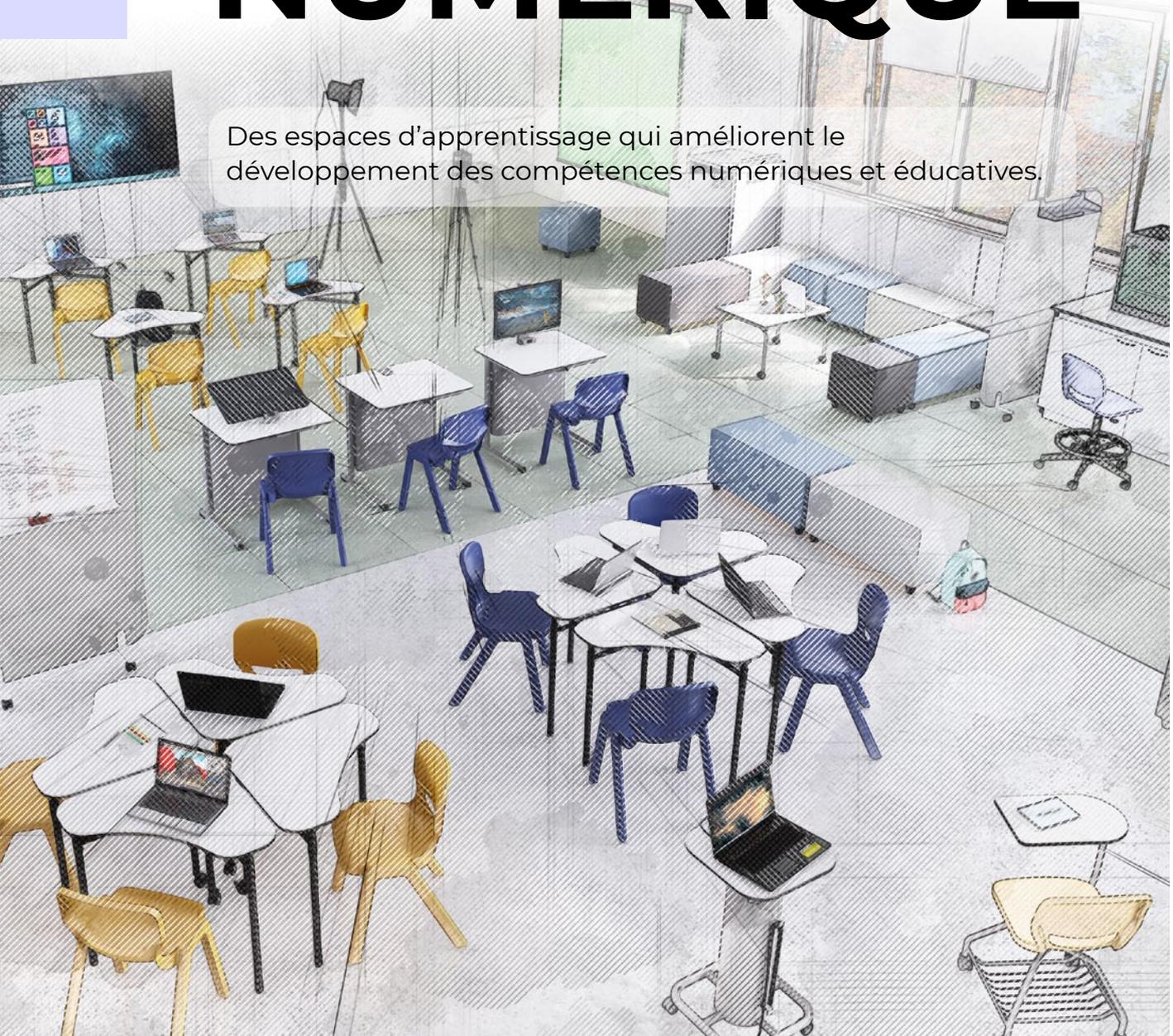
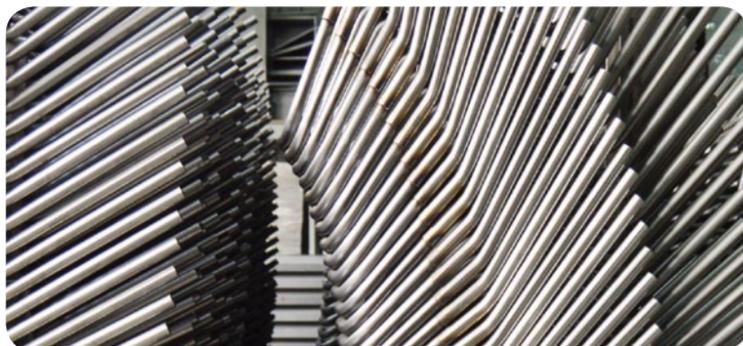


L'ÉCOLE NUMÉRIQUE

Des espaces d'apprentissage qui améliorent le développement des compétences numériques et éducatives.





