

Classe Culturelle Numérique
code.laclassse.com

RNRE20



*Les Classes Culturelles Numériques sont
cofinancées par l'Union Européenne*

Programme

12h10 - 12h45

- code.laclasse.com : une Classe culturelle numérique intégrée à l'espace numérique de travail Laclasse.com
 - *Patrick VINCENT : Erasme / Métropole de Lyon (10 minutes)*
- Déroulé de l'année et témoignage pédagogique
 - *Lionel BOSSY : Professeur REP+ Maîtrise de la langue (10 minutes)*
- Discussion
 - *10 mins*



Classes Culturelles Numériques

Répartition par thématique sur le territoire, 2017-2018

Étu territoire innovant

Pièces connectées 2015

Une classe culturelle numérique est un projet collaboratif permettant à plusieurs classes de collèges ou d'écoles de travailler en réseau avec un intervenant scientifique ou artistique et une structure associée.

Articulant travail en ligne et rencontres physiques, elle favorise l'interdisciplinarité, le développement d'usages numériques éducatifs et l'ouverture de l'école à son territoire.

6 THÉMATIQUES



ZÉROGASPI

Réduire les déchets alié



14-18

Archives sur le territoire



HABITER

Cartographie de quartier



A.I.R

Écriture en cadavre exquis



CODE

Code créatif et conception de jeu



ON TOURNE

Réalisation d'un court-métrage collaboratif



INVISIBLE

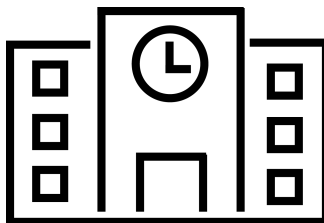
Travail collaboratif sur le thème de la nature en ville

PARTENAIRES



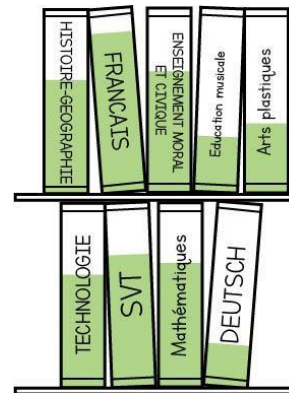
7 projets thématiques
2000 élèves / 160 enseignants
près de 10 structures culturelles et scientifiques

49 collèges et
13 écoles participants



Dont 30% d'
établissements
en REP/REP+

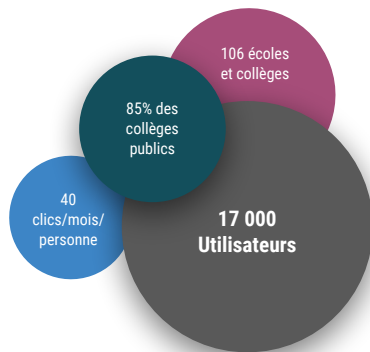
10 champs
disciplinaires
impliqués



Appuyées sur laclasse.com

ENT des collèges et écoles de la métropole

- Développer les usages collaboratifs
- Travailler entre établissements par le numérique
- Faire évoluer les fonctionnalités autour des ressources mutualisées et de l'expérimentation d'usages



GRAND LYON
la métropole



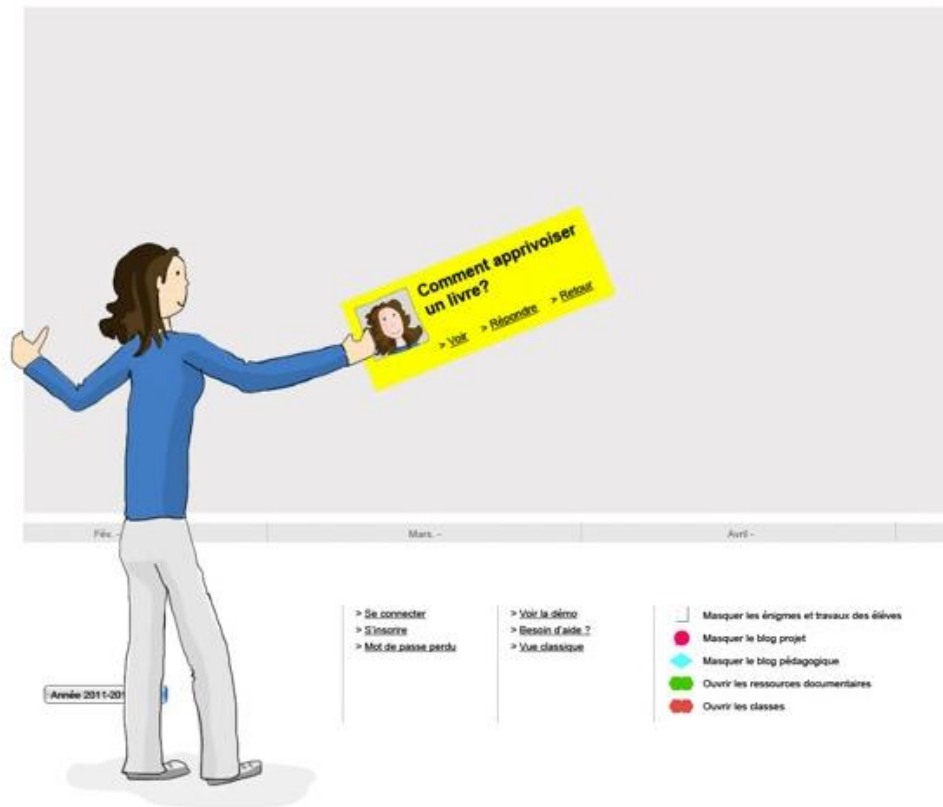
Classes
Culturelles
Numériques

PROJETS MÉTHODOLOGIE CONTACT PARTENAIRES

**Développer les usages numériques sur le territoire
en accueillant un artiste ou un scientifique
en résidence dans la classe et en ligne**

[En savoir plus](#)





2. L'intervenant principal publie une consigne



3. Les élèves répondent en classe



3e3 - De l'image au texte : entrer en lecture par l'écriture
21 Janvier 2011

Dans les deux cas les sons sont enregistrés et modifiés par l'ordinateur. Des bruits de la vie de tous les jours sont utilisés, on pourrait même dire que la musique naît du bruit. Dans les deux cas il n'y a pas de dialogue entre les personnages. Dans les deux cas c'est l'angoisse qui est mise en scène mais de façon complètement différente : dans le premier cas c'est de la violence agressive et dans le second cas c'est de la folie.

3*3 - De l'image au texte : entrer en lecture par l'écriture

Oui, la musique naît du bruit. On peut faire de la musique avec des sons non instrumentaux, car les mêmes caractéristiques sont la hauteur, le timbre, la tessiture, la nuance...et la composition se construit de la même manière : tension/détente, choix de l'harmonie, le rythme, le climat.

