

KIT DE COMMUNICATION 2026

FAB'ECOLE

“ Imaginer, créer, innover ”

COLLABORATION

PROGRAMMATION

IMPRIMANTE 3D

CULTURE NUMÉRIQUE

WEBRADIO

INNOVATION

CLASSE MOBILE

FABRICATION

NUMÉRIQUE

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

CAPTATION

DÉCOUPEUSE LASER

ROBOTIQUE

MONTAGE

CITOYENNETÉ

AUTONOMIE

AUDIOVISUEL

PARENTALITÉ

CRÉATIVITÉ

PROJETS

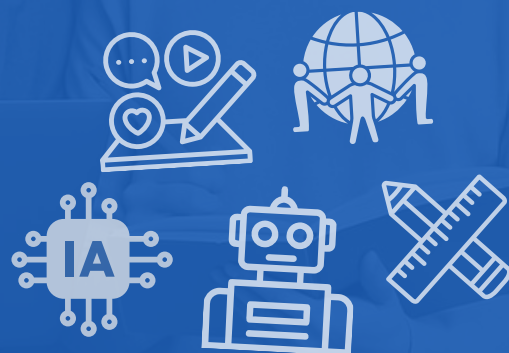
LE CONCEPT "Fab'Ecole"

Le Fab'Ecole est un lieu dédié à l'innovation pédagogique où créativité, autonomie et compétences numériques sont au cœur des apprentissages. Grâce à des espaces modulables et des ressources numériques, il encourage les acteurs (élèves, enseignants...) à s'engager dans des projets collaboratifs et un processus de co-création avec comme fil conducteur : l'éducation à la culture et la citoyenneté numériques.

Il permet de proposer des activités de découverte, des séquences pédagogiques ou parcours, expériences immersives sous format de "classe numérique".

Le catalogue de services proposé porte sur les thématiques suivantes :

- Citoyenneté numérique et parentalité
- Production multimédia
- Education aux médias et à l'information
- Robotique et programmation
- Intelligence artificielle en éducation
- Fabrication d'objets



Le Fab'Ecole dispose d'un large équipement tel que robots, cartes de programmation, webradio, tablettes et ordinateurs, vidéoprojecteurs, écran numérique interactif, fond vert, imprimante 3d et découpeuse laser...

Le Fab'Ecole est labellisé espace partenaire Terra Numerica.



Comment préparer sa venue :

Prendre contact avec le gestionnaire du Fab'Ecole pour :

- personnaliser le projet d'accueil (pré-requis avant séance, appropriation des documents ressources, constitution des groupes, organisation des ateliers et répartition des rôles entre enseignant et intervenant).
- planifier les séances au Fab'Ecole et prendre connaissance des modalités d'accueil.

FAB'ECOLE83

Explorer et mettre en place des modalités d'apprentissage de classes flexibles dans des espaces modulables, stimuler le développement de la culture scientifique et la créativité numérique au travers de projets interdisciplinaires, favoriser la collaboration et l'autonomie des élèves.



Fab'Ecole 83

Collège Maurice GENEVOIX
Boulevard des Armaris, 83000 Toulon
fabecole83@ac-nice.fr

Infos et réservations



Mme NOUICHI Elsa, gestionnaire du Fab'Ecole
fabecole83@ac-nice.fr

Public accueilli



- Ecoles élémentaires
- Collèges

Parking à proximité



Parking co-voiturage Ste Musse

Service de restauration



Possibilité de restauration sur réservation
(paiement par chèque à l'ordre de l'agent comptable
Maurice Genevoix)

