

ACTIVITES PHASE 4 – PROJET ITEC

Activité 1 : Rêver

Vous présentez à vos élèves un document préalable de conception (*design brief*) qui lie les tâches de conception avec les points du programme, mais laisse certains aspects ouverts au changement. Vous fournissez aux élèves des éléments de motivation et vous leur expliquez qu'ils seront responsables de leur projet pour les engager dans l'apprentissage. Vous présentez le processus des activités d'apprentissage et le planning et vous négociez les critères d'évaluation avec la classe. Les élèves forment des équipes, discutent, posent des questions et se familiarisent avec le document de conception. Ils affinent le contexte de leur projet de conception, en prenant particulièrement en compte ce pour quoi/ceux pour qui ils vont imaginer le projet, les défis de conception de base et leur travail en ligne.

Nombre de séances : environ 1

Idées d'utilisation de la technologie :

1. Fonctionnalités : Réflexion ; Formation d'équipes, édition/écriture collaborative, publication ; Blogs
2. Outils : [TeamUp](#), [ReFlex](#), [Google Sites](#), [Blogger](#), [Corkboard.me](#)

1. Préparation

- ☑ Préparez un document préalable de conception en choisissant un scénario et en l'ajustant aux exigences du programme et au planning de l'école.
- ☑ Planifiez et fixez les dates des activités d'apprentissage de l'ensemble du processus de conception.
- ☑ Pendant la préparation, vous avez l'opportunité de développer vos compétences et votre expertise, par exemple en localisant des cas concrets qui expliquent pourquoi il est important d'organiser un projet de conception en fonction d'objectifs précis. Visitez <http://bit.ly/design-inspiration>.
- ☑ Préparez une liste de critères d'évaluation compatibles avec les exigences du programme.

2. Introduction

- ☑ Présentez votre document de conception, les exemples, toutes les activités et le planning à votre classe.
- ☑ Veillez à ce que tout le monde s'engage dans le processus en présentant le cahier des charges comme un objectif partagé qui se rapporte au contexte personnel des élèves.
- ☑ Discutez des critères d'évaluation avec les élèves et trouvez un accord.
- ☑ Formez des équipes de 4 à 5 élèves. Vous pouvez demander aux élèves de définir leurs rôles initiaux. Pour plus d'infos : *Learning Activity "Teamwork"*.
- ☑ Vous pouvez solliciter des personnes extérieures en étant proactif et en partageant votre document de conception avec d'autres enseignants sur le groupe Facebook d'iTec et dans la communauté des enseignants iTec.

3. Activité

- ☒ Pendant que les équipes d'élèves discutent de ce qu'ils vont concevoir et comment redéfinir le document de conception, posez-leur des questions pour les aider à définir leurs choix.
- ☒ Encouragez les élèves à questionner le document de conception. Demandez-leur de répondre à des questions comme : (a) Pour qui cet objet est-il conçu ? (b) Comment pouvez-vous en savoir plus sur votre public-cible ? (c) Quel défi posez-vous et comment ? (d) Quelle est la répartition des responsabilités dans votre équipe ? (e) Comment souhaitez-vous présenter votre processus de création et votre conception ?
- ☒ L'incertitude initiale est une partie de la beauté du design. Il n'y a pas d'urgence à répondre à toutes les questions immédiatement. Vous allez trouver avec les élèves les réponses en cours de route.
- ☒ Guidez les équipes pour trouver une cible spécifique à leur future conception.
- ☒ Faites appel à votre expertise pédagogique et si vous remarquez que le sujet n'est pas assez motivant, poussez les élèves au-delà de leurs « zones de confort ».
- ☒ S'ils sont bloqués, donnez aux élèves des exemples.
- ☒ Encouragez les élèves les plus expérimentés à partager leurs connaissances entre groupes. Par exemple, demandez-leur d'enregistrer leurs messages en utilisant *TeamUp*, ou donnez-leur le rôle d'assistants du professeur, ceux qui aident les autres élèves.
- ☒ Les élèves enregistreront leurs réflexions (voir activité de réflexion). Expliquez que les enregistrements jouent un rôle important dans leur évaluation et dans vos réactions, celles des autres équipes, des parents et du public-cible de la conception.
- ☒ En dehors de l'école, chaque équipe met en place un blog (ou un service comparable) et envoie le lien URL au groupe Facebook d'iTec. Sur le blog, les équipes décrivent leur projet et leur document de conception retravaillé. Ils publient des croquis de leur future conception.

