

# GTAA

8 ET 10 NOVEMBRE 2016

*métier d'élève |  
métier d'enseignant*

## NOUS AVONS INTERROGÉ NOS PRATIQUES AUTOUR DE 4 THÉMATIQUES

(Dispositif / World Café)

**DONNER  
DU SENS**

### GROUPE 1

Ancrer la thématique dans ce qu'il y a autour : faire de la co-animation

Travail de graphisme qui sert à l'atelier en cuisine par ex, travailler en rapport avec l'atelier

Travailler en rapport avec les expos autour

Ex : sujet sur les affiches présidentielles : ouvrir sur des thématiques plus larges.

Partir des propositions et des envies des élèves

Les projets concrets qui répondent à une réponse précise

Nous on lance notre demande dans un contexte réel les propositions des élèves doivent

s'ancrer dans un contexte réel également : dans le lycée, les Associations Sportives mais

également des éléments autour, expl : la maison de retraite à côté...

Comment on construit nos séances : donner du sens avec des choses qui s'enchaînent et faire des parallèles avec d'autres situations de la vie en générale

Cohésion dans la forme, porte-vue, dans le temps des choses qui restent

Afficher les travaux pour les valoriser

### GROUPE 2

L'enseignant doit être à l'écoute des centres d'intérêt des élèves : donner du sens, c'est donner envie

Les projets pluridisciplinaires

Donner du sens par l'envie et le rêve

Partir de l'histoire et de la culture (allophone)

Partir d'un objet que l'élève apporte pour faire quelque chose.

S'ancrer dans une actualité

Donner du sens pour savoir à quoi je sers

# Donner du sens

Quels sont les scénarii mis en place dans nos progressions/séquences et ou séances pour donner du sens et enseigner plus explicitement ?

Les métiers

Centres d'intérêts des élèves

- Musique
- Jeux vidéo
- Mode
- Sports
- Tatouage
- ...

**Privilégier un objectif qui s'encadre dans une réalité ... ( et pas forcément dans la réalité du programme scolaire ! )**

Proposer des outils adaptés et actuels

- Snapchat
- Pinterest
- Téléphone
- Selfies

**Fédérer du lien avec l'enseignement professionnel et/ou général**

**Donner du sens**  
Susciter la curiosité  
Le plaisir  
L'intérêt  
l'envie  
« Ouvrir »

**Etre cohérent dans la demande**

Autoévaluation  
Evaluation collective

EPI, cours en barrette, se déplacer dans les ateliers...

L'objectif s'inscrit dans une mise en situation réelle.

