

Hackathon pédagogique (Formation de formateurs d'enseignants du second degré (collège et lycée))

Marie Saint-Michel, académie de Toulouse

- **Cycle, niveau et thème de programme**

Formation de formateurs d'enseignants du second degré (collège et lycée).

Thème choisi : « lire Montaigne à l'heure du numérique en classe de 1^{re} ».

- **Problématique**

À l'heure du numérique, comment former autrement ?

- **Objectifs littéraires et culturels**

S'interroger sur la lecture de Montaigne aujourd'hui en classe.

Mettre cette interrogation en tension avec les lectures contemporaines de Montaigne, dans une perspective de lecture actualisante.

- **Objectifs méthodologiques**

Pratiquer le travail collaboratif et les échanges entre pairs.

Initier les formateurs aux techniques de créativité. Proposer d'autres modalités de formation pour envisager un renouvellement des postures du formateur et du formé en formation continue.

- **Ressources numériques et outils informatiques mobilisés**

Présentations du hackathon pédagogique FFNUM : www.ac-toulouse.fr/cid93715/l-academie-de-toulouse-primee-au-hackathon-pedagogique.html

<http://eduscol.education.fr/cdi/anim/reunion-des-interlocuteurs-academiques/reunion-des-ian-documentation-novembre-2015/presentation-du-hackathon-pedagogique-ffnum>

Ressources internet : *Thinglink*; logiciels de montage vidéo : *Windows Movie Maker*; *Imovie*; *Puppetpals*; *Twitter*; Modalités du *Bring Your Own Device* / Apportez Vos Appareils Nomades : ordinateurs portables, tablettes, smartphones des formateurs.

- **Plan de déroulement de la formation**

1. Activité « brise-glace »
2. Atelier de créativité
3. Réalisation d'un scénario pédagogique
4. Production numérique

- **Pistes d'évaluation**

Questionnaire complété par les enseignants stagiaires. Modification des modalités de formations proposées par les formateurs : réutilisation de la démarche du hackathon dans les formations disciplinaires de lettres.

Fiche expériméthèque

- Du hackathon pédagogique au mini-hackathon en formation continue

<http://eduscol.education.fr/experitheque/consultFicheIndex.php?idFiche=11968>



6 h

À l'heure où le travail collaboratif devient un objet d'apprentissage pour les élèves mais également un enjeu de formation des professeurs, à l'heure où les formations au numérique traditionnelles posent des questions qui restent souvent sans réponse satisfaisante (comment éviter la modélisation ?, comment éviter les entrées uniquement centrées sur les outils ?, comment partir des envies et des idées des stagiaires ?), le modèle du hackathon pédagogique initié par le Campus européen d'été de l'université de Poitiers, le 16 septembre 2015, en collaboration avec le réseau Canopé, nous a semblé apporter des réponses concrètes. Désigné par un néologisme formé sur les mots « hack » et « marathon », le hackathon pédagogique est issu des hackathons menés dans les milieux informatiques. « Le terme désigne à la fois le principe, le moment et le lieu d'un événement où un groupe de développeurs volontaires se réunissent pour faire de la programmation informatique collaborative, sur plusieurs jours »¹.

L'académie de Toulouse a participé à ce premier hackathon pédagogique et les formateurs ont pu vivre une expérience nouvelle qui les a enthousiasmés. Le format initial de formation (douze heures) a ensuite été testé en formation continue en académie sous le format réduit de six heures². Les témoignages des collègues formés à ces occasions nous ont poussés à essayer ces nouvelles modalités de formation lors d'un stage à destination des formateurs en lettres. Le thème choisi : « lire Montaigne à l'heure du numérique en classe de 1^{re} » visait en outre à interroger les stagiaires sur les pratiques de lecture littéraire en lycée, souvent fortement modélisées par la perspective de l'épreuve anticipée de français, et à les faire échanger sur leurs pratiques numériques.

Le groupe de stagiaires, restreint pour cette première expérience de hackathon pédagogique disciplinaire, était composé de l'IA IPR animatrice et de 3 groupes de 3 professeurs : deux professeurs de lycée, huit professeurs de collège ; cinq formateurs aguerris, cinq néoformateurs. La formation se déroule en quatre temps, d'inégales durées.