4. Evaluation

- ☒ Passez en revue le travail de chaque équipe, leurs enregistrements de réflexions et les contributions écrites sur le blog, ensuite enregistrez un retour audiovisuel pour eux. Votre retour d'informations peut inclure des suggestions et des questions.
- ☒ Vous pouvez évaluer la capacité de l'élève à questionner l'activité, en particulier les raisons de certains changements.

Activité 2 : Explorer

Les équipes d'élèves explorent le contexte en lien avec leur dossier de conception : ils étudient des pratiques ou des environnements utilisant caméras numériques, ordinateurs portables et micros, et ils collectent des exemples similaires à l'objet qu'ils souhaitent concevoir. L'objet d'observation dépend du public-cible, du contenu de leur production, et des défis initiaux qu'ils doivent relever. Les équipes partagent les exemples sur leurs blogs et enregistrent leurs réflexions. L'enseignant guide les élèves dans leurs recherches et les aide à valider leur matériel. Attention, car le visionnage et la validation d'un matériel vidéo peut prendre beaucoup de temps. Les vidéos qui contiennent des informations peu fiables peuvent être l'opportunité pour faire émerger un débat pédagogique sur la validation des sources et cela peut constituer une première expérience d'évaluation des sources pour les élèves. Certains élèves, par exemple les plus jeunes, peuvent avoir besoin de davantage d'accompagnement sur cette activité.

Nombre de séances : environ 1 à 2

Idées d'utilisation de la technologie :

1. Fonctionnalités : Navigateur Web ; Bookmarking, édition/écriture collaborative, publication ; Enregistrement, appareil photo, prise de notes
2. Outils : [TeamUp](#), [ReFlex](#), [iTEC Widget Store](#)

1. Préparation

- ▣ Écoutez attentivement les réflexions des élèves et modifiez l'activité en fonction de leurs besoins et centres d'intérêts.
- ▣ Développez votre compétence et votre expertise en identifiant des sources en ligne pour chaque équipe. Visitez [Design Inspiration for School](#).

2. Introduction

- ▣ Décrivez l'activité et inspirez les élèves en montrant les ressources qu'ils pourraient utiliser pour approfondir leurs questions.
- ▣ Assurez-vous que toutes les équipes savent quel type d'exemples elles doivent rechercher.
- ▣ Décrivez l'activité pour les élèves et inspirez les élèves en montrant des lieux où les observations peuvent être menées
- ▣ Vérifiez que chaque équipe est équipée d'appareil photo/caméra/ordinateur portable/microphone...

3. Activité

- ▣ Les équipes prévoient combien de temps elles veulent passer sur la recherche, l'évaluation et la comparaison. Donnez-leur des conseils sur la gestion du temps.
- ▣ Les équipes recherchent des conceptions comparables et donnent leur avis. Elles choisissent 10 exemples les plus pertinents pour leur projet. En cas de blocage, soutenez-les avec des ressources et des exemples pertinents.
- ▣ Les élèves réalisent des observations en groupe ou individuellement. Guidez-les et aidez-les à trouver des observations pertinentes.
- ▣ Les activités d'apprentissage vont vers la conception. Certains élèves peuvent être dépassés par la multitude et la qualité des exemples et peuvent trouver difficile d'être productifs dans ces conditions. Rappelez-leur que les exemples aussi nombreux sont produits par des entreprises avec des grands budgets.