[Répondre à ce message](#)

[Commenter](#)

[Partager](#)



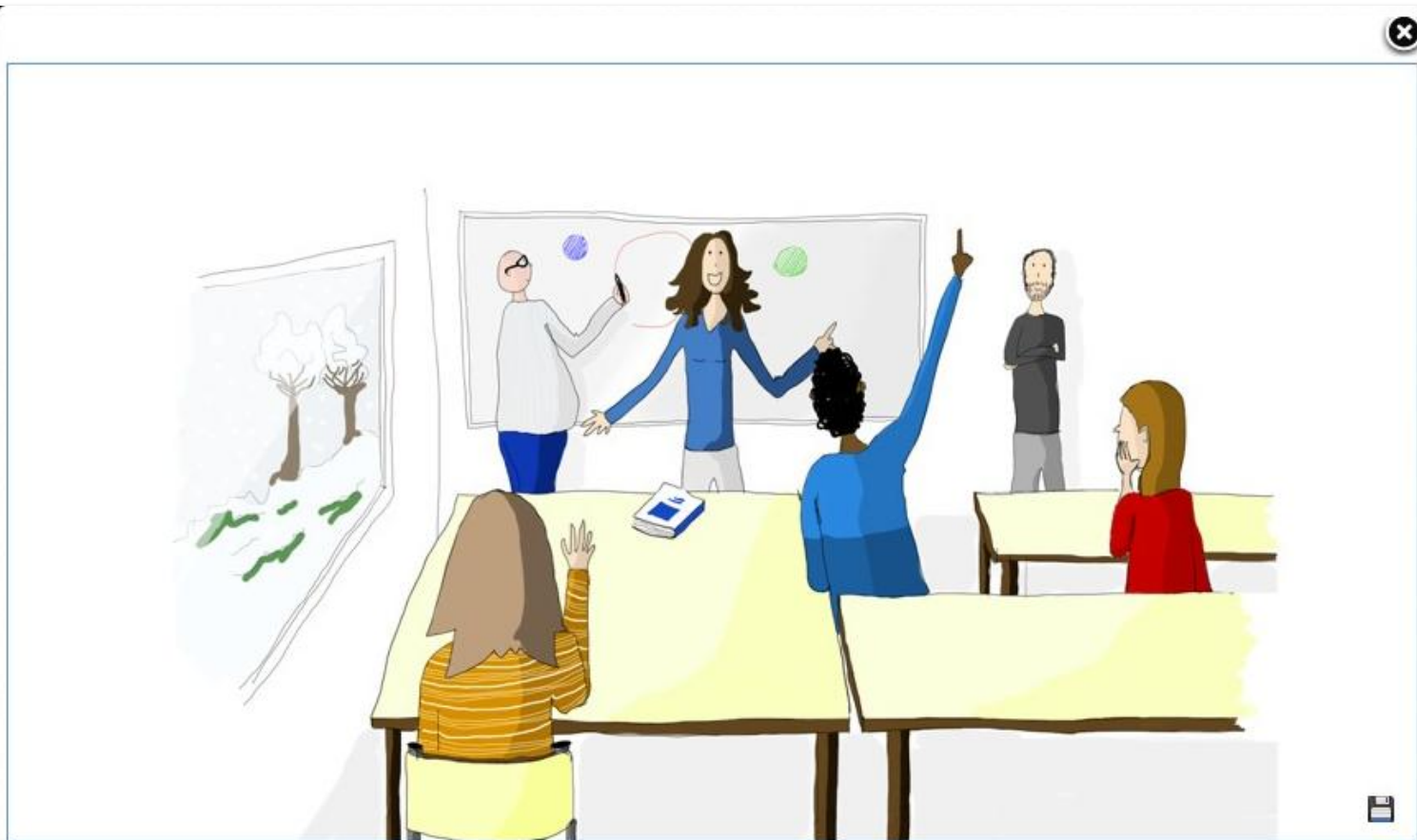




Image 6 of 8

6. L'espace de publication vit en ligne pendant un an animé par tous ses acteurs

[stop slideshow](#)



code.laclassse.com **accueil en résidence**

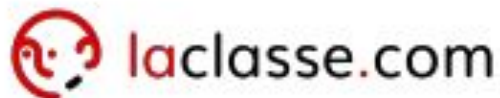
Sébastien Albert

Développeur créatif

Sébastien Albert est un codeur créatif, fondateur du studio de création numérique STUDIO ALBERT. L'activité du studio est d'assister artistes et directeurs artistiques à ajouter la technologie à leurs œuvres.

Tous les projets deviennent alors terrains d'expérimentation et de collaboration.

Compétent dans des domaines aussi variés que l'électronique, les objets connectés, la réalité mixte, les réalisations du Studio Albert rendent le public acteur des œuvres, et la technologie devient source d'inspiration.



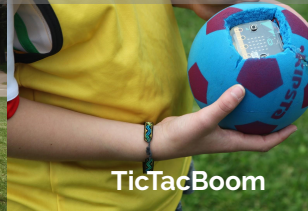
Les Olympiades connectées, une série d'épreuves qui mélangent la technologie et l'EPS



Le chemin du hasard



Le parachute



TicTacBoom



Kangoorou



Ping-Pong, Frisbee, Foot, saut, escalade...



