

**TRANSFORMER
LE LYCÉE
PROFESSIONNEL**

Former les talents aux métiers de demain

Culture et outils numériques



Pour accéder à la présentation en ligne utiliser le QRcode ci-contre
ou le lien raccourci ci-dessous :

<https://frama.link/em4gg44D>

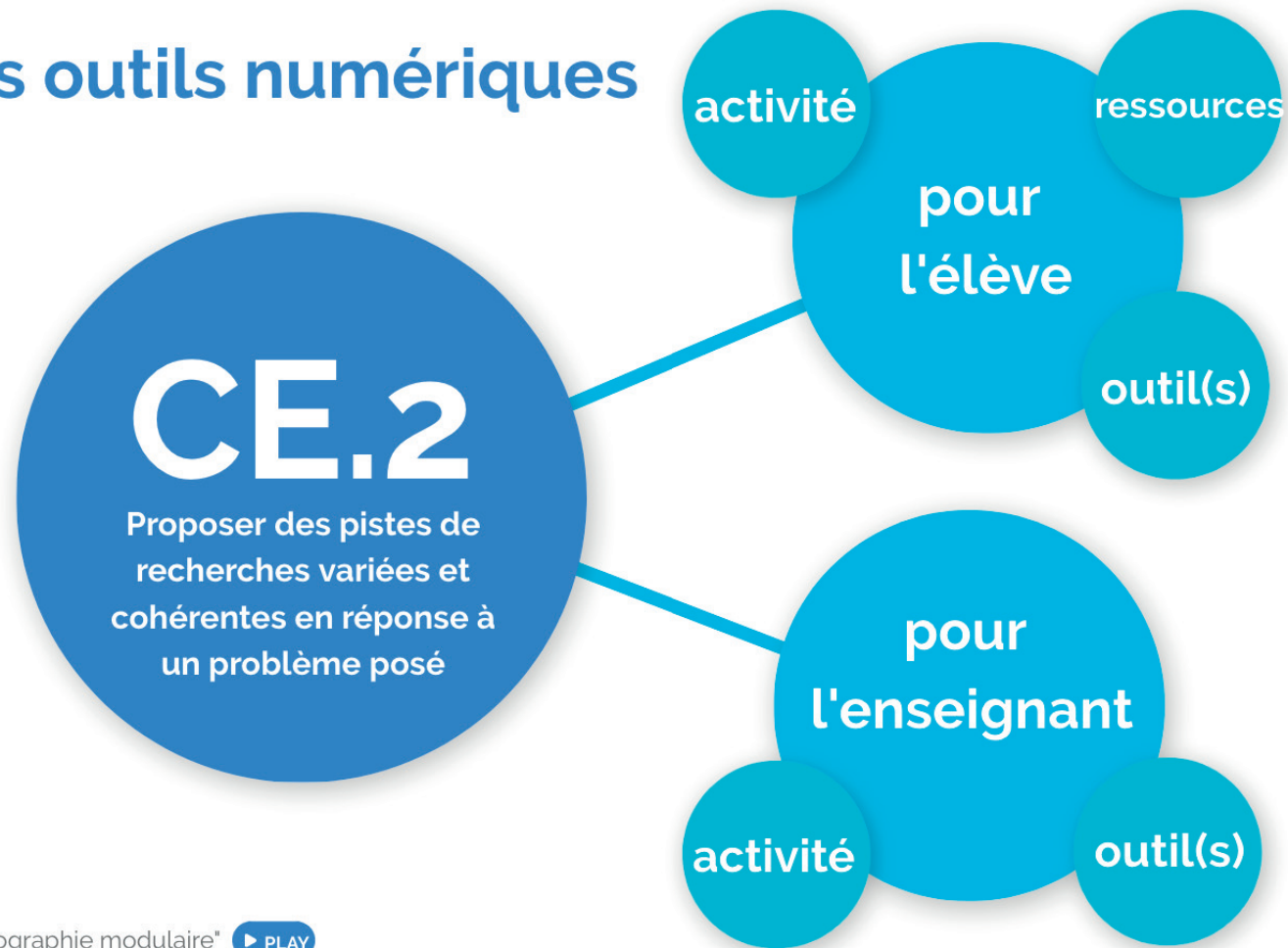
PNF du mardi 21 mai 2019 – École Boule

POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE



Usages des outils numériques

exemple
d'activité
en 4.0



Activité pour l'élève

Usages des

exemple
d'activité
en 4.0



extrait de la séquence : "la typog

Pierre Joly + 8 • 6 mois

REFAIRE PARTAGER

Caractères tangram 1ECMS

Collection de caractères réalisés avec les pièces d'un tangram

Made with padlet

LA TYPOGRAPHIE MODULAIRE - Tableau diagnostic des expérimentations

essais	critères	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	les 7 formes ont été utilisées les formes se touchent « bord à bord » le caractère est reconnaissable																																					
2	les 7 formes ont été utilisées les formes se touchent « bord à bord » le caractère est reconnaissable																																					

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
signant

outil(s)

Ressources pour l'élève

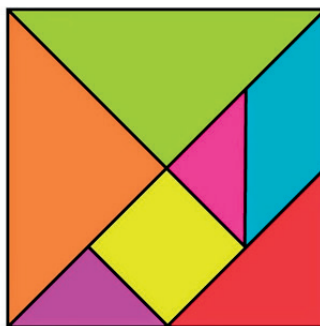
Usages des outils

exemple
d'activité
en 4.0