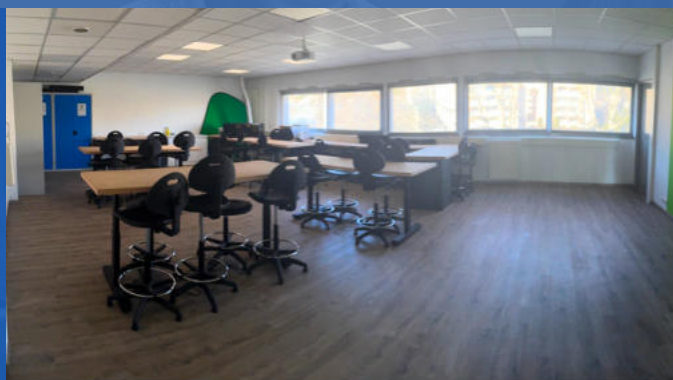


Salle Co-Création

ATELIERS CRÉATIVITÉ COLLABORATION AUTONOMIE

Capacité totale d'accueil : 30

- 3 îlots de 6 tables individuelles (18 places)
- 6 tables individuelles mobiles
- 6 places individuelles sur canapé mobile
- 3 places individuelles sur pouf géant



Salle Atelier

DÉCOUPEUSE LASER FABRICATION IMPRIMANTE 3D

Capacité totale d'accueil : 30

- 4 tables type "atelier" avec 6 places assises
- 3 tables de 2 places assises

FAB'ECOLE06



Fab'Ecole 06

Collège Pierre BERTONE

653 Route de Grasse - 06600 Antibes

fabecole06@ac-nice.fr

Infos et réservations



Mme BABAHAN Rojin, gestionnaire du Fab'Ecole
fabecole06@ac-nice.fr

Public accueilli



- Ecoles élémentaires
- Collèges

Parking à proximité



Parking à proximité - Arrêt de bus devant le collège

Service de restauration



Espace extérieur aménagé (tables en bois)

Différents espaces conçus pour s'adapter à vos besoins

ATELIERS

CRÉATIVITÉ

COLLABORATION

AUTONOMIE

DÉCOUPEUSE LASER

FABRICATION

IMPRIMANTE 3D

Capacité totale d'accueil : 30



• Salle Info

Espace équipé de 13 ordinateurs, idéal pour travailler sur des projets numériques ou faire des recherches en ligne.

• Espace Labo

Espace dédié à l'expérimentation et aux travaux pratiques, où les élèves peuvent tester, manipuler et explorer différentes matières ou projets.

• Espace Agora

Lieu ouvert pour les présentations, les expositions et la communication entre les élèves.



• Espace Atelier

Espace dédié à la fabrication et à l'édition, un lieu pour créer, construire et produire des objets ou des supports.

• Espace Feu de Camp

Lieu convivial pour échanger des idées, raconter des expériences et encourager la discussion en groupe.

• Espace Studio

Espace qui permet de créer des contenus multimédias comme des vidéos, des podcasts ou des enregistrements sonores.



CATALOGUE DE SERVICES

PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS AU FAB'ECOLE... ... ADAPTABLES DU CE2 AU CYCLE 4

Des ressources pédagogiques modulables et évolutives pensées pour accompagner la mise en œuvre de projets éducatifs. Cet appui est renforcé par un accompagnement sur site favorisant l'échange et l'expérimentation.

Production multimédia | EMI



Classe investigation

JT du futur

Produire un podcast

Concours zéro cliché pour l'égalité filles - garçons

Citoyenneté numérique



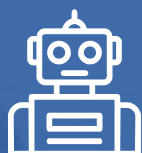
Ecrire un article sur VIKIDIA

Fresque des cybercitoyens

Les images à la loupe

Devenir un as du numérique avec "Pix Junior & Co"

Robotique et programmation



Fab'mission robotique

Algorithmie par le jeu - Terra Numerica

Intelligence artificielle



Découvrir l'intelligence artificielle

Fabrication d'objets



Réaliser un objet avec l'imprimante 3D / la découpeuse laser

CLASSE INVESTIGATION

Thématique(s)

Production multimédia

EMI

Citoyenneté numérique

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole les élèves seront « plongés » dans une enquête immersive et prendront le rôle de journalistes qui devront en 3 heures, en équipe, produire un contenu journalistique (article ou duplex télévisuel) en tant que correspondants régionaux en lien avec un flash info diffusé sur une chaîne TV.