Equilibre / toucher mortel



Panier symbole



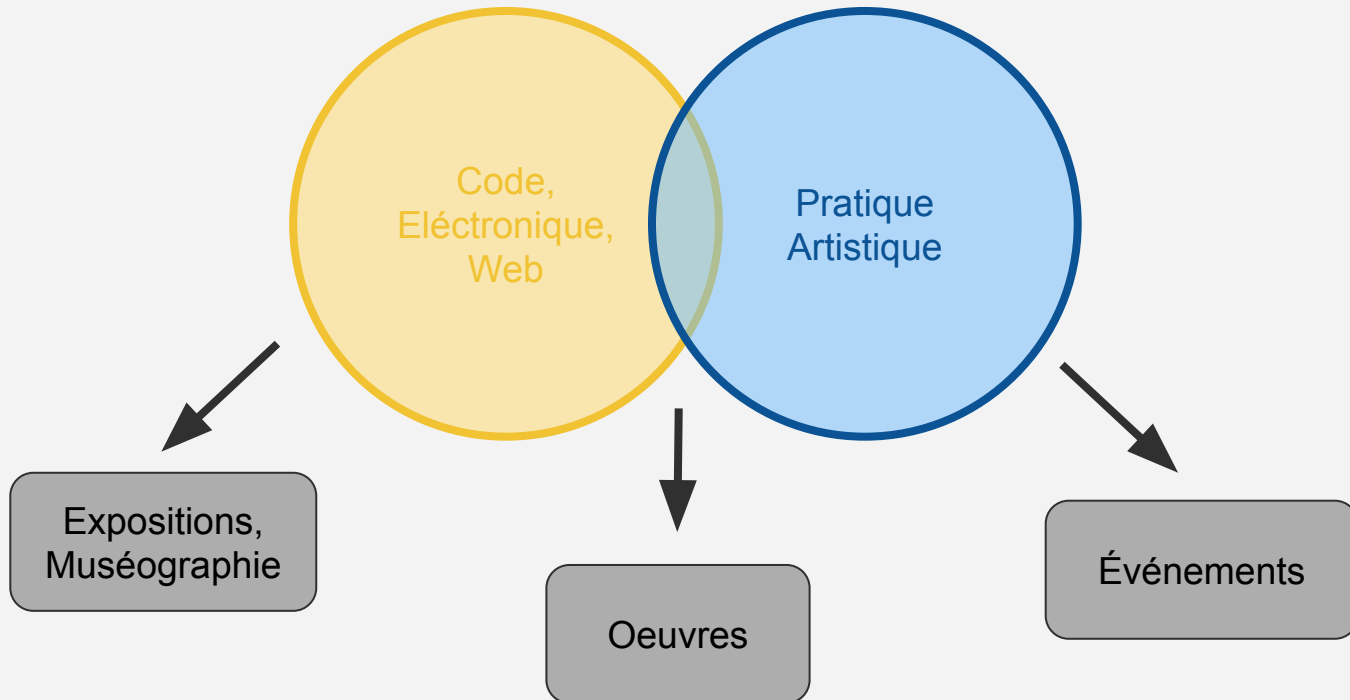
Arbitrage connecté

liste des collèges

TYPE ETS	NOM	VILLE	REP / REP+	NB de CLASSES	CLASSE	DISCIPLINE	ENSEIGNANT
Collège public	Laurent Mourguet	ECULLY		1	6ème	Français EPS Technologie Documentation	Claude ARNAC Sylvie HUGUET ? Béatrice SEIGNEUR
Ecole publique	Marie Curie	CORBAS		2	CM2	Professeur des écoles Professeur des écoles	Bertrand SUATTON Pauline HUMBERT
Ecole publique	Ecole Parmentier	SAINT FONTS		1	CM2	Professeur des écoles Professeur des écoles (ref REP - clg Alain)	Florent QUERINI Lionel BOSSY
Collège public	Colette	SAINT PRIEST	REP	1	4ème 5 (à confirmer)	Technologie Mathématiques EPS	Ouissem MOUSSI Adrien SCOZZARI Aline FLORIT
Collège public	Alain	SAINT FONTS		1	5ème 5	Mathématiques	Cyrille MARTIN

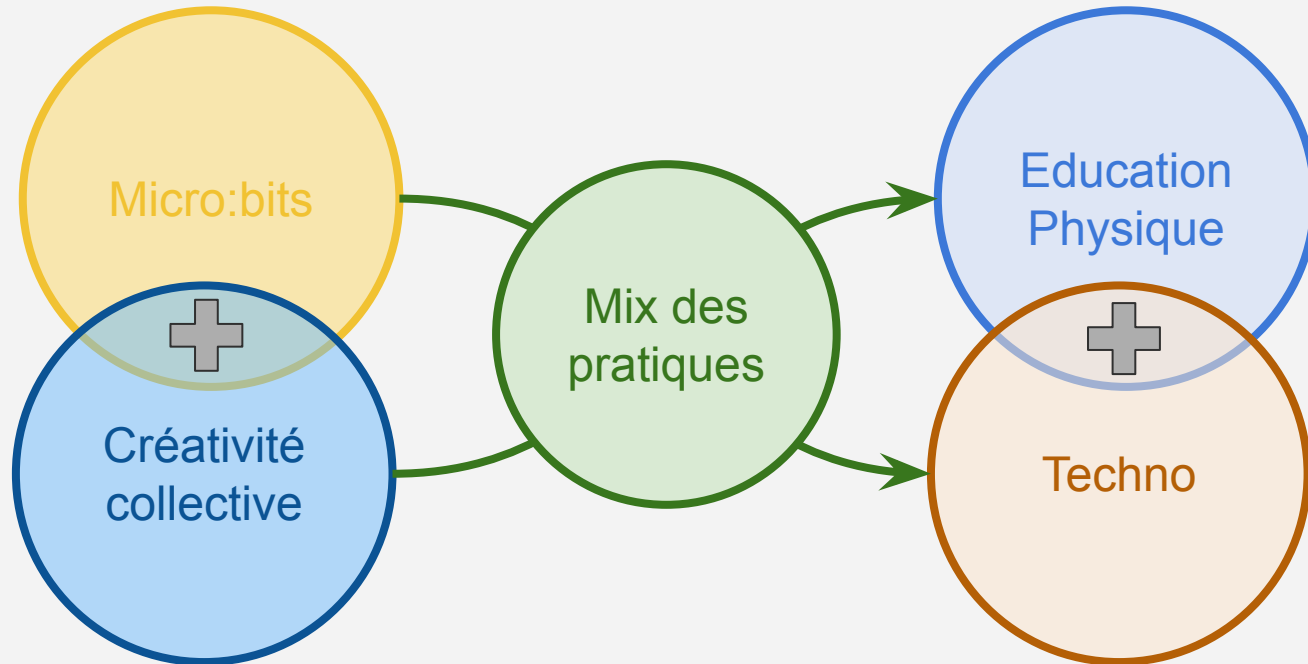
code.laclassse.com

code créatif



code.laclassse.com

3ème édition



Déroulé de l'année et contenu des consignes

Consignes :

- I. Starter
- II. Storyboard
- III. Créer du code
- IV. Crash test
- V. Run final et Documentation

Livrables :

- Un fichier .hex
- Le micro:bits en situation (photos, films, textes)

Consigne 1 :

starter

Contenu énoncé :

- Distribution d'un panel d'exercices types (10 épreuves type / tutos)
- Définition des 3 grands parties du projet
 - Code, Intégrat. : mettre en oeuvre
 - Doc. : témoigner de la mise en oeuvre et de l'intention