¹ Source Wikipédia : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Hackathon>

² Voir <http://eduscol.education.fr/cdi/anim/reunion-des-interlocuteurs-academiques/reunion-des-ian-documentation-novembre-2015/presentation-du-hackathon-pedagogique-ffnum>
Voir <http://eduscol.education.fr/experitheque/consultFicheIndex.php?idFiche=1196>



5 min

1 **Activité** **« brise-glace »**

La formation a débuté par une activité « brise-glace » destinée à assurer un minimum de cohésion du groupe composé de formateurs numériques mais également de professeurs ressources dans d'autres domaines. Ce temps a également permis de rentrer dans le thème en faisant émerger les représentations et les connaissances des stagiaires sur l'auteur. A partir d'un lot d'images préparées au hasard par la formatrice, chacun est invité à prendre l'image de son choix. Les stagiaires doivent ensuite dire en quoi cette image les fait penser à Montaigne. Le temps de réflexion imparti, très court (5 à 10 secondes), les rapports parfois fort lâches entre le document iconographique et l'auteur bordelais déstabilisent les collègues qui parviennent néanmoins tous à trouver un lien entre l'image choisie et Montaigne. Émergent alors des éléments biographiques : l'amitié entre Montaigne et La Boétie, les particularités de la bibliothèque de Montaigne, l'enracinement de l'auteur sur ses terres du Bordelais, les fonctions électives occupées par ce dernier, des souvenirs de critique littéraire : *Montaigne en mouvement* de Jean Starobinski et enfin le rappel de la dimension constitutive des *Essais* : l'écriture de soi. Ce premier temps permet à la fois de déstabiliser les stagiaires et de faire un premier brainstorming sur Montaigne où chacun peut s'exprimer dans un temps imparti précis. Dans le cas présent, il met également en évidence le fait qu'aucun des collègues n'a déjà étudié Montaigne en classe avec ses élèves.



1 h

2 **Atelier** **de créativité**

• Premier temps de brainstorming

Cet atelier permet d'initier les collègues aux techniques de créativité et d'envisager le problème posé sous un angle inédit. De fait, les professeurs sont invités à réfléchir aux conditions de réalisation de la commande suivante posée comme un problème à résoudre : « Lire Montaigne à l'heure du numérique en classe de 1^o » du point de vue des « usagers », du « contexte », de « la mise en œuvre ». La consigne pose en outre que les collègues réfléchissent du point de vue d'un monde idéal où tout est possible. Les difficultés posées par la lecture de l'œuvre sont alors évoquées « en creux » par des propositions de résolution fictives : difficulté de la langue, difficulté d'une œuvre vaste et foisonnante, nécessité de connaissances référentielles pour apprécier l'œuvre, peu de visibilité de l'auteur dans les manuels de classe, connaissances fragmentées de l'œuvre par les professeurs... Chaque stagiaire doit proposer une idée pour une des trois branches de la carte mentale, idée formulée sur un post-it que chacun va coller au tableau. Un temps de lecture collective de ces idées est proposé, avec un premier travail de regroupement des idées qui semblent être liées.

• Second temps de brainstorming

Dans un second temps, on élargit encore la recherche d'idées en proposant aux stagiaires, répartis en trois groupes d'endosser un rôle pour réfléchir autrement au problème posé. Il s'agit là encore de sortir des sentiers battus, des lieux communs et des réponses toutes faites pour envisager d'autres perspectives en commun. De multiples identités peuvent être choisies. Lors de la formation, il a été proposé aux professeurs de se mettre dans la peau d'un élève américain de seize ans, d'un présentateur de télévision ou d'un chercheur en psychologie. Les groupes ont réfléchi à de nouvelles idées pour compléter la carte mentale initiale puis ont proposé chacun trois nouveaux post-it qu'ils ont collés sur le tableau. Une lecture collective de ces nouvelles idées a été faite.

● **Opérationnalisation des idées**

Dans ce dernier temps, les stagiaires sont invités à identifier leurs trois idées « coup de cœur » par un point dessiné sur le post-it correspondant. Les post-it ainsi identifiés sont recueillis, collés sur une feuille blanche.

Fig. 1 : Les post-it identifiés « coup de cœur » sont collés au tableau sur une feuille blanche.