extrait de la séquence : "la typographie modulaire"

LE TANGRAM



Histoire :

La légende dit qu'un empereur chinois du XVI^e siècle du nom de Tan fit tomber un carreau qui se brisa en sept morceaux avec lesquels il était possible de créer des formes multiples d'où l'origine du Tangram.

Règles du jeu :

Il faut construire des figures plates à partir de 7 pièces : 5 triangles, 1 carré et 1 parallélogramme. Le nom « Tangram » signifie « sept planches de la ruse » ou « jeu des sept pièces ».

Motifs généraux :

Dans la fonction de casse-tête, le but du jeu est de reproduire une forme donnée, généralement choisie dans un recueil de modèles. Les règles sont simples : on utilise toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat et ne pas se superposer. Il existe plus de 5900 problèmes différents édités depuis le XIX^e siècle, et ce nombre ne cesse de croître ! Le nombre maximal de côtés d'un motif bien arrangés est 18.

Exemples de motifs :



té

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

té

outil(s)

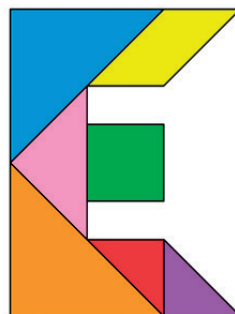
Ressources pour l'élève

Usages des outils

exemple
d'activité
en 4.0



extrait de la séquence : "la typographie modulaire"



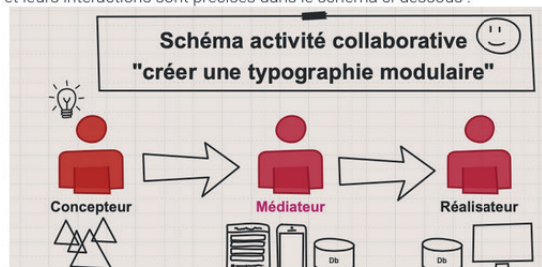
EXPÉRIMENTATION / RÉALISATION

Demande : Créer une typographie modulaire pour l'identité visuelle de la classe.

