

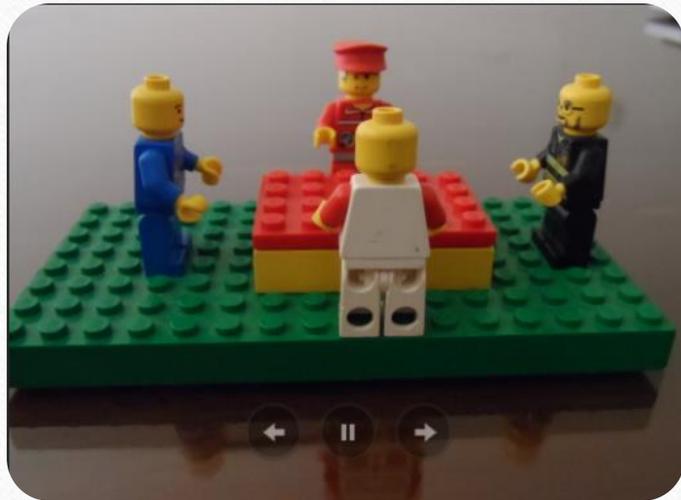
# Inventeur d'espaces !

Un concours proposé à toutes les classes de la maternelle à la terminale des établissements de l'enseignement catholique du Finistère

# Appel à projet

## Inventeur d'espaces !

« Quelle tension du corps pour quelle attention de l'esprit ? »



Jean-Paul Moiraud





# Objectifs :



- Inventer la classe du 21<sup>ème</sup> siècle, en prenant en compte les nouvelles modalités d'apprentissage et d'accès aux savoirs, les besoins de tous les élèves.
- Promouvoir le co sous toutes ses formes : coopération, collaboration, co-intervention ...
- Laisser le numérique prendre sa juste place dans l'environnement d'apprentissage des élèves
- Réaménager les espaces en prenant en compte la qualité des locaux comme un levier positif sur le climat de classe et le vivre ensemble
- Créer des espaces dans un esprit de sobriété créative : en prenant en considération le budget restreint et la durabilité des matériaux, leur impact sur la santé et l'environnement, mais en laissant toute sa place à la créativité des acteurs (élèves et enseignants) : couleur, flexibilité, mobilier, matériel connecté, qualité de l'air, luminosité, ...
- Faire de ce projet un véritable levier pour la pédagogie et l'apprentissage en changeant les espaces et les habitudes

# Une démarche possible ...

Coopération  
Immagination  
Créativité  
Expérimentation  
Evaluation  
Partage

...



## IDENTIFIER UNE PROBLÉMATIQUE

Cette étape consiste à définir une problématique et la comprendre **du point de vue des personnes qu'elle concerne**

NOUS AVONS  
UNE  
PROBLÉMATIQUE



## IMAGINER DES SOLUTIONS

Il s'agit de produire de nouvelles idées pour résoudre la problématique

NOUS AVONS  
IDENTIFIÉ DES  
BESOINS



## RÉALISER LA SOLUTION

Cette étape consiste à concrétiser vos meilleures idées sous forme de prototypes et les tester

NOUS AVONS  
DES SOLUTIONS



## PÉRENNISER ET PARTAGER LA SOLUTION

Enfin, l'enjeu est de déployer la solution la mieux reçue par les personnes concernées et partager sur l'expérience vécue

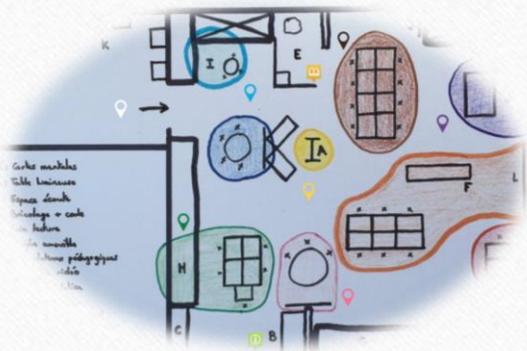
NOUS AVONS  
VALIDÉ  
UNE SOLUTION  
QUI MARCHE



# Productions et réalisations



- La classe participante devra envoyer avant le **16 mars 2020** :
- Un dossier complété décrivant
  - le projet,
  - l'engagement des acteurs,
  - les compétences développées,
  - les photos avant/après,
  - les attendus et les effets observés.
- La présentation du projet sur support numérique (vidéo, e-book, maquette, blog, réalité augmentée, diaporama ...)
- Le projet ne sera pas nécessairement abouti mais des illustrations doivent montrer le plus clairement possible la finalité du projet.



# Calendrier :

- **25 septembre 2019** : Lancement du projet lors du forum Sport-Santé-Bien-être à Landerneau
- **Du 25 septembre 2019 au 04 novembre 2019** : Inscription des classes
- **16 mars 2020** : Remise des productions et réalisation sous format numérique
- **Du 30 mars 2020 au 10 avril 2020** : vote du public
- **30 avril 2020** : délibération du jury
- **Mercredi 13 mai 2020** : remise des prix lors du grand forum du numérique



# Critères d'évaluation :

- Le projet présenté répond aux objectifs énoncés dans l'appel à projet.
- La démarche utilisée implique tous les acteurs (élèves, enseignants, personnels ...) dans les différentes étapes du projet.
- La conception, la réalisation : qualité de la réalisation, documents produits, utilisation du numérique (représentation en 3D, réalité augmentée ...)
- la réalisation : documents techniques, qualité de réalisation...
- l'innovation : originalité du projet, esthétisme, réalisme et pérennité...

# Prix :

- Prix maternelle
- Prix élémentaire
- Prix collège
- Prix LGT
- Prix LP



# Soutien :

- Un accompagnement peut être sollicité auprès de l'équipe numérique du pôle éducation pédagogie autour des outils numériques de présentation
- Une liste de ressources est mise à disposition des enseignants participants.