NAUTILUS SECTEURS DE PRODUCTION

Menuiserie

Nos pièces passent entre des mains expérimentées, avant de suivre vers une ligne de finition qui permet d'obtenir une qualité supérieure.

Serrurerie

Transformation de composants en tuyaux et plaques. Finitions par le biais de la ligne de peinture époxy.

Injection de polymères

Ligne d'injection assistée par gaz, totalement automatisée, de manière à permettre la production de masse en toute efficacité.

L'ÉCOLE NUMÉRIQUE

Des espaces d'apprentissage qui améliorent le développement des compétences numériques et éducatives.

Parallèlement à des modèles pédagogiques diversifiés enrichis par les technologies numériques, l'espace d'apprentissage physique tend vers un mobilier plus personnalisé, flexible et polyvalent, car il contribue à différentes manières d'apprendre. L'espace offre différentes typologies, avec une intégration naturelle entre le présentiel et le distanciel, qui favorisent de nouvelles dynamiques d'enseignement et d'apprentissage, individuelles et collectives, essentielles pour renforcer une éducation inclusive et une école de qualité pour le XXI siècle

Nos solutions

Nos solutions visent à créer des environnements qui développent les compétences des étudiants pour le 21ème siècle, comme la créativité, la pensée critique, la résolution de problèmes, etc. NAUTILUS, à travers son département de R&D, propose la conversion de vieilles salles ou la création de nouvelles salles en espaces de fabrication. L'organisation des espaces proposée par NAUTILUS est alignée sur le nouveau programme, qui aborde l'utilisation de la technologie en tant que support pour l'apprentissage, la formation des enseignants à utiliser tout l'équipement. Le but est de créer une culture numérique, dans le but d'une éducation de qualité alignée sur la technologie éducative.

Principaux avantages

Le mobilier scolaire est un élément clé de l'école numérique, car il doit être adapté aux besoins des élèves et des enseignants pour favoriser l'apprentissage. Nos meubles sont ergonomiques pour garantir le confort des élèves, facilement reconfigurables pour s'adapter à différents types de travaux et solides pour résister à l'utilisation quotidienne et faciles à entretenir.



L'ÉCOLE NUMÉRIQUE




360°
VIRTUAL TOUR



Nouveaux espaces d'apprentissage

Les espaces d'apprentissage intègrent des outils tels que des ordinateurs portables, des tableaux blancs interactifs, des vidéoprojecteurs, caméras vidéo, imprimantes 3D et kits de robotique. À cette fin, NAUTILUS a développé une ligne de mobilier intégré, qui garantit toutes les fonctionnalités pour chaque domaine.



L'ÉCOLE NUMÉRIQUE

1

INTERACT

Un des défis des salles de classe traditionnelles est de faire participer activement tous les élèves dans le processus d'apprentissage. La zone d'interaction vise à montrer comment les enseignants peuvent utiliser diverses technologies (telles que les tableaux blancs/écrans interactifs, les systèmes de réponse des élèves, les appareils mobiles et les logiciels de gestion de classe) avec différentes configurations de salle de classe (comme les élèves assis en forme de fer à cheval ou en petits groupes) pour promouvoir l'interactivité et la participation des élèves dans les environnements d'apprentissage traditionnels.

2

CREATE

Les étudiants devraient avoir le pouvoir de faire plus que de simplement absorber et prendre des notes sur le contenu et les ressources créées par d'autres. Dans la zone de création, les étudiants ont un espace où ils peuvent utiliser leur imagination pour planifier, concevoir et produire leur propre travail. Cet espace permet à chaque étudiant d'apprendre en créant et en utilisant les outils disponibles (tels que les caméras numériques, les microphones, les logiciels d'édition vidéo pour créer des podcasts, des animations et des outils de diffusion en temps réel, etc.). De même, l'objectif de cet espace est d'encourager les étudiants à développer leurs compétences sociales grâce à des projets et à des travaux en équipe.

3

EXCHANGE

Être capable de collaborer efficacement avec les autres est de plus en plus considéré comme une compétence clé du 21^{ème} siècle que tous les étudiants doivent développer. Cet espace (qui comprend des tableaux interactifs / tableaux blancs, des programmes pour créer des cartes mentales, des outils pour la mise en commun d'idées, etc.) aide les enseignants à explorer comment la qualité de la collaboration est composée de la propriété, de la responsabilité partagée et des processus de prise de décision en groupe, et comment la technologie peut soutenir une communication et une collaboration plus profondes.

