

GRILLE DESCRIPTIVE DE SCENARIO PEDAGOGIQUE

Rubriques	Commentaires
Auteur du scénario	A.Tagi Ludivine Batel Elise
Date du scénario	29-01-2014/ 02-04-2014
Titre	L'identité numérique
Type d'établissement	Lycée des Métiers de la Vente et des Services
Classe/niveau	Seconde Vente
Discipline(s) impliquée(s)	Vente-Documentation
Description synthétique	<p>Se créer une identité numérique professionnelle utile pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La recherche d'un stage, d'un emploi à venir, se créer un réseau (consultable par les recruteurs) - Maitriser ses informations personnelles accessibles par internet (ses traces) - Faire un bilan de ses compétences à un instant de sa vie (valorisation des compétences).
Cadre pédagogique	Projet en Aide Personnalisé
Modalités	7 séances de 2h ou 1H30
Objectifs disciplinaires et/ou transversaux	Voir projet
Objectifs documentaires	<p>Education aux média et à l'information: http://eduscol.education.fr/cid72525/education-aux-medias-et-a-l-information.html « Une pratique citoyenne des médias » « Compréhension des médias, des réseaux et des phénomènes informationnels dans toutes leurs dimensions : économique, sociétale, technique, éthique » »</p>

Compétences B2i/Socle	Constituer avec les élèves
<i>Pré requis</i>	Aucun pré-requis
Documents fournis à l'élève	Tutoriel Brainstorming initial Carte heuristique vide Fiche sur les moteurs de recherche Fiche sur le Serious Game
Outils Tice utilisés	Freemind Moteur de recherche Serious Game
Ressources numériques utilisées	http://edu-pad.ac-versailles.fr
Production attendue	Création d'une carte heuristique
Modalités d'évaluation de l'élève	B2i lycée
Bilan	Les élèves ont été sensibilisés aux enjeux des traces numériques. Ils ont paru apprécié la dimension transversale du projet et ils ont su l'exprimer, ils ont donc bien vu que les acquis utilisés sont réutilisables dans leur vie professionnelle et en cours.