



PRIX JEAN PROUVÉ 2020

LES ESPACES
DES PARTAGES
ET POSSIBLES
À L'ÉCOLE

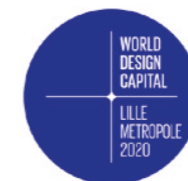
—
PRÉSENTATION
DES PROJETS PRIMÉS




MOBILIER NATIONAL

le **cnam**

vitra.



—
POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE
—



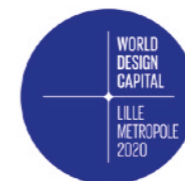
1^{ER} PRIX EX AEQUO CATÉGORIE « IMMATÉRIEL »



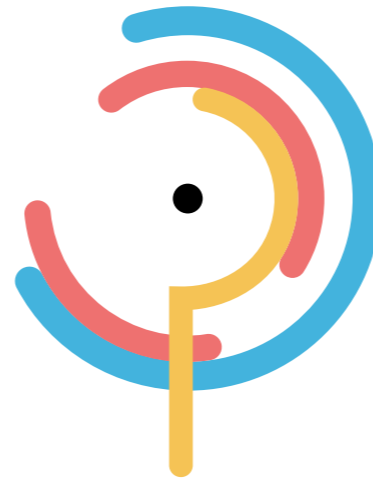

MOBILIER NATIONAL

le **cnam**

vitra.



POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE



KEY

L'ÉCOLE QUI FAIT LIEN

Le tiers-lieu s'incarne ici dans l'activation d'espaces ponctuellement en sommeil au sein de l'établissement. Grâce à une application et à une signalétique imprimable, les lieux vacants sont alloués à des projets coconstruits par la communauté éducative et les acteurs du territoire local. Fab-lab, foire aux livres, forums, soutien scolaire interécoles, etc. permettent d'insérer l'école dans la dynamique de son territoire.

ESPACES INOCCUPÉS

TYPES DE SALLES EXPLOITABLES

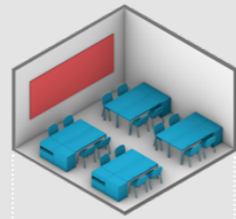
1. Le lycée possède des **espaces inoccupés** qui pourraient être un potentiel à exploiter.

2. Les **équipements du lycée sont qualitatifs** : cuisine, gymnase, salle de spectacle, etc ...

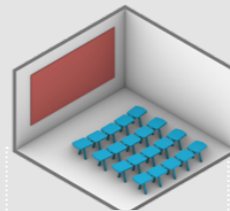
3. Certains **acteurs locaux** ne disposent pas toujours de locaux leur permettant de se développer ou d'entretenir un lien avec le public.

Plusieurs salles sont vacantes au cours de la journée, le week end et pendant les vacances, tandis que les élèves et les professeurs ne disposent pas d'endroits pour se regrouper ou travailler.

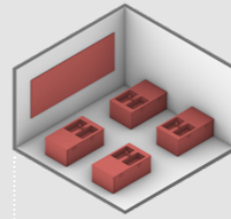
La réflexion à mener est de voir comment créer de nouvelles relations en utilisant le potentiel des espaces vacants pour transformer les liens inter-lycée et impliquer l'établissement au sein du territoire ?



