

Projet Bouge ton espace



Objectifs

- Repenser un espace de travail adapté aux besoins numériques actuels (XXI^{es}.)
 -  Faire un rapport sur le **contexte existant**.
 -  Analyser les **besoins** liés à cet espace.
 -  Rechercher les **solutions** répondant à ces besoins.
 -  **Mettre en œuvre** les solutions retenues.
 -  **Présenter** le projet finalisé.

Conditions de l'activité

- Lieu choisi : salle d'activités d'anglais, salle 28.
- Travaux de groupes : activité de classe, répartition des tâches par petits groupes, synthèse générale de la classe.
- Chaque groupe est responsable d'une tâche, du compte-rendu de celle-ci et de sa réalisation.
- Dans un groupe, chacun doit être capable d'expliquer ce qu'il a fait.
- La répartition des tâches se fait par les élèves.
- Cette activité **est évaluée**

Répartition des tâches-Postes

Tâches	Groupes	Postes
Contexte existant	- -	Mesurer, répertorier le mobilier et la disposition dans la salle, réaliser la maquette de l'existant
Analyse des besoins	- -	Outils, matériels utilisés, conditions de travail, effectifs...
Recherche de solutions	- -	Mobilier, IOT, projection, partage...Budget
Mise en œuvre des solutions	- -	Maquettes, simulations, prototypes, démonstrations...
Présentation du projet	- -	Présentation dynamique, revue de projet, budget équilibré

Inventaire, contexte existant

Mesures

Mesurer la salle sous toutes ses dimensions pour en effectuer la maquette numérique

 Hauteur, longueur, largeur : Salle, portes, fenêtres,

 Positions des ouvertures

 Positions des prises et autres éléments fixes.

Nomenclature du contenu de la salle

10				
9				
8				
7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
Rep.	Nbre.	Désignation	Matière	Observations

Maquette de la salle actuelle

Sur un logiciel de modélisation numérique (SweetHome3D par exemple)

La maquette doit être au plus proche du réel : couleurs, mobilier, sol...

Analyse des besoins

- ☐ Questionnement des professeurs, des élèves, des directives pédagogiques.

Besoins matériels

- ☐ Faire le point sur les besoins liés aux effectifs
 -  Nombre de places, tables, chaises, IOT
 -  Nombre d'enseignant, matériel nécessaire

Conditions de travail

- ☐ Faire l'inventaire des différents cas de figure d'activités.
 -  Activités individuelles
 -  Activités de classe
 -  Activité de groupe
 -  Activités en autonomie
 -  Activités en évaluation

Ecart entre matériel actuel - matériel nécessaire

- ☐ Quel matériel doit-on ajouter, retirer ou garder pour réaliser des activités innovantes ?

Recherche de solutions

Se renseigner : veille.

- Utiliser les boites à outils proposées sur [la page "pearltrees" du projet](#)
- Rechercher en ligne des innovations d'aménagement de salle de classe liées au numérique.
- Comprendre le principe de l'ENT Box pour l'intégrer au projet.

Choisir : décision.

- Identifier les avantages et inconvénients de chaque solution possible.
- Réaliser un tableau récapitulatif

Argumenter ses choix.

- Présenter ses choix en les comparants à d'autres pour les justifier.

Mise en œuvre des solutions

Utiliser du matériel réel.

- ☐ Utiliser le mobilier de la coopérative numérique 22 prêté pour l'occasion.

Installer la salle avec du matériel de démonstration

Prendre des photos et filmer des mises en scène

- ☐ Réaliser la maquette numérique avec chercher en ligne des innovations d'aménagement de salle de classe liées au numérique.

Maquette numérique.

- ☐ Réaliser l'aménagement sur maquette numérique.
 -  Utiliser la maquette numérique réalisée pour décrire l'existant
 -  La nettoyer de tout ce qu'on retire
 -  Installer le nouvel équipement

Inventaire du projet.

- ☐ Inventaire chiffré du matériel prévu :
 -  Mobilier
 -  IOT
 -  Equipement pédagogique
- ☐ Inventaire chiffré des modifications apportées
 -  Peintures, sols...
 -  Travaux divers : prises, connectiques, équipements muraux

Argumenter ses choix.

Présenter ses choix en les comparant à d'autres pour les justifier.

Présentation du projet

Présentation dynamique

- ☐ Prendre connaissance des outils de présentation dynamique adaptés et en choisir un ou plusieurs.

-  Prezzi
-  Genially
-  Thinglink

Montage vidéo

- ☐ Découvrir un outil de montage vidéo adapté

-  Shotcut

Le projet

- ☐ Préparer et réaliser les supports de présentation

-  Tableaux, documents,
-  Images 3D animées des maquettes,
-  vidéos extérieures, vidéos réalisées,
-  photos, documents descriptifs des choix retenus.

- ☐ Monter un film de 3 minutes maximum présentant tout le projet.