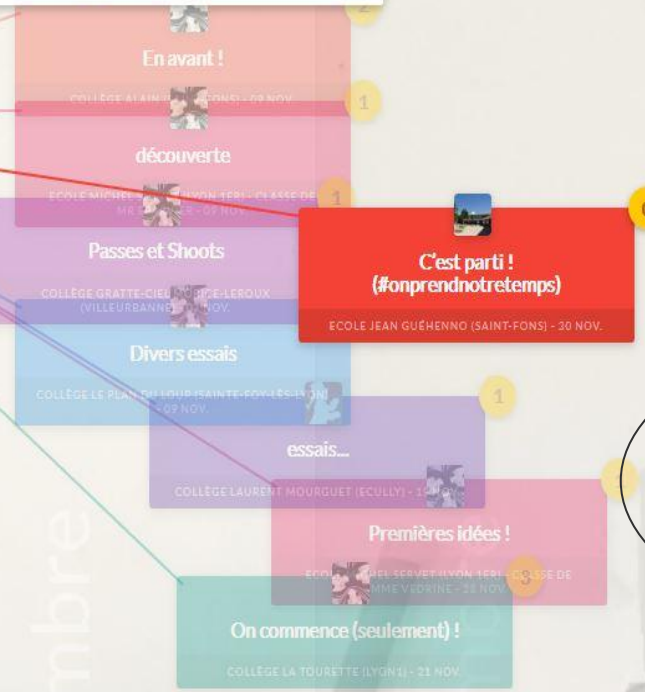
Objectifs

- Faire connaissance avec l'outil
- Jauger la capacité de production de la classe
- Répartir les rôles

Livrable

- X projets micro:bits
 - Fichier hex
 - mise en situation (*doc + photos ou vidéo embeddée*)

Consigne 1
SÉBASTIEN ALBERT



ÉCOLE JEAN GUÉHENNO (SAINT-FONS)
30 NOVEMBRE 2018

En réponse à la consigne :
Consigne 1

Bonjour !
Ici à St Fons nous aimons prendre notre temps... Alors on a beaucoup étudié cette drôle de petite carte au nom bizarre avant de venir vous en parler ici !

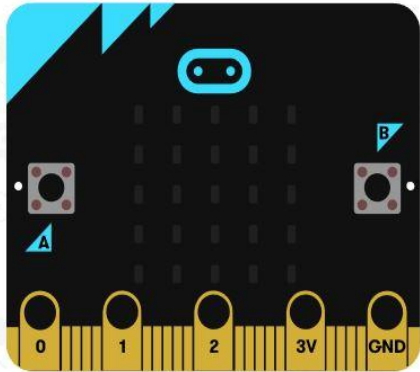
Avant de manipuler directement la carte, nous avons écrit des vraies phrases sur du vrai papier !) nos idées pour la faire fonctionner : que va-t-il se passer quand on appuie sur le bouton A ? quand on secoue ? quand on incline ? ...? Nous avons découvert les LED, les émoticônes... Après le texte nous avons commencé la manipulation, avec des "blocs" de programmation en version plastifiée ; puis nous sommes enfin passés sur les ordinateurs et les tablettes pour programmer et tester sur les cartes. La semaine dernière, nous avons fait l'inverse : nous sommes partis des cartes déjà chargées avec un programme (inventé par nos enseignants), nous les avons testées et nous avons essayé de comprendre ce qu'elles faisaient, puis nous avons tenté de reproduire le programme. Pas facile, puisqu'il s'agissait d'un programme qui mesurait la température et qui affichait un smiley (content/pas content) s'il faisait chaud/froid. Nous commençons à réfléchir sérieusement à des épreuves sportives avec les micro-bits, à suivre...

Les CM2 de l'école Jean Guéhenno

Mots d'élèves

- "J'aime bien travailler sur ce projet et je suis pressé de rencontrer Sébastien et les 6èmes"
- "Le projet code est amusant, ça fait des smileys et de la musique"
- "J'aime bien ce projet car on peut aussi le faire à la maison, on peut créer à la maison et montrer ensuite à l'école, bravo !"
- "J'ai aimé, super super aimé !"
- "Le projet microbit c'est trop bien, si on cherche bien c'est facile et en plus on est en groupe donc on peut se dire nos idées..."
- "J'aime bien parce qu'on peut s'amuser"
- "Il faut être intelligent pour faire microbit, c'est trop bien on s'amuse, merci Sébastien !"

- > Production d'écrits (intentions)
- > Traduction de l'intention : programmation "sur papier"
- > Essais sur informatique [tablette, PC] : visualisation du résultat en ligne
- > Passage sur carte micro-bits : validation définitive



Rechercher...

Base

Entrées

plus

Musique

LED

Radio

Boucles

Logique

Variables

Maths

Avancé

Entrées

lorsque le bouton A est pressé

lorsque secouer

lorsque la broche P0 est activée

bouton A est pressé

broche P0 est pressée

accélération (mg) x

niveau d'intensité lumineuse

direction de la boussole (°)



Télécharger

Sans titre



En groupe



En individuel



Consigne 2 :

Cahier des charges

Contenu énoncé

- Définition d'un story board : une Bande dessinée qui décrit le scénario de l'épreuve
- La consigne 1 est une source d'inspiration (Ex : mélanger 2 épreuves)

Objectifs

- **Ce storyboard deviendra la base du projet tout au long de l'année**
- La classe choisit une idée d'épreuve sportive et connectée

Livrable

- Storyboard d'intention
- 1 carte / plan du stand de l'épreuve



QUESTIONNAIRE

QUESTIONNAIRE

QUESTIONNAIRE

QUESTIONNAIRE

F BASKET

Calculer le nombre de panier

COIN

Calculer le nombre de panier dans un coin

BASKET

Nombre de panier / person

FOOT

Calculer le nombre de panier

TEMPERATURE

Nombre de panier en 1 temps dans

TEMPERATURE

OUTLINE

CLASSEMENT

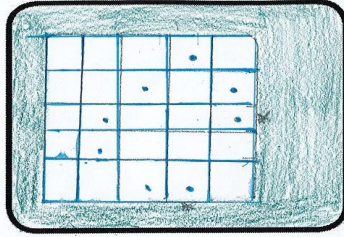
BOUCLE

Structure

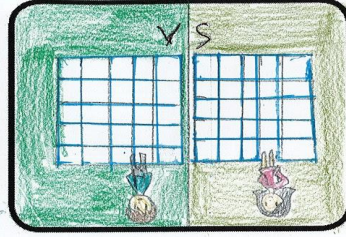
Table de données



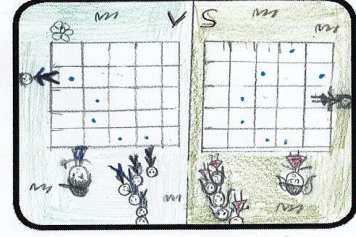
Appuyer sur le bouton A
pour déclencher un chemin
au hasard.