☑ La connexion Internet est lente ? Essayez de prévoir un temps d'utilisation d'Internet pour chaque équipe pour libérer la bande passante. Regardez si certaines équipes peuvent réaliser l'activité en dehors de l'école en utilisant la connexion du domicile, du centre de loisirs ou de la bibliothèque.

☑ Les équipes visionnent et prennent des notes sur leurs fichiers enregistrés.

☑ Les équipes enregistrent leurs réflexions.

☑ En dehors de l'école : les équipes publient leurs résultats sur le blog, y compris les croquis d'idées de conception. Elles regardent la documentation des autres.

☑ Les enseignants ont trouvé que cette activité représente une opportunité pour réfléchir sur les « pour » et les « contres » de l'usage des technologies à l'école. Pourquoi ne pas faire de même avec vos élèves ? Demandez aux élèves d'évaluer avec un regard critique l'activité et son apport pour l'apprentissage. Ensuite, les élèves enregistrent leurs réflexions.

4. Évaluation

☑ Passez en revue le travail de chaque équipe, leurs enregistrements de réflexion et les articles du blog et faites-leur un retour audiovisuel d'informations.

☑ Vous pouvez évaluer la variété des exemples et la capacité de l'équipe à identifier des exemples en lien avec leur dossier conception.

Matériel d'appui – pour connaître les possibilités de réutilisation de matériel en ligne et des informations sur les droits d'auteur et les licences, voir le site *Creative Commons* :

☑ *Introductory video: [Building on the past](#)*

☐ *[Find openly licensed content you can remix and reuse.](#)*

☐ *[Choose a license when you want to publish openly.](#)*

Activité 3. Carte heuristique

Les équipes analysent leurs résultats en utilisant la technique des cartes heuristiques. Elles identifient les relations, les similitudes et les différences entre différents exemples et/ou médias collectés. En se basant sur les informations collectées et l'analyse, les équipes retravaillent le dossier de conception, en particulier les défis de conception, les résultats et le public-cible. Ensuite, les équipes font un enregistrement audio de leurs réflexions. Dans un premier temps, il peut être difficile de répondre à des questions. Cependant, une fois la phase initiale passée, les élèves trouveront des idées d'inspiration.

Nombre de séances : environ 1

Idées d'utilisation de la technologie :

1. Fonctionnalités : Cartes heuristiques

2. Outils : *post-it™*, *Bubbl.us*, *CmapTools*, *Popplet*, *Mindmeister*, *Freemind*, *TeamUp*, *ReFlex*

1. Préparation

▣ Écoutez attentivement les commentaires des élèves et modifiez l'activité en fonction de leurs besoins et de leurs centres d'intérêts.

▣ Développez votre compétence et votre expertise en découvrant les outils de carte heuristique en ligne qui permettent d'ajouter facilement les fichiers multimédias des élèves.

▣ Disposez les stylos, le papier, les *post-it™*, le scotch, les ciseaux et la colle. Préparez des espaces sur les murs ou des grandes feuilles de papier pour que les élèves puissent regrouper les notes.

2. Introduction

▣ Engagez une discussion avec les élèves sur les données collectées : qu'est-ce qu'ils ont collecté et comment ces informations deviennent significatives pour leur projet ?

▣ Pour faciliter l'accès aux données, demandez aux élèves de regrouper les informations au même endroit et de les partager avec tout le monde.

3. Activité

▣ Les élèves écrivent toutes les informations sous la forme de titres, de phrases courtes ou de figures sur des petits papiers ou des *post-it™* et regroupent ensuite les notes. Sinon ils peuvent utiliser le logiciel de carte heuristique que vous avez présenté. Trouvez ensemble la meilleure façon de représenter les résultats en dessinant les notes initiales.

