

CRT de LIGUEIL

Nombre de participants : 12 + 2 formateurs

Thème(s) travaillé(s) : **Appinventor (développer des projets et créer des séquences), Utiliser de moyens de fabrication (charlyrobot + imprimante 3D)**

Objectif(s) pédagogique(s) :

- Présentation de la plateforme PIX,
- Prendre en main les logiciel mBlock et AppInventor,
- Appliquer les principes élémentaires de l'algorithmique et du codage à la résolution de problèmes simples,
- Piloter un système connecté localement ou à distance,

Contenu de la formation :

1^{ère} Partie :

- Présentation des diaporamas sur la plateforme d'évaluation et de certification des compétences numériques PIX.

2^{ème} Partie :

- Appinventor : imaginer et créer des séquences autour d'un projet d'Escape Game (niveaux 4^{ème} et 3^{ème}). Création du scénario et des différentes énigmes de l'escape game.
- Utiliser des moyens de fabrication (charlyrobot + imprimante 3D)

Philippe GESSET 8/9/17 13:43

Commentaire [1]: Présenter les points importants de la journée.
Préciser en quoi cette formation :
- A contribué au développement des compétences des enseignants,
- Va favoriser le développement des compétences des élèves

Lien avec le référentiel de technologie :

Compétences travaillées lors de cette formation :

Composantes du S4C	Eléments signifiants observés (lien éducol)
<input type="checkbox"/> C1.1 <input checked="" type="checkbox"/> C2	2 - Coopérer et réaliser des projets
<input type="checkbox"/> C1.2 C3	1.3 - Utiliser l'algorithmique et la programmation pour créer des applications simples
<input checked="" type="checkbox"/> C1.3 <input checked="" type="checkbox"/> C4	4 - Concevoir des objets et systèmes techniques
C1.4 C5	4 - Concevoir des objets et systèmes techniques
<i>Compétences disciplinaires travaillées</i>	Participer à l'organisation et au déroulement de projets. ---> Domaine 4
	Imaginer, concevoir et programmer des applications informatiques pour des appareils nomades. ---> Domaine 4
	Piloter un système connecté localement ou à distance. ---> Domaine 2
	Réaliser, de manière collaborative, le prototype de tout ou partie d'un objet pour valider une solution. ---> Domaine 4

Lien avec le référentiel des compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation :

Compétences professionnelles développées lors de cette formation :

10. Coopérer au sein d'une équipe

14. S'engager dans une démarche individuelle et collective de développement professionnel

P 1. Maîtriser les savoirs disciplinaires et leur didactique

--- Compétences communes à tous les professeurs et personnels d'éducation ---

Ressources :

Ressources documentaires : (toutes les ressources sont disponibles sur le Moodle du CRT)

- Diaporama sur l'évaluation des compétences numériques à l'aide de l'outil PIX,
- Document CADRE DE RÉFÉRENCE DES COMPÉTENCES NUMÉRIQUES,
- Site <https://www.tabletsetpirouettes.com/escape-game-agents-secrets-au-college/> (présentation d'un escape game réalisé par un collègue de technologie),
- Pdf du travail de la DAN de l'académie de Grenoble sur la création d'un Escape Game.
- Réalisation d'une pièce simple avec le logiciel Solidworks.
- Paramétrage et prise en main de la fraiseuse à commande numérique Charly Robot.
- Fabrication d'une pièce avec la fraiseuse à commande numérique.
- Paramétrage et prise en main de l'imprimante 3D Up.

Matériel et/ou logiciels utilisés :

- AppInventor, ,
- mBlock,
- Charlyrobot,
- Imprimante 3D UP.

Philippe GESSET 8/9/17 11:25

Commentaire [2]: - Indiquer les liens vers les documents, mis à disposition ou produits, lors de la formation.

- Décrire en quelques lignes le contenu des documents
- Préciser le matériel et les logiciels utilisés

Remarques :

Nous avons été obligé faire deux groupes de travail car nous avons 4 contractuels qui étaient demandeurs sur les moyens de production

Philippe GESSET 8/9/17 11:25

Commentaire [3]: - Indiquer les liens vers les documents, mis à disposition ou produits, lors de la formation.

- Décrire en quelques lignes le contenu des documents
- Préciser le matériel et les logiciels utilisés