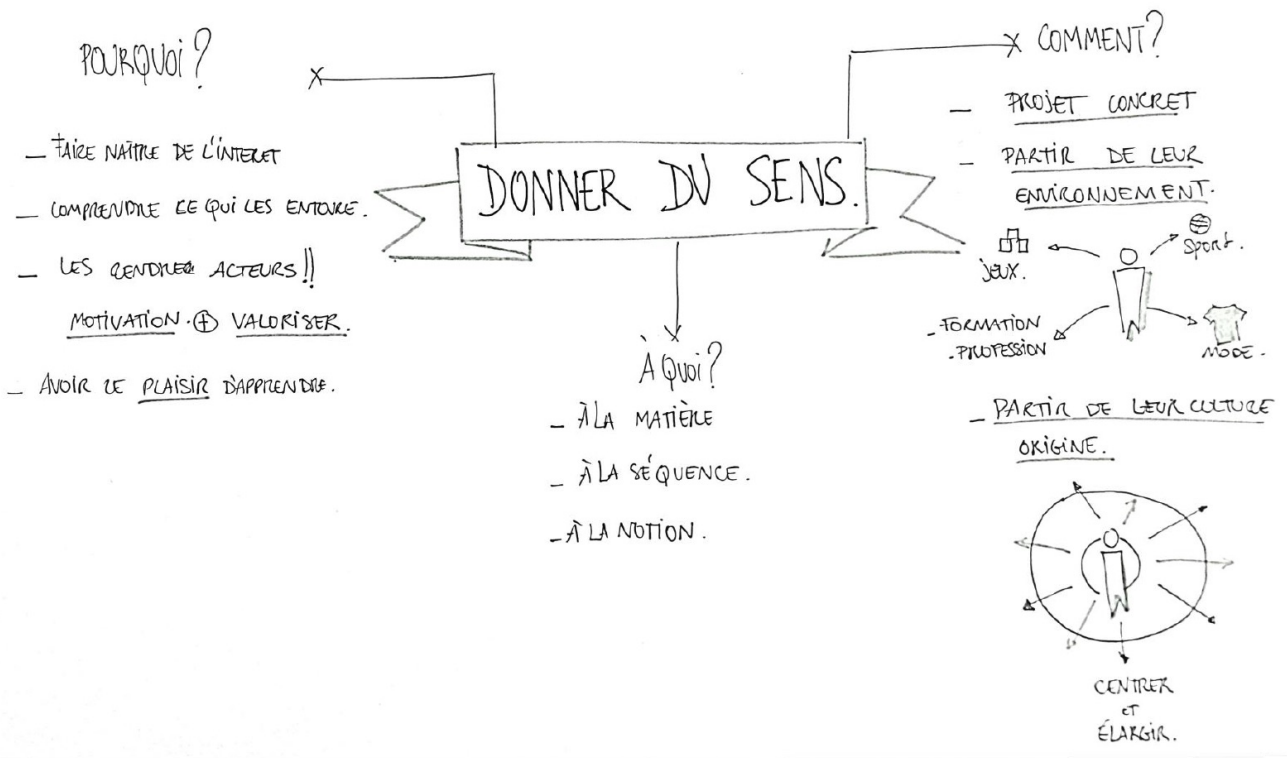
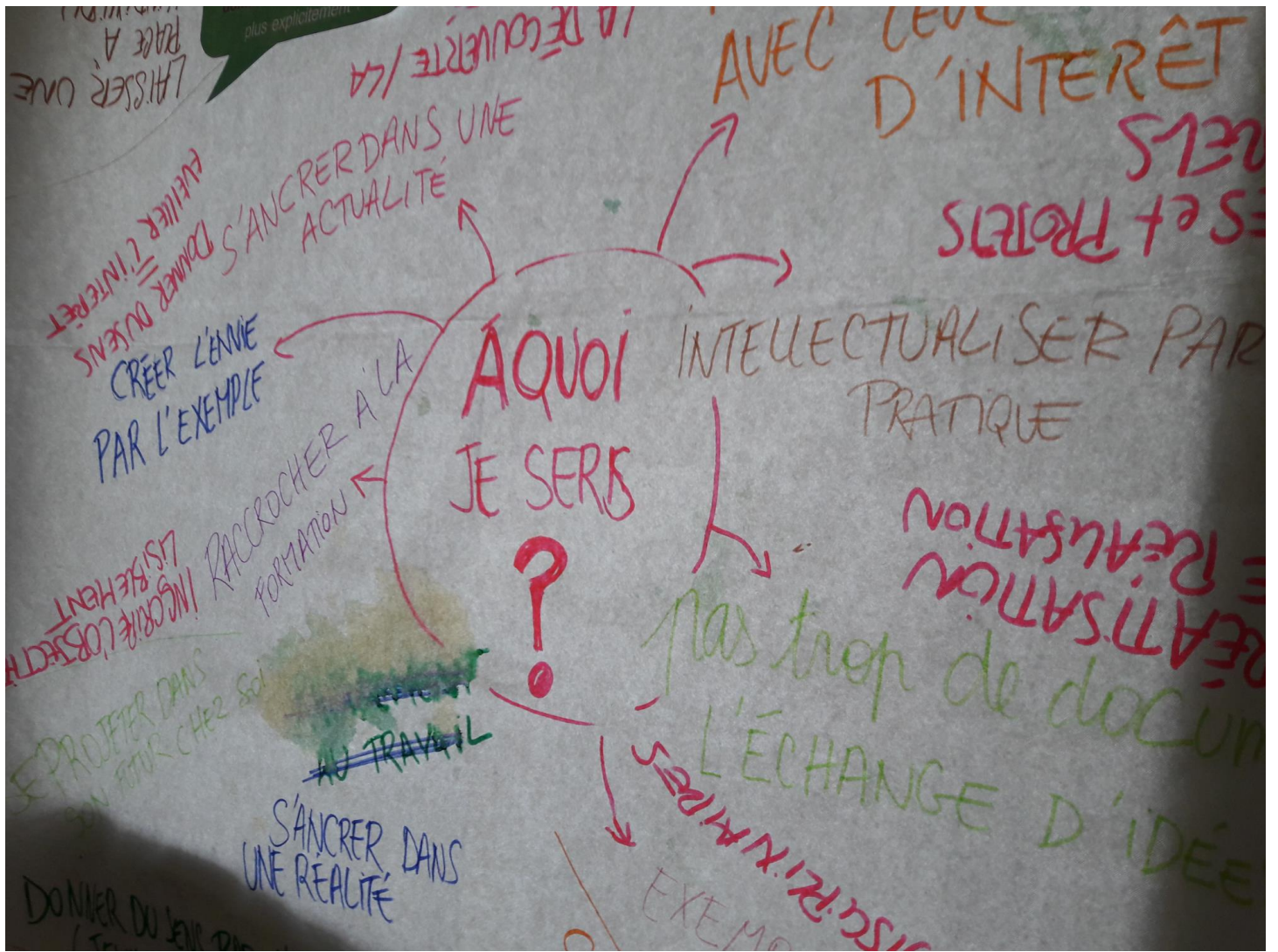
**Montrer des choses visuelles (Séduire, accrocher, dynamiser, réconforter)**

