

ECH'APP COVID

JEU FABRIQUE

DESCRIPTIF DU PROJET



CYCLE

4

NIVEAUX DE CLASSE

3^e

DOMINANTES DISCIPLINAIRES

Technologie

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Au delà des compétences visées par le programme de Technologie, mon objectif premier est de fédérer un groupe classe autour d'un projet motivant où chaque élève quelque soit son niveau, ses préférences puisse s'impliquer et apporter quelque chose à la réalisation finale du prototype.

Pour cela, je fais en sorte d'avoir un projet qui nécessite plusieurs savoir-faire. Ici le dessin, la créativité, l'organisation, la rigueur, la programmation, l'informatique, la rédaction, la création de documents, la prise de photos, la rédaction d'un journal, l'aisance orale, la création manuelle, le bricolage ...

Au final, mon objectif est qu'ils viennent avec plaisir en Technologie tout en acquérant des compétences.

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

En groupe science, soit 21 élèves.

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Jeu sur mBlock, montage sur Movie Maker, sprite sur Piskel.

CRCN

DOMAINE

Communication et collaboration

COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier
Traiter des données

NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2