- Collecte et vérification de documents / informations
- Réalisation du reportage

*« Classe investigation » est un jeu produit par le CLEMI.

Format

Séance pédagogique au Fab'Ecole :
½ journée

Public

2 scénarios au choix :

- « Alerte au zoo » : cycle 3
- « Explosion à l'usine » : cycle 4

Pré-requis (en amont)

- Prendre connaissance du scénario clef en main de "Classe investigation" et échange avec la gestionnaire du Fab'Ecole
- Avoir mené une séquence d'apprentissage sur les spécificités d'un journal TV

Ces séances pourraient également être conduites au Fab'Ecole (prévoir créneaux supplémentaires)

- Expliquer le déroulé aux élèves (sans dévoiler la thématique) et constituer les équipes

Compétences visées

- Agir de manière éclairée pour chercher, recevoir, produire et diffuser des informations (EMC, culture informationnelle ; socle commun, EMI)
- Développer et adapter des documents multimédias selon leur finalité (CRCN 3.1, 3.2, 3.3)
- Évoluer de manière autonome et responsable dans un environnement numérique (CRCN 4.1, 4.2, 4.3)
- Partager, publier et collaborer dans un cadre numérique (CRCN 2.1, 2.2, 2.3)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Préparation des supports et du matériel : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Répartition des élèves sur deux espaces avec un adulte référent par groupe après une phase de lancement collective : l'enseignant
- Lancement et gestion du temps : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Tables de rédaction (support papier) : l'enseignant
- Indices numériques et support technique : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Supervision des enregistrements audiovisuels : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Mise en commun et synthèse : coanimées par l'enseignant et la gestionnaire du Fab'Ecole

JT DU FUTUR

Thématique(s)

Production multimédia

EMI / EMC

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole les élèves s'exerceront, enregistreront et effectueront le montage d'un court journal télévisé du futur (5 minutes) qui pourra ensuite être diffusé via l'ENT par exemple.

Les rubriques pourraient être : actualités du futur / météo improbable / interview fictive ou être adossées à une réflexion sur le désordre informationnel (IA, fake news ...).

Chaque classe pourra toutefois personnaliser son projet ou / et l'adosser à une action tel que le concours national Médiatiks.

Format / Durée

Séance pédagogique au Fab'Ecole :
1 à 2 ½ journées ou 1 journée

Public

- Cycle 3
- Cycle 4

Pré-requis (en amont)

- Connaître les spécificités d'un journal télévisé
- Définir les rubriques, la cible du journal, la ligne éditoriale : conférence de rédaction
- Elaborer le conducteur, rechercher les informations
- Répartition des différents rôles (présentateur, technicien, scénariste...)

Compétences visées

- Créer et adapter des contenus multimédias selon leur finalité (CRCN 3.1, 3.2, 3.3)
- Évoluer de manière autonome et responsable dans un environnement numérique (CRCN 4.1, 4.2, 4.3 ; EMI)
- Partager, publier et collaborer dans un cadre numérique (CRCN 2.1, 2.2, 2.3)
- Appréhender la construction de l'information et respecter le droit à l'image (CRCN 1.3, 5.2 ; socle commun, EMI/EMC)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Répartition des élèves par groupe sur deux espaces mitoyens avec un adulte référent par espace : l'enseignant
- Espace n°1, répétition et mise en voix des rubriques : l'enseignant
- Espace n° 2, enregistrement des rubriques et montage à l'aide d'une application adaptée aux élèves : la gestionnaire du Fab'Ecole

PRODUIRE UN PODCAST

Thématique(s)

Production multimédia

EMI

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole, les élèves pourront se familiariser avec le matériel d'enregistrement, créer l'habillage sonore de leur émission (jingle, tapis, virgule...) et enregistrer leur(s) podcast(s) destiné(s) à être diffusé(s) ensuite sur l'ENT de l'école ou plateforme.

