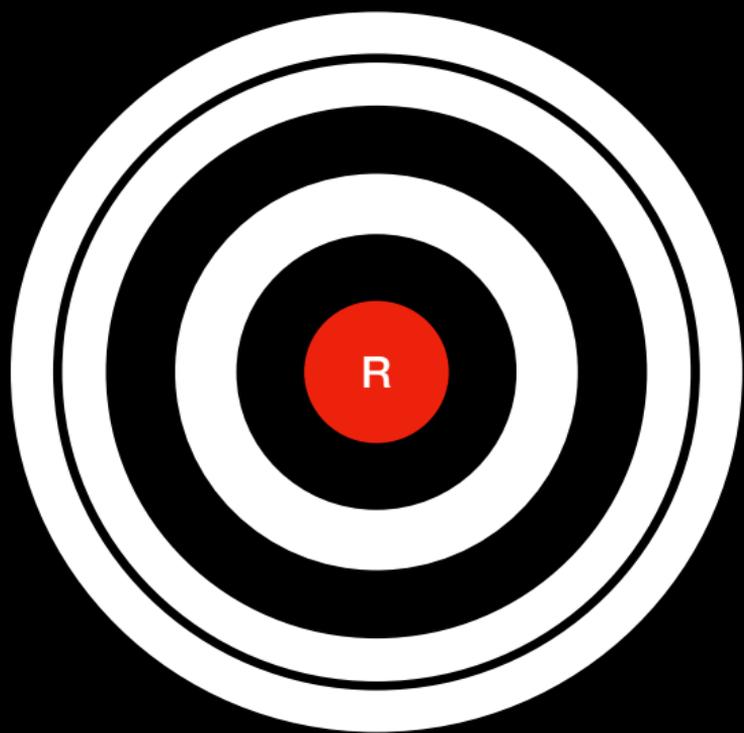


**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

PEAU CIBLE.

Mets toi dans la peau de ta cible !

Règle du jeu

- Piochez 1 carte cible jaune par personne, découvrir son profil.
- Prendre les accessoires associés et la carte consigne de votre couleur.
- Appliquez la consigne le mieux possible, attention au « prof », il peut être pénible !
- Sur des post-it, notez vos ressentis. Placez-les sur la planche rouge correspondante du plus gérable au moins gérable.
- Sur des post-it, notez les conséquences de ces ressentis sur vos apprentissages, votre scolarité.
- Demandez Nicolas... il vous présentera la CUA.
- Cherchez vos cartes solutions (bleues) et placez les sur le(s) panneau(x) solution (noir, bleu, violet, vert) de votre choix.
- Appelez Nicolas pour animer la planche verte...
- Remplissez vos propres cartes solutions pour enrichir chaque planche.
- Débattez, échangez...
- Répondez à ces questions :

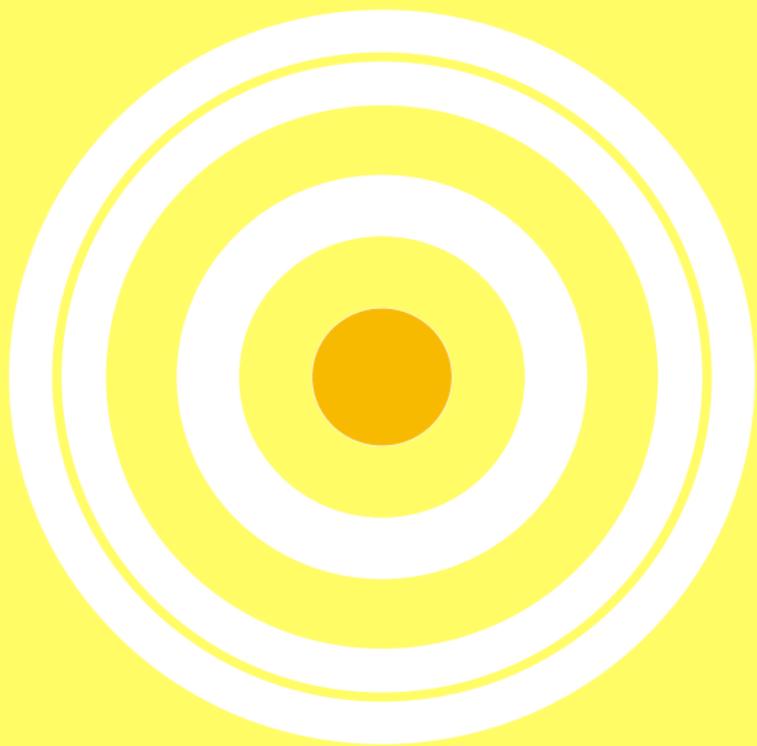
Quel élève vous semble finalement le plus en difficultés pour vivre une démarche design dynamique ?

