



Les hackathons, animer le croisement de savoirs

publié le 05/12/2018

Descriptif :

Une équipe interacadémique "Poitiers/Limoges" a remporté le prix du jury au défi créatif proposé au salon Educatec-Educative. Retour sur les valeurs et l'intérêt des hackathons à travers le témoignage d'un des membres de l'équipe.

Sommaire :

- Organisation du Hackeduc
- Ludifier pour stimuler l'imaginaire et la collaboration

Un **défi** créatif a été proposé par la DNE (direction du numérique éducatif) lors du salon EducaTec EducaTice du 21 au 23 novembre 2018. Les personnels se sont inscrits à ce concours en connaissant les contraintes : concevoir un projet en deux jours, et le présenter le 3ème jour.

La thématique générale était annoncée : « *valorisation des données numériques utiles à la réussite de l'élève dans son parcours scolaire* ». L'équipe gagnante rassemblait 5 personnes aux métiers différents qui n'ont pas l'habitude de travailler ensemble.

Retour sur un contexte favorable à l'intelligence collective.

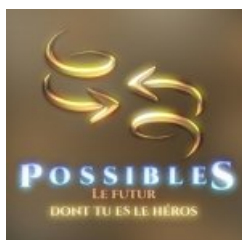
● Organisation du Hackeduc

Les candidat.e.s ont été regroupés dans un espace commun, et ont reçu une précision sur le défi le matin du 21 novembre. Il allait s'agir de "concevoir et produire une solution pour la valorisation des **données numériques** utiles à la réussite de l'élève". La présentation de ce projet, prévue le 23 novembre, devait durer 300 secondes. Les critères d'évaluation ont été annoncés : la problématique, la créativité, l'intérêt de la solution, sa faisabilité, la pertinence de l'usage des données.



Hackéduc 2018

Après un temps de "brainstorming" l'équipe "Poitiers/Limoges" alias "RN 147" s'est accordée sur une problématique : "Comment, à partir de données numériques de l'élève, proposer des choix objectifs lui permettant de construire, de façon ludique, son parcours de formation/orientation ?". Il s'agirait d'un jeu sérieux, appelé possibleS.



Hackeduc 2018

La deuxième journée a été consacrée à l'**idéation**, pour que la solution choisie réponde au mieux aux questions soulevées par la **problématique**, et le troisième jour à une **présentation** synthétique, permettant au jury d'évaluer les propositions.

Des personnes ressources de Canopé, de l'ONISEP et du CNED sont intervenues à plusieurs moments du processus pour aider les équipes en leur indiquant notamment des techniques de **co-design**.

● Ludifier pour stimuler l'imaginaire et la collaboration

Issus de l'univers du développement informatique, les hackathons sont déclinés depuis quelques années pour favoriser l'invention de nouvelles solutions. Le temps limité, la mise en compétition, la possibilité d'avoir recours à des aides et de gagner une récompense, l'ambiance conviviale, sont autant de ressorts issus du jeu qui permettent à des personnes n'ayant auparavant jamais collaboré de produire ensemble une piste valable pour faire face à une problématique actuelle.

Cette stratégie peut être appliquée en établissement.

 [Hackeduc : le retour](#) (PDF de 33.9 ko)

Le hackathon tel que l'a vécu
Nicolas Champalou, un candidat



Des techniques de co-création

Liens complémentaires

- 🌐 [Hackathon, définition sur Wikipédia \(consulté en dec 2018\)](#) 
- 🌐 [La 1ère édition du Hackéduc en 2016 : Mon école à l'ère numérique](#) 
- 🌐 [La 2ème édition du Hackéduc en 2017 : Imaginer de nouvelles modalités de formation au numérique](#) 