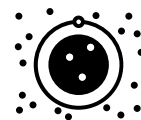


. Objectifs .

Générer rapidement des séquences pédagogiques innovantes
sur le thème de l'hydrogène-énergie



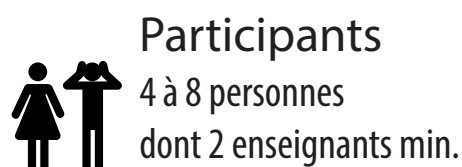
. Principes .

Il suffit de tirer au sort 1 carte au sein des 4 familles de cartes :

- # 1 : Evènement d'apprentissage
- # 2 : Production finale
- # 3 : Comp. transversale
- # 4 : Domaine de connaissances sur l'hydrogène

Chaque élément sélectionné correspond alors à ce que les élèves devront mobiliser

Il est impératif d'intégrer les éléments imposés
dans la conception de la séance ou séquence d'apprentissage
Vous avez cependant le droit de changer une de vos cartes si nécessaire



ID CARDS

Règles de participation



Penser, agir
comme un ;
être ...

Concepteur

Ayez confiance en vos capacités créatives
Commencez par ce qui retient votre attention
Saisissez cette occasion de participer au changement

...

Novice

Donnez-vous le droit d'apprendre
Avoir envie de découvrir
Accepter la possibilité de ne pas avoir la "bonne" réponse
Avoir confiance en votre capacité à avoir des idées

Optimiste

Réfléchissez d'abord, "Que puis-je faire ?"
plutôt que "Qu'est-ce qui ne va pas ?"
Soyez insatiable
Croire en la possibilité de créer ensemble

Curieux

Briser la routine
Inspirez-vous du monde extérieur
Laissez-vous inspirer par les autres

Respectez les autres participants et leurs propositions.
N'hésitez pas à participer !

ID CARDS



ID CARDS

. Les 4 familles de cartes .

1 : Les évènements d'apprentissage



Un évènement d'apprentissage, tel que défini par D. Leclercq et M. Poumay (2008), correspond à l'action mise en oeuvre par les élèves pour apprendre. Vous devrez penser votre séance ou séquence d'apprentissage de telle façon que les élèves puissent :

- (1) Receptionner des informations (ex: écouter une leçon, l'exposé d'un camarade, un document vidéo, etc.)
- (2) Observer, imiter (ex: un comportement, un phénomène naturel, les pratiques de quelqu'un d'autre etc.)
- (3) Pratiquer, s'exercer (ex: faire des exercices d'application, s'entraîner à réaliser un geste technique, etc.)
- (4) Explorer, se documenter (ex: interviewer un expert, faire des recherches documentaires, etc.)
- (5) Résoudre des problèmes, expérimenter (ex: vérifier ses hypothèses, faire une étude de cas, proposer des solutions etc.)
- (6) Créer, valoriser (ex: concevoir une affiche, un journal, une oeuvre, une synthèse de ses recherches, un prototype etc.)
- (7) Débattre, discuter (ex: discuter les réglementations, confronter ses idées, argumenter pour convaincre, pour persuader, etc.)



ID CARDS

. Les 4 familles de cartes .

3 : Les compétences transversales



Au-delà des connaissances théoriques, les élèves doivent construire et mobiliser des compétences dites transversales, qui leur permettront d'être, à termes, autonomes dans leurs apprentissages et dans leur vie.

Votre séance ou séquence d'apprentissage devra favoriser la mise en oeuvre d'une de ces compétences définies par l'UNESCO.

- (1) Agir en citoyen du monde (ex: respect de la diversité, compréhension interculturelle, tolérance, etc.)
- (2) Avoir une pensée critique (ex: faire preuve d'analyse, d'objectivité, établir son jugement sur des faits, investiguer, etc.)
- (3) Avoir une pensée créatrice (ex: être créatif, avoir l'esprit ouvert, trouver de nouvelles façons de relever les défis, etc.)
- (4) Comprendre l'information, les médias et les technologies associés (ex: accéder à, analyser et évaluer l'information, les médias, etc.)
- (5) Avoir des compétences intra et interpersonnelles (ex: travail d'équipe, adapter son langage et sa posture, gérer son travail, ses émotions, s'auto-évaluer etc.)



ID CARDS

. Les 4 familles de cartes .

2 : Les productions finales



La production finale correspond à ce que les élèves doivent réaliser à l'issue de la séance, ou de la séquence d'apprentissage. Vous devez concevoir une séance ou une séquence qui leur permettra d'aboutir dans la réalisation de cette production.

- (1) Productions écrites (e.g., synthèses de laboratoires, cahiers d'expériences, manuel de montage, etc.)
- (2) Productions orales (e.g., présentation publique, soutenance de projet, débat, interview, etc.)
- (3) Productions créatives (e.g., affiche, illustrations, flyer, BD, film d'animation, jeux etc.)
- (4) Productions numériques (e.g., blog, page web, codes pour commande numérique, etc.)
- (5) Productions techniques (e.g., montages réels de laboratoire, d'atelier, prototype 3D, etc.)
- (6) Productions modélisantes (e.g., maquettes, schéma, organigramme, modèle, etc.)

La liste n'est pas exhaustive et certaines se recouvrent. 3 cartes vierges permettent d'en proposer des nouvelles.



ID CARDS

. Les 4 familles de cartes .

4 : Les grands domaines de connaissances sur l'hydrogène-énergie



L'hydrogène-énergie questionne plusieurs grands domaines de connaissances. Vous devrez penser votre séance ou séquence d'apprentissage de telle façon que les élèves puissent explorer, découvrir et apprendre des notions du domaine sélectionné et dans le respect des programmes. Les domaines sont formulés sous forme de mots-clés pour vous inspirer et trouver leur place dans différents champs disciplinaires

(ex: physique, chimie, sciences économiques, sciences sociales, histoire, géographie, etc.)