

PROJETS #TRAAMDOC GUYANE

(6 DECEMBRE 2021)

Nom et établissement	Projets	CRCN	Collaborations intra-académiques	Pistes de collaboration interacadémiques
<p>Myriam ASSELIN DE BEAUVILLE Collège Elie CASTOR, Sinnamary, Référente TraAM Myriam-Karine@asselin-de-Beauville@guyane.fr</p>	<p>Axe 1 : Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation: l'élève producteur.</p> <p><i>L'élève concepteur et prescripteur de ressources informationnelles</i></p> <p>Projet 1 : Concevoir et diffuser une enquête numérique académique sur les usages et pratiques informationnels des élèves avec une classe de quatrième. Diffuser les résultats sous forme d'infographie.</p> <p><u>Productions</u>: scénario pédagogique, enquête, infographie)</p> <p>Projet 2 (suite du projet 1) : l'élève prescripteur : Création de capsules vidéo et audio (webradio si elle arrive à temps) par les élèves pour les élèves</p> <p><u>Productions</u>: Scénario pédagogique, capsules vidéo.</p> <p>Travail mené en collaboration avec une enseignante de français, Paloma MODOT sur le thème : Informer, s'informer, déformer.</p>	<p>1-3_ INFORMATIONS ET DONNEES</p> <ul style="list-style-type: none"> Mener une recherche ou une veille d'information Gérer des données Traiter des données <p>2-3_ COMMUNICATION & COLLABORATION</p> <ul style="list-style-type: none"> Interagir, Partager et publier Collaborer S'insérer dans un monde numérique <p>3-3_ CREATION DE CONTENU :</p> <ul style="list-style-type: none"> Développer des documents textuels, Développer des documents visuels et sonores, Développer des documents multimédia, adapter les documents à leur finalité. <p>4-2_ PROTECTION et SECURITE.</p> <ul style="list-style-type: none"> Sécuriser l'environnement numérique Protéger les données personnelles et la vie privée Protéger la santé, le bien-être l'environnement <p>5-2_ ENVIRONNEMENT NUMERIQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Evoluer dans un environnement numérique 	<p>Projet : Mutualisation des enquêtes, comparaison avec les résultats des enquêtes dans d'autres académies, des études et rapports nationaux et internationaux</p> <p><u>Productions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Infographie de présentation Article de fond : La fracture numérique en Guyane impacte-t-elle de façon significative les pratiques informationnelles des élèves Guyanais ? Equipement, connexion, comparaison avec les pratiques de jeunes au niveau national, international... Bibliographie sur les pratiques informationnelles des jeunes <p><u>Participant(e)s :</u> Sandra Vivies, Aurélie Prillieux, Daniéla Brun</p>	<p>Axe 1 : Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation: l'élève producteur.</p> <ol style="list-style-type: none"> Recherche académie(s) pour diffuser le questionnaire à titre de comparaison et participer au projet d'enquête et d'article sur les pratiques des élèves <p>Axe 3 : Analyse des parcours à destination des élèves : Retour d'usages des testeurs enseignants.</p> <p>Volontaire pour tester un parcours <i>PassEMI</i></p>

Nom et établissement	Projets	CRCN	Collaboration intra	Pistes de collaboration inter
<p>Daniéla BRUN Collège AGARANDE, Kourou Daniela.brun@ac-guyane.fr</p>	<p>Axe 1 : Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation: l'Élève producteur.</p> <p>Projet 1: Produire de l'information pour mieux comprendre le processus de sa fabrication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Débusquer les Infox : des élèves de 4e réalisent un tutoriel pour des CM2 : production écrite + tutoriel vidéo (4e - CM2 lettres - documentation - professeur des écoles) - Réaliser des booktubes sur des auteurs guyanais et/ou livres sur la Guyane (une classe de 3e lettres - documentation - anglais) - Apprendre à synthétiser et à réviser en produisant des capsules vidéos (une classe de 4e à profil - Svt - documentation) <p>Compétences visées : Restituer, communiquer (savoir synthétiser ; savoir structurer l'information ; savoir adapter l'information à son auditoire, savoir écrire avec une présentation contrainte ; savoir lire à voix haute ; savoir collaborer, etc.)</p> <p>Projet 2: Enquête sur les équipements et usages numériques des élèves du collège en collaboration avec le référent numérique</p>	<p>2.2. Partager et publier 2.3. Collaborer 2.4 S'insérer dans le monde numérique 3.2. Développer des documents multimédia</p>	<p>Projet : Mutualisation des enquêtes, comparaison avec les résultats des enquêtes dans d'autres académies, des études et rapports nationaux et internationaux <u>Productions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Infographie de présentation - Article de fond : La fracture numérique en Guyane impacte-t'elle ne façon significative les pratiques informationnelles des élèves Guyanais ? Équipement, connexion, comparaison avec les pratiques de jeunes au niveau national, international... - Bibliographie sur les pratiques informationnelles des jeunes <p><u>Participant(e)s :</u> Sandra Vivies, Aurélie Prillieux, Myriam Asselin de Beauville</p>	<p>Axe 1 : Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation: l'Élève producteur.</p> <p>Piste 1- Académie de Versailles L'élève créateur de contenus informationnels</p>

