

Titre	Quand au menu principal, le coding est le menu principal
date ou période	2020/2022
Porteurs de projet	Bertini Sophie Hennequin Laurent Maizier Audrey Tlemsani Salem Sebire Armelle
Présentation outil/projet	<p>Créer une application sur smartphone et tablettes autour des régions gastronomiques françaises.</p> <p>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.</p> <p>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 liées 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

Utilisation/réinvestissement	<ul style="list-style-type: none"> - outil de révision - développement de l'application sur toutes les régions et les pays européens
Compétences mobilisées : numérique (PIX) et/ou transversales et/ou métier	<p>Compétences PIX :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Domaine 1 : Informations et données <ul style="list-style-type: none"> • Compétence 1.1 Mener une recherche et une veille d'information • Compétence 1.2 Gérer des données • Compétence 1.3 Traiter des données 2. Domaine 2 : Communication et collaboration <ul style="list-style-type: none"> ○ • <input type="checkbox"/> Compétence 2.1 Interagir ○ • <input type="checkbox"/> Compétence 2.2 Partager et publier ○ • <input type="checkbox"/> Compétence 2.3 Collaborer 3. Domaine 3 : Création de contenus <ul style="list-style-type: none"> ○ • Compétence 3.1 Développer des documents textuels ○ • Compétence 3.2 Développer des documents multimédia ○ • Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité ○ • Compétence 3.4 Programmer <p>Compétences disciplinaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hôtellerie restauration : les régions gastronomiques françaises, les supports de vente. - Mathématiques : découvrir la programmation en blocs - Français : Lire, dire écrire son métier