

# FICHE SCENARIO ENSEIGNANT

## Objectif principal :

L'activité suivante propose d'apprendre à reconnaître, identifier, nommer, classier les différents types de navires et à présenter une activité ludique à ses camarades de classe afin d'acquérir les connaissances visées.

## Organisation :

Après une présentation du projet et une réflexion classe entière (voir ci-dessous), les élèves sont répartis en îlots avec pour chaque îlot une mission particulière. Une enveloppe mission est remise à chaque groupe. La restitution finale est suivie d'une activité ludique proposée par chaque îlot en lien avec son thème de recherche.

## Matériel :

Salle multimédia, outil numérique indispensable (accès internet), ordinateurs, tablettes, vidéoprojecteur et enceintes pour vidéo, phases de restitution et jeux. Ressources papier (magazines, fascicule BIMer...) à l'appréciation de l'enseignant.

## Timing :

L'intégralité de la séquence s'étalera sur 4-5 heures de cours :

- 30 minutes de présentation du projet et répartition en îlots
- 40 minutes de recherches
- 1h20 de préparation de la mission
- 2h de restitution (10-15 minutes par îlot) + jeux

## Compétences du référentiel mobilisées :

- Identifier les différents types de navires
- Associer le type de navire à sa fonction principale

## Connaissances associées :

- La classification des navires
- Les éléments constitutifs d'un navire : approche fonctionnelle et structurelle
- Les espaces et leur fonction

## Compétences transversales :

- Prendre la parole en public, rendre compte à l'oral
- Trier des informations
- Répartir le travail au sein d'un groupe
- S'approprier des ressources
- Construire et mettre en œuvre un raisonnement
- Prendre des initiatives

## DEROULE

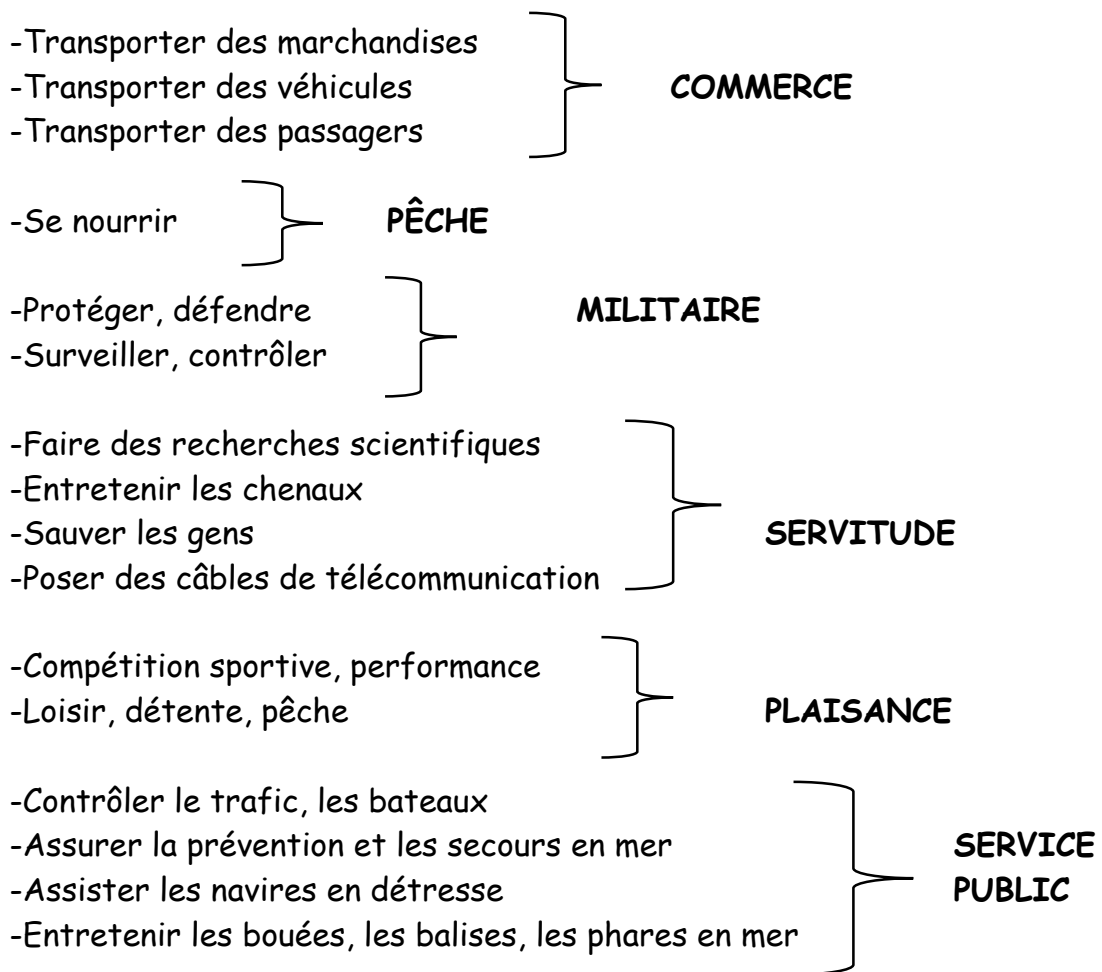
### 1/ Echange Enseignant face à la classe