Nom et établissement	Projets	CRCN	Collaboration intra	Pistes de collaboration inter
<p>Aurélié HOULLEMARE, Lycée Félix Eboué, Cayenne Aurelie.houllemare@ac-guyane.fr</p>	<p>Axe 1 : Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation: l'Élève producteur.</p> <p>Projet 1: enquête sur les usages du numérique Collaboration à l'enquête sur les usages du numérique, comparaison avec les résultats des études et rapports nationaux. Production commune.</p> <p>Projet 2: Libertés et citoyenneté numérique Production de capsules audio (et vidéos si possible) sur les bons usages des réseaux sociaux par les lycéens, en collaboration avec un collègue d'histoire-géographie EMC. Publication sur e-sidoc sur une page dédiée et production d'un scénario pédagogique.</p>	<p>Compétences 2.4 : s'insérer dans le monde numérique. Niveau 3: Comprendre le concept d'identité numérique et comment les traces numériques dessinent une réputation en ligne. Créer et paramétrer un profil au sein d'un environnement numérique. Surveiller son identité numérique et sa réputation en ligne Compétences 3.2 : développer des documents multimédias. <u>Niveau 3:</u> Produire une image, un son ou une vidéo avec différents outils numériques. Utiliser des procédures simples pour modifier un document multimédia</p>	<p>Collaboration Marine Jacques : enquête</p>	<p>Axe 1 : Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation: l'Élève producteur. Piste 1: Académie de Grenoble E-sidoc vs Google : du lycée à l'université, travailler la complémentarité des recherches et des ressources</p> <p>Axe 4 : Optimiser et articuler les espaces informationnels dans l'accès aux ressources pour les usagers : la place du professeur documentaliste dans l'articulation pertinente des ressources</p> <p>Piste 2: Académie de Grenoble E-sidoc vs Google : du lycée à l'université, travailler la complémentarité des recherches et des ressources</p>

Nom et établissement	Projets	CRCN	Collaboration intra	Pistes de collaboration inter
<p>Marine JACQUES, Lycée Lama Prévot Rémire Montjoly Marine.jacques@ac-guyane.fr</p>	<p>Axe 2 : Être citoyen numérique dans l'usage de la sobriété numérique : Agenda 2030 - (EDD, EMI, CRCN)</p> <p><i>Le smartphone pour tout, partout, tout le temps : quels intérêts ? quels impacts environnementaux ? que dit la loi ?</i></p> <p>Projet 1 : enquête sur le temps de connexion des lycéens Entretiens semi-directifs menés par la volontaire service civique qui a pour mission de sensibiliser les élèves du CDI à la sobriété numérique.</p> <p>Projet 2 : séquence sur la sobriété numérique 1. Présentation des résultats, hypothèses et conclusions de l'enquête à une classe de Seconde. 2. Lancer le débat : sommes-nous trop connectés ? 3. Définition de la sobriété numérique et les objectifs de la séquence : productions et compétences attendues. 4. Séance au CDI pour accompagner les élèves dans leur recherche d'informations sur la sobriété numérique selon les thématiques EEDD et EMI. 5. Réalisation d'une infographie pour présenter les informations collectées. Augmenter d'un QR code menant à une vidéo sur la sobriété numérique. 6. Affichage des productions au CDI et valorisation auprès des autres élèves par la volontaire service civique.</p>	<p>1.1. Mener une recherche et une veille d'informations. 4.3 Protéger la santé, le bien-être et l'environnement. 5.2. Évoluer dans un environnement numérique.</p>	<p>Collaboration Aurélie Houllémare : confrontation et échanges des résultats d'enquêtes.</p>	<p>Axe 2 : Être citoyen numérique dans l'usage de la sobriété numérique : Agenda 2030 - (EDD, EMI, CRCN)</p> <p>Piste 1 : Académie de Lille Le CRCN, les programmes scolaires et l'Agenda 2030 comme leviers pour former à une meilleure compréhension de la société du numérique, en intégrant les notions de sobriété et de citoyenneté dans le cadre de l'EDD.</p>