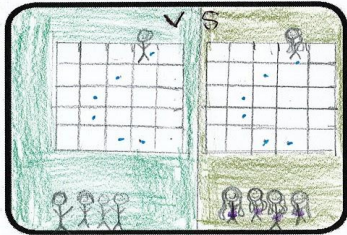
C'est le chemin du
quadrillage qui s'affiche
sur le microbit



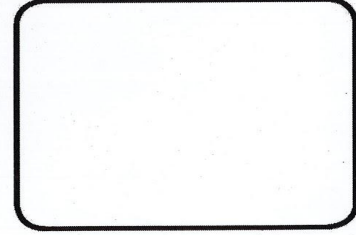
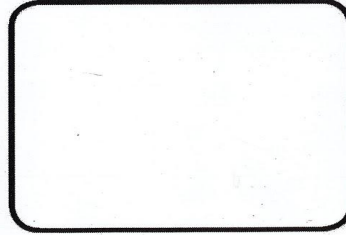
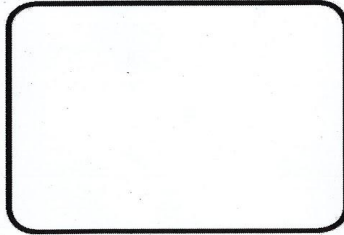
Ils vont trouver
le chemin (marcher sur
les cases correspondante à la
microbite).

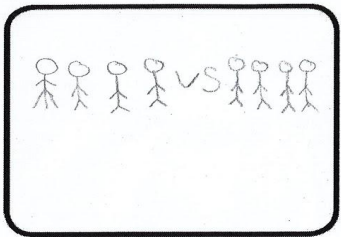


Le jeune homme s'est
trompé, il doit recommencer
et laisse la place à son
camarade de son équipe



Tout les joueurs doivent
terminer le chemin pour gagner
le jeu.

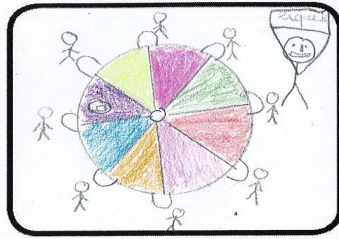
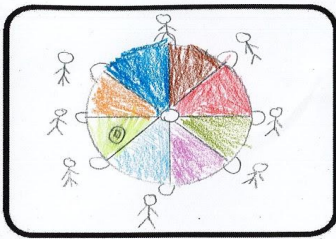




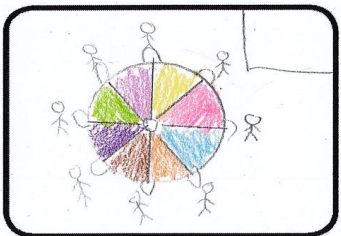
Il y a 2 équipes de 4.



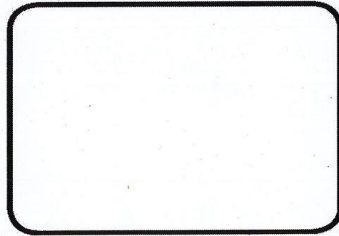
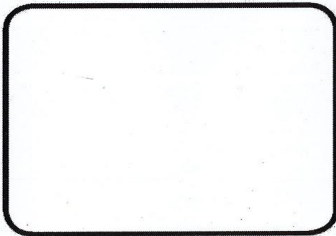
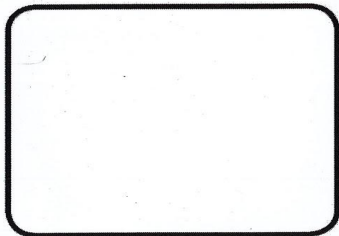
On étire le cercle parachute on amène la b
on pose le ballon avec
la micro-balle dans le
cercle-parachute.



L'arbitre annonce une
couleur ex (rouge) et
on doit faire le monde rebond
pour arriver à la couleur (7 temps)

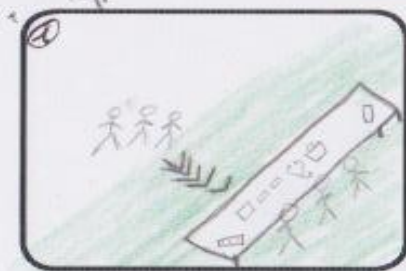


Et se continue ainsi de suite.

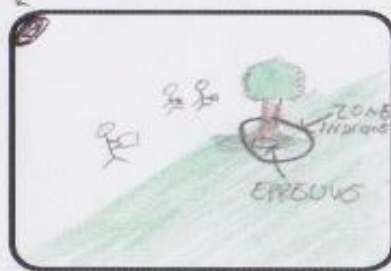


La Course a boussole :

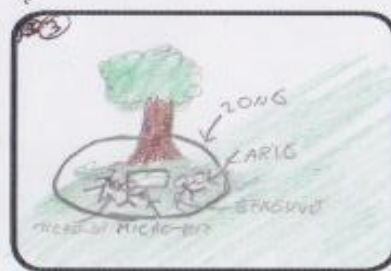
AMTOD, VANIS, ANIS, MATHOD



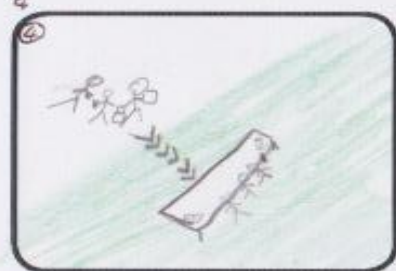
Les visiteurs (lecteurs du panneau) viennent vers le banc pour du bon fournissant et expliquer ont le parcours et la matériel.



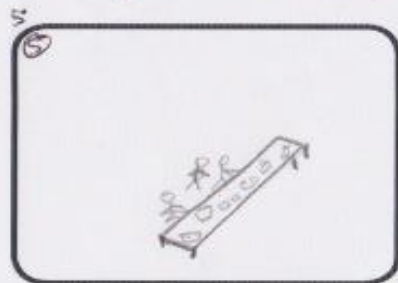
Les joueurs traversent les zones grâce au matériel à leur disposition. Si l'opérateur sera caché ou partira de la position définie.



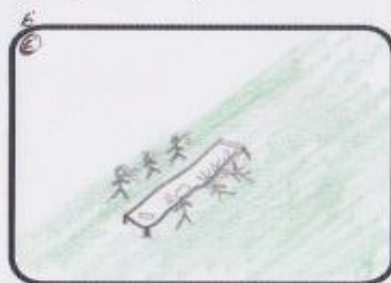
Dans l'épreuve y aura une question, où que se trouvent dans la zone. En se gagnant l'épreuve il faudrait valider sur la microbit. Et se diriger vers le prochain.



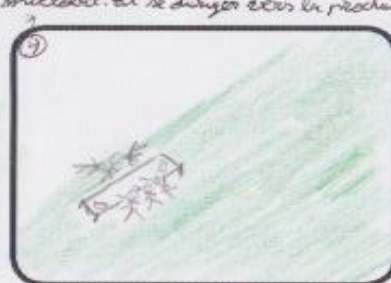
Après avoir terminé les épreuves il faudra se diriger le plus vite possible vers le stand au point de départ.