▣ Guidez les équipes pour mieux représenter les relations entre les notes dans un groupe de données, par exemple en dessinant des lignes entre les informations, en plaçant des notes de façon hiérarchisée ou dans d'autres dispositions spatiales.

▣ Regardez et parlez de ces relations avec les élèves. Posez des questions ouvertes pour remettre en question leurs hypothèses. Par exemple : (a) Quelles sont les similitudes et les différences entre les exemples trouvés ? (b) Quels défis supplémentaires pouvez-vous identifier ? (c) Que voudriez-vous adopter et essayer ? (d) Qu'est-ce qui pourrait rendre votre conception unique ? (e) Est-ce que le dossier de conception a besoin d'être affiné ? Comment ? (f) Quel est le lien entre l'exploration et la conception ? (g) Quelle décision concernant la conception pourrait-on faire à partir de l'exploration ? (h) Quelles sont les idées de projet qui émergent ?

- ☒ Un meilleur résultat de la cartographie d'idées peut être atteint à travers le groupement des idées dans l'espace et la collecte d'informations. Cela peut aider les élèves à se focaliser sur les idées, étant donné qu'ils doivent les placer sur un espace physique spécifique à une certaine catégorie d'idées (par exemple : « les défis »).
- ☒ Les équipes font une liste de similitudes et différences, mettent à jour leurs documents de conception, plus particulièrement les points concernant les défis de conception, les résultats de conception et le public-cible.
- ☒ Les élèves mettent les résultats avec des croquis d'idées de projets émergents sur le blog et enregistrent leurs réflexions.

4. Évaluation

- ☒ Passez en revue le travail de chaque équipe, leurs enregistrements de réflexion et les articles du blog pour s'assurer que toutes les équipes ont exploré et collecté des exemples et/ou des fichiers multimédias. Ensuite, enregistrez un retour d'informations audiovisuel. Votre retour d'informations peut inclure des suggestions et des questions sur le succès de la technique mise en oeuvre, sur comment cela pourrait être utilisé pour de futurs projets et comment cela pourrait être fait mieux la prochaine fois.
- ☒ Vous pouvez évaluer la capacité de l'équipe d'identifier des défis pour la conception, de montrer des relations entre les observations et les exemples.
- ☒ Vous pouvez demander aux élèves de noter les créations de leurs pairs et utiliser ces notes comme une aide dans votre évaluation.

Activité 4 : Réfléchir

Les élèves et l'enseignant enregistrent, publient et partagent un document audiovisuel avec leurs réflexions et donnent un retour sur l'avancement du projet, sur les défis et sur les prochaines étapes. Les élèves construisent peu à peu un ensemble commun de moyens pour relever des défis, qui pourra être utilisé après la fin du projet.

Temps : environ 10 minutes

Idées d'utilisation de la technologie :

1. Fonctionnalités : réflexion orale/vidéo
2. Outils : *TeamUp*, *ReFlex*, *Redpentool*, *Voicethread*

1. Préparation

- ▣ Développez votre compétence et votre expertise en découvrant à quelle fréquence et par qui la réflexion et le retour d'informations pourraient être utilisés dans l'histoire de l'apprentissage. Décidez quel outil de réflexion vous voudriez mettre en place.
- ▣ Avant d'enregistrer un nouveau retour ou une nouvelle réflexion, écoutez le précédent.

2. Introduction

- ▣ Motivez les élèves à réfléchir sur leur travail en exprimant les avantages et raisons de la réflexion, par exemple revue des dernières étapes facilitée, rattrapage après une absence, avoir un retour direct de l'enseignant.
- ▣ Dites à vos élèves que dans les projets d'apprentissage par la conception, une réflexion régulière peut aider à laisser tomber des idées initiales pas forcément très bonnes et à développer un sentiment de propriété.

