

Sharks invasion

JEUX FABRIQUE

DESSCRIPTIF DU JEU



Suite à une invasion extraterrestre de requins mutants, vous allez devoir endosser le rôle d'un astronaute pour venir à bout de ces envahisseurs. Bonne chance !

Nous espérons que la vidéo de notre projet vous plaira. Ce projet nous a permis d'apprendre beaucoup de choses et de travailler plusieurs matières. Nous avons réalisé ce travail en toute autonomie entre élèves, le professeur nous a aidé pour nous débloquent lors de soucis mais tout est issu de notre travail, de notre réflexion et de notre imagination.

CYCLE

4

NIVEAU(X) DE CLASSE

4^e

CRCN

DOMAINE

Communication et
collaboration

COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier
Traiter des données

NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2



DOMINANTE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Technologie

OBJECTIF(S) PEDAGOGIQUE(S)

Savoir travailler en groupe

Écouter, échanger et défendre ses arguments

Utiliser des techniques d'art plastique

Maîtriser des outils numériques

Rédiger en français correct

Respecter un cahier des charges

Créer une maquette puis une borne

Grâce à ce projet les élèves ont mobilisé différentes matières :

Technologie, Art plastique, Éducation musicale, Français

DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

Le travail s'est déroulé sur environ 15 séances de 1h par groupe de 4 à 8 élèves. Il est important de noter que les élèves ont été en autonomie sur le projet, que le professeur référent a été là pour débloquer lors de problèmes ou soucis mais que tout a été créé par les élèves.

RESSOURCES NUMÉRIQUES

Voici la liste des différentes ressources numériques utilisées pour le projet :

-Scratch pour la programmation

-Paint et photofiltre pour les décors et les personnages -

sketchup pour la construction numérique de la borne en 3D -

libre office pour la rédaction du carnet bord

-Looperman et Audacity pour la création de la musique

-Zwei-Stein pour le montage vidéo