

## Fish Attack

# JEUX FABRIQUE

### DESCRIPTIF DU PROJET



Mets ton maillot pour venir jouer à cette magnifique borne d'arcade

Attention, de nombreux ennemis t'attendent.

### CYCLE

4

### NIVEAU(X) DE CLASSE

4<sup>e</sup>

### DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

### CRCN

#### DOMAINE

Communication et  
collaboration

#### COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier  
Traiter des données

#### NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2

Projet réalisé en cours de Technologie – 1H30 par semaine.

## OBJECTIF(S) PEDAGOGIQUE(S)

---

Ce projet a pour but de mettre la classe en situation d'entreprise afin de développer des compétences or disciplinaires.

Répondre à un besoin, imaginer des solutions, les mettre en avant, présenter, choisir, organiser, réaliser, s'adapter, être autonome et mature.

De plus chacun peut trouver sa place en fonction de ses propres compétences.

## DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

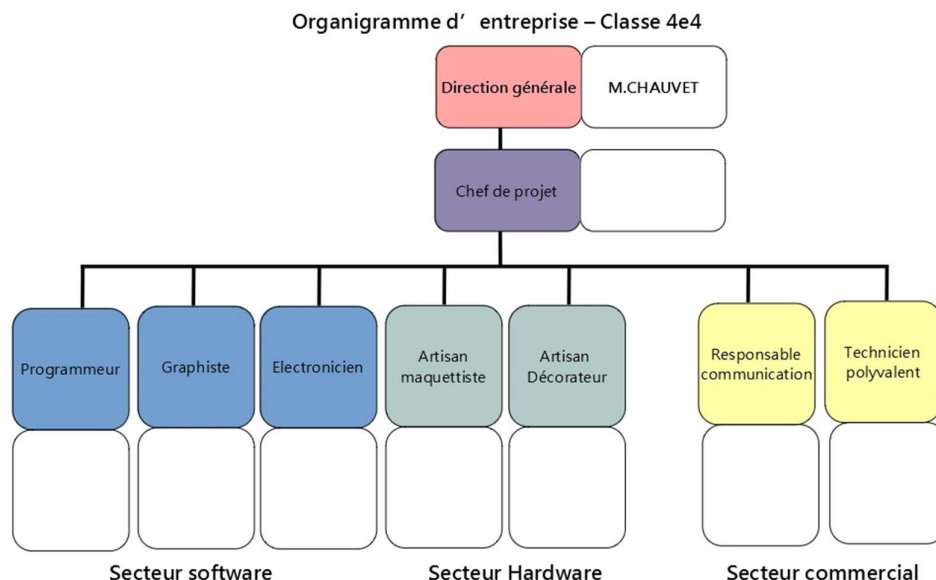
---

Organisation en classe entière (29 élèves) – Projet sur l'année complète

1<sup>er</sup> temps : recherche de solutions en petits groupes de 3 élèves.

2<sup>e</sup> temps : mise en commun et choix définitifs en classe entière.

3<sup>e</sup> temps : Plusieurs postes sont proposés, les élèves élisent les chefs de projets puis postulent pour les autres postes afin de créer un organigramme d'entreprise.



4<sup>e</sup> temps : Un réalise le projet ensemble.

## RESSOURCES NUMÉRIQUES

---

Suite Libre office – mBlock – Movie maker – Sites de création en pixel sur Internet.