Les podcasts pourront au choix être enregistrés avec une webradio ou avec une application.

Format / Durée

Séance pédagogique au Fab'Ecole :
½ journée par enregistrement

Public

- Cycle 2
- Cycle 3
- Cycle 4

Pré-requis (en amont)

- Définir le thème, la cible du podcast : conférence de rédaction

Compétences visées

- Adapter des contenus à leur finalité et créer des productions numériques (CRCN 3.1, 3.2, 3.3)
- Partager, publier et collaborer dans un cadre numérique (CRCN 2.1, 2.2, 2.3)
- Distinguer les sources d'information et évaluer la validité et la fiabilité d'une information (CRCN 1.3, 5.2 ; socle commun, EMI)
- Rechercher et identifier des informations pertinentes à partir de différentes sources (CRCN 1.1, 1.2 ; EMI)
- Connaître ses droits et responsabilités dans l'usage des médias et du numérique (CRCN 4.1, 4.2, 5.1 ; socle commun, EMI)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Répartition des élèves par groupe sur deux espaces mitoyens avec un adulte référent par espace : l'enseignant
- Ecoute et travail autour de podcasts de presse, répétition et mise en voix des rubriques : l'enseignant, le CPC
- Enregistrement des rubriques et montage : la gestionnaire du Fab'Ecole

CONCOURS ZÉRO CLICHÉ POUR L'ÉGALITÉ FILLES - GARÇONS

Thématique(s)

Production multimédia

EMI

Descriptif

L'objectif est de concevoir avec vos élèves une production médiatique dont le temps de lecture ou visionnage n'excèdera pas 5 minutes (articles, blogs, émissions télé ou radio, podcasts, reportages, etc.) en lien avec la question des stéréotypes de genre dans l'espace public, le sport, le travail, les médias, l'école.

Format / Durée

- Séance pédagogique au Fab'Ecole :
½ journée par enregistrement

Public

- Cycle 2
- Cycle 3
- Cycle 4

Pré-requis (en amont)

- Définir le format, le thème, la cible de la production
- Elaborer le conducteur, rechercher les informations

Compétences visées

- Créer et adapter des contenus multimédias selon leur finalité (CRCN 3.1, 3.2, 3.3)
- Évoluer de manière autonome et responsable dans un environnement numérique (CRCN 4.1, 4.2, 4.3 ; EMI)
- Partager, publier et collaborer dans un cadre numérique (CRCN 2.1, 2.2, 2.3)
- L'égalité filles-garçons (socle commun de connaissances, de compétences et de culture)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Répartition des élèves par groupe sur deux salles mitoyennes avec un adulte par salle : l'enseignant
- Répétition, avec mise en voix si production audio visuelle ou audio : l'enseignant et/ou CPC
- Enregistrement, montage ou mise en page : la gestionnaire Fab'Ecole

ÉCRIRE UN ARTICLE SUR VIKIDIA

Thématique(s)

Citoyenneté numérique

EMI

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole, les élèves pourront rédiger un article sur Vikidia, l'encyclopédie en ligne des 8 / 13 ans (ou compléter de manière collaborative un article existant) en étant accompagné pour cela d'« experts » (scientifiques, chercheurs...) en lien avec le sujet de l'article.

Le projet peut se mener en inter-cycles avec moments d'échanges, révisions de l'article.

