

Je réussis au lycée Année 2023-2024**Lycée Jacques Dolle**Projet pédagogique/éducatif (2^{nde}, 1^{ère})Projet pédagogique 2nd

Groupes d'appui en classe de seconde ;

Soutien scolaire au lycée (tous niveaux)

1 : (préciser) :

Objectifs pédagogiques /éducatifs :

La cyber sécurité pour contrer le cyber harcèlement dans le cadre du Chef d'œuvre.

Sensibiliser tous les élèves de lycées professionnels à la cyber sécurité en utilisant le programme National "PHARE" pour se préserver du cyberharcèlement scolaire. Le référentiel du BAC PRO CIEL sera sollicité pour ce chef d'œuvre.

Selon une première approche de la carte mentale disponible à la lecture ici ([à télécharger et à ouvrir avec Acrobat Reader pour une lecture de toutes les annotations](#)):

<https://www.pearltrees.com/private/id71402756?access=4692259c57a.4418504.ff59c9c6456a49583db28f4ca04740d6>

Vidéo de présentation du projet Académique ici :

https://acamedia.ac-nice.fr/presentation-traam-sti-2023-2025-ac-nice_v8908

Création d'un scénario pédagogique mêlant ESCAPE GAME, référentiel du BAC PRO CIEL et le programme PHARE sur sa deuxième année (cyberharcèlement).

Travail collaboratif entre élèves pour préparer un chef d'œuvre (celui de la rentrée 2024). Le support de travail collaboratif et médiatisé sera de préférence MADMAGZ (Bouquet Région) via l'ENT Atrium.

Un export sera possible pour créer le scénario imagé et à énigmes avec QRCODE (liés au Moodle Académique sans authentification), audio et vidéos.

Groupes/classes concernées : 2MTNE1 groupe 2

Éléments de calendrier prévisionnel : Les mercredis à 13h30 avec M. OTHMANI avec le groupe 2 de la classe 2MTNE1.

Période et créneau horaire Elèves : le mercredi de 13h30 à 14h30

Les mercredi 8, 15, 22 et 29 Novembre + les mercredi 6, 13 et 20 décembre 2023.

Total prévisionnel, Nombre d'heures Enseignant : 7 mercredi soit 7 heures.

Partenaires impliqués : M. OTHMANI et si possible l'association G-addiction sur un autre créneau à définir.

Les activités LANGAGIERES concernant la progression de M. OTHMANI seront respectées et utilisées dans ce projet.

Réalisations : Création d'un parcours « Escape Game » en papier (2H) puis sur MADMAGZ (5H) via l'ENT ATRIUM

Lieu : en salle multimédia de 13h30 à 14h30.

Besoins matériels : Tablettes numériques, ordinateurs puis objets numériques pour l'Escape Game (TV, clé USB, Tag NFC, un Smartphone, un ordinateur portable) + autres objets classiques pour un Escape Game à définir suivant le scénario créé.