Cahier des charges :

- élaborer un assortiment de caractères de "A" à "Z" et de "1" à "9"
- utiliser les 7 formes du tangram pour chaque caractère
- les formes doivent toujours entrer en contact "bord à bord" (et non "pointe à pointe")

Procédure : constitution de 3 groupes : un groupe "concepteur", un groupe "médiateur", un groupe "réalisateur". Les rôles des membres de chaque groupe et leurs interactions sont précisés dans le schéma ci-dessous :



Ressources pour l'élève

Usages des outils

exemple
d'activité
en 4.0



extrait de la séquence : "la typographie modulaire"

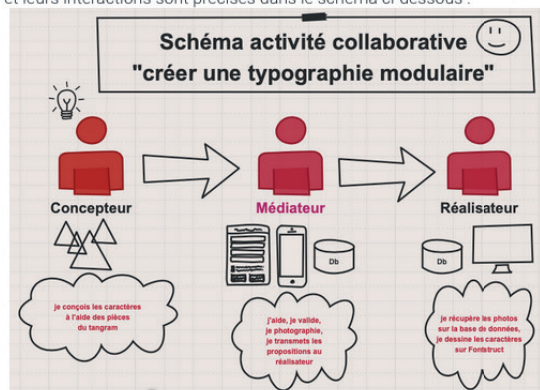
EXPÉRIMENTATION / RÉALISATION

Demande: Créer une typographie modulaire pour l'identité visuelle de la classe.

Cahier des charges:

- élaborer un assortiment de caractères de "A" à "Z" et de "1" à "9"
- utiliser les 7 formes du tangram pour chaque caractère
- les formes doivent toujours entrer en contact "bord à bord" (et non "pointe à pointe")

Procédure: constitution de 3 groupes : un groupe "concepteur", un groupe "médiateur", un groupe "réalisateur". Les rôles des membres de chaque groupe et leurs interactions sont précisés dans le schéma ci-dessous :



Activité des concepteurs:

- Manipuler les formes du tangram et chercher des solutions pour former des caractères

Activité des médiateurs:

- Circuler autour de concepteurs pour aider à la résolution des problèmes
- Remplir la grille d'évaluation (cf grille)
- Photographier les propositions des concepteurs
- Déposer les photos sur un espace numérique collaboratif (Padlet)

Activité des réalisateurs:

- Récupérer les photos sur l'espace numérique collaboratif
- Réaliser les caractères sur Fontstruct (cf tutoriel)

x

té

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

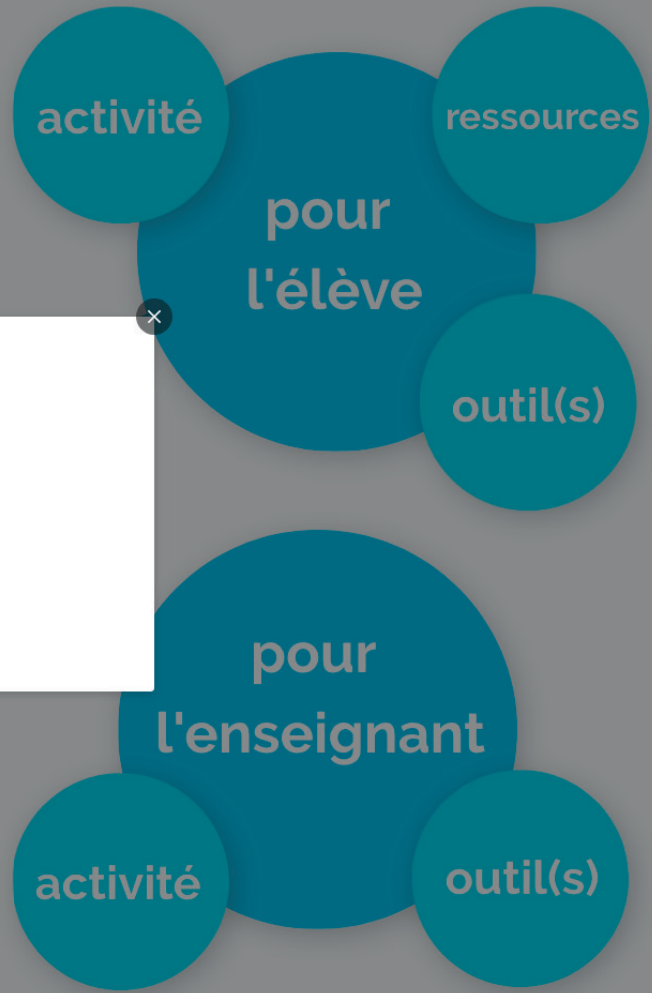
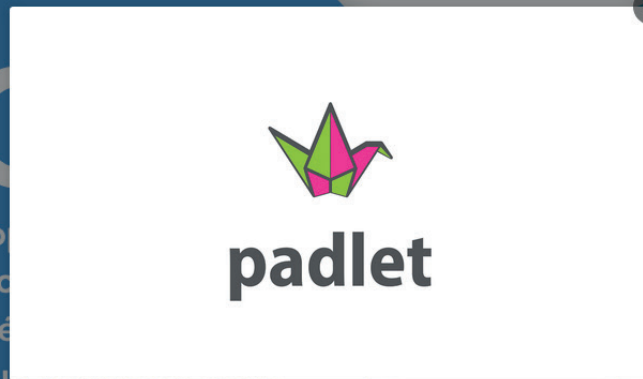
té

