



PREVENIR LE DECROCHAGE SCOLAIRE A TRAVERS LA CARTOGRAPHIE NUMERIQUE

APPEL A L'ACTION



APPEL A L'ACTION

my
story
map

Destiné aux directeurs d'établissements scolaires, aux enseignants et aux travailleurs de jeunesse, ce document présente un ensemble d'outils développés grâce à la combinaison de l'éducation formelle et non formelle. Il fournit une orientation et des conseils pour la conception d'actions, à l'intérieur et à l'extérieur de l'environnement scolaire, visant à lutter contre le décrochage scolaire.





I.I.S.S. Piaget-Diaz
ITALIE



die Berater®
ZUKUNFT LERNEN

die Berater
AUTRICHE

euro
geo

EUROGEO
BELGIQUE



Asociación
MUNDUS

Asociación Mundus
ESPAGNE

pistes solidaires

Pistes Solidaires
FRANCE

REPLAY
NETWORK

Replay Network
ITALIE



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.





TABLE DES MATIERES

1. L'approche de My Story Map	3
1.1 Pourquoi ?	4
1.2 Qui ?	5
1.3 Pour quoi faire	6
2. Lutter contre le décrochage scolaire avec My Story Map	8
2.1 Ma Story Map personnelle	9
2.2 Ma Story Map didactique	10
3. Les outils de My Story Map	12
Etude: Raconter des histoires numériques pour lutter contre le décrochage	12
Module d'apprentissage : Comment raconter une histoire (de vie)	
Module d'apprentissage : Compétences en production numérique	12
Analyse de l'impact : Le Digital Story Mapping en pratique	13
Storywall: Plateforme en ligne d'histoires de vie numériques	13
Module d'apprentissage : prévenir le décrochage scolaire grace au digital story mapping	14
Appel a l'action : prévenir le décrochage scolaire a travers la cartographie numerique	14




1. L'APPROCHE DE MY STORY MAP

L'approche de "My Story Map" est le résultat d'un projet de partenariat stratégique Erasmus+ pour l'innovation dans le secteur de l'enseignement scolaire, mis en œuvre entre 2017 et 2020 par 6 partenaires d'Italie, de France, d'Espagne, de Belgique et d'Autriche.


Le projet visait à utiliser le potentiel du Digital Story Mapping en tant que stratégie éducative soutenant la prévention (meilleur accès à une éducation inclusive et de base de qualité), l'intervention (tutorat, soutien, mentorat) et la compensation (réengagement dans l'apprentissage et identification de nouvelles voies d'éducation et de formation) du décrochage scolaire.

Parmi les nombreux projets et initiatives qui ont été mis en œuvre pour prévenir, intervenir contre et compenser l'abandon scolaire précoce au niveau national et européen, l'approche de "My Story-Map" vise à apporter de l'innovation à plusieurs égards :


-  **Approche trans-sectorielle:** le projet développe des stratégies qui peuvent être reçues et mises en œuvre par les écoles, les établissements de formation professionnelle, les centres d'apprentissage tout au long de la vie, les centres de jeunesse et les organisations de jeunesse ;
-  **Application de stratégies centrées sur les élèves :** le projet utilise le potentiel de motivation des nouveaux médias et les préférences des jeunes en matière de médias;



L'accent mis sur les enseignants, les formateurs, les éducateurs: il développe des modules de formation pertinents conçus spécifiquement pour prévenir et traiter le phénomène du décrochage scolaire et il combine de manière synergique des actions de prévention, d'intervention et de compensation qui peuvent être appliquées dans un contexte formel et non-formel ;



Activités extra-scolaires: l'approche d'apprentissage informel du projet est adaptée pour répondre aux conditions préalables d'un travail éducatif réussi avec les groupes cibles, car elle renforce l'estime de soi, améliore la motivation et soutient les processus d'apprentissage ;



L'apprentissage personnalisé: les cartes numériques peuvent être hautement personnalisées et offrent ainsi des parcours d'apprentissage très personnels, conçus en fonction des besoins d'apprentissage spécifiques de chaque individu.



1.1. Pourquoi?

My Story Map a développé une stratégie éducative, basée sur l'utilisation pédagogique de la méthodologie du Digital Story Mapping, qui vise à :

- explorer les facteurs de prévention du décrochage scolaire grâce au Digital Story Mapping ;
- Renforcer les compétences en communication et les compétences numériques, deux compétences clés fondamentales, tant pour les jeunes qui quittent prématurément l'école que pour ceux qui sont en risque de décrochage scolaire ;
- Sensibiliser aux causes du décrochage scolaire et aux conséquences personnelles de cette décision sur sa propre vie ;
- Encourager une analyse consciente de son propre parcours éducatif afin de redéfinir les objectifs de vie en termes de possibilités d'éducation et d'emploi ;
- Mettre à disposition des outils de documentation et de conseil contre le décrochage scolaire, utilisables également par les générations futures d'élèves en risque de décrochage scolaire ;
- Contribuer à réduire les taux de décrochage scolaire ;

