires et lycéens Médiatik](#)
- [Sacem pour vous acquitter des droits d'utilisation d'oeuvres musicales](#)
- [Conseil supérieur de l'audiovisuel](#)