outil(s)

Outil(s) pour l'élève

Usages des outils numériques

exemple
d'activité
en 4.0



Activité pour l'enseignant

Usages des outils numériques

exemple
d'activité
en 4.0



- Conception et présentation des ressources (consignes + schéma scénario) : sketchboard.io
- Paramétrage, activation et partage (lien actif ou QR Code) du mur collaboratif : padlet.fr

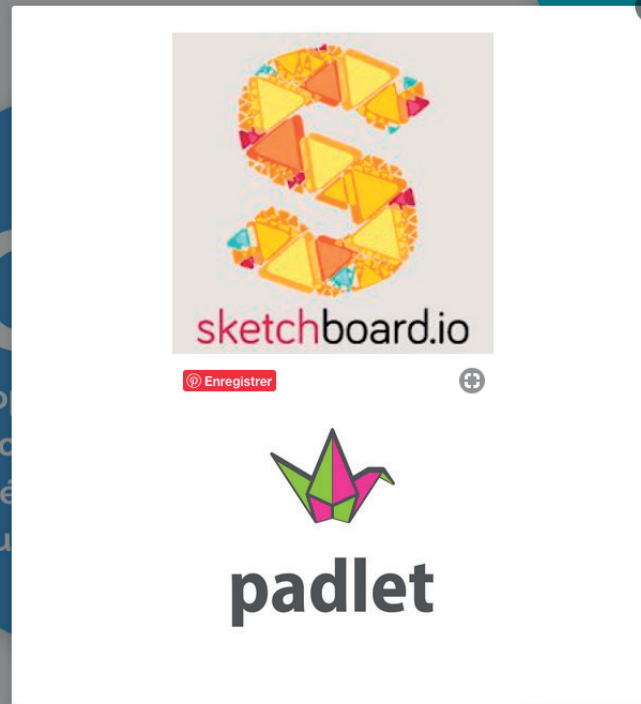
Pro
recherches variées et
cohérentes en réponse à
un problème posé



Outil(s) pour l'enseignant

Usages des outils numériques

exemple
d'activité
en 4.0



activité

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

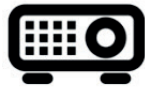
activité

outil(s)