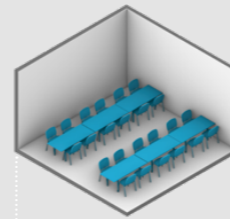
SALLE DE CLASSE



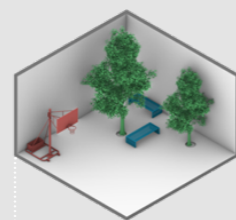
SALLE INFORMATIQUE



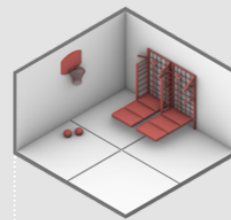
SALLE DE SCIENCES



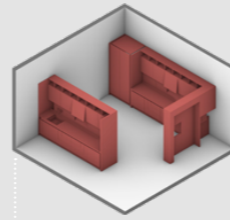
RÉFÉCTORIE



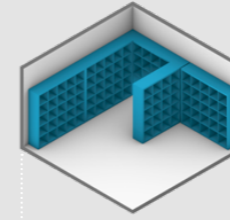
COUR



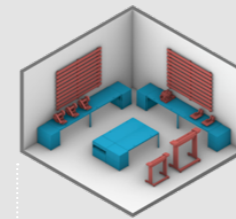
GYMNASSE



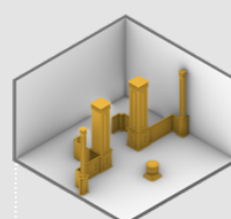
CUISINES



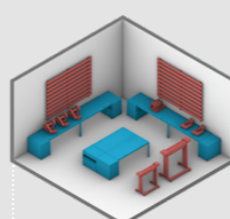
BIBLIOTHÈQUE



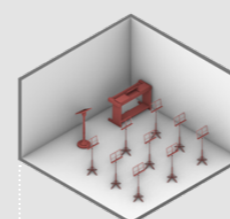
AMPHITHÉÂTRE



CHAPELLE

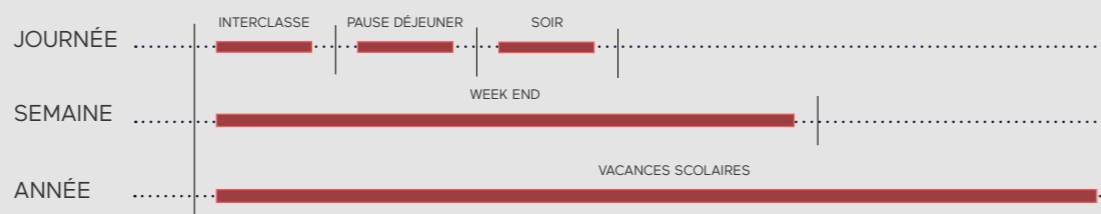


ATELIER BOIS



SALLE DE MUSIQUE

PÉRIODES D'INOCCUPATION



1.

PAROISSE
BANQUE ALIMENTAIRE

2.

MINISTÈRE
DE LA CULTURE
ÉVÈNEMENT ADMINISTRATIFS

3.

ASSOCIATION
SPORTIVE
COMPÉTITION SPORTIVE

4.

RESTAURANT
COURS DE CUISINE

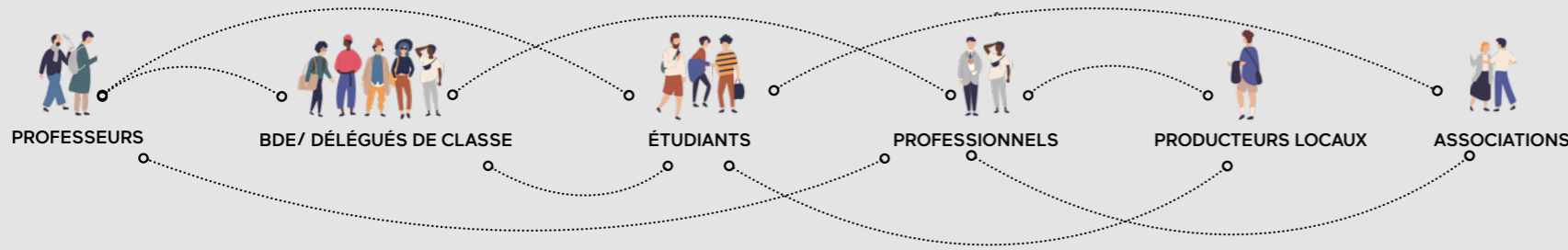
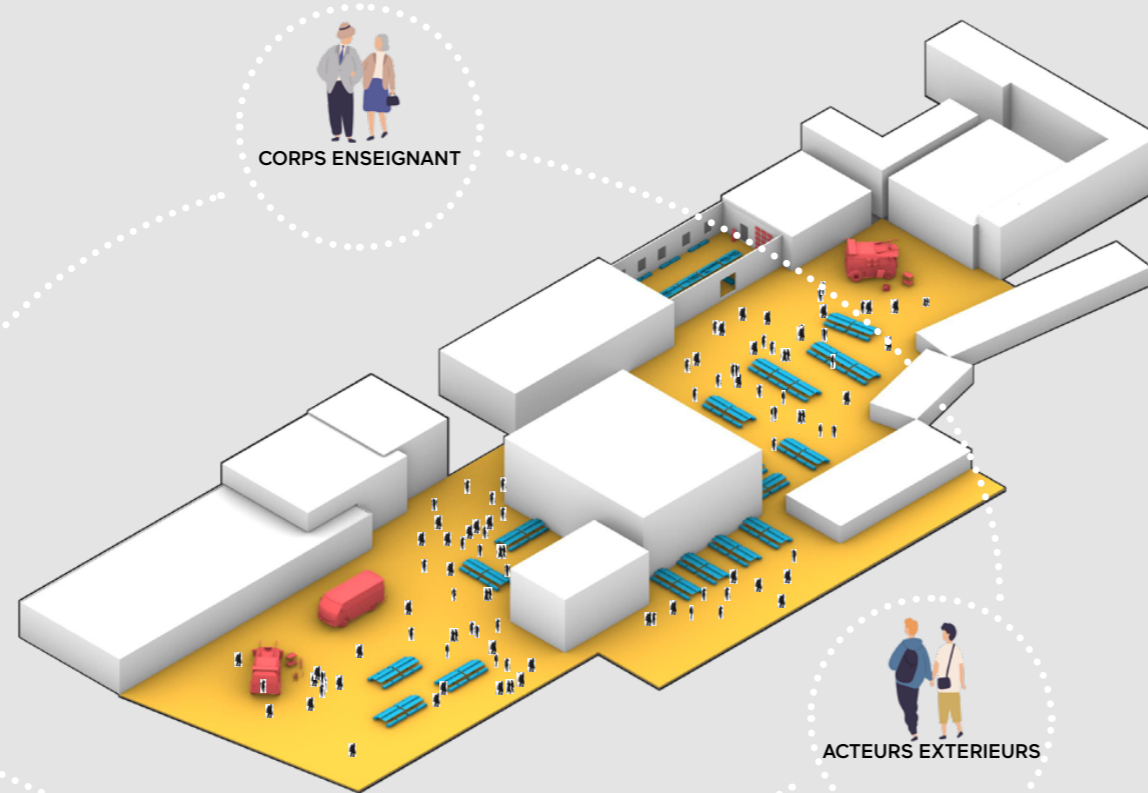
5.