Une cible hétérogène est-elle propice à la mise en oeuvre de la démarche design ?

- Prenez votre analyse de cible en photo.
- Rangez les cartes et les accessoires.

Passez à l'atelier design d'espace et conception d'un espace de co design. Merci ;)

**PEAU
CIBLE**



GRAAF

le.a TDA-H

iel est envahi de troubles de l'attention avec
hyperactivité.

iel est envahi de gestes parasites

iel bouge tout le temps

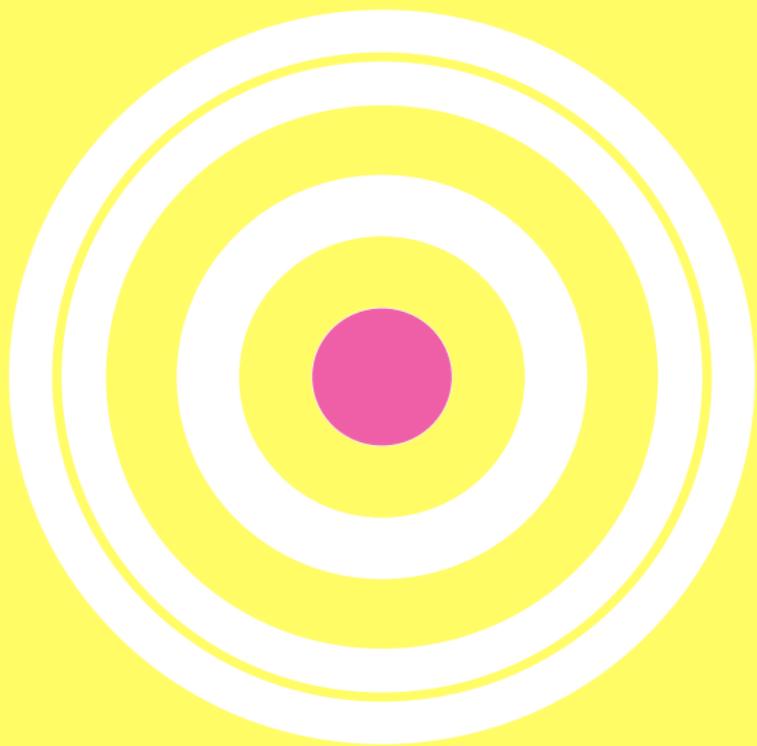
iel ne tient pas en place

iel joue avec son stylo

iel est speed

iel comprend très bien

**PEAU
CIBLE**

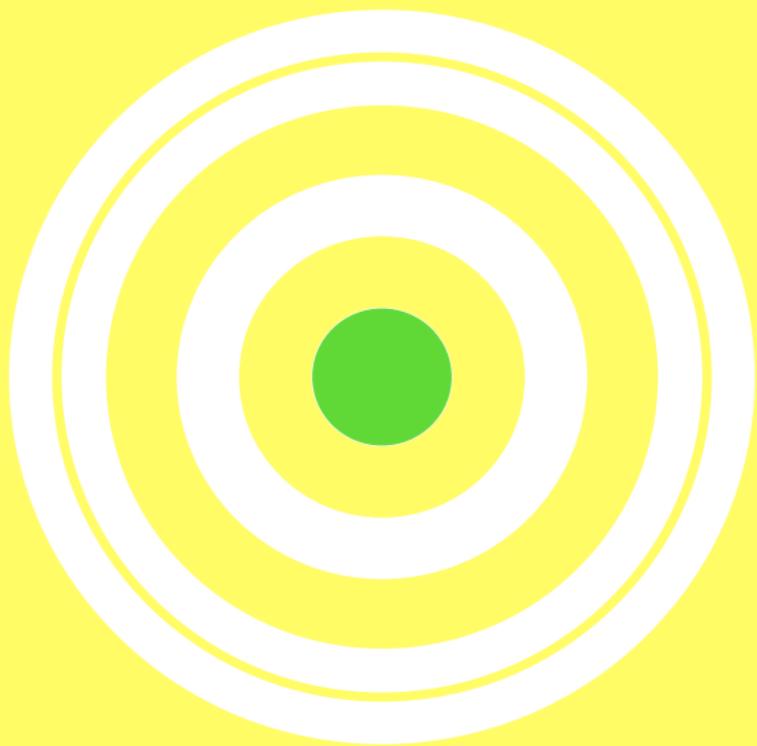


GRAAF

l'allophone

iel ne comprend pas la langue
iel parle difficilement la langue
iel est combattif et volontaire