Format / Durée

Séance pédagogique au Fab'Ecole :

2 séances d'une ½ journée :

- 1 séance de rédaction en ligne
- 1 séance de révision collaborative avec une autre classe

Public

- Cycle 3
- Cycle 4

Pré-requis (en amont)

- Choisir le thème de recherche, le sujet de l'article et avoir identifié au moins une personne experte qui pourra apporter des éléments encyclopédiques et des éclairages
- Avoir effectué les recherches sur le sujet
- Avoir conduit les étapes d'un projet de rédaction préalables à l'écriture en ligne

Compétences visées

- Analyser la construction de l'information sur une encyclopédie collaborative en ligne (CRCN 1.3, 5.2 ; socle commun, EMI)
- Exploiter des sources en respectant le droit d'auteur et hiérarchiser leur fiabilité (CRCN 1.1, 1.2 ; socle commun, EMI)
- Favoriser la collaboration au sein de la classe et entre classes autour d'un projet numérique et éducatif (CRCN 2.1, 2.2 ; socle commun, domaine 2)
- S'initier à la démarche scientifique par l'échange avec un parrain ou une marraine en travaillant sur l'information scientifique (CRCN 3.1, 3.4 ; socle commun, domaine 4)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Aménagement de l'espace et mise à disposition des tablettes et PC selon les groupes communiqués par l'enseignant : la gestionnaire Fab'Ecole
- Présentation collective de l'éditeur de texte : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Supervision des groupes : l'enseignant et la gestionnaire du Fab'Ecole

LA FRESQUE DES CYBERCITOYENS

Thématique(s)

Citoyenneté numérique

EMI

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole, les élèves seront sensibilisés à la cybersécurité.

Ce jeu de cartes permet de réfléchir et de collaborer sur différentes thématiques : rôles et dangers de l'IA, arnaques sur internet, cyberharcèlement, protection de la vie privée sur les réseaux sociaux, etc.

Un défi national est organisé durant le mois d'octobre à l'occasion du cybermois.

Format / Durée

Séance pédagogique au Fab'Ecole :
1 séance d'une à deux heures

Le jeu se compose de deux phases :

- un jeu de cartes type "Quiz"
- un jeu de cartes sur un scénario

Public

- Cycle 3
- Cycle 4

Pré-requis (en amont)

- Prendre connaissance des différents supports d'accompagnement fournis
- Assurer une veille documentaire sur les thématiques sélectionnées parmi : cyberattaque, cyberdéfense, cyberharcèlement, désinformation, mots de passe et vie privée
- Constituer les équipes : 6 équipes de 3 à 4 élèves
- Cibler des situations réelles observées/vécues par les élèves qui pourraient être réinvesties dans les moments d'échanges collectifs

Compétences visées

- Identifier les enjeux et les risques liés aux usages du numérique (CRCN 4.1, 4.2 ; socle commun, EMI)
- Adopter des comportements responsables et éthiques en ligne (CRCN 5.1, 5.2 ; socle commun, EMC)
- Développer une posture critique face aux informations et aux interactions numériques (CRCN 1.3, 2.1 ; socle commun, EMI)
- Comprendre les droits et devoirs liés à la citoyenneté numérique (CRCN 4.3, 5.1 ; socle commun, EMC)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Mise en place du matériel et des îlots : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Participation active durant les temps de jeu et moments de réflexion collective : la gestionnaire du Fab'Ecole et l'enseignant

LES IMAGES À LA LOUPE

Thématique(s)

Citoyenneté numérique

Descriptif

À l'ère du numérique, les élèves sont quotidiennement exposés à une multitude d'images et d'informations en ligne. Parmi elles, certaines sont truquées, manipulées ou diffusées avec des intentions douteuses.

Cet atelier leur donnera des clés pour analyser, questionner et vérifier ce qu'ils voient afin qu'ils deviennent des utilisateurs critiques, responsables et éclairés.

4 étapes : sensibilisation / outil et méthodes de vérification / enquête collaborative / création.