PRODUCTEURS
LOCAUX
MARCHÉ

L'ÉCOLE QUI FÉDÈRE

ENJEUX PÉDAGOGIQUES

L'objectif du projet est de tirer profit des espaces inoccupés. L'idée est d'en faire un vecteur pédagogique et un lien avec le territoire, tout en offrant des clefs pour développer des activités. Ceci conduit à imaginer une nouvelle implication des élèves et du corps enseignant, au sein de la vie du lycée.



L'élève est acteur de l'école et peut s'approprier des clefs de l'action

Les élèves et enseignants peuvent utiliser à des fins pédagogiques les espaces, en dehors des temps de cours

Les acteurs du territoire impliqués dans le projet font participer le lycée à travers son espace

La variété des intervenants favorise les croisements inter-générationnels et les partages de compétences

Ce projet est une source d'opportunités de développement pour les acteurs locaux

1. CHARTE D'ENGAGEMENT

La charte d'engagement conditionne l'implication des étudiants et la bonne utilisation des espaces. Les intervenants extérieurs doivent signer une charte pour ensuite intégrer la communauté Saint Joseph. Ce contrat permet d'expliquer le fonctionnement du système de réservation et d'officialiser l'accord des engagements contractuels.



2. APPLICATION

L'application sert d'outil de communication et d'organisation. Plusieurs étapes permettent d'accompagner l'utilisateur : réservation d'espaces, choix du créneau, création d'un événement, forum de discussions avec les différents acteurs de l'événement, confirmation de l'occupation de la salle.



3. SIGNALÉTIQUE

Les espaces compris dans ce programme bénéficient d'une signalétique permettant de guider les usagers avec un service numérique itinéraire et un code couleur appliqué sur le cadre des portes. Un QR code intégré permet la mise à jour des espaces utilisés sur l'application.





1^{ER} PRIX
EX AEQUO
CATÉGORIE « MATÉRIEL »

