

# SEMAINE DU NUMERIQUE DU 25 AU 29 JANVIER 2016

## AU COLLEGE AIME CESAIRE DE BASSE- POINTE

### LISTES DES ACTIONS

(Cliquer sur chaque action pour accéder à la fiche correspondante)

Intitulé de l'action	Descriptif
<a href="#"><u>Dessin technique et géométrie plane</u></a>	Utilisation d'un logiciel de CAO pour réaliser le modèle volumique d'un composant mécanique en mobilisant des connaissances mathématiques.
<a href="#"><u>Editer un livre numérique sur le projet "Marionnettes"</u></a>	1. Ecriture des textes de théâtre de marionnettes 2. Exposé des étapes de fabrication des marionnettes et du castelet avec photos 3. Photos finales de la mise en scène des marionnettes.
<a href="#"><u>Incroyable mais vrai</u></a>	Des documents numériques sont soumis aux élèves. Consigne donnée : « Qu'en pensez-vous ? » séance 1 : les documents sont proposés par l'enseignant aux élèves. séance 2 : les documents sont proposés par les élèves
<a href="#"><u>Le TBI pour de l'art géométrique</u></a>	Chaque élève suivant son inspiration réalise un dessin géométrique artistique en mobilisant ses connaissances en mathématiques

### Et ...

- Avec les élèves de l'option DP3 :
  - Visionner des vidéos sur les métiers
  - Réaliser un mini film sur un métier (scénario, prise de vue, montage, diffusion...)
- Dans tous les niveaux, utiliser des animations flash pour présenter ou consolider les notions étudiés (cours, applications, jeux (serious game)...)

## Dessin technique et géométrie plane

<b>Établissement ?</b> <i>Nom de l'établissement</i>	Collège AIME CESAIRE de Basse Pointe
<b>Quoi ?</b> <i>Intitulé de l'action</i>	Dessin Technique et Géométrie plane
<b>Type d'activité ?</b> <i>Atelier, conférence, projection vidéo, débat...</i>	Travaux pratiques sur poste informatique.
<b>Par qui ?</b> <i>Élèves, enseignants, intervenants extérieurs</i>	Enseignant de Technologie
<b>Pour qui ?</b> <i>Public ciblé (Établissement, élèves, niveau, parents, enseignants,...)</i>	Elèves de 3ème
<b>Durée ?</b> <i>Calendrier, démarrage</i>	Début lors de la semaine du numérique, à continuer en cours d'année scolaire, la durée de l'action sera fonction de l'implication et de l'intérêt des élèves.
<b>Pour quoi faire ?</b> <i>Objectif de l'action</i>	<p>Le modèle volumique d'un composant permet de le réaliser par les procédés de fabrications conventionnels, mais aussi par impression 3D.</p> <p>Certaines propriétés de la géométrie peuvent aider à choisir parmi les nombreuses fonctionnalités du logiciel, celles qui permettent de réaliser, de façon réfléchie, l'esquisse du modèle volumique d'un composant mécanique.</p> <p>La réalisation de l'esquisse (figure géométrique plane) du volume</p>

	<p>final, demande une réflexion et une analyse des formes de l'objet :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mobilisation de connaissances : symétrie, parallélisme, perpendicularité, axes, rayon, diamètre, mesure d'angle etc...</li> <li>• Acquisition de notions: cotation des projections orthogonales.</li> </ul>
<p><b>Comment ?</b> <i>Descriptif de l'action</i></p>	<p>Mobilisation de connaissances : symétrie, rayon, diamètre, mesure d'angle...etc</p> <p>Acquisition de notions : axes, projection orthogonale.</p>
<p><b>Moyens mobilisés ?</b> <i>Tablettes, ordinateurs, ressources ...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poste informatique (WINDOWS 7, 8),</li> <li>• Logiciel de CAO : Modeleur volumique SOLIDWORKS.</li> <li>• Données dimensionnelles de l'objet utiles à la représentation.</li> <li>• Ressources : Propriété de la Géométrie : Symétrie ; Axe d'une forme de révolution ; Localisation d'un point par coordonnées, cartésiennes cylindriques ; Caractéristiques et propriétés du cercle.</li> </ul>
<p><b>Quels effets attendus ?</b> <i>Indicateur de réussite</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtention du modèle volumique du composant mécanique.</li> <li>• Insertion dans une chaîne cinématique de composants, par mise en place de contraintes géométriques : coaxialité de surfaces cylindriques et coïncidence, parallélisme de surfaces planes (fonctionnalités du logiciel)</li> <li>• Visualisation du mouvement relatif du composant réalisé, des mobilités autorisées par les liaisons correspondant aux précédentes contraintes. Notion de mouvement d'un solide et de trajectoire d'un point.</li> <li>• Intéressement des élèves aux métiers utilisant le numérique.</li> <li>• Nombre de choix d'orientation vers des filières liées au numérique.</li> </ul>
<p>Rappel des objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mettre en lumière des enjeux liés à l'éducation à la société numérique</li> <li>• promouvoir les nouvelles manières d'enseigner et apprendre à l'heure du numérique.</li> </ul>

