

FICHE PROFESSEURS

Styliste

MATHEMATIQUES
FRANCAIS

4^{ème} - 3^{ème}

Quelles approches dans les différentes disciplines ?

Objectif général

Faire découvrir un métier en utilisant le site de l'Onisep et des mises en situation validées par un professionnel.

Compétences du parcours individuel d'information, d'orientation et de découverte du monde économique et professionnel (PIODMEP)

Objectif 1 : Permettre à l'élève de découvrir le monde économique et professionnel

- Découvrir les principes de fonctionnement et la diversité du monde économique et professionnel.
- Prendre conscience que le MEP est en constante évolution.

Objectif 2 : Développer chez l'élève l'esprit d'initiative et la compétence à entreprendre, l'initier au processus créatif

- S'engager dans un projet individuel ou collectif.
- Co-évaluer la réussite du projet entre pairs avec l'appui de l'enseignant, puis en tirer parti pour son parcours.
- S'initier au processus créatif.

Objectif 3 : Permettre à l'élève d'aborder son projet d'orientation scolaire et professionnel

- Découvrir les possibilités de formations et les voies d'accès au monde économique et professionnel.
- Lutter contre les stéréotypes et les représentations liés aux métiers.
- Construire son projet de formation et d'orientation.

Compétences (scientifiques, transversales, liées au Socle)

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

- Maîtriser la langue française.
- Pratiquer des langues étrangères.
- Utiliser des langages scientifiques.
- S'exprimer et communiquer.

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

- Maîtriser les techniques usuelles de l'information et de la documentation.
- Maîtriser les techniques et les règles des outils numériques.
- Acquérir la capacité de coopérer et de réaliser des projets.
- Organiser son travail pour l'efficacité des apprentissages.

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

- Développer la sensibilité, la confiance en soi et le respect des autres.
- Comprendre la règle et le droit.
- Développer le jugement.
- Développer le sens de l'engagement et de l'initiative.

Domaine 4 : l'observation et la compréhension du monde

- Se poser des questions et chercher des réponses.

- Expliquer, démontrer, argumenter.
- Concevoir, créer, réaliser.
- Comprendre et assumer ses responsabilités individuelle et collective.

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- Se situer dans l'espace et le temps.
- Comprendre les représentations du monde.
- Comprendre les organisations du monde.
- Concevoir, créer, réaliser.

☒ Compétences scientifiques et transversales

Exploitable par exemple dans le cadre de l'aide personnalisée, cette fiche cible les compétences suivantes :

Pratiquer une démarche scientifique et technologique	Capacités susceptibles d'être évaluées (ou autoévaluées) en situation... ou Indicateurs de réussite
Mettre en œuvre une recherche de façon autonome	<ul style="list-style-type: none"> ○ L'élève sait repérer les mensurations nécessaires.
Réaliser, calculer, appliquer des consignes	<ul style="list-style-type: none"> ○ L'élève conçoit la robe en respectant les contraintes imposées, fait le patron et les nécessaires.
Mener des raisonnements	<ul style="list-style-type: none"> ○ L'élève sait associer les mensurations prises aux différentes parties de la robe.
Communiquer à l'écrit et à l'oral.	<ul style="list-style-type: none"> ○ L'élève sait rédiger un texte cohérent, ponctué correctement, décrivant la robe conçue. ○ L'élève sait prendre la parole devant un public. ○ L'élève sait prendre part à un dialogue, à un débat.