**PEAU
CIBLE**



GRAAF

le.a dyspraxique

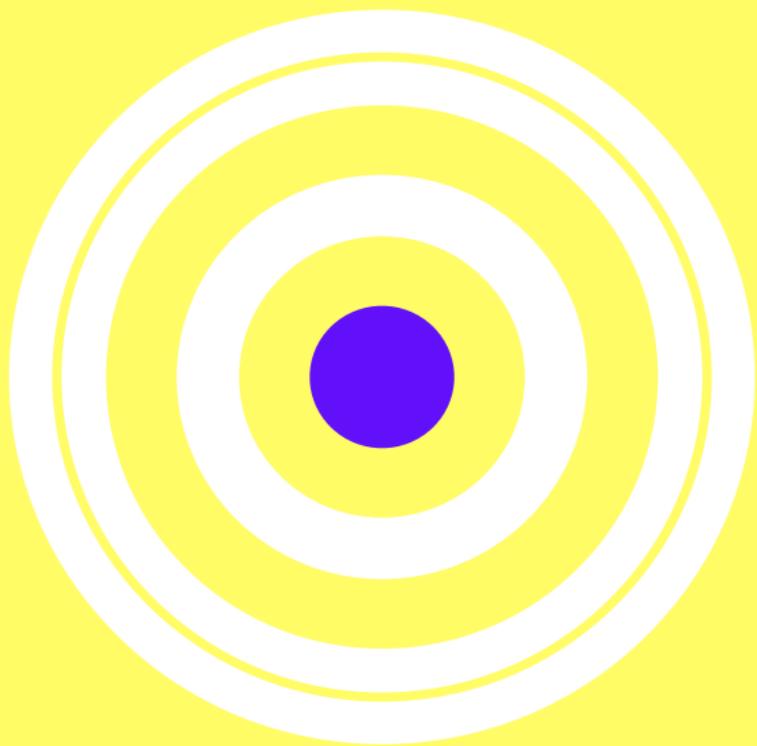
elle(il) est mal coordonné souvent peu soigneux
ses affaires sont détériorées iel est très
fatigable
a une faible estime de soi

Le.a dyslexique

Il(elle) a une fenêtre attentionnelle réduite.

Iel a une bonne mémoire auditive.

**PEAU
CIBLE**

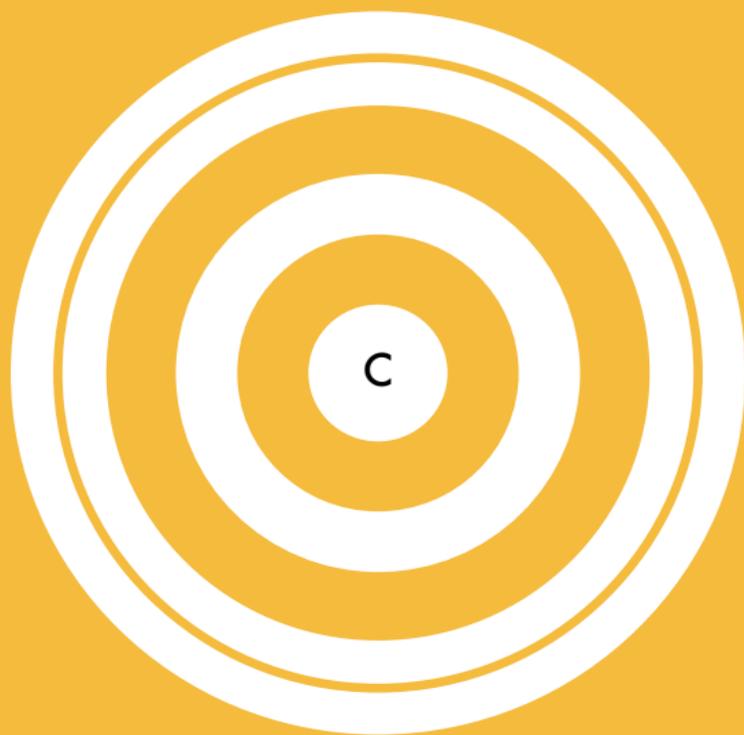


GRAAF

Le(la) classique fantasmé(e)

- iel comprend une consigne écrite
- iel aime que les cours soient descendants.
- iel pense à sa note, à sa moyenne.
- iel est à l'aise dans un cours calme.
- iel n'aime pas le changement.
- iel veut que son travail soit beau.
- sa définition du beau est normée.