## [Retour à la liste des actions](#)

(cliquer)

## Editer un livre numérique sur le projet "Marionnettes"

<p><b>Etablissement ?</b></p> <p><i>Nom de l'établissement</i></p>	Collège Aimé Césaire de Basse-Pointe
<p><b>Quoi ?</b></p> <p><i>Intitulé de l'action</i></p>	Editer un livre numérique sur le projet "Marionnettes"
<p><b>Type d'activité ?</b></p> <p><i>Atelier, conférence, projection vidéo, débat...</i></p>	Atelier
<p><b>Par qui ?</b></p> <p><i>Élèves, enseignants, intervenants extérieurs</i></p>	Les élèves de 6ème le professeur documentaliste
<p><b>Pour qui ?</b></p> <p><i>Public ciblé (Établissement, élèves, niveau, parents, enseignants,...)</i></p>	Les élèves, les parents, l'établissement
<p><b>Durée ?</b></p> <p>Calendrier, démarrage</p>	De janvier à juin 2016
<p><b>Pour quoi faire ?</b></p> <p>Objectif de l'action</p>	-Valoriser le travail des élèves de 6 <sup>ème</sup> du projet "Marionnettes". -Garder une trace numérique du projet.
<p><b>Comment ?</b></p> <p>Descriptif de l'action</p>	1. Ecriture des textes de théâtre de marionnettes 2. Exposé des étapes de fabrication des marionnettes et du castelet avec photos 3. Photos finales de la mise en scène des marionnettes.

<p><b>Moyens mobilisés ?</b></p> <p>Tablettes, ordinateurs, logiciels...</p>	<p>Ordinateurs / logiciel Didapages ou Créadona</p>
<p><b>Quels effets attendus ?</b></p> <p>Indicateur de réussite</p>	<p>Un regard positif sur le livre, d'autant plus qu'ils en seront les créateurs/ davantage d'estime de soi et pour le livre et la lecture</p>
<p>Rappel des objectifs</p>	<p>La semaine du numérique à l'école, organisée au sein de chacun des établissements scolaires du 25 au 29 janvier 2016, constitue un temps fort favorable à la mise en lumière des enjeux liés à l'éducation à la société numérique et aux nouvelles manières d'enseigner et apprendre à l'ère du numérique.</p>

## [Retour à la liste des actions](#)

(cliquer)

## Incroyable mais vrai

<b>Etablissement ?</b> <i>Nom de l'établissement</i>	Collège Aimé Césaire de Basse-Pointe
<b>Quoi ?</b> <i>Intitulé de l'action</i>	incroyable mais vrai
<b>Type d'activité ?</b> <i>Atelier, conférence, projection vidéo, débat...</i>	Analyse critique par les élèves de documents numériques (deux faux, un vrai)
<b>Par qui ?</b> <i>Élèves, enseignants, intervenants extérieurs</i>	Proposition de documents par l'enseignant (1séance) Proposition de documents par les élèves (2è séance)
<b>Pour qui ?</b> <i>Public ciblé (Établissement, élèves, niveau, parents, enseignants,...)</i>	Elèves (lors de la deuxième séance, l'enseignant pourra participer au test.)
<b>Durée ?</b> <i>Calendrier, démarrage</i>	Deux séances minimum d'une durée modulable en fonction du temps, des documents, du public ciblé, du choix de l'enseignant Durant la semaine
<b>Pour quoi faire ?</b> <i>Objectif de l'action</i>	Permettre aux élèves de développer leur esprit critique face aux médias, et en particulier les médias numériques.
<b>Comment ?</b> <i>Descriptif de l'action</i>	Des documents numériques sont soumis aux élèves. Consigne donnée : « Qu'en pensez-vous ? » séance 1 : les documents sont proposés par l'enseignant aux élèves. séance 2 : les documents sont proposés par les élèves