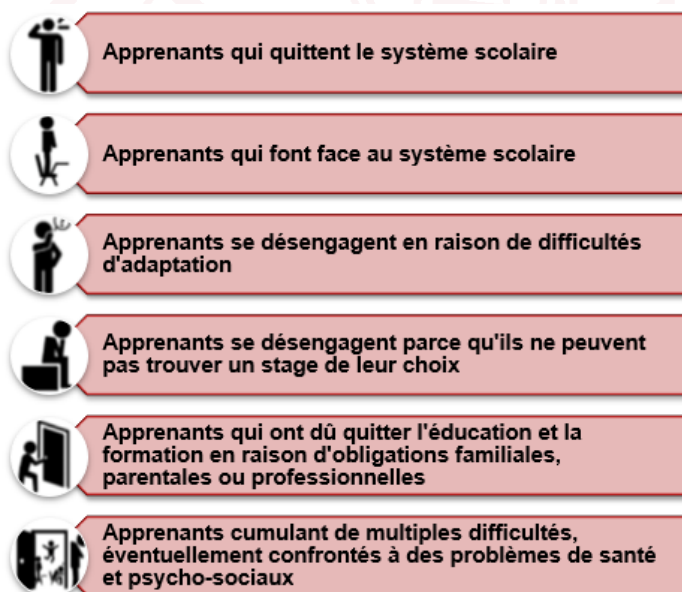


1.2. Qui?

Il existe plusieurs définitions "d'élèves en risque de décrochage scolaire", chacune ayant sa propre perspective et ses critères spécifiques, qui peuvent convenir à certains contextes et moins à d'autres. Paradoxalement, on peut dire que chaque élève est à risque (sauf peut-être les rares et chanceuses exceptions qui peuvent compter sur d'excellentes capacités et un environnement favorable) parce qu'être "à risque" n'implique pas plus exclusivement un échec scolaire en termes de notes et d'évaluation mais, au sens large, un échec ou un développement limité des compétences et des talents propres des élèves.

Les profils des jeunes qui ne poursuivent pas leurs études et leur formation sont variés. Si certains connaissent des situations personnelles difficiles qui les amènent à quitter prématurément le système éducatif, d'autres sont semblables à ceux qui finissent par poursuivre leurs études.

L'étude du Cedefop (2016b) a identifié six profils de jeunes qui quittent prématurément l'école et d'apprenants qui risquent de le faire. Ces profils illustrent la manière dont différents facteurs de risque peuvent interagir, conduisant ainsi au décrochage scolaire. Les profils montrent différents niveaux de désengagement et différents types de défis. Les professionnels qui conçoivent des mesures pour lutter contre le décrochage scolaire doivent réfléchir aux caractéristiques spécifiques de leur(s) groupe(s) cible(s) et agir en conséquence. Cette approche exige également des décideurs politiques qu'ils affinent et ciblent leurs réponses.



Source : extrait de l'étude du Cedefop (2016b)

Selon le rapport final du groupe de travail thématique sur le décrochage scolaire de la Commission européenne (2013), le développement de la capacité de la communauté éducative à créer et à maintenir des environnements d'apprentissage qui soutiennent les élèves à risque est d'une importance cruciale pour réduire le décrochage scolaire. Toutefois, les enseignants ont besoin d'un soutien pour développer et adapter différentes méthodologies et compétences afin de répondre aux besoins de chaque élève. Le rapport souligne spécifiquement comment, comme condition d'un apprentissage réussi, les enseignants doivent renforcer leur rôle de "facilitateurs de l'apprentissage".



1.3. Pour quoi faire

Afin d'évoluer vers le statut de "facilitateur d'apprentissage", les enseignants doivent calibrer leur action, en tenant compte des nouveaux styles cognitifs dont font preuve les jeunes aujourd'hui. L'utilisation des nouvelles technologies peut être un outil précieux pour promouvoir l'apprentissage et créer un environnement virtuel qui peut faciliter l'échange d'idées, de matériel et d'informations. C'est dans ce type d'environnement que les étudiants deviennent des acteurs et des co-acteurs du processus d'apprentissage, surtout à un moment où de nombreux jeunes en risque de décrochage scolaire n'ont pas le sentiment d'être reconnus ou d'avoir un lien avec l'école.

L'approche de My Story Map a permis d'identifier que les résultats d'apprentissage les plus précieux et les plus significatifs améliorés par les activités de Digital Story Mapping sont :

- 📍 Aider à maintenir la motivation des participants ;
- 📍 Stimuler la réflexion sur les choix de vie passés et leurs conséquences ;
- 📍 Stimuler la réflexion sur les objectifs futurs et personnels ;
- 📍 Accompagner le développement de compétences comme la prise de parole en public, l'empathie et l'écoute ;
- 📍 Améliorer la conscience de soi et la confiance en soi ;
- 📍 Améliorer les compétences numériques

En combinant le potentiel offert par la méthodologie du Digital Story Mapping, une approche pédagogique holistique et les 10 compétences clés principales identifiées par le Forum économique mondial dans "The Future of Jobs", My Story Map décrit et identifie 10 domaines principaux (divisés en 50 compétences spécifiques), qui peuvent être développés grâce à l'utilisation des supports d'apprentissage fournis.