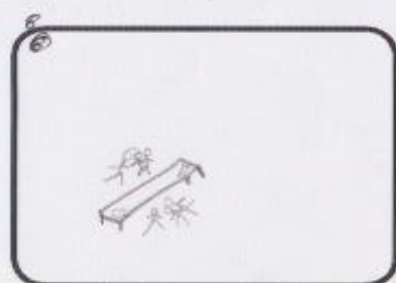
À l'arrivée du stand toute épreuve complétée sera prise en compte et vous recevrez un certificat, et vous déposerez le matériel emprunté.



Pour ceux qui ne finissent de course auront 3 questions de connaissance générale de 4:15 minutes en total.



On annonce les réponses si sont justes ou pas grâce avoir regarder. Et pour laisser voir le mot gagné.



Pour ceux qui ont finisse à la fin des annonces des réponses il faudra déposer les matériels emprunté.

Consigne 3 :

1er proto : Code

Contenu énoncé

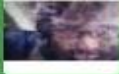
- Eléments d'algorithmie
- Conception étape par étape

Objectifs

- Code, Intégration : 1er proto =>
 - Quelle faisabilité ?
 - Difficulté ? => Changements ?

Livrable

- Projet micro::bits téléchargé (Code)
- Mise en situation (Design)
 - ⇒ sur le site (Doc)



Consigne 3

SÉBASTIEN ALBERT
9 JANVIER 2019

Bonjour à tous,

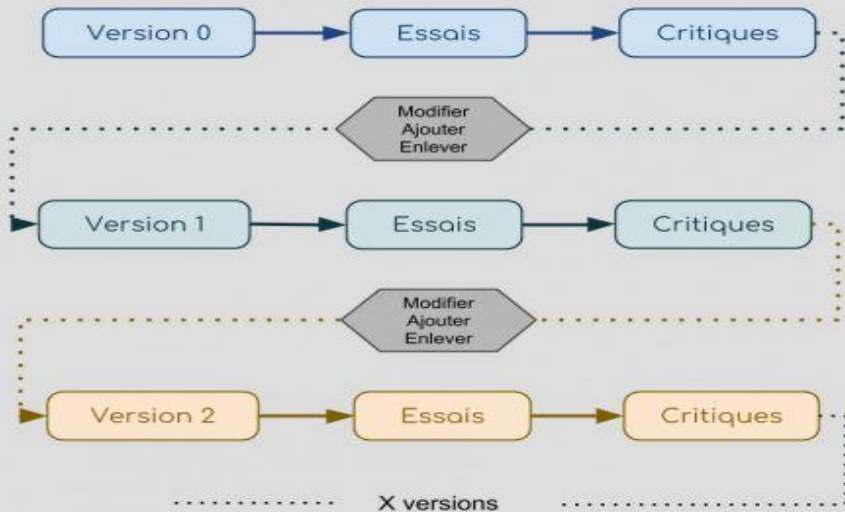
Merci à ceux qui ont commencé à poster leur storyboard.

La phase de conception et d'idéation est suffisamment complète, maintenant on y va !

Nous allons utiliser une manière de faire, dite itérative.

Les étapes suivantes, les consignes 3, 4 et 5 seront des étapes de production, chacune va devoir aboutir à une version du projet.

Chaque version est essayé et critiqué. Puis sur la base de ces critiques le projet est amélioré.



Consigne 4 :

Crash test

Enoncé :

- Notions de construction
- Qu'est ce qu'un Crash test ?

Objectifs :

- Jouer la scène finale telle qu'imaginée (extérieur, "mains innocentes", public)
- Noter le déroulement, les critiques au fur et à mesure (Doc)
- Après le crash test :
 - L'épreuve sportive est elle opérationnelle, utilisable ? Que manque t'il ?
 - Où se situe le résultat / idée de départ ?

Livrable :

- Construction aboutie (Design)
- Code fonctionnel (Code)
- Résultats crash test (Doc)

- Projet micro::bits téléchargé (Code) ⇒ sur le site (Doc)
- Fourniture de schémas (Design) ⇒ sur le site (Doc)



Consigne 5 :

Run final

Contenu énoncé :

- Préparer le rendu final (Instructions, docs techniques à jour)
- Mettre en oeuvre les conclusions du test de la consigne 4 (Dev / Design)

Livrable

- Documentation technique (Code, schémas) du projet complète à jour
- Instructions, Manuel pour les futurs participants
- Décrire l'intention (Pourquoi cette épreuve ?) aux futurs participants

Ecrit

les règles du jeu, les consignes et instructions
d'utilisation de la micro-carte, les affichages...
les échanges avec les autres classes

Oral / Vivre ensemble

avant: accueillir, expliquer la règle du jeu, donner les
instructions

pendant: animer, réguler, arbitrer

après: annoncer les résultats, remercier!

Contenu Visites

- 1 visite pendant la consigne 2
 - Faire connaissance
 - Aider à la rédaction du storyboard
 - Homogénéiser le travail des classes entre elles, faire la liaison
- 1 visite pendant la consigne 4
 - Voir la phase de tests
 - Confronter le projet
 - Aider, débloquer

Formation micro:bits

- Outils en ligne :
 - Développement
 - Supports pédagogiques
 - Communauté
 - Fichiers
- Pratique :
 - Simulateur
 - Tutoriel 3 : Score
 - Tutoriel 4 : Chronomètre
 - Tutoriel 5 : Radio
 - Partager un projet

Merci !

Patrick VINCENT : Erasme / Métropole de Lyon

Lionel BOSSY : Professeur REP+ Maîtrise de la langue



Classes Culturelles Numériques

Répartition par thématique sur le territoire, 2017-2018

Une classe culturelle numérique est un projet collaboratif permettant à plusieurs classes de collèges ou d'écoles de travailler en réseau avec un intervenant scientifique ou artistique et une structure associée.

Articulant travail en ligne et rencontres physiques, elle favorise l'interdisciplinarité, le développement d'usages numériques éducatifs et l'ouverture de l'école à son territoire.