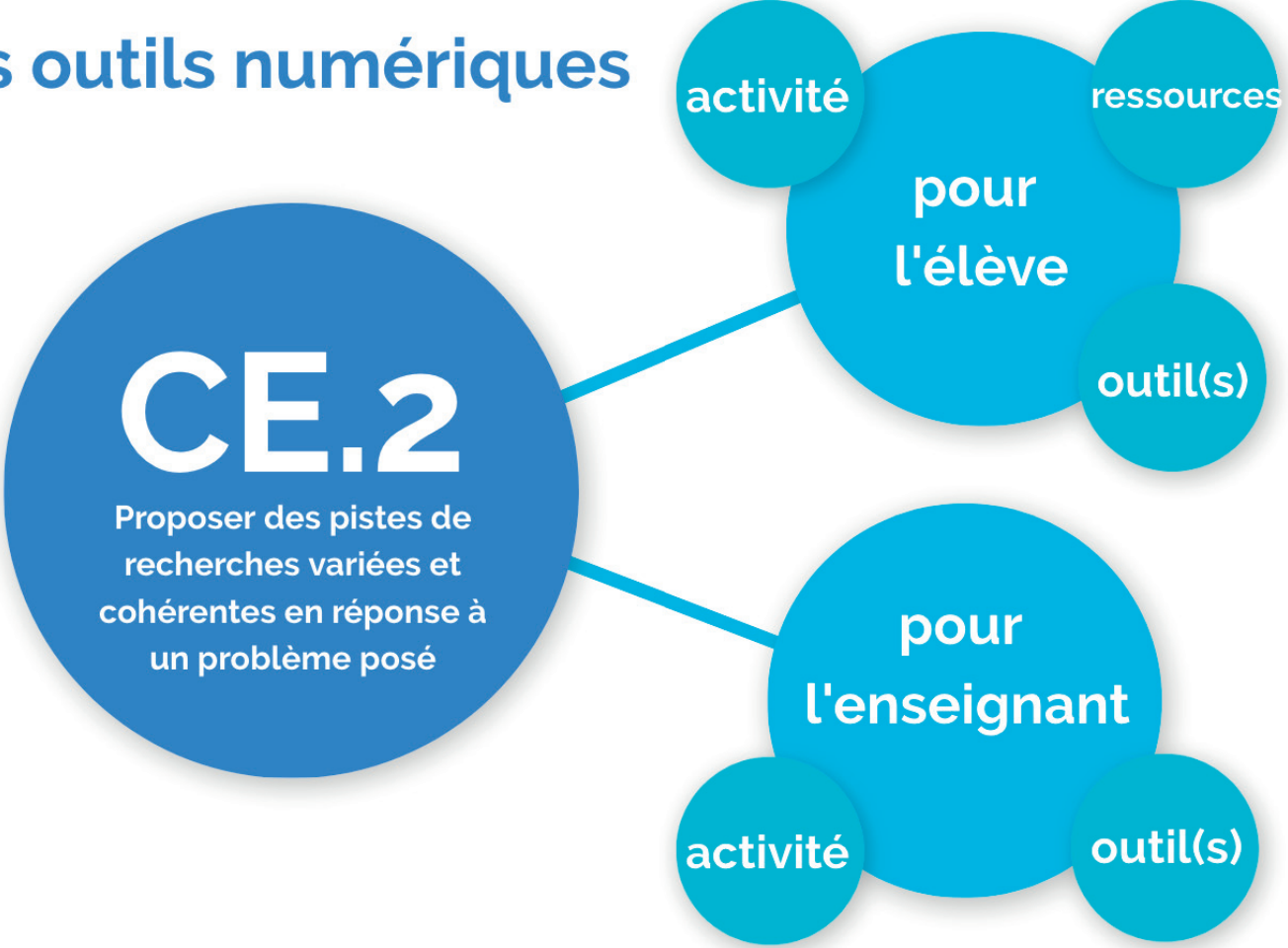
extrait de la séquence : "la typographie modulaire" ▶ PLAY

Usages des outils numériques

exemple
d'activité
en **0.0**



x1



Activité pour l'élève

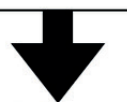
Usages des outils numériques

exemple
d'activité
en 0.0



X1

À l'aide de son smartphone, l'élève prend une photo de son travail et la dépose ensuite dans un dossier partagé sur le réseau de l'établissement ou sur le C.T.N de la classe depuis l'Environnement Numérique de Travail.



activité

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

activité

outil(s)

Ressources pour l'élève

Usages des outils

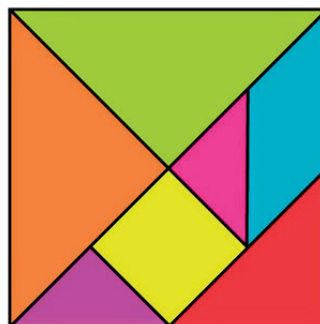
exemple
d'activité
en 0.0



X1

Pro
rec
cohé
u

LE TANGRAM



Histoire :

La légende dit qu'un empereur chinois du XVIe siècle du nom de Tan fit tomber un carreau qui se brisa en sept morceaux avec lesquels il était possible de créer des formes multiples d'où l'origine du Tangram.

