**FICHE PEDAGOGIQUE**

|  |
| --- |
| **EXAMEN PREPARE** |
| CAP Métiers de l’Entretien des Textiles option B |
| **COMPETENCES** |
| C2 : collecter les informations et documents nécessaires à la réalisation de l’activité |
| **OBJECTIF TERMINAL** |
| C2.1 collecter les informations sur l’article |
| **OBJECTIF INTERMEDIAIRE** |
| Être capable de reconnaitre tous types d’articlesÊtre capable de reconnaitre les couleursÊtre capable de reconnaitre les matières textiles  |
| **OBJECTIF OPERATIONNEL** | **SAVOIRS TECHNOLOGIQUES ASSOCIES** |
| Être capable de constituer des lots homogènes | S2.1 fibres textileS2.3 caractéristiques des articles à traiter |
| **CONNAISSANCES NOUVELLES** | **CRITERES D' EVALUATION** |
| Les critères du tri du linge  | Dénomination, état, composition, salissures, taches, anomalies de l’articles identifiés |
| **PRE-REQUIS** |
| La classification des textilesLes caractéristiques des différentes fibres textilesLes degrés de salissure |

## FICHE DE PREPARATION DE SEANCE

|  |
| --- |
| **CLASSE :** 1 MET**OBJECTIF GENERAL DE SEANCE :** être capable de :constituer des lots homogènes **Situation** : Maintenant, vous êtes équipés de votre tenue professionnelle (EPI) zone sale. Vous devez effectuer le tri du linge.**Problématique**: Comment allez-vous effectuer le tri du linge ? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OBJECTIFS OPERATIONNELS** | ***CONDITIONS*****(CONDITIONS DE REALISATION, SUPPORTS PEDAGOGIQUES…)** | **Connaissances apportées** |
| **Temps** | **STRATEGIE PEDAGOGIQUE**Activité du professeur | **Activité de l’élève** |
| **2** | Mise en place et présentation du sérious game :les quatre critères du tri du linge | Écoute les consignes Rassemble les tables pour jouer en groupe | Plateau 1 : cases de 1 à 33Plateau 2 : 4 cases de couleurDé, pions et cartesMachines à laver en carton | Mise en place d’un jeu collectif |
| **5** | Lecture aux élèves des règles du jeuRépondre aux différentes questions et interrogations des élèves sur le jeu | Écoute des règles du jeu et questionne | Document relatif aux règles du jeu | Acquisition de la règle du jeu |
|  20 | Donner le top départ du jeu | Le premier élève lance le dé | Dé | Jouer en respectant les règles |
| Surveillance du bon déroulement du jeu | L’élève avance d’autant de cases que de chiffres indique sur le de | Pion, de et plateau 1 |
| L’élève pioche la carte correspondante a la couleur de la case sur laquelle le joueur est tombe | Plateau 2 Cartes |
| L’élève dépose ensuite la carte dans la machine qui lui correspond | Machines à laver en cartonCartes |
| L’élève suivant joueLe 1er joueur qui arrive à la case 34 gagne. |  |
| 5 | ***Fin du jeu****: Vérification avec le groupe entier du contenu de chaque machine.* |