

Projet OCCIT'AVENIR



PROGRAMMATION



CONTENU PLURI
DISCIPLINAIRE



APPLICATION SUR
SMARTPHONES/
TABLETTES

GENERATION Z

LE CODAGE ET LA
PROGRAMMATION

QUAND, AU MENU D'AUJOURD'HUI, LE « CODING » EST LE PLAT PRINCIPAL...



Lycée professionnel François Camel

28 Rue Jules Ferry, 09200 Saint-Girons

PROJET MENÉ PAR :

RÉFÉRENCE DU PROJET: AUDREY MAIZIER: PLP HÔTELLERIE RESTAURATION, SERVICE ET COMMERCIALISATION

EQUIPE PEDAGOGIQUE:

SOPHIE BERTINI: PLP MATHÉMATIQUES SCIENCES

LAURENT CHOIME: PLP HÔTELLERIE RESTAURATION OPTION PRODUCTION CULINAIRE

NATHALIE COUDORÉ: PLP LETTRES ANGLAIS

NATACHA GRANDVAUX: PLP BIOTECHNOLOGIE

LAURENT HENNEQUIN: PLP HÔTELLERIE RESTAURATION OPTION PRODUCTION CULINAIRE

MAÏTÉ PORTET: POP ECONOMIE GESTION

ARMELLE SEBIRE: PLP HÔTELLERIE RESTAURATION, SERVICE ET COMMERCIALISATION

SALEM TLEMSANI: PLP LETTRES HISTOIRE

Résumé du projet

OBJECTIF FINAL:

Créer une application sur smartphone et tablettes autour des régions gastronomiques françaises.

OBJECTIFS GÉNÉRAUX:

- ★ Intégrer la dimension de coding dans l'enseignement professionnel
- ★ Etablir un projet pluridisciplinaire
- ★ Intégrer du contenu disciplinaire en vue d'une utilisation régulière pour les élèves, et futurs professionnels
- ★ Acquérir des compétences transversales réutilisables dans sa future vie professionnelle quel que soit le métier qu'il choisira
- ★ Valoriser l'exclusivité et la créativité d'une application
- ★ Favoriser l'estime de soi
- ★ Développer les compétences d'analyse, de construction et de programmation

Aujourd'hui, le secteur de l'hôtellerie-restauration est lui aussi bouleversé par les nouvelles pratiques liées à l'usage du numérique (plateforme de réservation en ligne, application de géolocalisation...). Nos élèves en formation pour les métiers de l'hôtellerie restauration arrivent donc dans ce changement profond et vivent avec les outils numériques au quotidien.

L'idée de cette initiation à la programmation est de proposer aux élèves de créer, d'imaginer une application autour de contenu disciplinaire liés directement à la réussite de leur diplôme: les régions gastronomiques françaises. Elles font parties intégrantes des contenus disciplinaires tout au long de leur 3 ans de formation. L'application permettrait pour eux d'effectuer non seulement le squelette de l'application et de programmer les usages, mais aussi de remplir les différentes spécificités liés à nos régions qui n'en manquent pas (vins, menus, produits marqueurs, tourisme, musée... Ainsi en naviguant, une fois terminée, cette application serait l'outil idéal pour préparer leur diplôme directement accessible sur leur téléphones et tablettes.

Ce projet est mené par une équipe pédagogique pluri disciplinaire (Cuisine, service, français, arts appliqués) en partenariat de la formidable équipe de la « compagnie du code » représentée par Julie Cornet et Valérie Letard. La Compagnie du Code a choisi la convivialité en proposant à tous l'accès au numérique, au code et à l'informatique créative, une approche ludique accessible pour nos élèves.

2 Classes de premières bac professionnel Hôtellerie restauration soit 40 élèves.



9 enseignants de disciplines différentes: Français, cuisine, service, mathématiques, anglais, sciences appliquées, économie gestion.



Un partenaire créatif et régional, reconnu dans ses ateliers de fabrication numérique : La compagnie du code animant des formations au sein de la DAFPEN



À travers un parcours de plusieurs séances de 2h, les élèves vont réfléchir ensemble à la conception du prototype d'une application smartphone utile à un projet qu'ils auront identifié avec vous et nous comme pertinent. Ils vont ensuite la réaliser avec l'outil AppInventor et l'aide des intervenants de la Compagnie du Code.

A partir de ce projet collectif, de l'identification d'une problématique qui intéresse les jeunes et des supports numériques : ordinateurs, recherches sur internet, programmations informatiques, smartphones, démonstrations et tâtonnements.... La classe va non seulement travailler concrètement sur un projet lié à leur programme scolaire mais ils vont découvrir et prendre confiance en leurs capacités à utiliser les outils numériques également. Cela va leur ouvrir aussi des perspectives quant à l'utilisation de supports qui leurs sont familiers. D'autant plus que dans le cadre de note labellisation numérique par la région, nos élèves sont dotés d'ordinateurs et notre lycée est équipé d'IPADS, ce qui facilite la mise en application immédiate de ce projet et le rends plus attrayant pour nos élèves.

Tableau récapitulatif des actions

Quand au menu d'aujourd'hui le « coding » est le plat principal	
Description	Enseignements dans le cadre du Chef d'oeuvre en 1ère bac professionnel. Séance de 2 à 3h les lundis après midi
Evaluation	Evaluation lors de l'oral du Chef d'oeuvre, sur l'implication, la réussite, le recul et les compétences transversales développées.
Déroulement du projet	
Phase 1	Présentation du projet aux deux classes par l'équipe pédagogique, brainstorming, questions réponses
Phase 2	Rencontre des élèves et de la compagnie du code, briefing, brainstorming
Phase 3	Design de l'application sur papier et description des fonctions
Phase 4	Finalisation de la conception, discussion de la faisabilité
Phase 5	Initiation à l'outil Appinventor ou Thinkable en créant rapidement une app fonctionnelle, découverte de l'interface de la zone de design, de la zone de programmation par blocs, du simulateur
Phase 6	Travail en groupe sur la création de l'application (différentes fonctions sur smartphone, envoi de messages/emails, insertion d'une carte interactive, gestion des données, reconnaissance des QR Codes
Phase Finale	Finalisation de l'application, assemblage et publication, restitutions auprès des partenaires