3. Activité

- ▣ Les équipes réfléchissent sur ce qu'elles ont fait, ce qu'elles prévoient de faire et quelles difficultés ont été rencontrées et peuvent être anticipées.
- ▣ L'enregistrement des premières réflexions peut s'avérer difficile. Aidez les élèves à dépasser les sentiments de frustration et d'inconfort initiaux. Soyez rassuré, après quelques enregistrements, vous commencerez à ressentir la valeur de votre investissement.
- ▣ Les équipes écoutent les enregistrements des autres équipes et enregistrent des conseils et des questions pour les autres. Guidez-les dans cet exercice.
- ▣ Écoutez les enregistrements et adaptez votre enseignement aux besoins des élèves.
- ▣ Enregistrez un retour audiovisuel pour les équipes, basé sur les réflexions des élèves, en incluant des questions et des suggestions qui pourraient inciter les équipes à prolonger la réflexion.
- ▣ On peut proposer aux experts d'enregistrer des retours pour les équipes d'élèves. Ce commentaire pourra prendre plus de place dans le projet et être une source importante d'inspiration pour les élèves dans les années à venir.

4. Évaluation

- ▣ Vous pouvez évaluer la capacité de l'élève à écouter et à réagir à vos interventions constructives ou basées sur la pertinence de leurs réflexions.
- ▣ Révisez tout le travail réalisé. Comparez les progrès de chacun avec leurs présentations et vérifiez que toutes les étapes importantes ont été représentées dans les présentations.



- ☑ Passez en revue les enregistrements et discutez du processus avec les élèves. Comment ont-ils vécu l'expérience ? Qu'ont-ils appris ? Qu'aimeraient-ils explorer davantage ?
- ☑ Les travaux d'élèves peuvent être utilisés *a posteriori* dans des séances de discussion.
- ☑ Vous pouvez inclure les documents dans votre évaluation finale et comme préparation pour les examens.

Activité 5 : Faire

La conception commence sur la base du dossier de conception retravaillé et les idées de design. Les élèves créent leur premier prototype et ont ensuite une discussion qui porte sur la justesse de leur conception par rapport aux défis identifiés. Ils enregistrent leurs réflexions et créent les documents de leur activité. Il est indispensable de guider les élèves dans le processus de création pour s'assurer que l'activité remplit les exigences du programme scolaire. Attirez l'attention sur la réflexion après cette activité et assurez-vous que tout le monde répond aux besoins d'un public-cible. Pour éviter un mauvais partage du travail, attribuez les tâches et des rôles à l'intérieur des groupes.

Idées d'utilisation de la technologie :

1. Fonctionnalités : édition ; *diy kit* ; programmation ; kit de construction, 3D
2. Outils : *Prezi*, *Sketchup*, *Scratch*, *TeamUp*, *ReFlex*, *ITEC Widget Store*

1. Préparation

- ▣ Écoutez attentivement les réflexions des élèves et modifiez l'activité en fonction de leur besoins et centres d'intérêts.
- ▣ Développer votre compétence et votre expertise en préparant le matériel et les logiciels pour créer.

2. Introduction

- ▣ Inspirez les élèves pour créer des prototypes que leur public pourra utiliser et qui traitent des défis identifiés.
- ▣ Les exercices de cohésion d'équipe comme jouer, faire des puzzles et faire une sortie ensemble peuvent aider à la coopération et la collaboration pour atteindre le but commun.

3. Activité

- ▣ Les équipes créent des prototypes. Guidez-les à traiter les défis de design et à prendre en compte toute l'information collectée en leur rappelant leurs plans.
- ▣ Rappelez que leur activité va vers la création d'un artefact. Si vous remarquez qu'ils sont bloqués et ne font que débattre, intervenez et soutenez-les avec des conseils pour arriver à une décision.
- ▣ Les équipes exposent leurs prototypes dans la classe et ont un débat avec les autres équipes sur comment leurs prototypes traitent les défis identifiés.
- ▣ Les équipes ajoutent les documents sur leurs prototypes de conception sur le blog et décrivent la création en utilisant des dessins, des vidéos et des photos numériques de leurs prototypes. Ensuite, ils enregistrent leurs réflexions. Vous écoutez les enregistrements et préparez des commentaires pour chaque équipe.