GRILLE COMPETENCE MATHEMATIQUES : (« Nouveaux programmes »)

Pratiquer une démarche scientifique et technologique	Capacités susceptibles d'être évaluées (ou autoévaluées) en situation... ou Indicateurs de réussite
Chercher	<ul style="list-style-type: none"> ○ Analyser un problème. ○ Extraire, organiser et traiter l'information utile. ○ Observer, s'engager dans une démarche, expérimenter en utilisant éventuellement des outils logiciels, chercher des exemples ou des contre-exemples, simplifier ou particulariser une situation, reformuler un problème, émettre une conjecture. ○ Valider, corriger une démarche, ou en adopter une nouvelle
Modéliser	<ul style="list-style-type: none"> ○ Traduire en langage mathématique une situation réelle. ○ Valider ou invalider un modèle.
Représenter	<ul style="list-style-type: none"> ○ Choisir un cadre (adapté pour traiter un problème ou pour représenter un objet mathématique. ○ Changer de registre
Calculer	<ul style="list-style-type: none"> ○ Effectuer des calculs ○ Contrôler les calculs
Raisonner	Coordonner différentes parties de la robe.
Communiquer	<ul style="list-style-type: none"> ○ Critiquer une démarche ou un résultat. ○ S'exprimer avec clarté et précision à l'oral et à l'écrit

☒ Compétences disciplinaires (en lien avec les programmes)

FRANCAIS

Les approches, parties du programme...	Capacités
LIRE	Sait repérer dans un document les éléments qu'il recherche. Sait analyser et comprendre un document.
DIRE	Lors de l'interview, l'élève sait <ul style="list-style-type: none">- développer de façon suivie un propos en public sur un support déterminé- adapter sa prise de parole à la situation de communication.
ECRIRE	Lors de l'écriture des articles, l'élève sait <ul style="list-style-type: none">- utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue.- Faire appel à des outils variés pour améliorer son texte.

MATHEMATIQUES

Les approches, parties du programme...	Capacités
ATTENDU DE FIN DE CYCLE	Représenter l'espace et utiliser les notions de géométrie plane pour démontrer.

Proposition de déroulement de l'activité

☒ Mise en œuvre et organisation des activités

Le sujet est présenté par le collègue de mathématiques et/ou de français idéalement quelques jours avant la semaine de la presse.

Il explique que le travail se fera conjointement dans les deux matières.

Séance 1 : pendant le cours de mathématiques

Choix de la personne qui portera la robe.

Imagination de la robe par les élèves individuellement ou en binôme.

Vote pour un modèle de robe.

Recherche des solides associés et éventuellement partage du travail.

Prise des mensurations.

Recherche en groupe

Séance 2 : pendant le cours de français

Poursuite de la recherche en groupe et fin du travail à la maison.

Séance 3 : pendant le cours de mathématiques

Présentation, d'abord sous forme écrite puis oralisée du projet (son origine, histoire de la région...)

Description de la robe imaginée.

Conception d'un questionnaire pour interviewer le styliste qui viendra pendant la semaine de la presse.

Séance 4 (co-intervention) :

1 h d'interview

1/4h d'étude de différentes revues de mode

1/2h-1h de conception d'une robe et de décor avec les bouchons avec l'aide du styliste. Cette séance fait suite aux séances de mathématiques où les élèves ont déjà réfléchi sur le sujet.

1/2h de vote et de choix du modèle de robe final

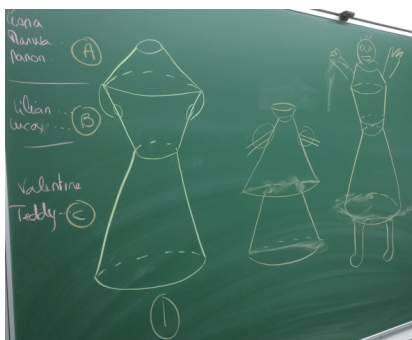
Séance 5 : le défilé

⊗ Aides ou coups de pouce éventuels

Patron d'un tronc de cône, bouchon plastique à fournir...