Règles du jeu :

Il faut construire des figures plates à partir de 7 pièces : 5 triangles, 1 carré et 1 parallélogramme. Le nom « Tangram » signifie « sept planches de la ruse » ou « jeu des sept pièces ».

Motifs généraux :

Dans la fonction de casse-tête, le but du jeu est de reproduire une forme donnée, généralement choisie dans un recueil de modèles. Les règles sont simples : on utilise toujours la totalité des pièces qui doivent être posées à plat et ne pas se superposer. Il existe plus de 5900 problèmes différents édités depuis le XIXe siècle, et ce nombre ne cesse de croître ! Le nombre maximal de côtés d'un motif bien arrangés est 18.

Exemples de motifs :



té

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

té

outil(s)

Ressources pour l'élève

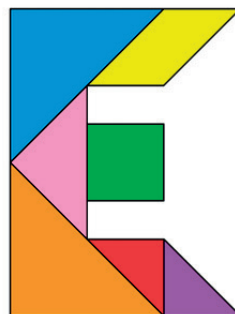
Usages des outils

exemple
d'activité
en 0.0



X1

Exemples de motifs :



EXPÉRIMENTATION / RÉALISATION

Demande : Créer une typographie modulaire pour l'identité visuelle de la classe.

Cahier des charges :

- élaborer un assortiment de caractères de "A" à "Z" et de "1" à "9"
- utiliser les 7 formes du tangram pour chaque caractère
- les formes doivent toujours entrer en contact "bord à bord" (et non

té

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

té

outil(s)

Ressources pour l'élève

Usages des outils

exemple
d'activité
en 0.0



X1

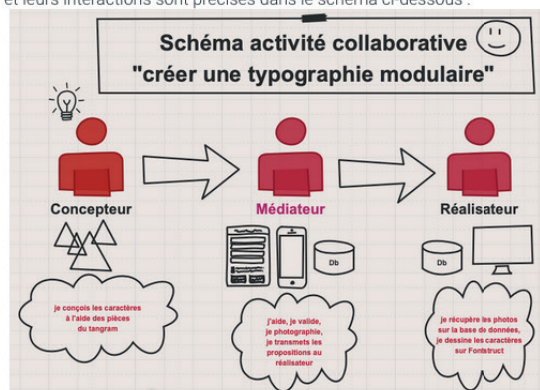
EXPÉRIMENTATION / RÉALISATION

Demande : Créer une typographie modulaire pour l'identité visuelle de la classe.

Cahier des charges :

- élaborer un assortiment de caractères de "A" à "Z" et de de "1" à "9"
- utiliser les 7 formes du tangram pour chaque caractère
- les formes doivent toujours entrer en contact "bord à bord" (et non "pointe à pointe")

Procédure : constitution de 3 groupes : un groupe "concepteur", un groupe "médiateur", un groupe "réalisateur". Les rôles des membres de chaque groupe et leurs interactions sont précisés dans le schéma ci-dessous :



Activité des concepteurs :

- Manipuler les formes du tangram et chercher des solutions pour former des caractères

Activité des médiateurs :

- Circuler autour de concepteurs pour aider à la résolution des problèmes
- Remplir la grille d'évaluation (cf grille)
- Photographier les propositions des concepteurs
- Déposer les photos sur un espace numérique collaboratif (dossier partagé sur le réseau de l'établissement)

Activité du réalisateur :

- Récupérer les photos dans le dossier partagé du réseau de l'établissement



té

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

té

outil(s)

Outil(s) pour l'élève

Usages des outils

exemple
d'activité
en 0.0



X1

PRONOTE

MON BUREAU NUMÉRIQUE

ent MIP

té

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

té

outil(s)