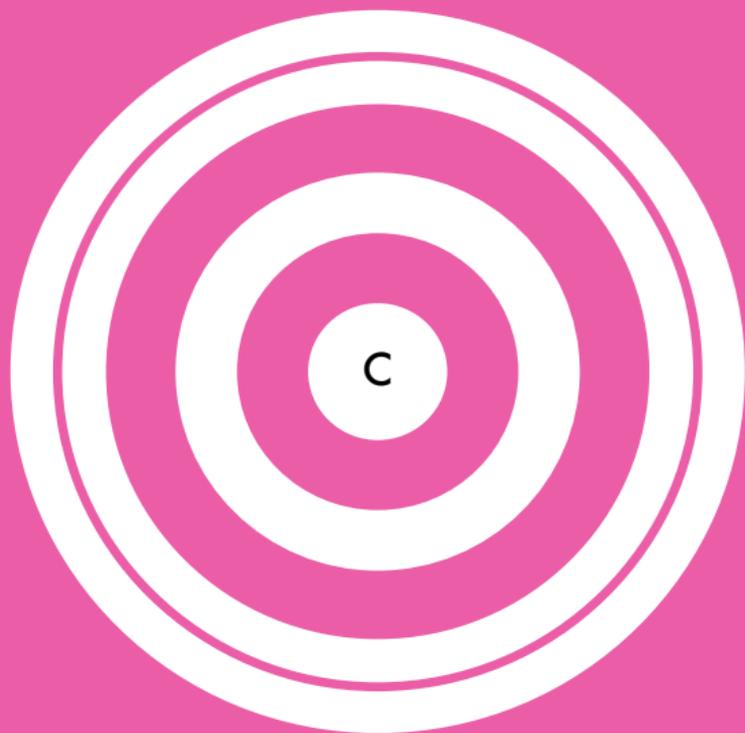
PEAU CIBLE



GRAAF

Mettre les écouteurs, s'accroupir sur la pointe des pieds, et appliquez la consigne orale de l'enseignant.

PEAU CIBLE



GRAMAF

Ben sala 2022 pompes pé beno tunga kisika
ina beno lenda vanda na ngola ina me
kubikana na beno



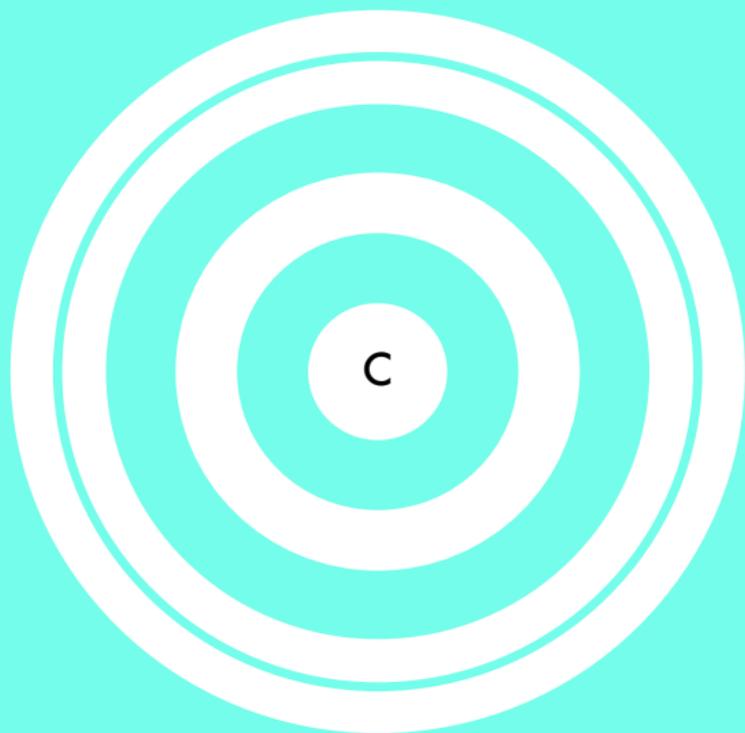
PEAU CIBLE



GRAMAF

Enfiler les moufles et construire un habitat vernaculaire avec les kapplas.