Ces domaines couvrent un très large éventail de compétences, allant des compétences numériques aux compétences sociales, organisationnelles, personnelles et interpersonnelles. De manière plus spécifiques, la méthode a été testée et les domaines dans lesquels les compétences ont été les plus grandement développées sont

1. COMMUNIQUER DE MANIÈRE SIGNIFICATIVE ;
2. CRÉATION DE CONTENU NUMÉRIQUE ;
3. CONSCIENCE ET RESPONSABILITÉ PERSONNELLES ;
4. TRAVAILLER EN ÉQUIPE ;

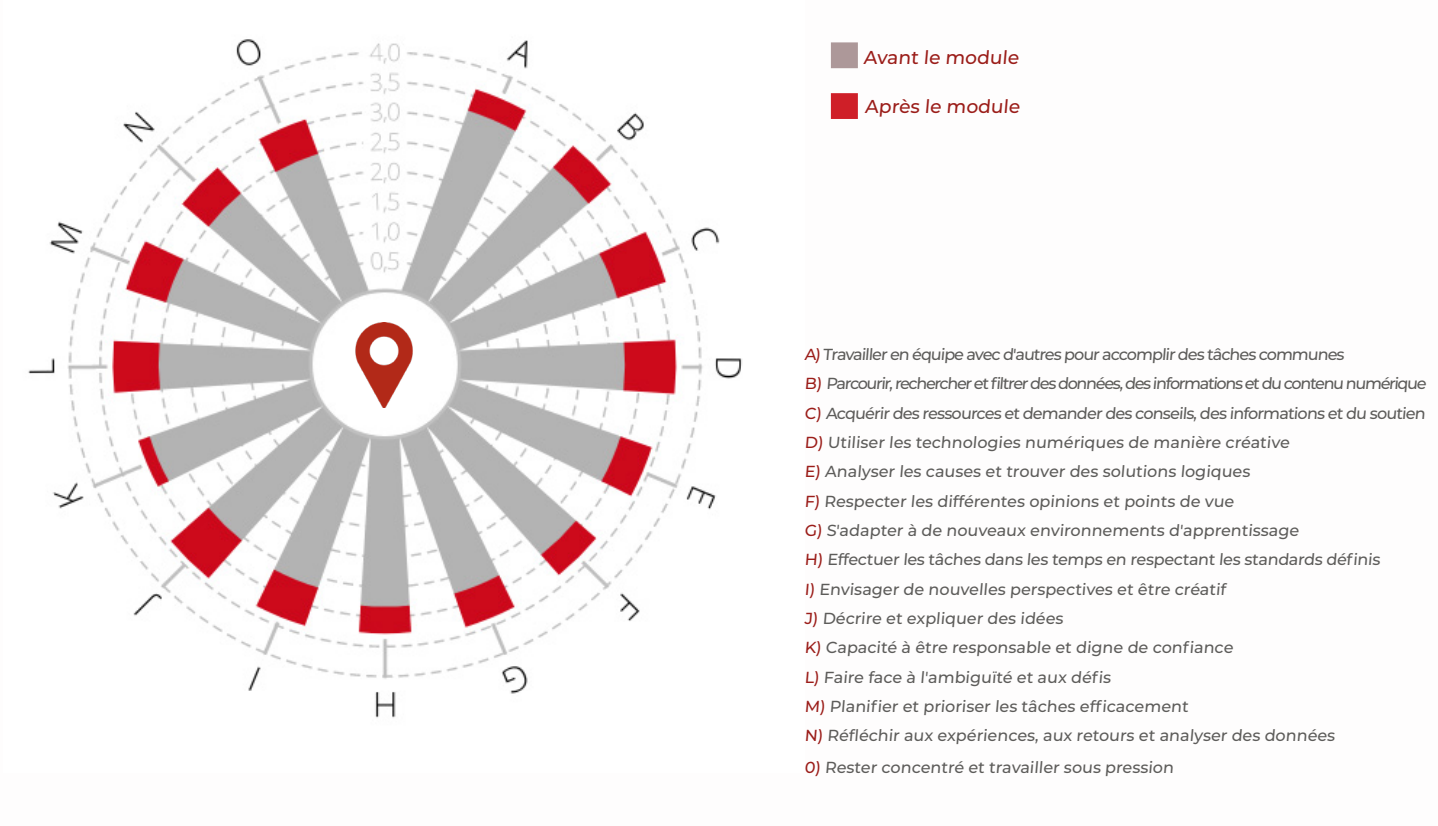
L'approche de My Story Map donne aux jeunes l'occasion de s'entraîner à parler d'eux-mêmes, à s'ouvrir et à établir des liens entre différents événements et éléments de leur vie. Pour la plupart d'entre eux, la réflexion personnelle est un processus qui leur semble très lointain et ils ne sont pas facilement disposés à s'y engager. La réflexion sur leurs talents, leurs qualités et leurs ressources, est perçue comme extrêmement difficile, mais une fois qu'ils parviennent à s'y intéresser, ils retrouvent un sentiment d'estime de soi, ce qui est une étape extrêmement importante à franchir en termes de développement personnel.