Nom et établissement	Projets	CRCN	Collaboration intra	Pistes de collaboration inter
<p>Sandra PINDARD VIVIES, Collège Nonnon, Cayenne Sandra.pindard@ac-guyane</p>	<p>Axe 1 : Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation: l'élève producteur.</p> <p>PROJET 1 : Elaboration de parcours hybrides en autonomie visant à accroître les compétences numériques et à optimiser l'obtention de la certification PIX. Partir des équipements et usages numériques des élèves (par le biais d'une enquête) et proposer des séances de remédiation au CDI et hors-CDI (via e-sidoc) sur les thématiques identifiées. Objectifs : - Acquérir et/ou accroître les compétences du CRCN - Développer l'esprit critique - Renforcer l'autonomie et les bonnes pratiques en matière de numérique</p> <p>PROJET 2 : « Citoyens numériques, citoyens de demain ! »</p> <p>Ce projet vient en complément du précédent et implique directement les élèves en tant que concepteurs d'informations. Création de capsules vidéos par les collégiens, à destination des élèves du 1er degré du réseau REP+ et des élèves du collège, visant à les former à l'utilisation du numérique. Liste non exhaustive des thématiques qui pourront être abordées : - Réseaux sociaux / Identité et traces numériques / Estime de soi - Le cyberharcèlement et ses conséquences - Comment chercher une information sur internet ? - Comment vérifier cette information avant de la publier ?</p> <p>Objectifs : - Être élève-auteur : savoir chercher, traiter, vérifier et diffuser l'information - Utiliser le média vidéo (rédaction de scénarii / élaboration de story-board / captation d'images / montage vidéo)</p>	<p>1-1 Mener une recherche et une veille d'information 1-2 Gérer des données 1-3 Traiter des données</p> <p>3-2 Développer des documents multimédias 3-3 Adapter les documents à leur finalité 4-2 Protéger les données personnels et la vie privée 5-2 Evoluer dans un environnement numérique</p>	<p>Projet : Mutualisation des enquêtes, comparaison avec les résultats des enquêtes dans d'autres académies, des études et rapports nationaux et internationaux</p> <p>Productions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infographie de présentation - Article de fond : La fracture numérique en Guyane impacte-t'elle ne façon significative les pratiques informationnelles des élèves Guyanais ? Equipement, connexion, comparaison avec les pratiques de jeunes au niveau national, international... - Bibliographie sur les pratiques informationnelles des jeunes <p>Participant(e)s : Sandra Vivies, Aurélie Prillieux, Myriam Asselin de Beauville</p>	<p>Tout collègue d'une autre académie qui travaille sur une thématique convergente.</p>

Nom et établissement	Projets	CRCN	Collaboration intra	Pistes de collaboration inter
<p>Aurélie PRILLIEUX, Collège Victor Schoelcher, Kourou Aurelie-nicole.prillieux@ac-guyane.fr</p>	<p>Axe 1 : Analyse des usages et des pratiques, création de contenus et expérimentation: l'Élève producteur.</p> <p>Projet 1: Elaboration d'une enquête sur les équipements et usages du numérique des élèves par les élèves, notamment avec une partie sur les problèmes éventuellement rencontrés.</p> <p>Projet 2: Proposition de réalisation de capsules audio ou vidéo de conseils de bonnes pratiques pour améliorer les usages, par les élèves, en fonction des résultats de l'enquête.</p>	<p>1-3_ INFORMATIONS ET DONNEES</p> <ul style="list-style-type: none"> Mener une recherche ou une veille d'information Gérer des données Traiter des données <p>2-3_ COMMUNICATION & COLLABORATION</p> <ul style="list-style-type: none"> Interagir, Partager et publier Collaborer S'insérer dans un monde numérique <p>3-3_ CREATION DE CONTENU :</p> <ul style="list-style-type: none"> Développer des documents textuels, Développer des documents visuels et sonores, Développer des documents multimédia, adapter les documents à leur finalité 	<p>Projet : Mutualisation des enquêtes, comparaison avec les résultats des enquêtes dans d'autres académies, des études et rapports nationaux et internationaux</p> <p>Productions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - infographie de présentation - Article de fond : La fracture numérique en Guyane impacte-t'elle ne façon significative les pratiques informationnel les des élèves Guyanais ? Equipement, connexion, comparaison avec les pratiques de jeunes au niveau national, international... - Bibliographie sur les pratiques informationnel les des jeunes <p>Participant.es : Sandra Vivies, Daniéla Brun, Myriam Asselin de Beauville</p>	<p>Tout collègue d'une autre académie qui travaille sur une thématique convergente.</p>