4. Evaluation

- ▣ Passez en revue le travail de chaque équipe, leurs enregistrements de réflexion pour s'assurer que tous ont exploré et collecté des exemples et/ou des fichiers médias. Ensuite, enregistrez un retour audiovisuel d'informations. Votre retour d'informations peut inclure des suggestions et des questions.
- ▣ Les bons prototypes montrent l'usage et le fonctionnement du produit de conception. Les prototypes peuvent être des brouillons s'ils aident à communiquer. Un concept simple mais bien pensé peut être aussi bien une expérience d'apprentissage qu'un résultat techniquement complexe. Soyez vigilant dans l'évaluation des prototypes.



☑ Vous pouvez demander aux élèves de noter les créations de leurs pairs et utiliser ces notes comme une aide dans votre évaluation.

Activité 6 : Questionner

Les équipes rencontrent de 2 à 4 personnes qu'ils considèrent comme étant de potentiels futurs utilisateurs des prototypes. Ils montrent leurs prototypes et leurs idées de conception en utilisant des impressions, des dessins ou des maquettes. Ces participants devraient avoir une compréhension experte du domaine de la conception par les élèves. Leur expertise peut être interprétée de façon générale, par exemple un ouvrier du BTP peut être capable d'offrir une approche sur les pratiques des gens sur un site de construction. Les participants experts sont invités à utiliser des stylos et des *post-it*TM pour modifier et commenter les prototypes. Après l'atelier, les élèves analysent les commentaires et décident comment les interpréter dans la nouvelle conception. Ensuite, ils peaufinent leur document de présentation du projet, notamment quant aux défis de conception, au contexte et à la valeur ajoutée du résultat. Ils enregistrent un fichier audio de réflexion et mettent à jour leur documentation. Cette activité peut être réalisée plus d'une fois avec des durées variables. Les élèves peuvent recueillir des retours sur leur travail auprès d'experts, d'utilisateurs potentiels ou d'autres groupes d'élèves ou auprès de l'enseignant.

Nombre de séances : 2 à 3 cours approximativement

Idées d'utilisation de la technologie :

1. Fonctionnalités : enregistrement ; prise de notes
2. Outils : enregistreur audio/vidéo ; *post-it*TM

1. Préparation

- ☑ Ecoutez attentivement les commentaires des élèves et modifiez l'activité en fonction de leurs besoins et intérêts.
- ☑ Développez votre compétence et expertise en utilisant les idées entendues sur les enregistrements des réflexions pour identifier les personnes qui vont commenter les prototypes.
- ☑ Les universitaires ont souvent un emploi du temps flexible et trouvent motivant de transmettre leur connaissance aux jeunes élèves. Vous pouvez également contacter et inviter quelques étudiants.

2. Introduction

- ☑ Pour faciliter l'atelier, introduisez l'activité aux élèves.
- ☑ L'équipe réfléchit sur les possibles experts à inviter et sur questions ouvertes à leur poser. S'ils n'en trouvent pas, faites quelques suggestions.
- ☑ Chaque équipe invite 3 à 4 personnes à leur atelier et convient du lieu et de l'horaire pour cela. Il est important de choisir sérieusement les participants appropriés et d'être capable de dire comment chaque participant peut aider le projet. L'atelier peut avoir lieu en dehors de l'école, par exemple dans les locaux d'une association, dans une maison de retraite, etc.
- ☑ Cela peut être intéressant pour les élèves de contacter eux-mêmes les experts. Entraînez-vous avec les équipes sur les approches possibles.