PEAU CIBLE

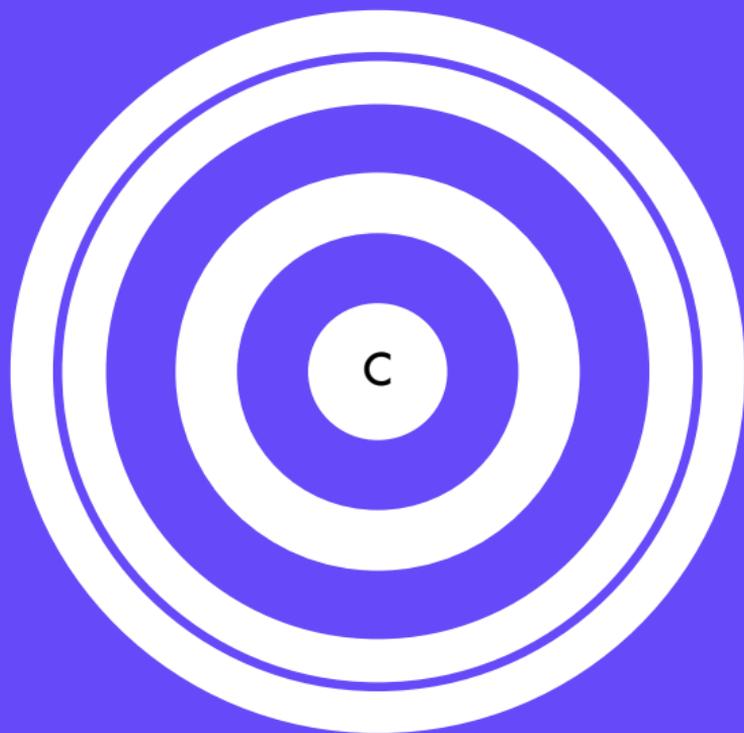


GRAMAF

Prendre le tube et lire le
texte suivant :

« Lac onceptionuniverselle (Uni vers al Des
ign) est un estrat égique qui vise à concevoir à
composants différents produits et en voir on ne ment
squisoient, au tant que faire se peut et de la ma ni
ère la plus simple et économique possible,
accessibles, compatibles et utilisables
partout, sans devoir recourir à des solutions né
cessaires à l'adaptation ou à une conception
spéciale (...). La notation de conception uni vers
elle contribue à une conception d'avant age axé
sur l'utilisateur et un démarrage global
à l'ensemble des besoins des
personnes et des usages, tailles et capacités, quel
les qu'elles soient les situations nouvelles qu'elles
pourront être amenées à connaître au cou
rs de leur vie ». Conseil de l'Europe, Résolu
tion Resap (2001)

PEAU CIBLE



GRAMAF

Travail noté. Durée 2 min

Expérimenter le détournement de l'objet
chaise.

Trouvez 6 fonctions à cet objet en le
manipulant. Notez les fonctions.
Restitution photo.

ou

Travaillez les yeux bandés. Faites un portrait
réaliste de votre voisin.

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Mettre
en
mouvement**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Donner
des
responsabilités**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Rythmer
les
activités**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Solliciter
régulièrement**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

Schématiser

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

Illustrer

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

Speak english

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

Proposer un traducteur

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Utiliser
des éléments
de signalétique**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Proposer
des supports
de mimétisme
(modèles, tutos...)**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Utiliser des
typographies
inclusives**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Permettre
l'expression orale**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Proposer
des compositions
claires**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Proposer
des supports
en couleur**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Proposer des supports
de manipulation**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

Utiliser la PAO

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Utiliser
la restitution
photographique**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Proposer
une autre
posture de travail**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Aménager la salle en
multispace**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

Rendre la salle flexible

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Tenir un rôle
de scripteur
au sein d'une équipe**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

Pratiquer le co-design

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Proposer des thèmes
impliquants
et
d'actualité**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

Connaître sa cible

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Disposer un pédalier sous
le bureau**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Proposer une
assise instable**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**Stimuler l'odorat,
l'ouïe, la vue des élèves**

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

**PEAU
CIBLE**



GRAMAF