Format / Durée

Séance pédagogique au Fab'Ecole :
½ journée

Public

- Cycle 3
- Cycle 4

Pré-requis (en amont)

- Activités / débats autour des articles 3 et 13 de la charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques

Compétences visées

- Vérifier la fiabilité d'une image ou d'une information (CRCN 1.1, 1.3)
- Adopter une posture critique et collaborative (CRCN 2.1)
- Identifier et se protéger des risques numériques (CRCN 4.1, 4.2)
- Développer l'esprit critique et la responsabilité en ligne (socle commun, EMI)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Mise en place du matériel et organisation des îlots, présentation du jeu et explication des consignes, animation des ateliers dédiés à l'utilisation d'outils numériques de vérification : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Participation active de la gestionnaire du Fab'Ecole et de l'enseignant durant les temps de jeu et les moments de réflexion collective

DEVENIR UN AS DU NUMÉRIQUE AVEC "PIX JUNIOR & CO"

Thématique(s)

Citoyenneté numérique

Descriptif

Des ateliers pour faire pratiquer PIX Junior à des élèves de CM1 / CM2 incluant des ateliers complémentaires pour varier les approches et renforcer les compétences numériques.

Une demi-journée conçue pour être interactive, ludique et adaptée au niveau des élèves.

Format / Durée

Séance pédagogique au Fab'Ecole :
½ journée

Public

- Cycle 3

Pré-requis (en amont)

- Si l'école dispose d'équipements numériques, créer les comptes PIX des élèves de la classe

Compétences visées

- Savoir rechercher, sélectionner et traiter des informations de manière critique (CRCN 1.1, 1.3)
- Échanger et collaborer en respectant les règles de communication numérique (CRCN 2.1, 2.2)
- Produire des contenus numériques simples (textes, images, animations) avec des outils adaptés (CRCN 3.1, 3.4)
- Protéger ses données personnelles et identifier les risques en ligne (CRCN 4.1, 4.2)
- Adopter des comportements responsables

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Mise en place du matériel et organisation des îlots, présentation des ateliers et explication des consignes, animation des ateliers dédiés à l'utilisation d'outils numériques de vérification : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Participation active de la gestionnaire du Fab'Ecole et de l'enseignant durant les ateliers, avec une répartition claire des rôles

FAB'MISSION ROBOTIQUE

Thématique(s)

Robotique éducative

Programmation

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole, les élèves pourront s'initier à la robotique éducative et à la programmation par blocs à travers des activités branchées et débranchées faisant appel à différentes ressources tels : robots Thymio, Matatalab et Blue bot, jeu Scottie Go, kit Lego Spike.

Les ateliers progressifs fonctionneront en parallèle avec rotation des élèves sur chaque atelier d'une séance à l'autre :

- Séances 1 et 2 : comprendre la logique de programmation et les bases du déplacement
- Séance 3 à 5 : créer des algorithmes plus complexes
- Séance 6 (défi) : inviter les élèves à réinvestir leurs acquis en relevant des challenges stimulants

Format / Durée

Séquence pédagogique au Fab'Ecole :

- Parcours proposé de 6 séances à personnaliser selon besoins (nombre de séances au Fab'Ecole, nombre de séances du parcours)

Public

- Cycle 3

Pré-requis (en amont)

- Le parcours sera adapté aux compétences des élèves et pré-requis, après échange avec la gestionnaire du Fab'Ecole
- La constitution des groupes d'élèves sera faite par l'enseignant

Compétences visées

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques en s'appropriant des outils numériques (CRCN 3.4, 5.1 ; socle commun, domaine 4)
- Programmer et créer des contenus numériques (CRCN 3.1, 3.2, 3.3)
- Développer le vocabulaire spécifique lié à la programmation (CRCN 3.1 ; socle commun, domaine 1)
- Acquérir les bases du savoir-coder (CRCN 3.2, 3.3, 3.4)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Préparation du matériel, des espaces et encadrement d'un atelier : la gestionnaire du Fab'Ecole
- L'animation des ateliers sera assurée par deux autres adultes : l'enseignant (PE) et conseiller pédagogique ou chargé de mission DRANE

ALGORITHMIE PAR LE JEU - TERRA NUMERICA

Thématique(s)