3. Activité

- ☑ Entraînez les équipes en pratiquant l'atelier et en leur fournissant les lignes directrices des ateliers du projet iTec en tant qu'exemple d'activité dans un projet de dimension européenne.
- ☑ Vérifiez que chaque équipe a accès au matériel de l'atelier (appareils photo, carnets de notes, microphone, *post-it*TM, stylos) et à son prototype (ou à sa représentation).
- ☑ Les élèves présentent leur résumé de conception et le prototype aux participants, puis attendent leurs commentaires et suggestions. Les participants peuvent modifier les prototypes ou dessiner dessus pour mieux s'exprimer. Les élèves prennent des notes et des photos des activités et de la discussion.
- ☑ Les équipes analysent les notes et les dessins des participants. Ils peuvent faire cela sous la forme d'une carte. Incitez-les avec des questions ouvertes et poussez-les à aller au-delà de l'évidence.
- ☑ Les équipes décident des changements à faire sur leur prototype et sur le résumé de conception en se basant sur l'analyse.
- ☑ Les équipes font un enregistrement de leurs réflexions et mettent les documents de leur progrès en ligne. Préparez vos élèves à recevoir des critiques constructives, à faire face à leurs émotions et à accepter les critiques. Les questions pour cette séance doivent adresser les points suivants : Quels sont les points positifs de nos résultats ? Que faut-il améliorer ? Comment l'améliorer ?

4. Evaluation

- ☑ Avec chaque équipe, passez en revue les enregistrements de leurs réflexions et les contributions au blog pour s'assurer que tous sont sur le bon chemin. Ensuite réalisez un retour en vidéo pour eux. Votre retour peut inclure des suggestions et des questions.
- ☑ Au cas où un expert a suivi la progression du travail de l'équipe, son point de vue sur la prestation des élèves devrait être pris en compte. L'expert peut participer à la définition des critères d'évaluation. On peut demander aux participants d'enregistrer un message audiovisuel pour les élèves après les changements de conception sur leurs prototypes, en ayant en tête les suggestions des participants.

Activité 7 : Montrer

Les élèves réalisent une vidéo, avec des sous-titres en anglais, présentant leurs résultats et le processus de conception, les résultats d'apprentissage ainsi que les prochaines étapes possibles. Ils partagent ceci avec les autres élèves d'iTec dans toute l'Europe, leurs parents, et leur public-cible afin de transférer leur apprentissage, communiquer le fond de leur projet, mettre les autres au courant de la possibilité de faire des modifications et recevoir un retour pour s'améliorer.

Nombre de séances : environ 1-2

Idées d'utilisation de la technologie :

1. Fonctionnalités : édition vidéo, enregistrement audio/vidéo ; publication
2. Outils : partage video; [iTEC Widget Store](#)

1. Préparation

☑ Développez votre compétence et votre expertise en recherchant les avantages et les inconvénients des différentes formes de médias (animation multimédia, vidéo) et préparez une présentation pour vos élèves. Apprenez à connaître les différentes plateformes de partage de vidéos.

2. Introduction

☑ Inspirez les élèves pour créer une présentation qui montre le processus d'apprentissage et les résultats en utilisant des médias variés, qui mettent ainsi en lumière les différentes façons de rendre le projet plus parlant. Parlez du processus de production, des étapes prévues et des exigences.

3. Activité

☑ Aidez les élèves à choisir un but, un public et un média pour leur présentation.

☑ Les équipes installent leurs prototypes dans la classe et font une démonstration.

☑ Les élèves créent individuellement ou en équipe des bandes dessinées pour préparer la narration et décident quels fichiers collecter parmi les photos, les clips vidéos, les enregistrements audio des entretiens, les géolocalisations ou les animations multimédias utilisés pour montrer les conclusions et le processus de façon signifiante. Aidez-les en présentant les avantages et les inconvénients des différents médias, parlez des techniques de présentation orale et des moyens pour convaincre le public.