HORS DES MURS

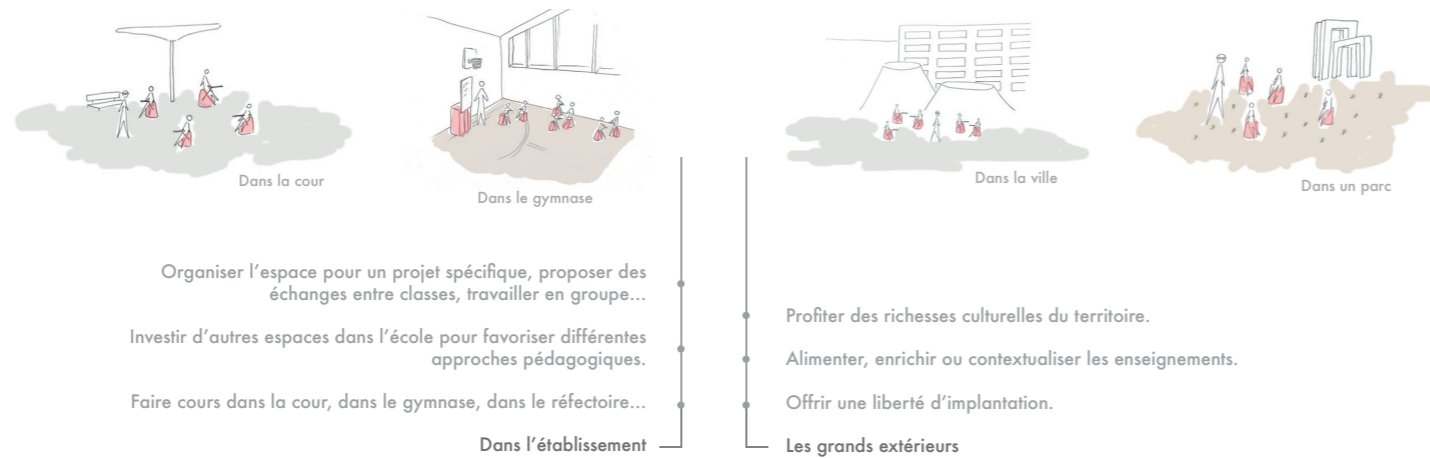
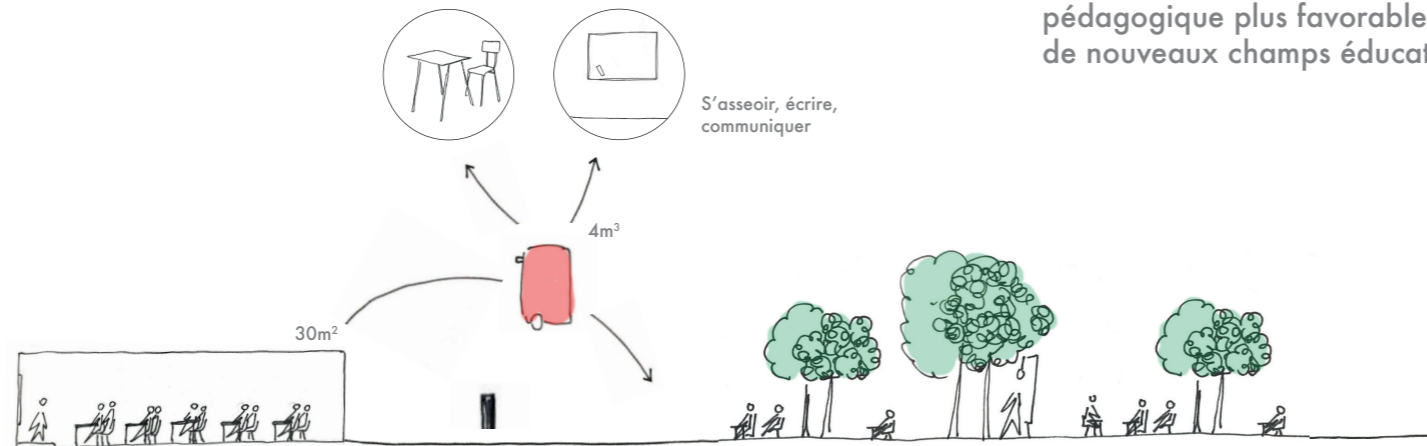
Le projet consiste en une école embarquée sous forme de kit : conçu pour 10 personnes, il rassemble les essentiels d'une salle de classe transportable dans un caisson d'1m3. Dispositif maniable et modulable, *Hors-les-murs* offre la possibilité d'installer des tiers-lieux aux configurations variées au sein de l'école ou de son territoire local. La fabrication du kit est un projet pédagogique en soi : conçu à partir de la collecte de bouchons au sein des écoles, il est fait de plastique recyclé qui lui donne son identité.



Des salles de classes austères contre un cadre pédagogique plus agréable.

Avec une moyenne de 30 élèves par classe le manque de place est le problème majeur des établissements scolaires d'aujourd'hui. Faire rentrer 30m² dans 4m³ est donc la mission à laquelle répond «Hors des murs».

Se munir de l'essentiel et profiter des extérieurs offrent un cadre pédagogique plus favorable. On sort des murs pour s'ouvrir vers de nouveaux champs éducatifs. L'école embarquée !



1. On sort des murs !

La salle de classe est composée d'un mobilier qui conditionne une posture et peu adéquat aux travaux de groupes et aux échanges.

«Hors des murs» propose des éléments légers, qui s'adaptent à toutes les situations, faciles à transporter et à ranger.