Ils développent également leur capacité à envisager leur propre réflexion sur l'avenir en fonction de petits objectifs à court terme, en identifiant un but principal et en s'efforçant de déterminer les différentes étapes qui peuvent les mener à sa réalisation. Cela peut aussi se traduire par le développement et l'amélioration de leurs compétences en matière d'organisation, par une plus grande capacité à structurer leur travail et à résumer leurs pensées et leurs idées.

L'écoute et l'apprentissage mutuel ont également été l'un des principaux résultats de l'activité développée dans le cadre de My Story Map. Dans la plupart des cas, les participants sont réellement intéressés d'entendre l'histoire des autres et se montrent solidaires et attentifs.

Le fait d'utiliser une carte numérique pour analyser les causes et trouver des solutions logiques, de tester ses propres expériences dans différents domaines, de pouvoir s'inspirer des opinions des autres et de réaliser une tâche avec un groupe de pairs pour faire quelque chose ensemble, donne une valeur différente à l'idée de travailler avec les autres. Dans ce cadre, l'individu n'est pas amené à voir les autres de manière compétitive ou comparative, mais se redécouvre inclus comme un élément actif et essentiel.

Évaluation de l'apprentissage sur les compétences clés



Source : extrait de l'analyse des résultats de l'auto-évaluation des jeunes recueillis lors de la phase pilote


La méthodologie proposée amène les enseignants à adopter une attitude plus proche de celle du coach, du facilitateur, en donnant progressivement de plus en plus d'espace à l'autodétermination des élèves.


Les enseignants pensent que My Story Map offre un modèle d'étude alternatif qui a le potentiel de changer non seulement l'attitude mais aussi le rôle de l'élève dans la classe, en renforçant sa capacité à travailler seul et en groupe et, en même temps, augmente sa capacité relationnelle et améliore sa communication.

2. LUTTER CONTRE LE DECROCHAGE SCOLAIRE AVEC MY STORY MAP

La méthodologie du Digital Story Mapping est basée sur l'utilisation d'applications web capables de combiner des données géospatiales avec des textes narratifs, des photos et du multimédia, y compris de la vidéo, afin de visualiser un thème ou des événements séquentiels avec des designs attrayants. Dans le cadre de My Story Map, la carte est un outil qui permet aux utilisateurs de regarder quelque chose d'un point de vue différent, de relier les choses. Elle est conçue comme un moyen de partager des connaissances et de transmettre des informations, d'interagir et de s'engager avec l'autre afin de montrer aux autres des choses qu'ils ne pourraient pas voir autrement.

L'approche de My Story Map adopte le Digital Story Mapping afin d'engager les jeunes dans un processus de contextualisation et de création de leurs propres récits, tout en se concentrant également sur l'aspect production, afin qu'ils deviennent en même temps :

 **Des producteurs de contenus :** ils ont la possibilité de découvrir ce qui se cache derrière les produits multimédias avec lesquels ils interagissent quotidiennement, en explorant de manière créative la manière dont ils sont créés ;

 **Des utilisateurs de contenus :** ils ne se contentent plus de lire ou d'écouter une histoire, mais, grâce à l'interaction avec celle-ci, ils sont également en mesure de s'en approprier le contenu.

Il existe aujourd'hui de nombreuses plateformes différentes qui permettent aux personnes de raconter des histoires à l'aide de cartes, comme Odyssey JS, StoryMaps JS, MapStory, Cov-On et d'autres. La principale plateforme choisie pour la création des cartes numériques dans le cadre de l'atelier My Story Map est celle d'ESRI Story maps.



2.1. Ma Story Map personnelle

Une action de My Story Map est un module de 6 sessions d'ateliers, basé sur un mélange d'activités à la fois expérientielles et théoriques. Au cours de l'atelier, les jeunes s'engagent dans un parcours centré sur le Digital Story Mapping et sont encouragés rechercher et à organiser dans une carte narrative digitale, les causes et les raisons qui les ont amenés à décider d'abandonner le système éducatif et/ou de formation.

L'expérience est divisée en 4 phases, durant de 20 à 30 heures au total. Elle est conçue s'adresser à de petits groupes. Cependant, le concept de s'appuyer sur des modules est strictement lié à l'idée d'un programme d'apprentissage flexible, dans lequel rien n'est fixe, mais où il y a la possibilité, à tous les niveaux, de choisir et de combiner les contenus de différentes manières selon le contexte de chaque situation d'apprentissage particulière

La prévention

Le travail avec les jeunes se distingue par un niveau élevé d'ambiguïté et nécessite donc une approche qui permette de reconnaître les antécédents spécifiques et de développer le caractère unique de chaque personne. L'atelier est basé sur le principe de l'apprentissage de l'inclusion et il fournit une grande variété d'approches et d'outils éducatifs, capables de stimuler différents styles d'apprentissage et d'activer des canaux psychologiques et cognitifs très différents tout au long de ses quatre phases. Les apprenants sont engagés dans des temps de discussion et de comparaison, de travail en groupe, de simulations, d'expériences en plein air, de moments de réflexion et de partage, avec l'idée de promouvoir une expérience aussi riche et diversifiée que possible.