6 THÉMATIQUES



ZÉROGASPI

Réduire les déchets alimentaires



14-18

Archives sur le territoire



HABITER

Cartographie de quartier



A.I.R

Écriture en cadavre exquis



CODE

Code créatif et conception de jeu



ON TOURNE

Réalisation d'un court-métrage collaboratif



INVISIBLE

Travail collaboratif sur le thème de la nature en ville

PARTENAIRES

ARCHIVES DÉPARTEMENTALES



mit

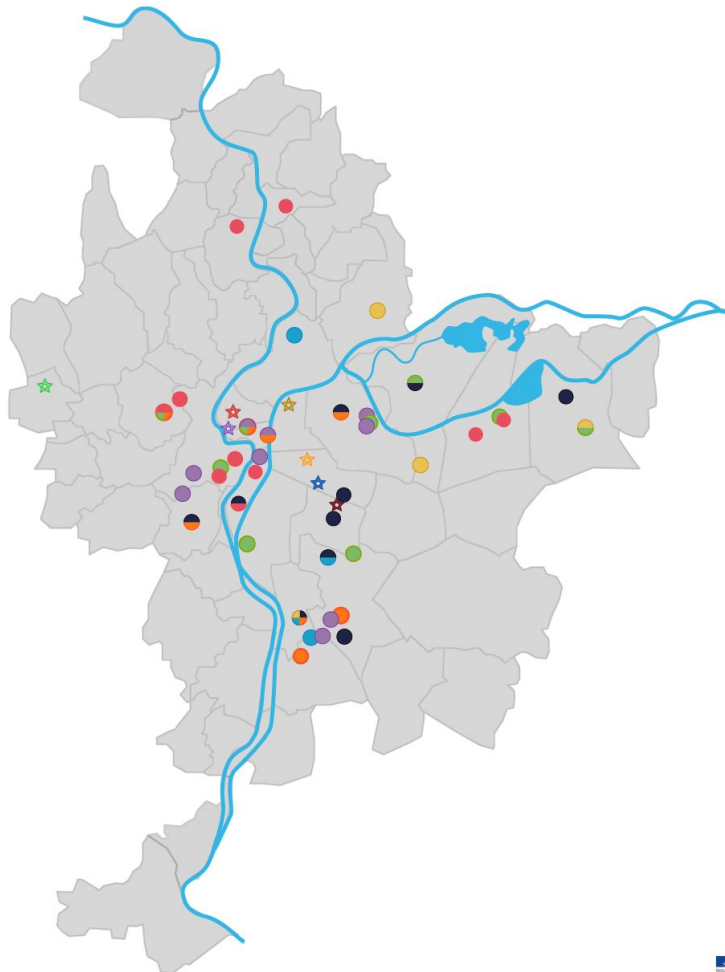
VillaGillet

GRANDLYON
la métropole

DOMAINE DE
LACROIX-LAVAL



CAUE



Consigne 1

Tutoriel 1 : L'affichage

Niveau de difficulté

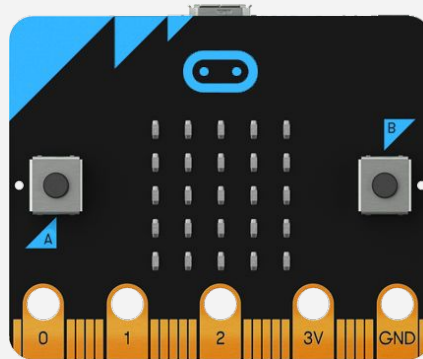
Code :



Design :



*Appui sur A
Afficher / Éteindre
un dessin*



*Appui sur B
Afficher un icône*

*Appui sur A et B
Séquence animée*

Consigne 1

Tutoriel 2 : Musique

Niveau de difficulté

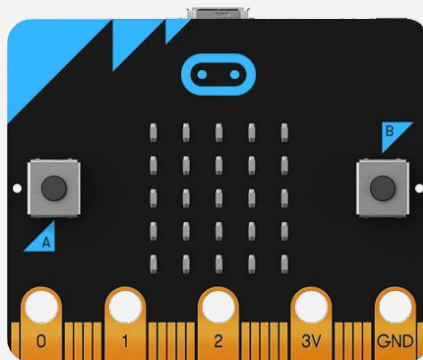
Code :



Design :



*Appui sur A
Jouer DO Moyen*



*Appui sur B
Jouer Do ... Mi ... Sol ...*

*Appui sur A et B
Jouer une mélodie*

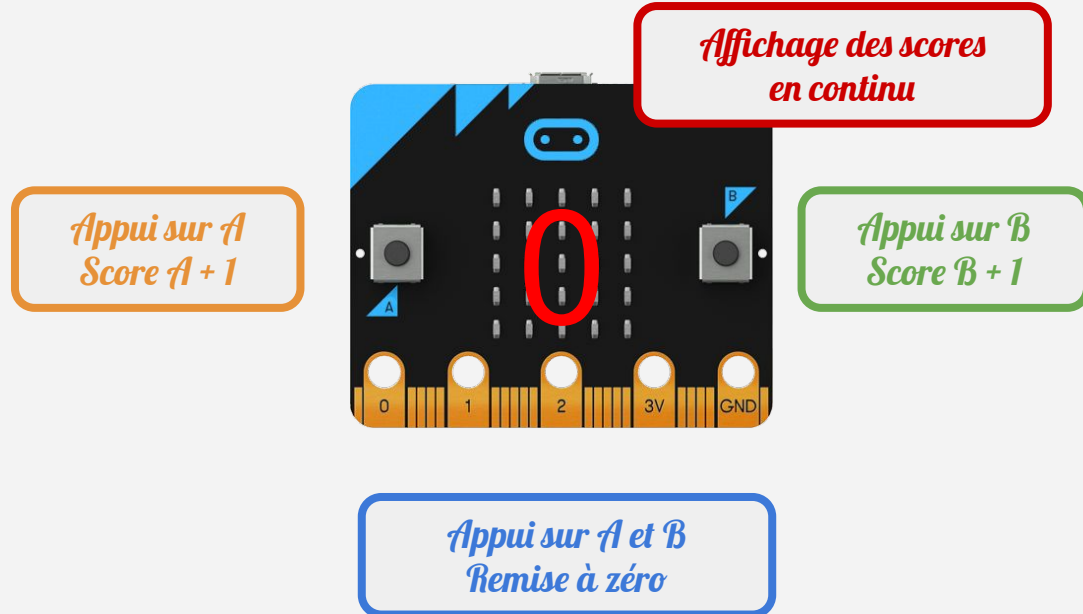
Consigne 1

Niveau de difficulté

Code : ★★

Design : ★

Tutoriel 3 : Comptage du score



Consigne 1

Tutoriel 4 : Chronomètre

Niveau de difficulté

Code :



Design :

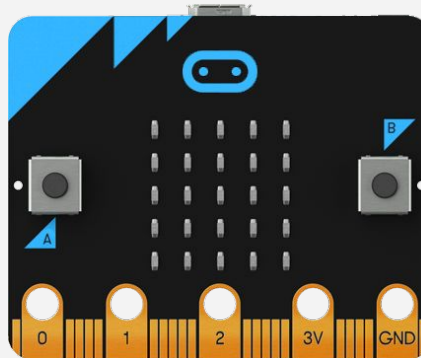


Affichage :