2. Sortir de la classe : dans l'établissement ou dans la ville...

3 ... pour apporter de la mobilité et de la flexibilité afin d'encourager l'échange entre élèves et professeurs.

Libre de mouvement, en avant toute !

Pratique d'utilisation, le dispositif «Hors des murs» offre une liberté de mouvement maximale. Composé d'une assise, d'une tablette et d'un support visuel le kit pour 10 personnes propose le nécessaire pédagogique.

Rangé et empilé dans sa boîte de transport, un enseignement est possible hors des frontières de l'établissement.

Assise, table et tableau : tout les essentiels d'une salle de classe sont là.

Le temps d'un cours d'histoire on se plonge dans l'ambiance d'un lieu, on met notre environnement au profit d'un cours de biologie !



Utilisation de l'assise sans tablette.

Transport individuel. L'assise devient contenant.

Transport du kit pour 10 personnes.

La boîte de transport devient rangement.

Utilisation de l'assise avec tablette.

La boîte de transport devient tableau.

MENTION SPÉCIALE DU JURY



L'OASIS est un kit d'éléments se greffant au mobilier scolaire afin d'instaurer de nouvelles formes d'expression au sein du lycée. Il crée ainsi des tiers-lieux permanents ou éphémères, tantôt lieux de débats, de fab-labs, de coworking ou d'affichage... Ce kit conçu à partir de matériaux de récupération est associé à une application orchestrant son déploiement : programmation, modèles de configuration et communication du répertoire de compétences des membres de la communauté éducative pour organiser le partage des savoirs.

ACTEURS

Ils participent à la mise en place des tiers-lieux sur le territoire, soutiennent la création de la plateforme numérique et financent le kit.

PARTENAIRES

Les partenaires de l'OASIS œuvrent pour une revalorisation des déchets du BTP (70% des déchets produits en France) et d'objets collectés.

Ainsi OASIS s'engage à venir puiser la matière première et le mobilier dont elle a besoin auprès de ces associations.

Les usagers de l'OASIS peuvent également se tourner auprès de ces fournisseurs via la plateforme numérique afin de compléter le tiers-lieu selon leurs besoins.



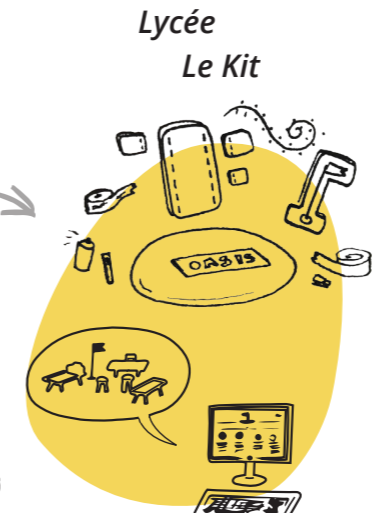
L'État



La Région



Association de revalorisation
(Minéka, la Réserve des arts, etc ...)



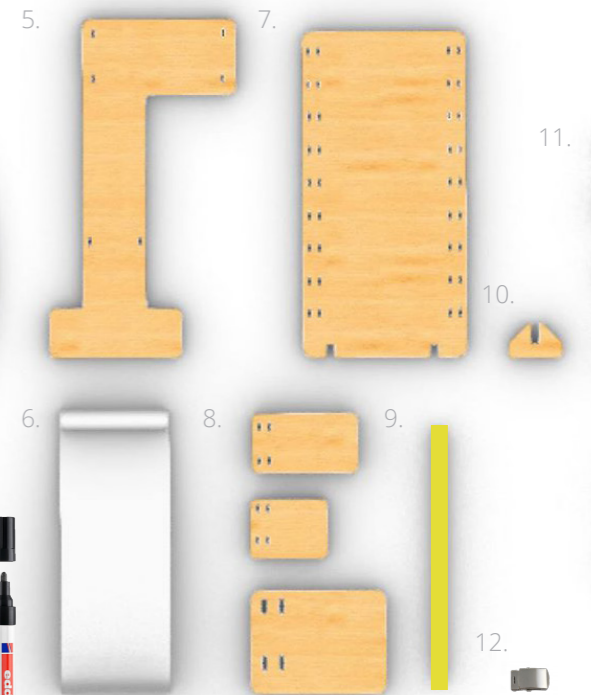
La plateforme numérique

USAGERS

À l'arrivée du kit un événement d'inauguration permet à tout un chacun de s'approprier le tiers-lieu et d'en découvrir les atouts.