L'intervention

En demandant aux jeunes de s'engager dans un processus de narration personnelle, l'atelier leur permet de donner un sens à un événement, une situation, une période de leur vie. Pédagogiquement, cette façon d'énoncer sa propre histoire offre la possibilité d'apprendre à se connaître de manière plus profonde, d'accroître sa propre conscience personnelle et de favoriser l'autonomisation de l'individu. En s'engageant dans ce processus, les jeunes apprennent en fin de compte non seulement à identifier et à décrire les faits et les événements, mais aussi à leur donner un sens. L'atelier est conçu de manière à créer un environnement de sécurité et de confiance dans lequel les réactions et les réponses, qu'elles soient individuelles ou collectives, deviennent l'objet d'une évaluation attentive, d'une écoute, d'un respect, d'une auto-évaluation.

La compensation

L'atelier exploite activement l'élément de plaisir comme un canal par lequel l'apprentissage peut être perçu à la fois comme une opportunité et comme un choix personnel possible, afin d'augmenter le potentiel d'apprentissage à être inclus parmi les futurs parcours possibles des jeunes participants. L'expérience, grâce à un système spécifique d'auto-évaluation, encourage les jeunes à s'approprier leur processus d'apprentissage et, surtout, à prendre davantage conscience de leur propre valeur. Elle favorise une évolution vers un apprentissage centré sur l'apprenant, dans lequel les jeunes eux-mêmes sont chargés de fixer et de définir leurs propres objectifs et les étapes nécessaires pour les atteindre.



2.2. Ma Story Map didactique

Une action de My Story Map est un module multi-sessions qui intègre des éléments d'apprentissage non formel grâce à la méthodologie de Digital Story Mapping dans le programme didactique. Le module vise à promouvoir chez les élèves un sentiment d'appropriation et de réappropriation du contenu éducatif et de l'expérience d'apprentissage, par le biais du processus de création d'une carte narrative numérique sur un sujet donné et/ou une matière choisie par l'enseignant dans les programmes éducatifs.

La mise en œuvre du module est conçue pour durer entre 15 et 25 heures pour l'ensemble du programme d'apprentissage, y compris les heures consacrées à la réflexion individuelle et autonome des étudiants et à la production à domicile. Le module est adapté pour être mis en œuvre dans un cadre individuel ou collectif.

La prévention

Dans le module, l'enseignant a pour tâche de créer, grâce à une approche didactique collaborative basée sur le travail en groupe et/ou individuel, les unités d'apprentissage qui servent de base à l'étude personnelle. Il le fait en travaillant sur le concept d'apprentissage autonome où l'étudiant, une fois le sujet choisi, est celui qui est chargé de concevoir ce qui pourrait être sa propre version réélaborée du sujet par des moyens d'expression liés au monde de la technologie numérique. De cette façon, l'étudiant apprend à déconstruire un ensemble d'informations et à le reconstruire sur la base de ses propres connexions logiques et de son intuition, en recherchant son propre style d'apprentissage.

