**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’articles  Être capable de reconnaitre les couleurs  Être capable de reconnaitre les matières textiles | |
| **OBJECTIF OPERATIONNEL** | **SAVOIRS TECHNOLOGIQUES ASSOCIES** |
| Être capable de constituer des lots homogènes | S2.1 fibres textile  S2.3 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 textiles  Les caractéristiques des différentes fibres textiles  Les 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 33  Plateau 2 : 4 cases de couleur  Dé, pions et cartes  Machines à laver en carton | Mise en place d’un jeu collectif |
| **5** | Lecture aux élèves des règles du jeu Répondre 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 carton  Cartes |
| L’élève suivant joue Le 1er joueur qui arrive à la case 34 gagne. |  |
| 5 | ***Fin du jeu****: Vérification avec le groupe entier du contenu de chaque machine.* | | | |