1. Tapis en EPDM (Ø 300 cm)
2. Scotch
3. Bombe
4. Marqueur
5. Drapeau (175x100 cm)
6. Rouleau de papier
7. Planche (100x190 cm)
8. Extensions
9. Sangle
10. Piétement (25x30 cm)
11. Guirlande
12. Boucles



Kit de base OASIS à partir de **matériaux revalorisés**

PARTAGE TON SAVOIR



ILÔT RESSOURCES



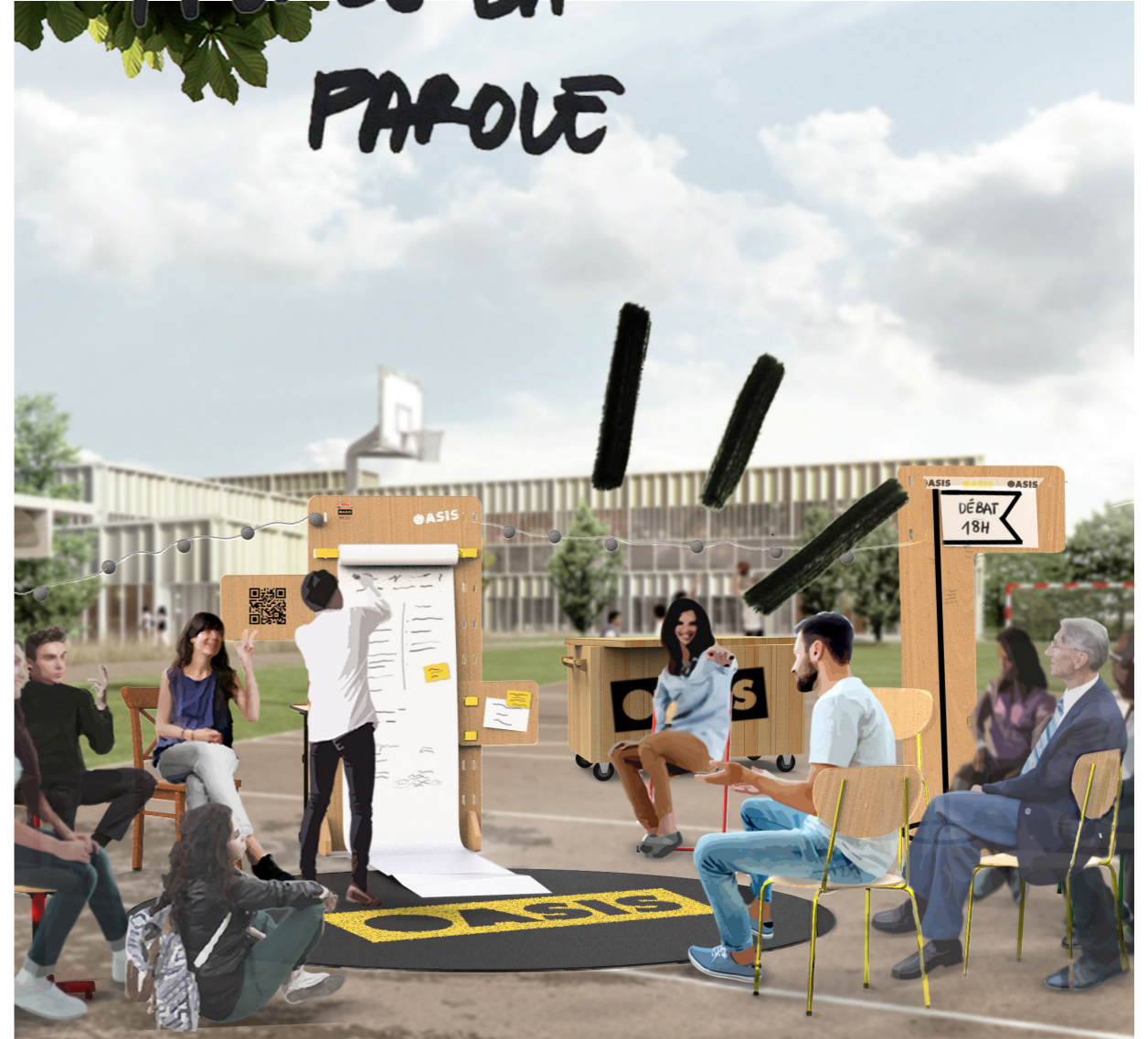
L'OASIS est livré sous forme de kit. Il prolonge le mobilier scolaire, l'augmente, en s'attachant à lui via des sangles. Il permet de créer de nouvelles compositions d'espace, d'étendre, d'allonger ou de déformer les supports habituels de travail; revalorisant ainsi le mobilier récupéré initial.