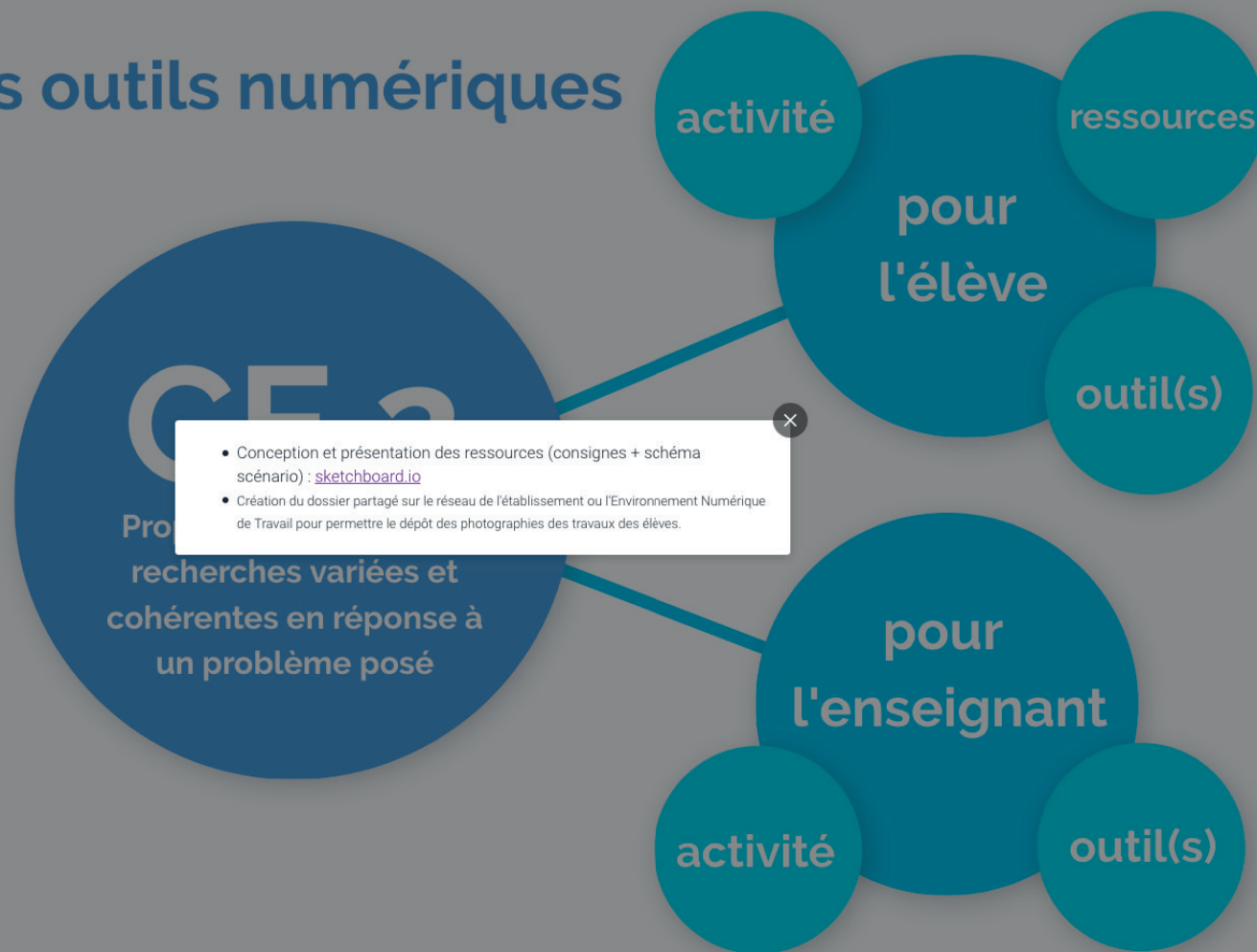
Activité pour l'enseignant

Usages des outils numériques

exemple
d'activité
en 0.0



X1



Outil(s) pour l'enseignant

Usages des outils

exemple
d'activité
en 0.0



X1

sketchboard.io



PRONOTE

MON BUREAU NUMÉRIQUE

ent MIP

té

ressources

pour
l'élève

outil(s)

pour
l'enseignant

té

outil(s)