4

PRESENT

La planification des cours devrait prendre en compte la présentation et la diffusion des travaux des étudiants. La zone de présentation montre comment une zone de mobilier reconfigurable peut soutenir le partage des résultats en favorisant les présentations interactives, l'écoute active et les évaluations par les pairs. Les écrans interactifs et les outils de publication en ligne permettent aux étudiants de réfléchir sur la manière d'atteindre différents publics, tant en personne dans le centre éducatif qu'en ligne (comme à travers le site web, les blogs, les podcasts, etc. du centre)

5

DEVELOP

La zone de développement est un espace dédié à l'apprentissage informel et à l'auto-réflexion. Avec des meubles informels, des coins étude, des appareils portables avec des écouteurs, des jeux, etc., les étudiants peuvent effectuer leur travail scolaire de manière indépendante et à leur propre rythme. De même, les étudiants peuvent apprendre de manière informelle dans un environnement plus détendu, non encadré, plus proche de la maison, et ils peuvent se concentrer sur leurs centres d'intérêt personnels. Il s'agit d'un espace dont l'objectif est de soutenir l'expression personnelle et l'apprentissage autonome, que les enseignants peuvent utiliser pour soutenir les approches d'apprentissage personnalisées.

6

INVESTIGATE

La zone d'investigation est conçue pour inciter les élèves à découvrir les choses par eux-mêmes et à être des participants actifs plutôt que des auditeurs passifs. Les enseignants peuvent utiliser cet espace pour explorer l'apprentissage basé sur la recherche et l'apprentissage basé sur les projets et pour favoriser la pensée critique chez les élèves. Les meubles polyvalents soutiennent ce concept, car ils peuvent rapidement être reconfigurés pour permettre des travaux de groupe, de partenaires ou individuels. La combinaison des technologies disponibles soutient la recherche des étudiants en leur fournissant des informations précieuses, polyvalentes et en temps réel avec divers outils et dispositifs (tels que des enregistreurs de données, des robots, des microscopes, des laboratoires en ligne, des modèles 3D, etc.) qui encouragent l'apprentissage, l'examen et l'analyse.

7



L'ÉCOLE NUMÉRIQUE

- 1 INTERACT
- 2 CREATE
- 3 EXCHANGE
- 4 PRESENT
- 5 DEVELOP
- 6 INVESTIGATE

PRODUITS:

- 4x Table DESK 21
- 15x Chaises ERGOS One
- 4x Chaises ERGOS Shell Note
- 2x Chaises ERGOS Shell Base
- 1x Chaise haute ERGOS Shell Spin
- 1x Écran Netboard Easy avec tableau blanc et vidéoprojecteur
- 1x Écran interactif mobile Promethean NEW BASIC
- 1x Tableau blanc et magnétique
- 1x Cabinet NBUS24 pour le stockage et la charge des appareils mobiles
- 1x Gradin modulaire mobile
- 2x Boomerang Pouf BLOCK
- 1x Pouf rond
- 4x Poufs en forme de lune
- 2x Poufs courbes d'intérieur
- 2x Panneaux acoustiques MUTE
- 1x Table de travail Mural
- 1x Station d'alimentation PowerStation pour charger les appareils dispositifs
- 1x Ecran d'écriture pour panneaux MUTE
- 1x DOK STATION Table avec ordinateur intégré



L'ÉCOLE NUMÉRIQUE



DESK21 06
70x70x76 cm



DESK21 IC8
84x50x76 cm



DESK21 UE
Ø 130x76 cm



DESK21 IR
70x50x76 cm



Charge et stockage
(24 appareils jusqu'à 17")
NBUS24



Charge et stockage
(36 tablettes/16 ordinateurs portables 13")
NSTATP



Tour d'énergie
ONE PWT



Ergos One 06
50x50x46 cm



Ergos Shell Spin A
SHPCR
63x63x65-89 cm



Ergos Shell Note
SHPCPB
59x73x46 cm



Dok Station
(ordinateur non inclus)
DOK



Dok Station
(ordinateur all in one touch)
DOKAIOT



Netboard Easy
EPSON EB-685 wi
EP685wi



Puff Block boomerang
BLB
143x105x45 cm



Puff Block rond
BLRD
Ø45x45 cm



Puff Block luna
BLRE
Ø45x45 cm



Tableau Blanc
QP20
200x16x120 CM



Station Interactive
Promethean
NB NEW BASIC M
K30NBM 65 / 75 / 86



Table de Travail
Trilab TBM1
150x75x90 cm



Puff Block
BLCPI
88x55x86 cm



Banc Stand
BLSP2R
80x100x94 cm (roulettes)



Acoustique Panel Mute
MALR
104x160 cm (roulettes)





VIRTUAL TOUR
360°