De nombreuses configurations sont proposées sur la plateforme numérique de l'OASIS, accessible rapidement grâce au QR code.

Toute pièce rajoutée au kit, tout mobilier scolaire emprunté ou mobilier rapporté peut être marqué à la bombe ou au scotch afin de s'ajouter à l'univers OASIS. Des pochoirs sont téléchargeables sur la plateforme numérique.

PRENDS LA PAROLE



CAMP DÉBAT



L'OASIS s'incarne en intérieur comme en extérieur pour une durée variable. Installé de manière pérenne dans des espaces pouvant l'accueillir, il peut aussi s'adapter et se déployer dans des espaces divers pour de plus petites périodes de temps.

Mobile et facilement déplaçable grâce à son caisson, il peut ainsi être rangé et mis en place rapidement, afin de générer différentes temporalités au tiers-lieu. Le rouleau d'écriture, les panneaux d'affichage ou encore le langage des signes proposé par l'OASIS permettent d'instaurer de nouvelles formes d'expressions au sein du lycée.



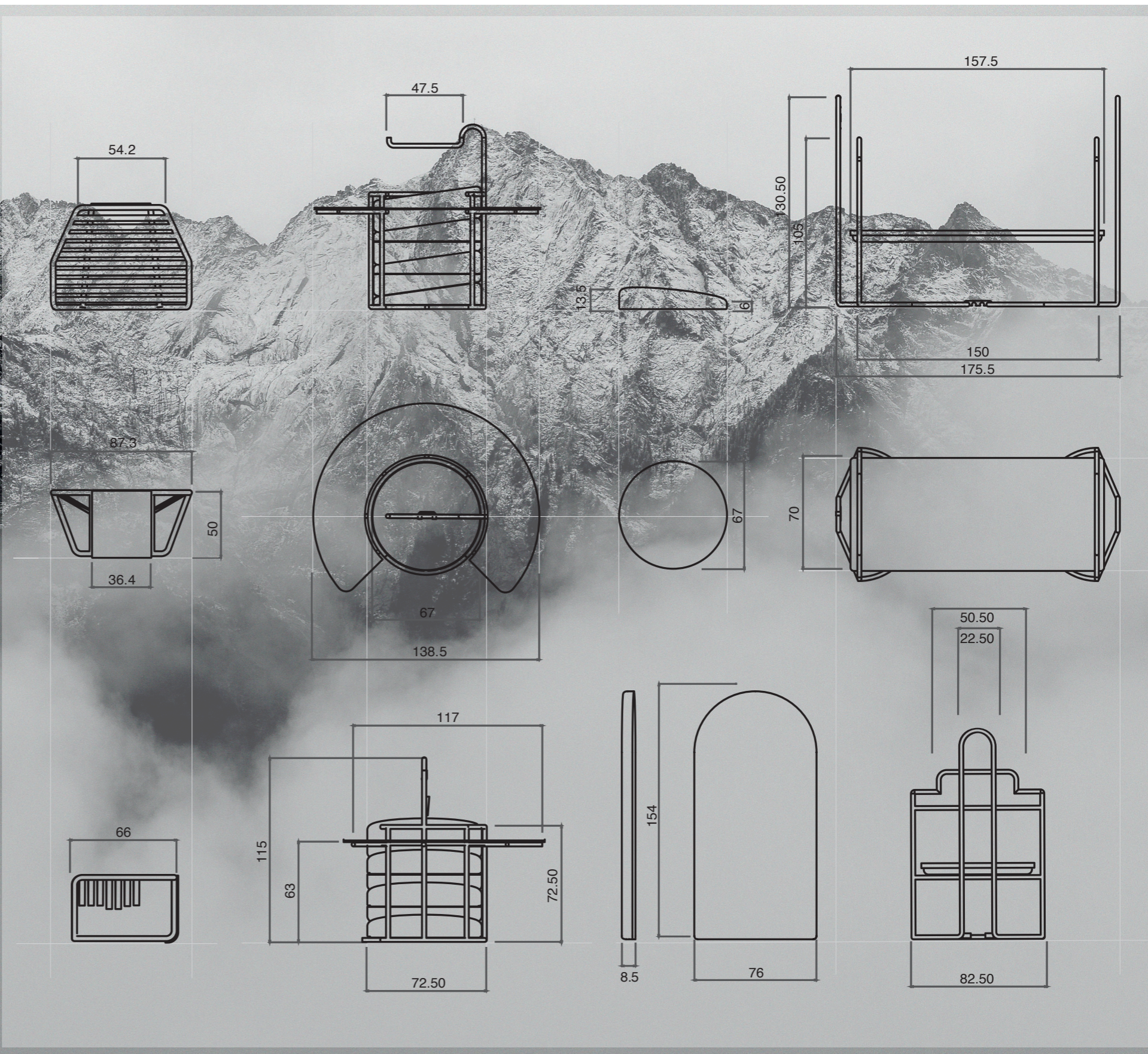
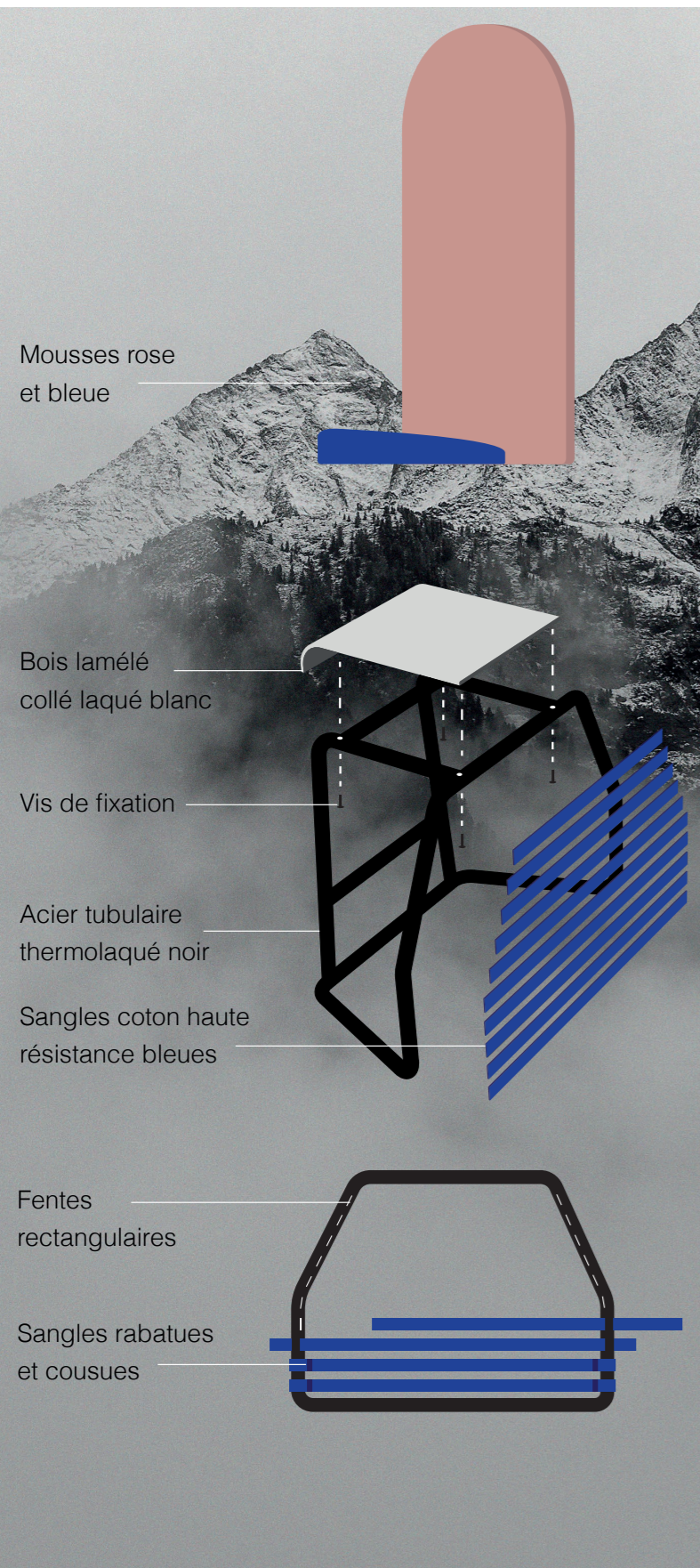


MENTION
SPÉCIALE DU JURY

UCHRONIE



Uchronie est une gamme de mobilier-paysage modulable, un outil de redéfinition de l'espace promouvant le bien-être de l'élève. Fondé sur l'indétermination programmatique, il est la matrice d'une nouvelle ergonomie, de nouvelles postures de travail, d'échanges, de repos, façonnées et refaçonnées par les élèves. Le mobilier se fait ici métaphore de la possibilité d'innover et d'évoluer en partant du cadre de développement normé de l'école.





Notre tiers-lieu priorise le bien-être des élèves, leur proposant une interruption inspirée d'une manière d'être en pleine nature entre terre, monts et ciel.