<p><b>Moyens mobilisés ?</b></p> <p>Tablettes, ordinateurs, logiciels...</p>	<p>Supports numériques divers (tablettes, ordinateurs, vidéoprojecteur), Internet</p>
<p><b>Quels effets attendus ?</b></p> <p>Indicateur de réussite</p>	<p>Vérifier et développer la capacité des élèves à critiquer la fiabilité des informations tirées d'Internet.</p>
<p>Ressources</p>	<p>Ne pas croire aux rumeurs <a href="http://urlz.fr/2OUF">http://urlz.fr/2OUF</a></p> <p>Quelques conseils pour ne pas se faire avoir par des rumeurs : <a href="http://urlz.fr/2OUJ">http://urlz.fr/2OUJ</a> (bas de page)</p> <p>Pratiques pédagogiques de l'EMI : <a href="http://urlz.fr/2OUM">http://urlz.fr/2OUM</a></p> <p>En cas de crise sur les réseaux sociaux, adoptez des gestes citoyens en suivant le <a href="http://urlz.fr/2FMM">guide des pratiques des Médias Sociaux en Gestion d'Urgence</a> : <a href="http://urlz.fr/2FMM">http://urlz.fr/2FMM</a></p>
<p>appel des objectifs</p>	<p>La semaine du numérique à l'école, organisée au sein de chacun des établissements scolaires du 25 au 29 janvier 2016, constitue un temps fort favorable à la mise en lumière des enjeux liés à l'éducation à la société numérique et aux nouvelles manières d'enseigner et d'apprendre à l'ère du numérique.</p>

## [Retour à la liste des actions](#)

(cliquer)

## Le TBI pour de l'art géométrique

<b>Etablissement ?</b>  <i>Nom de l'établissement</i>	Collège Aimé Césaire de Basse-Pointe
<b>Quoi ?</b>  <i>Intitulé de l'action</i>	Le TBI pour de l'art géométrique
<b>Type d'activité ?</b>  <i>Atelier, conférence, projection vidéo, débat...</i>	Atelier
<b>Par qui ?</b>  <i>Élèves, enseignants, intervenants extérieurs</i>	Enseignant de mathématiques
<b>Pour qui ?</b>  <i>Public ciblé (Établissement, élèves, niveau, parents, enseignants,...)</i>	Elèves tous niveaux
<b>Durée ?</b>  <i>Calendrier, démarrage</i>	Une séance pour chaque classe durant la semaine
<b>Pour quoi faire ?</b>  <i>Objectif de l'action</i>	Développer la créativité des élèves, stimuler leur imagination, maîtrise d'un logiciel de dessin géométrique.
<b>Comment ?</b>  <i>Descriptif de l'action</i>	Chaque élève suivant son inspiration réalise un dessin géométrique artistique en mobilisant ses connaissances en mathématiques
<b>Moyens mobilisés ?</b>	Ordinateur, TBI, vidéo-projecteur, Logiciel de type: Open sankore, ,

Tablettes, ordinateurs, logiciels...	paint,geogebra...
<b>Quels effets attendus ?</b> Indicateur de réussite	Qualité et quantité des productions qui pourront être imprimées afin de les présenter lors d'une exposition.
Rappel des objectifs	La semaine du numérique à l'école, organisée au sein de chacun des établissements scolaires du 25 au 29 janvier 2016, constitue un temps fort favorable à la mise en lumière des enjeux liés à l'éducation à la société numérique et aux nouvelles manières d'enseigner et apprendre à l'ère du numérique.

## [Retour à la liste des actions](#)

---

(cliquer)