- Concours
- Sélections
- projets professionnels et ou communs...  
gratification ( pas seulement évaluation)

Exemples d'élèves (promotions antérieures)

Documents ressources vivants (photos, vidéos, sonores...)

Affichage des sujets en cours dans la classe



## 1 QUESTIONNAIRE.

QU'ATTENDEZ-VOUS DE MOI?  
DE LA MATIÈRE?  
À QUOI ÇA PEUT VOUS SERVIR?

## 2 SONDAGE / ENQUÊTE CLASSE

→ BUT: LES CONNAÎTRE.  
SE CONNAÎTRE.

EXEMPLE: FILIÈRE TERTIAIRE.



- QUESTIONNAIRE SUR  
LEUR PASSION  
LEUR HABITUDE.

L QUESTIONNAIRE EN LIGNE

Logiciel Type Form.

L RÉCUPÉRER LES DONNÉES  
POURCENTAGES %



RETRAVAILLER SUR PIKTOCHART

MISE EN PAGE → DATA VISUALISATION  
W & la COEUR. ↗



### 3 OBJET PERSONNEL / CAS CONCRET.

→ RÉFLÉCHIR SUR UN  
OBJET PERSONNEL.



? RAMENER UN  
OBJET.

- POURQUOI JE L'AI  
ACHETÉ?
- POURQUOI IL ME PLAÎT?
- SA FONCTION.
- ERGONOMIE.

### 4 PARTIR DE LEUR COÛRE PROVOCATION / AGACER.

→ BUT: S'EXPRIMER.



RÉALISATION  
AFFICHE, SENSIBILISATION.  
POUR EXPRIMER DE  
MANIÈRE GRAPHIQUE  
NOTRE COÛRE.


1 SUJET / 1  PAR ÉLÈVE.

## 5 CASSER LES CODES.

CHANGER LES COURS,  
CASSER LA ROUTINE.


→ SORTIR -


→ CHANGER DU COURS PAPIERS.

 JEUX DE CARTE  
▷ POKER DESIGN.

## 6 Approche LUDIQUE et DÉTOURNÉE

BUT : ↳ LE SENTIMENT DE TRAVAIL

 JEUX DE SOCIÉTÉ.

 JEUX INFORMATIQUE.  
EXEMPLE = MINECRAFT.

DÉTOURNER. L'APPREHENDER LE  
DESIGN D'ESPACE  
L'AVE EN VOLUME.

8 PARTIR DE LEUR CULTURE.



EMPRUNT CULTUREL.  
EN ARCHITECTURE  
EN D.OBIET.

→ Culture Arabo Musulmane  
→ MOTIFS africains

7 PARTIR DE LEUR ENVIRONNEMENT.  
LEURS HABITUDES.



→ TUTORIEL YOUTUBE.

RÉALISER UN TUTORIEL VIDÉO  
AVEC EUX.

EN  
LIEN AVEC.

LES PROFS DE  
PROFESIONNELS  
MONTER UN PROJET PLURIDISCIPLINAIRE

9 théâtraliser . pour donner du sens

BUT: EMPATHIE.