Clignote pendant le comptage

*Affiche le temps quand on arrête
le chrono*

*Appui sur A
Démarrer/Arrêter
le décompte*



*Appui sur B
Mettre à zéro*

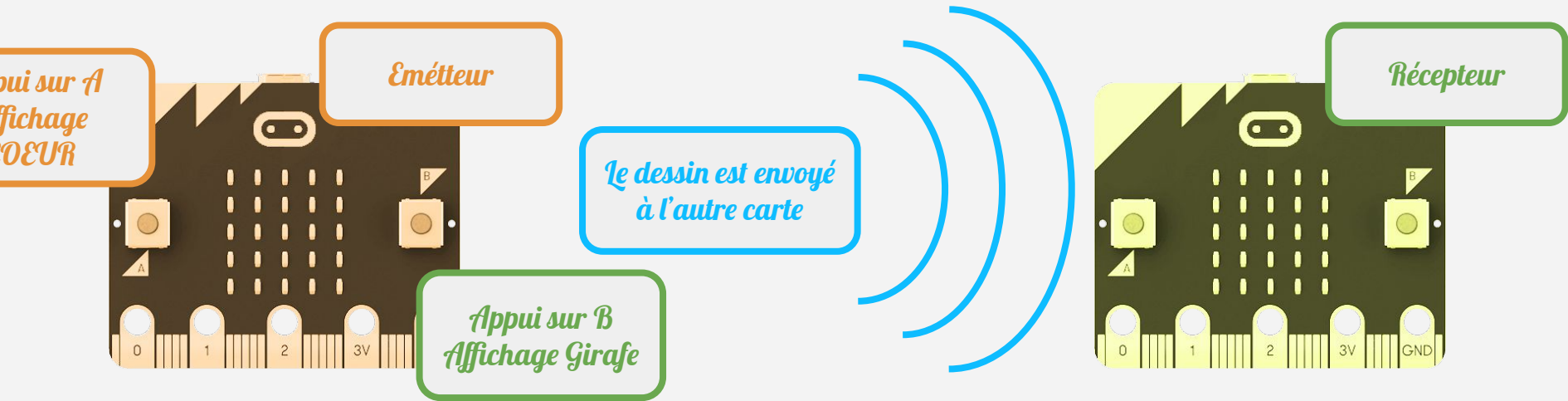
Consigne 1

Tutoriel 5 : Radio 1

Niveau de difficulté

Code : ★★ ★★ ★★

Design : ★★ ★★ ★★



Consigne 1

Niveau de difficulté

Code :

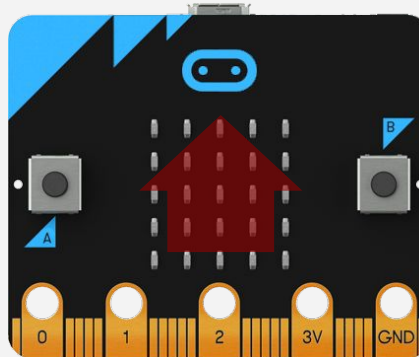


Design :



Tutoriel 6 : Garder l'équilibre

*Affichage de l'inclinaison
du micro:bit
à l'aide d'un icône*



*Tuto 1 / 2 : un seul axe
Tuto 2 / 2 : deux axes*

Consigne 1

Tutoriel 7 : Épreuve aléatoire

Niveau de difficulté

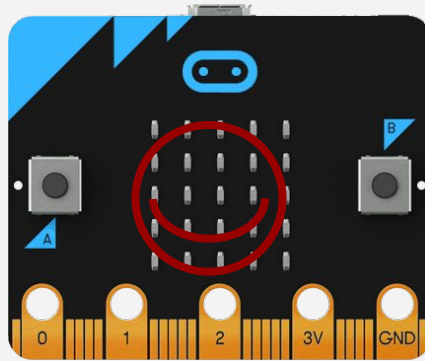
Code :



Design :



*En secouant la carte,
On affiche un icône aléatoire
qui détermine l'épreuve*



Consigne 1

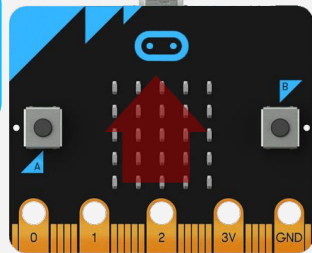
Niveau de difficulté

Code : ★★

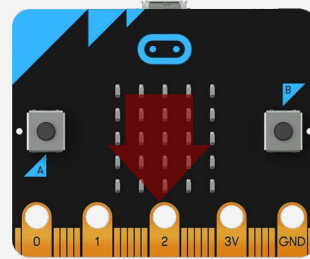
Design : ★★★

Tutoriel 8 : Saut de haie

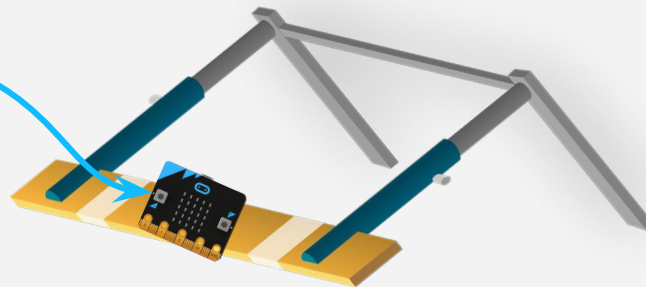
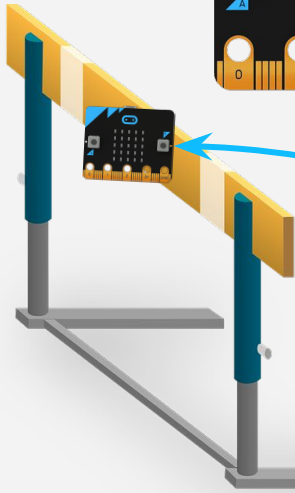
*Haie debout,
Affichage d'un icône*



*Haie couchée,
Affichage d'un
autre icône*



*Intégration du
micro:bit sur le
matériel*



Consigne 1

Tutoriel 9 : Lumière

Niveau de difficulté

Code :



Design :



*Eclairer le micro:bit
pour le faire flasher*



Consigne 1

Tutoriel 10 : Boussole

Niveau de difficulté

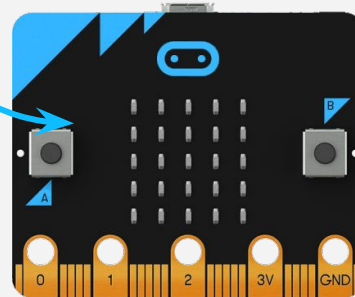
Code :



Design :



*Tourner la boussole
pour indiquer le
nord*



Consigne 1

Tutoriel 10 : Boussole

Niveau de difficulté

Code :



Design :



Pour utiliser la boussole,

La carte demande une séquence de calibration 'TILT TO FILL THE SCREEN'

Il faut tourner la carte dans toutes les directions pour remplir l'afficheur LED

Ensuite, la boussole fonctionnera