⊗ Éléments de réponses /retours d'expérimentation

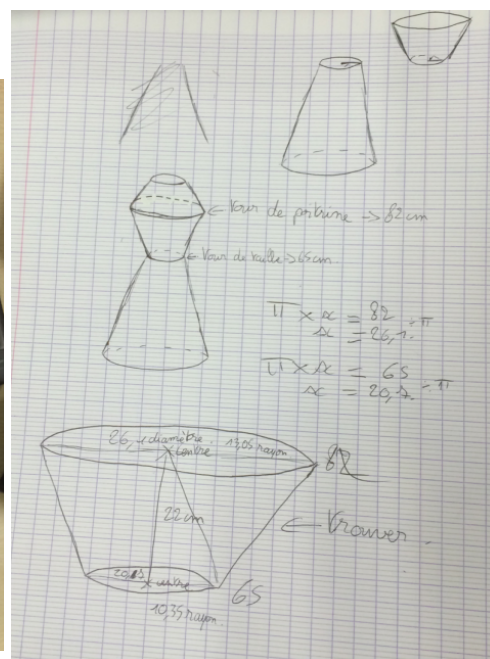
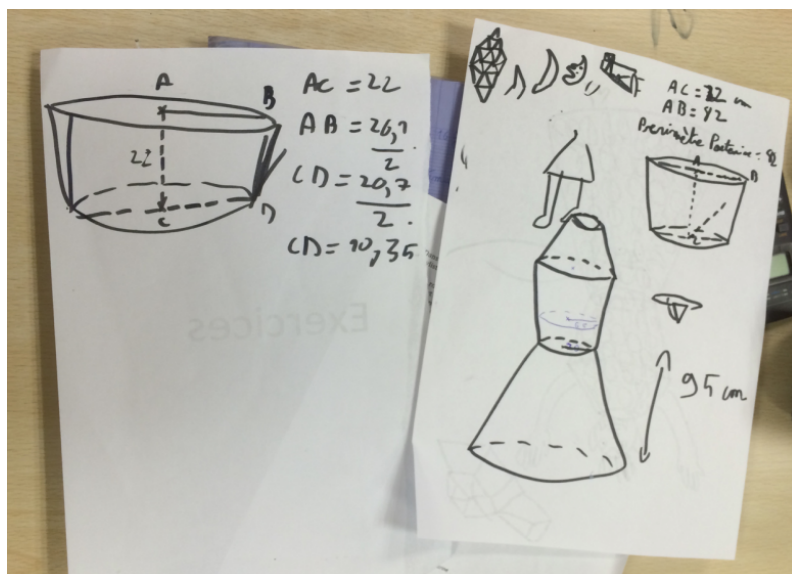
⊗ Dessins effectués suite à l'imagination de la robe en cours de mathématiques



⊗ Prise de mensurations

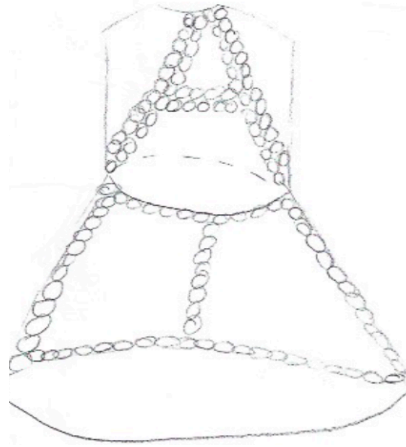


⊗ Recherche en classe



⊗ Interviews et échanges avec un styliste

⊗ Quelques robes imaginées par les élèves



☒ Robe choisie par la classe / par l'association

☒ Défilé

Réalisation d'un film



☒ Approfondissements et prolongements possibles

La robe votée a été réalisée avec l'aide d'une association et portée lors d'un défilé de mode organisé au collège dans le cadre d'un EROA.

Les auteurs

Fiche réalisée par l'équipe de l'académie de Lille par Mme MAUGENEST professeure de Mathématiques et Mme OBLIN, professeure de français en collaboration avec M. Christophe CALEN, professeur de mathématiques,

En collaboration avec les IA-IPR de l'académie de Lille, Mme Marie-Christine OBERT (mathématiques) et Marc FESNEAU (Français).