



Une école 2.0, collaborative et sociale

Le projet interroge la place décisive de la technologie numérique au sein de l'établissement secondaire de demain. L'ambition est d'initier un meilleur environnement pédagogique adapté aux nouvelles mobilités, pratiques et postures de l'élève.

L'environnement scolaire est confronté à une nouvelle réalité : l'omniprésence du numérique et de l'internet bouleverse les schémas établis, instaure de nouveaux scénarios d'apprentissage et ouvre l'accès au savoir. Pourtant ces potentialités ne sont que trop peu considérées à l'école, alors même que les impacts interrogent les pratiques, usages et espaces.

À l'image d'internet, l'école doit être un véritable espace social, où l'on partage, on échange, on débat, on apprend de soi et des autres. L'espace classe doit s'ouvrir et rendre possible la rencontre, la communication, la collaboration et l'interaction entre tous les acteurs de l'établissement. L'élève devient un apprenant-actif guidé par un enseignant-médiateur.

Notre société se caractérise par une sur-mobilité, celle-ci doit se traduire au sein de l'école par un nomadisme pédagogique.

Le lieu d'assimilation du savoir ne se limite plus à la classe, il s'expande à tout l'établissement et hors de ses murs. Cela implique de repenser la posture corporelle de l'apprenant au sein de l'univers scolaire, de questionner l'école des «digital natives» en pensant le lien entre savoir et numérique, le rapport entre corps et confort face à un espace de travail qui tend à être miniaturisé.



UNE GAMME DE MOBILIER, DIFFÉRENTES SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES

La classe traditionnelle de 60 m² jusqu'alors figée, devient configurable et propice à différentes pratiques d'enseignement (individuelle comme collective). Mais, U-TOPOS permet surtout la mise en place d'environnements pédagogiques multiples plus ouverts et flexibles. La gamme rend possible de nouvelles pratiques d'enseignement croisées par discipline mais aussi par niveau.

E02/C04

RECHERCHES D'AGENCEMENT ET DE MISES EN SCÈNES AVEC MOULES IMPRIMÉS EN 3D



ESPACE CLASSE DE 60M² POUR 25 ÉLÈVES



COURS MAGISTRAL - APPRENDRE
Écouter, comprendre et intégrer des notions présentées et expliquées par le professeur ou exposées par un élève au sein de la classe. Prise de notes à l'aide du cartable numérique.



TRAVAIL EN INTERACTION - STIMULER
Travailler l'expression orale en situation d'échange avec un professeur médiateur (cours de langue, discussion, débat...).



TRAVAIL EN GROUPE - ASSIMILER
Travailler un matériel afin de mettre en pratique les savoirs des matières participative et autonome avec un professeur coordinateur de groupe en groupe. Suivi de cours de façon individualisée sur le matériel numérique de la tablette.



AUDITORIUM - VISIONNER
Disposition propice à la projection, exposés et films interactifs-collés.

VERS UN ESPACE CLASSE DÉCLOISONNÉ ET FLEXIBLE

Un ouvrage scolaire adapté aux nouvelles mobilités, pratiques et contextes de l'élève et de son professeur. L'espace active et simple pour façonner l'espace lors de changement de configuration.