Photo : Marie Saint-Michel

Chaque groupe de trois stagiaires doit formuler une proposition afin de rendre l'idée choisie opérationnelle. Un dernier temps de lecture collective et d'échanges est organisé pour discuter des propositions. C'est également l'occasion pour la formatrice d'apporter des éléments de réflexion sur la pratique de la lecture littéraire et de l'histoire littéraire au lycée et enfin sur les lectures contemporaines de Montaigne. L'émission à succès *Un été avec Montaigne* d'Antoine Compagnon diffusée sur France Inter pendant l'été 2012 et l'ouvrage qui en rend compte sont par exemple évoqués, tout comme l'ouvrage de Sarah Backewell *Comment vivre ? une vie de Montaigne en une question et vingt tentatives de réponse (How to live or A Life of Montaigne in one question and twenty attempts at an answer, Chatto and Windus, Londres 2010, traduction française Albin Michel, 2013).*



2 h

3 Proposition d'un scénario pédagogique

À partir des idées retenues, les stagiaires, répartis en trois groupes, doivent proposer un scénario pédagogique susceptible d'illustrer le sujet proposé : « lire Montaigne en classe de 1^{re} ». Il s'agit bien ici de proposer un scénario pédagogique et non une séquence complète. Tout d'abord parce que dans le temps imparti il semble difficile de construire une séquence complète ; ensuite parce que l'objectif n'est pas tant le produit fini que la confrontation des projets et des démarches proposés par les groupes qui permettent de revenir une fois de plus sur les difficultés et les enjeux identifiés par les stagiaires dans la lecture de Montaigne avec les élèves et sur les réponses apportées.

Les groupes doivent compléter une fiche descriptive avec les rubriques obligatoires suivantes : un titre, une description du projet, les besoins auxquels il répond, ses forces, ses faiblesses, une illustration du projet.

Fig. 2 :
Les stagiaires
au travail.



Photo : Marie Saint-Michel

Les trois projets proposés par les trois groupes mettent en évidence la volonté des professeurs de rendre Montaigne vivant pour les élèves, de montrer l'actualité de Montaigne ; ils s'intitulent respectivement :

- « Montaigne nous parle » ;
- « Parle-moi de ton Montaigne » ;
- « Aller à la rencontre de Montaigne pour aller à la rencontre de l'autre et de soi ».

Fig. 3 :
Les trois
scénarios
pédagogiques
proposés par
les groupes de
professeurs.



Photo : Marie Saint-Michel

Chaque groupe présente son projet à l'oral et une carte mentale récapitulative est construite collectivement. Elle met en valeur les réponses apportées aux interrogations initiales des enseignants : les différentes articulations envisagées entre lecture impulsive, subjective et lecture experte et la difficulté de la langue comme point d'entrée dans le texte.

Un temps final permet à la formatrice de revenir sur les liens possibles des projets avec la formation des élèves aux exercices de l'EAF. C'est l'occasion pour la formatrice de mettre en évidence les attendus réels de l'épreuve, notamment en termes de compétences et de savoir-faire.



4 Production numérique

Dans ce dernier temps, le temps du hackathon à proprement parler, les stagiaires vont devoir réaliser une production numérique collective par groupes de trois, dans un temps limité de trois heures. C'est l'occasion pour chacun de partager ses connaissances et ses compétences, en particulier dans le domaine du numérique. La commande est la suivante : «réaliser l'interview d'un élève sur sa rencontre avec Montaigne».

Les trois groupes se mettent au travail dans trois salles différentes. Trois productions sont réalisées :

- une présentation numérique en deux temps. Le premier temps raconte un voyage de classe sur les traces de Montaigne, ce compte-rendu aboutit à un échec : l'élève déclare que ce n'est pas à cette occasion qu'il a rencontré Montaigne mais sur twitter : suit alors le fil des échanges menés avec «Montaigne» grâce à des citations brèves extraites des *Essais* ;
- un petit film qui montre l'entretien d'un Montaigne vivant avec un élève qui l'interroge sur l'actualité de son œuvre ;
- enfin une tentative de théâtre filmé qui met en scène «l'interview» d'un élève sur Montaigne au moment de l'entretien de l'épreuve anticipée de français, avec une mise en évidence entre lecture «sensible» (une lecture de Montaigne par un élève volontaire mais qui n'a que très peu de connaissances sur l'auteur, l'œuvre, l'histoire littéraire et culturelle) et lecture plus experte (incarnée par un second élève qui prépare la première partie de l'épreuve orale et aide son camarade interrogé par des références précises au texte des *Essais*).

Fig. 4 :
Mise en scène de «l'interview» d'un élève sur Montaigne au moment de l'entretien de l'épreuve anticipée de français. Sur l'affiche du fond, apparaît une citation de Montaigne : «Savoir par cœur n'est pas savoir; c'est tenir ce qu'on a donné en garde à sa mémoire» *Essais*, I, 26, «De l'institution des enfants».