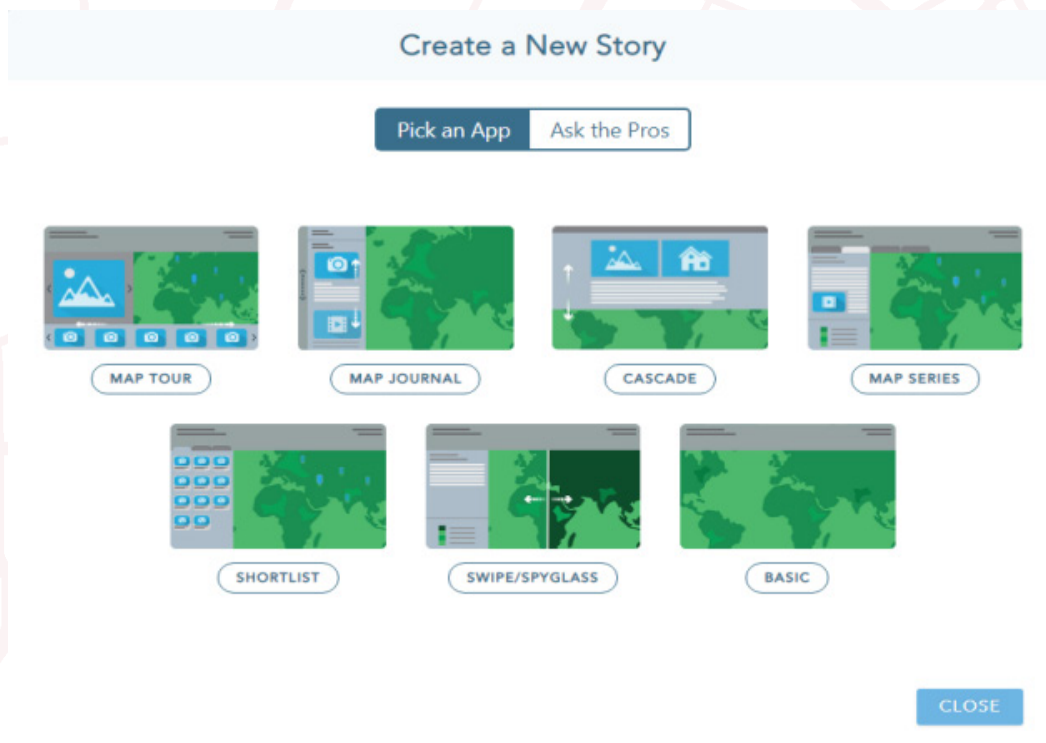
L'intervention

Partant de l'intuition que le moment le plus délicat du processus didactique n'est pas l'accès aux contenus mais leur application et leur réélaboration, l'approche pédagogique inversée et renversée présentée dans le module représente une opportunité de redéfinir le rôle des enseignants. Ici, l'enseignant, plutôt que d'introduire sans discernement des notions qui ne sont pas assimilées par tous de la même manière, assume un rôle plus complexe qui favorise l'"extraction" du potentiel de chaque élève. Dans le cadre de ce module, l'enseignement qui favorise la motivation à apprendre est un processus réfléchi d'alignement des choix des élèves, de sorte que ces derniers perçoivent la valeur de ces choix en tant qu'outils pour répondre à leurs besoins et objectifs d'apprentissage.

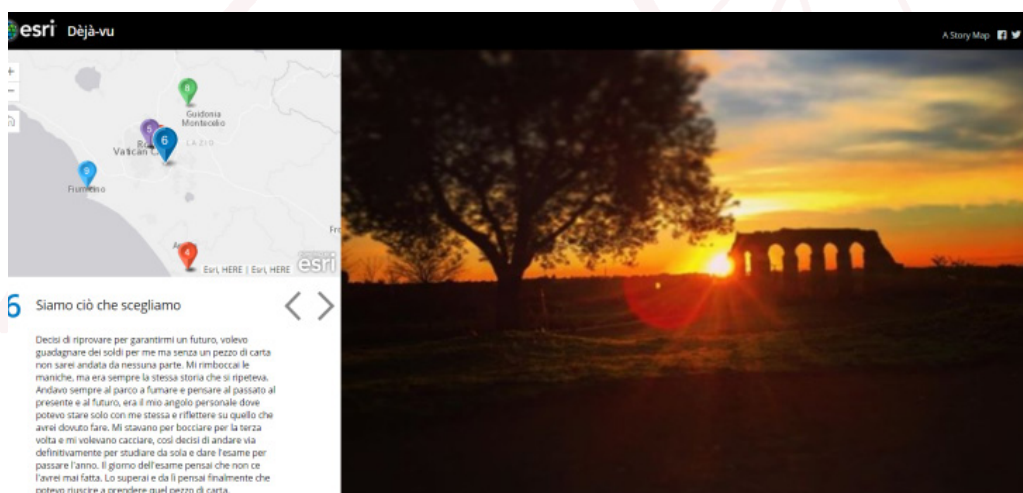
La compensation

L'utilisation de cartes numériques représente une façon différente d'apprendre dans laquelle les élèves s'impliquent et agissent de première main en utilisant leur expérience et leur créativité pour construire leur propre processus d'apprentissage, en utilisant leurs connaissances et leurs compétences pour créer des produits tels que des photos, des vidéos, des histoires numériques, des présentations multimédia qui peuvent enrichir leur programme d'études. Grâce à un processus de participation interactive à travers lequel il est plus facile d'observer, d'apprendre, de traiter, d'expliquer et de mémoriser des concepts, les élèves deviennent les protagonistes de l'action didactique.





Source: ArcGIS Classic Story Maps™ builder

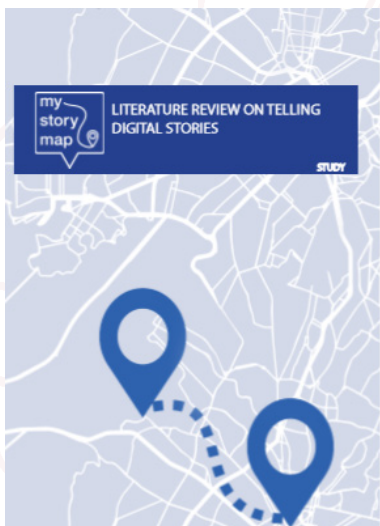


Source: Amy's digital story-map "Dèjà-vu" (<https://arcg.is/118Dmm>)



3. LES OUTILS DE MY STORY MAP

ETUDE: Raconter des histoires numériques pour lutter contre le décrochage scolaire



L'étude résume les résultats des activités nationales et transnationales de recherche documentaire et se concentre sur quatre domaines clés :

- premièrement, la situation actuelle en matière de prévention, d'intervention et d'indemnisation des jeunes quittant prématurément le système éducatif et de formation dans les pays participant au projet (IT, AT, BE, FR, ES), dans d'autres pays européens et au niveau européen ;
- deuxièmement, l'étude examine certaines solutions et les progrès réalisés dans le cadre stratégique "Éducation et formation 2020" et fait la synthèse de l'état actuel de la recherche sur le potentiel du storytelling et du Digital Story Mapping pour impliquer les jeunes à risque (Marta, 2015) ;
- troisièmement, l'étude présente les possibilités d'enseignement et de formation dans les pays partenaires, spécifiques aux groupes cibles ;
- enfin, l'étude explore les politiques à différentes échelles, les stratégies d'engagement, l'utilisation rapportée des outils, les approches pédagogiques, les réussites et les recommandations.