SE METTRE A LA PLACE DES AUTRES  
UTILISATEUR.

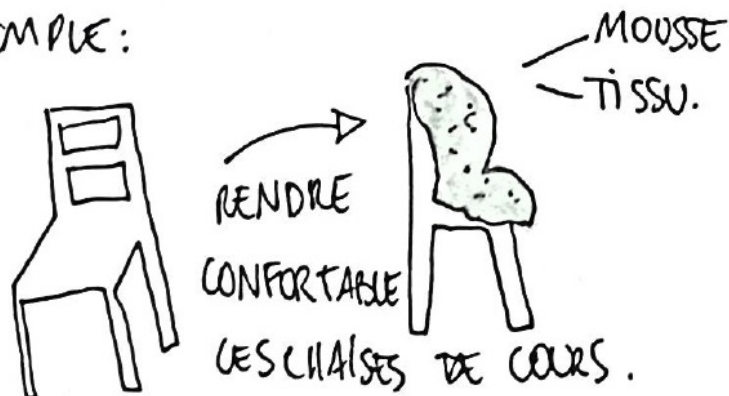


JEU DE RÔLE.

10 TRAVAILLER - MODIFIER  
NOTRE ENVIRONNEMENT  
NOTRE LYCÉE.

CE QUI NE FONCTIONNE PAS.

EXEMPLE:





# 1 QUESTIONNAIRE.

QU'ATTENDEZ-VOUS DE MOI?  
DE LA MATIÈRE?  
À QUOI ÇA PEUT VOUS SERVIR?

# 2 SONDAGE / ENQUÊTE CLASSE

→ BUT: LES CONNAÎTRES.  
SE CONNAÎTRES.

EXEMPLE: FIJÈRE TECHNIQUE.  
- QUESTIONNAIRE SUR  
LEUR PASSION  
LEUR HABITUDE.



QUESTIONNAIRE EN LIGNE  
Logiciel Type Form.

↳ CÉLEBRER LES DONNÉES  
POURCENTAGES %



RETRAVAILLER SUR PICTOCART

MISE EN PAGE → DATA VISUALISATION  
Wala Couleur.

# 3 OBJET PERSONNEL / CAS CONCRET.

→ RÉFLÉCHIR SUR UN  
OBJET PERSONNEL.

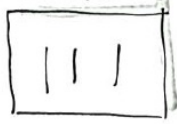
QUESTION: CAMENEL UN  
OBJET.

- POURQUOI JE LAI  
ACHETÉ?
- POURQUOI IL M'EST UTILE?
- SA FONCTION.
- ECONOMIQUE.

# 4 PARTIR DE LEUR COUÛRE PROVOCATION / AGAGER.

→ BUT: S'EXPRIMER.

RÉALISATION  
AFFICHE, SENSIBILISATION.  
POUR EXPRIMER DE  
MANIÈRE GRAPHIQUE  
NOTRE COÛRE.



1 SUJET / 1 PAR ÉLÈVE.

# 5 CASSER LES CODES.

CHANGER LES COULEURS,  
CASSER LA ROUTINE.

→ SORTIR-

→ CHANGER DU LEURS PAPIERS.

JEU DE CARTE  
▷ PORTER DESIGN.



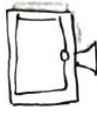
# 6 Approche ludique et détournée

BUT: ↳ LE SENTIMENT DE TRAVAIL

JEU DE SOCIÉTÉ.



JEU INFORMATIQUE.



EXEMPLE = MINECRAFT.

↳ AMÉNAGER LE  
DESIGN D'ESPACE  
↳ LA LUNE EN VOLUME.  
DÉTOURNER.

# 7 PARTIR DE LEUR ENVIRONNEMENT. LEURS HABITUDES.

↳ TUTORIEL YOUTUBE.



RÉALISER UN TUTORIEL VIDÉO  
AVEC EUX.

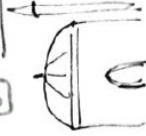
EN  
UN AVEC.

LES PROFS DE  
PROFESIONNELS

MONTER UN PROJET PLURIDISCIPLINAIRE

# 8 PARTIR DE LEUR CULTURE.

EMPRUNTER LA CULTURE.  
EN ARCHITECTURE  
EN D.O.S.I.E.T.



↳ Culture Arabo Musulmane  
↳ Montés africains