☑ Les élèves réalisent une vidéo avec des sous-titres en anglais qui présentent les résultats de conception et le processus, ainsi que les résultats d'apprentissage et les prochaines étapes possibles. Ils mettent la vidéo en ligne sur une plateforme et partagent le lien avec le groupe Facebook d'iTec, leurs parents et les participants de l'activité « Questionner ». Aidez-les avec les différentes options de plateformes de partage.

☑ En outre, vous pouvez organiser un événement informel en invitant les parents, les participants de l'activité « Questionner » et les autres élèves.

☑ A la fin de la session, partagez les documents de conception retravaillés de vos élèves avec la communauté iTec en les postant sur le blog *iTec Participate* ou en demandant aux élèves de le faire.

4. Evaluation

☑ Regardez toutes les présentations. Comparez les étapes de la progression de chacun pour voir si toutes les étapes importantes sont incluses dans la présentation (cf. activité Réfléchir).



- ☐ Passez en revue tous les enregistrements et discutez du processus de « Rêver » et « Montrer » avec vos élèves. Comment ont-ils vécu l'expérience ? Qu'ont-ils appris ? Que veulent-ils explorer davantage ?
- ☐ Le travail des élèves peut être utilisé pour réaliser des sessions de retour d'informations et de réflexion.
- ☐ Vous pouvez évaluer les documents pour leur valeur en tant que ressources pour préparer un examen.

Activité 8 : Collaborer

Les élèves travaillent ensemble avec les élèves des autres écoles du projet iTec. La collaboration, *ad-hoc* ou fortuite, sur l'initiative des étudiants, est encouragée.

Nombre de séances : 1

Idées d'utilisation de la technologie :

1. Fonctionnalités : discussion en ligne, publication ; blogs
2. Outils : *iTEC students collaborate facebook group*, *iTEC teacher community* sont des réseaux potentiels pour partager les résultats et pour établir une collaboration au delà des frontières de l'école.

1. Préparation

- ☑ Passez en revue le travail de chaque équipe, leurs enregistrements de réflexions et les contributions du blog pour s'assurer que tout le monde est sur le bon chemin. Ensuite, enregistrez une réaction audiovisuelle pour eux. Votre retour peut inclure des suggestions et des questions. Ecoutez attentivement les commentaires des élèves et modifiez l'activité en fonction de leurs besoins et intérêts.
- ☑ Développez votre compétence et votre expertise en préparant et en testant les outils numériques utilisés. Vous pouvez demander aux élèves de vous faire une démonstration de ces outils.
- ☑ Recueillez des exemples sur la forme que la collaboration peut prendre et sur ce qu'elle peut apporter.

2. Introduction

- ☑ Proposez aux élèves de sortir de leur zone de confort et de contacter les élèves qu'ils n'ont jamais rencontrés auparavant, en les motivant avec des exemples d'avantages du travail en réseau, de l'apprentissage avec ses pairs et de la collaboration en ligne.
- ☑ Soyez conscient des règles de protection de la vie privée et des conditions nécessaires à la sécurité en ligne.
- ☑ Faites la démonstration des outils numériques que les élèves pourront utiliser pour contacter les autres élèves.

3. Activité

- ☑ Les élèves recherchent des travaux en lien avec le leur et partagent leur travail. Ils suivent et commentent les contributions des autres élèves.
- ☑ Les élèves ont une discussion avec les autres classes en ligne sur leur expérience et leur participation au projet.
- ☑ Occasionnellement les visioconférences sont mises en place et des *e-mails* échangés entre les collaborateurs.
- ☑ Incitez les élèves à poster les questions par les canaux que vous aurez mis en place.



4. Evaluation

☒ Soyez ouvert pour laisser les intérêts personnels façonner l'évaluation. Ce n'est pas forcément la fréquence de l'engagement des élèves avec les autres qui importe, mais plutôt la profondeur de leur engagement. Est-ce que les élèves étaient aptes à utiliser l'expérience des autres en dehors de la salle de classe ?