MODULE D'APPRENTISSAGE : Comment raconter une histoire (de vie)

MODULE D'APPRENTISSAGE : Compétences en production numérique



Les deux modules d'apprentissage ont été combinés dans un seul livret, qui est organisé et divisé en cinq parties principales :

- la méthodologie des histoires personnelles grâce au Digital Story Mapping ;
- l'aperçu de l'expérience de l'atelier en termes d'approche et de structure, accompagné des grandes lignes des quatre phases d'apprentissage ;
- les objectifs d'apprentissage, en examinant les compétences identifiées à développer dans le cadre de l'atelier et en les replaçant dans le contexte du travail sur le Digital Story Mapping appliqué à la lutte contre le décrochage scolaire ;
- l'auto-évaluation, qui fournit un format spécifiquement conçu autour des objectifs d'apprentissage identifiés pour l'atelier et explique comment les résultats de l'auto-évaluation peuvent être une ressource à la fois pour les apprenants et les facilitateurs, en apportant un soutien supplémentaire afin de mieux comprendre comment concevoir l'expérience de l'atelier ;
- les grandes lignes de tous les supports d'apprentissage pour les sessions en face-à-face qui ont été sélectionnés afin de répondre et d'aborder les objectifs d'apprentissage identifiés, divisés en fonction du contenu et de l'objectif de chaque session d'apprentissage spécifique.

La sélection des supports d'apprentissage est basée sur un contexte éducatif non-formel, centré sur les participants et leur volonté personnelle de s'investir dans une tâche orientée vers la réalité avec un résultat réel et tangible.



ANALYSE DE L'IMPACT : Le Digital Story Mapping en pratique



L'analyse d'impact a été produite dans le but de montrer les résultats de la phase de mise en œuvre réalisée en Italie, en Autriche, en France, en Belgique et en Espagne des ateliers MSM (My personal story-map) et impliquant 75 jeunes.

Afin de servir son objectif, le contenu de l'analyse a été organisé et divisé en trois sections principales :

- la première présente le cadre méthodologique de l'atelier, en soulignant ses qualités les plus pertinentes par rapport au travail de lutte contre le décrochage scolaire ;
- la seconde contient les résultats de la phase de mise en œuvre ;
- la troisième analyse les conclusions et fournit des recommandations pour l'utilisation future des résultats et une meilleure adaptabilité et transférabilité dans les différents secteurs de l'école, de l'éducation non formelle pour les jeunes, de l'EFP et de l'éducation des adultes.

STORYWALL: Plateforme en ligne d'histoires de vie numériques (mystorywall.eu)



Le Story Wall est la salle d'exposition en ligne des cartes numériques (de vie) réalisées par les jeunes impliqués dans la phase de mise en œuvre internationale de l'atelier MSM (My personal story map). La plateforme est conçue pour poursuivre de multiples objectifs s'adressant à différents groupes cibles :

- elle met en valeur le résultat de la prise de conscience de soi et nourrit la confiance en soi des auteurs des récits de vie numériques (jeunes en décrochage scolaire ou en risque de décrochage) ;
- elle s'adresse à d'autres jeunes (pairs) et les encourage à interagir avec les histoires et les cartes en les partageant, en les aimant, en les commentant, en y contribuant, etc ;
- elle montre concrètement aux enseignants comment concevoir des cartes numériques, quelles caractéristiques elles peuvent comporter et quelle est la puissance de l'utilisation des cartes comme outil de prévention du décrochage scolaire.

NOTE D'UTILISATION : l'interface est multilingue (français, italien, anglais, espagnol, flamand et allemand), mais les story-maps numériques sont disponibles dans la langue nationale des auteurs. Le résumé de leur contenu est traduit dans toutes les langues. Certains des récits peuvent être répertoriés comme privés selon la volonté de l'auteur ou des auteurs.



MODULE D'APPRENTISSAGE: Prevenir le décrochage scolaire grace au digital story mapping



Le module d'apprentissage se divise et organise son contenu en six parties principales :

- le cadre pédagogique, qui fixe les prémisses de l'approche didactique envisagée par le module ;
- la méthodologie du Digital Story Mapping, qui donne un aperçu et un approfondissement du principal outil de travail à adopter lors de l'expérience d'apprentissage avec les élèves ;
- l'aperçu du module en termes d'approche et de structure, accompagné des principales lignes directrices pour la mise en œuvre ;
- les objectifs d'apprentissage, en examinant les compétences identifiées à développer dans le cadre du module et en les replaçant dans le contexte du travail sur le Digital Story Mapping appliqué au décrochage scolaire ;
- la stratégie d'évaluation à adopter dans le cadre du module, qui s'adresse à la fois aux enseignants et aux élèves ;
- les grandes lignes de tous les supports d'apprentissage pour les sessions en face-à-face qui ont été sélectionnés pour répondre aux objectifs d'apprentissage identifiés, divisés selon le contenu et l'objectif de chaque phase d'apprentissage spécifique.