Algorithmie

Intelligence artificielle

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole, les élèves pourront découvrir de manière ludique et débranchée certaines notions informatiques qui pourraient paraître complexes :

- Le devin binaire : comprendre le système binaire à l'aide d'un tour de « magie » qui repose sur ce codage binaire, apprendre à le réaliser pour devenir « informagicien »
- Machine IA : découvrir comment les ordinateurs apprennent à gagner aux jeux avec une machine I.A. en bois, qui montrera pas à pas le processus d'apprentissage par renforcement
- "Restons connectés à moindre coût" : découvrir comment un problème se modélise et réfléchir à la conception d'un algorithme

Format / Durée

Séance pédagogique au Fab'Ecole :
½ journée

Public

- Cycle 3
- Cycle 4

Pré-requis (en amont)

- La participation de l'enseignant au module de formation EAFC «Terra Numerica» est un plus mais pas une condition nécessaire
- Constitution de trois groupes d'élèves par l'enseignant

Compétences visées

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques (CRCN 3.4, 5.1; socle commun, domaine 4)
- Comprendre le système binaire et son utilisation par les ordinateurs (CRCN 1.2, 5.1)
- Pratiquer des langages de programmation (CRCN 3.1, 3.2, 3.3)
- Se familiariser avec les notions d'algorithme et leur application (CRCN 3.1, 3.4; socle commun, domaine 4)

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

- Préparation du matériel de Terra Numerica : la gestionnaire du Fab'Ecole
- Mise en place de trois ateliers en rotation d'une durée de 30 à 45 minutes chacun, pour 3 groupes d'élèves
- Encadrement : un adulte par groupe

DÉCOUVERTE DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Thématique(s)

Citoyenneté numérique

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole, les élèves pourront découvrir l'intelligence artificielle à travers trois ateliers, en conformité avec le cadre d'usage de l'IA en éducation.

Après une introduction sur qu'est-ce qu'une IA, les thématiques suivantes seront abordées :

- L'entraînement d'une IA
- Les images générées par l'IA
- L'impact environnemental de l'IA

Format / Durée

Séance pédagogique au Fab'Ecole :
1 à 2 heures

Public

- Cycle 3

Pré-requis (en amont)

Pas de pré-requis

Compétences visées

- Sensibiliser les élèves aux connaissances de base sur les IA, sans manipuler directement des services d'IA générative

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

La répartition entre la gestionnaire du Fab'Ecole, l'enseignant PE et le troisième intervenant (CPC ou chargé de mission DRANE) s'établira en fonction des appétences et compétences du PE définies en amont.

RÉALISER UN OBJET AVEC L'IMPRIMANTE 3D / LA DÉCOUPEUSE LASER

Thématique(s)

Fabrication d'objet

Descriptif

Lors de la venue au Fab'Ecole, les élèves pourront découvrir et s'initier à la fabrication numérique d'objets.

- Découverte de l'imprimante 3D, de son fonctionnement et de ses applications dans la vie quotidienne
- Réaliser des objets simples et utiles pour la classe sur un logiciel adapté et l'imprimer

Format / Durée

Une ou deux séances au Fab'Ecole

Public

- Cycle 3
- Cycle 4

Pré-requis (en amont)

- Echange sur l'objet à réaliser avec la gestionnaire du Fab'Ecole
- Constitution des groupes de 4 à 6 élèves par l'enseignant

Compétences visées

- Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques figures géométriques ou solides
- Représenter et construire des solides simples ou des assemblages de solides simples sous forme de maquettes ou de dessins
- Concevoir, créer, réaliser tout ou partie d'un objet technique répondant à un besoin
- Utiliser des moyens de prototypage, de réalisation, de modélisation
- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques, s'approprier des outils et des méthodes, mobiliser des outils numériques pour apprendre, rechercher, communiquer

Exemple d'organisation au Fab'Ecole

L'organisation de cette activité sera définie lors de l'échange entre l'enseignant et la gestionnaire du Fab'Ecole.