Photo : Marie Saint-Michel

5 Le témoignage des stagiaires

Quelques semaines après le hackathon, et afin d'engager une réflexion sur les modalités de formation utilisées et sur les formations à venir, les stagiaires ont été invités à répondre à distance au bref questionnaire suivant :

1. En quelques mots, qu'avez-vous pensé de cette expérience ?
2. Quels sont, d'après vous, les points forts du hackathon ?
3. Quels en sont les points faibles ?
4. Votre regard sur Montaigne a-t-il été modifié par ce hackathon ?
5. Votre vision du travail des élèves en classe a-t-elle été modifiée par ce hackathon ?
6. Votre vision du travail collaboratif a-t-elle été modifiée par ce hackathon ?

Les témoignages s'accordent à trouver l'expérience positive. Le rythme soutenu de la journée, la variété des modalités de réflexion et des modalités de travail, l'atmosphère conviviale et le sentiment de liberté sont cités comme des points positifs, tout comme l'hétérogénéité du groupe qui mêlait formateurs aguerris et néo formateurs, professeurs expérimentés dans l'usage du numérique et professeurs moins expérimentés. Enfin, c'est la place accordée au travail collaboratif et coopératif qui constitue le point fort le plus souvent mentionné.

Témoignage de Jean-Charles Bousquet, IAN lettres de l'académie de Toulouse : « Ce modèle de formation place l'enseignant dans une situation réelle de coopération et même de collaboration. En ce qui me concerne je n'en avais jamais vécu auparavant ; or il me semble que les nouveaux programmes impliquent que l'on mette les élèves dans cette situation. Cela me semble impossible si l'on ne l'a jamais vécue. Cela rejoint donc ma réflexion autour de l'isomorphisme en éducation qui met en évidence qu'un enseignant ne fait pas en classe ce qu'on lui a dit de faire, mais ce que l'on a fait avec lui ou ce qu'on lui a fait faire. Par ailleurs, cette situation réelle de collaboration nous permet parfois de vivre l'expérience du *team flow* notion que m'a fait découvrir un des participants et qui est une sensation très positive que l'on ressent lorsque l'on appartient à une équipe qui fonctionne de façon efficace, chaque membre sachant ce qu'il a à faire et faisant progresser le projet global de façon rapide. Le "team flow" est une situation d'apprentissage très efficace. Je l'ai vécue lors du hackathon académique FFNUM. Enfin le principe du hackathon rejoint ce que le GFEN appelle une "situation défi" propice aux apprentissages dans la mesure où elle joue sur les échanges entre pairs pour atteindre un but commun dans le cadre d'une compétition que tout le monde peut gagner. »

Enfin, l'expérience du hackathon pédagogique sur Montaigne a poussé quelques collègues à bâtir des séquences autour de groupements de textes extraits des *Essais*.

Les points faibles évoqués sont les difficultés à rendre compte du travail mené lors de la formation. De fait, les productions finales ne sont pas toujours abouties, pas forcément réussies ; pourtant elles sont le fruit d'un travail et d'un apprentissage réels où c'est parfois davantage le processus que le résultat qui importe. De fait, les scénarios pédagogiques proposés semblent difficiles à réutiliser pour les stagiaires. Enfin, la prise de risque et le défi proposés par le hackathon peuvent également ne pas susciter l'adhésion de tous les stagiaires.

BILAN DES USAGES NUMÉRIQUES

Tous les groupes ont abouti à des productions numériques, même si certaines sont inachevées. Les collègues ont pu échanger sur leurs pratiques, au cours des travaux collaboratifs et ont mutualisé leurs savoirs et leurs savoir-faire.

Le témoignage de l'Interlocuteur Académique pour le Numérique :

« Sur le plan des outils numériques et de leurs usages pédagogiques, il est indiscutable que l'on en découvre beaucoup dans le cadre d'un hackathon. Les outils que j'ai utilisés pour la vidéo autour de Montaigne m'ont été présentés dans les deux hackathons interdisciplinaires auxquels j'avais précédemment participé. L'avantage d'un hackathon d'une longue durée est qu'un membre d'une équipe peut prendre quelques minutes pour expliquer le fonctionnement d'un outil à un autre membre, c'est également le rôle des accompagnateurs ou des superviseurs qui interviennent au cours du hackathon. » Jean-Charles Bousquet.