Les principaux éléments du module (Ma carte narrative didactique) sont basés sur une unité d'apprentissage unique ou interdisciplinaire (contenu didactique) combinée à des principes de narration et de récit numérique appliqués à l'enseignement.

APPEL A L'ACTION: Prevenir le décrochage scolaire a travers la cartographie numerique



Un document élaboré pour présenter l'approche de My Story Map à partir des résultats et des enseignements tirés du projet de partenariat stratégique. Destiné aux directeurs d'établissements scolaires, aux enseignants et aux éducateurs, ce document présente un ensemble de ressources spécialisées, développées à des fins multiples, et visant à prévenir et à lutter contre le décrochage scolaire. Il fournit une orientation et des conseils pour la mise en œuvre d'actions, à l'intérieur et à l'extérieur de l'environnement scolaire, et pour la conception de nouvelles actions en faveur des jeunes en décrochage scolaire et de ceux qui risquent d'abandonner leurs études. Les outils présentés proviennent de la contribution combinée des pratiques d'éducation formelle et non formelle, offrant deux lignes d'intervention différentes pour lutter contre le phénomène du décrochage scolaire.

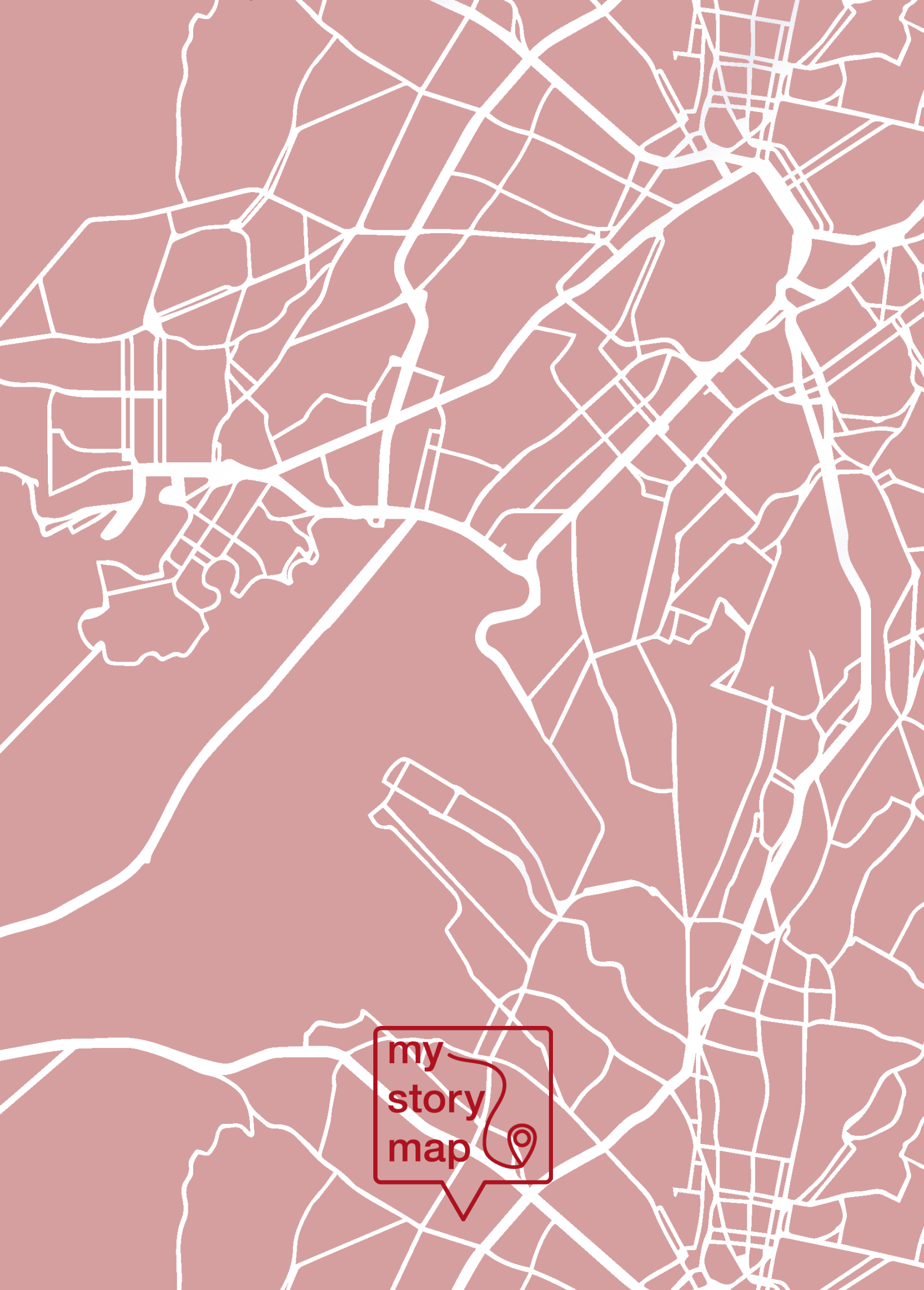


Les ressources en ligne peuvent être téléchargées sur le site
www.mystorymap.eu

Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne



Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.



my
story
map

