

Compte rendu de ma participation au #HackEduc18, le quatrième hackathon de l'éducation lors du salon EducaTec EducaTice du 21 au 23 novembre 2018 au parc des expositions, porte de Versailles à Paris.

Lorsque l'on m'a proposé de participer au HackEduc, j'ai très rapidement accepté. En effet, je suis très friand de ce genre d'événements qui allient collaboration et créativité. En tant que formateur et Référent aux Usages Pédagogiques du Numérique, mais aussi comme professeur de technologie où la démarche de projet est significative, cela me correspond tout à fait. C'est également l'occasion de rencontrer des personnes ayant des centres d'intérêts similaires et de partager entre collègues. Cette édition aura répondu au-delà même de mes attentes.

Arrivé ce premier jour du mercredi après-midi sur le salon, en compagnie d'une collègue de l'académie de Poitiers, les organisateurs nous ont proposé de créer une équipe inter-académique, avec trois collègues de l'académie de Limoges. Cela sera la seule équipe inter-académique, parmi les quatorze autres formées par académie.

Nous nous sommes tout de suite bien entendus, notre équipe étant constituée de personnes de terrain du monde de l'éducation, mais avec des profils complémentaires en provenance d'école élémentaire, de collèges et lycée professionnel, ainsi que de différentes disciplines, vie scolaire, linguistiques et scientifiques.

Le hackaton a démarré par une phase de présentation du sujet : le défi de la valorisation des données numériques utiles à la réussite de l'élève dans son parcours scolaire.

Après des phases de brainstorming selon plusieurs techniques de qui nous ont été présentées, toujours en mode challenge chronométré, nous avons choisi quelle serait notre problématique à traiter : « Comment pourrions-nous, à partir des données numériques de l'élève, proposer de façon ludique une aide dans son parcours d'orientation et de formation ? ».

Nous commençons à penser à la conception d'un jeu sérieux qui pourrait aider un élève à se repérer dans son parcours avenir.

À la fin de cette première journée, étant dans le même hôtel, notre discussion se poursuit au restaurant. Le principe d'immersion du hackathon nous habitait désormais...

C'est ainsi que nous avons trouvé un nom pour notre équipe, RN147 en hommage à cet axe légendaire qui relie les villes de Poitiers et de Limoges, et après plusieurs propositions celui pour notre concept qui commençait déjà à prendre forme d'un projet : PossibleS.

Le deuxième jour, jeudi, de retour sur le salon nous avons abordé la phase d'idéation. Différentes techniques nous ont été présentées de façon à étayer au mieux nos idées, en nous posant mutuellement plein de questions et en cherchant les réponses les plus adaptées aux besoins de notre problématique.

Nous avons également à notre disposition des coachs de différents domaines, comme des développeurs informatiques, des juristes, des professionnels de l'éducation, de Canopé, de l'Onisep, du CNED... ils passaient parmi les différents groupes et nous conseillaient.

Durant cette seconde journée qui fut intense, nous avons imaginé des solutions pour faire prendre vie à notre projet.

En détail, le jeu sérieux serait en ligne et géré par le Ministère de l'Education Nationale sous contrôle du GAR (gestionnaire d'accès aux ressources) pour la protection des données.

À partir de l'extraction des données de l'élève (issues de l'ENT, LSU, Folios, la vie scolaire...), l'élève disposerait d'un avatar qu'il pourrait personnaliser (aspect, personnalité, centres d'intérêt).

Une compilation par une IA (intelligence artificielle) de ces données ainsi que de ses dernières connections sur le site, déboucherait sur des propositions de découvertes de secteurs professionnels. Ces propositions seraient alimentées par une intégration des sources de l'Onisep, dans le jeu par la réalisation d'une base de données professionnelles.

Concrètement pour l'élève, le visuel du jeu serait le suivant : son avatar apparaîtrait dans le jeu sur une carte, qui s'agrandirait (des territoires apparaîtraient) au fur et à mesure de ces propositions de découvertes de secteurs.

L'avatar rencontrerait des PNJ (personnages non joués, contrôlés par l'IA) qui, à la façon de coachs virtuels, lui proposeraient des quiz et des conseils qui l'orienteraient vers des parties de la carte. L'élève pourrait alors choisir d'y déplacer son avatar, et des fiches professionnelles ludiques lui seraient présentées.

Nous avons également imaginé trois niveaux de découvertes, pour la progressivité liée à l'âge et au besoin de l'élève.

Le jeu se terminerait lorsque l'élève ayant atteint le niveau trois d'un secteur, pourrait répondre au jeu que c'est le secteur dans lequel il souhaite se diriger et qu'il y a trouvé un ou des exemples de métier. Il recevrait alors un diplôme virtuel.

Dans un esprit de simplification et dans un premier temps, nous avons imaginé adapter ce jeu à des élèves des cycles trois et quatre. Mais il serait tout à fait envisageable de le développer par la suite pour des élèves de lycée.

Le troisième jour, vendredi, nous avons préparé notre présentation à l'oral. Cela s'est déroulé en fin de matinée devant un jury composé de personnalités des différentes institutions de l'éducation.

Afin de rendre dynamique notre présentation, nous avons imaginé la mettre en scène en prenant chacun un rôle (un élève, un parent, un professeur, une personne du Ministère et une de L'Onisep) et en essayant d'expliquer assez simplement ce que nous avons imaginé. Nous avons créé un diaporama dynamique et très visuel (graphiquement proche des jeux vidéos) pour notre support de présentation.

Nous avons été coaché par Fred, de l'émission C'est pas Sorcier, et ce fut un moment mémorable ! La venue ensuite sur le stand du HackEduc de M Le Ministre Jean-Michel Blanquer, avec son discours et ses salutations, nous a transcendés.

Notre concept et sa présentation ont beaucoup plu. C'est ainsi que nous avons reçu le prix spécial du jury, et c'est avec une grande fierté, et non moins surpris, que nous avons accueilli cette heureuse nouvelle. En effet, les projets des autres équipes nous paraissaient également très intéressants. Un trophée et des lots nous ont été remis, mais au-delà c'est surtout une formidable expérience que nous avons tous vécus.

Un bilan entièrement positif donc, avec la rencontre de personnes enrichissantes et le partage sur des sujets intéressants, cela m'aura permis de développer mes connaissances et mes compétences dans le domaine du numérique, et particulièrement l'utilisation des données et le développement.

Je remercie la Délégation Académique au Numérique de Poitiers pour m'avoir proposé d'y participer, ainsi que les organisateurs de cet événement qui s'est parfaitement déroulé.

Nicolas Champalou, collègue Jean Rostand 79 Thouars, académie de Poitiers.