**INTRO** : Qu'est-ce qu'un navire (ship) ?

Le navire est un bâtiment destiné à naviguer (tout ce qui peut flotter et être dirigé, déplacé)

**BRAINSTORMING** : Quelles grandes « familles » de navires connaissez-vous ?  
Pourquoi se déplace-t-on sur l'eau ?

**REPONSES ATTENDUES / GUIDAGE** :



### 2/ Répartition des élèves en 6 groupes de travail

Distribution d'une enveloppe mission par îlot. Chaque enveloppe comprend x fiches mission (1 par élève) et x fiches RECAP pour la partie restitution et la prise de notes des connaissances présentées par les autres groupes.

Ilot #1 : COMMERCE

Ilot #2 : PÊCHE

Ilot #3 : MILITAIRE

Ilot #4 : SERVITUDE

Ilot #5 : SERVICE PUBLIC

Ilot #6 : PLAISANCE

### 3/ Restitution des connaissances

Chaque groupe vient au tableau animer et compléter son sous-chapitre sur la fiche RECAP. Les autres élèves écoutent et complètent leur fiche RECAP au fur et à mesure.

### 4/ The shipspotting game

Chaque îlot se voit attribuer une activité ludique à créer (ce temps de préparation de jeu a lieu soit en amont de la restitution de chaque groupe soit en aval)

-Pour les quiz en ligne, sites avec accès gratuit : wooclap, quizinière, kahoot.com... à la préférence de l'enseignant.

-Pour le site de création de mots croisés : Educop.net, Puzzel.org, Interacty, Puzzlemaker...

-Pour le jeu de memory, on peut utiliser toute suite bureautique avec traitement de texte ou autre.

-Pour le questionnaire vidéo, la vidéo est imposée (Vidéo Jamy - Initiatives cœur sur les foils -lien sur fiche de travail).

NB : En aval de la dernière séance l'enseignant devra imprimer les cartes préparées par les élèves pour le jeu de memory ainsi que les grilles de mots croisés et le quiz pour le questionnaire vidéo.

Le **groupe #1** fait faire son **quiz** en ligne à la classe (smartphones ? tablettes ? Elèves en binômes ? Accès wifi à prévoir). L'élève ou le binôme ou le groupe vainqueur rapporte 5 points pour son îlot. Le 2<sup>ème</sup> îlot au classement rapporte 4 points et ainsi de suite...

Le **groupe #2** distribue grilles de **mots croisés**. Au top départ chaque îlot se met au travail (bien répartir les tâches !). Le 1<sup>er</sup> îlot à avoir tout complété correctement (vérifié par membres de l'îlot #2) rapporte 5 points à son groupe, le 2<sup>ème</sup> à avoir terminé et validé 4 points etc...

Les **groupes #3 et #4** désignent 1 élève par îlot restant pour participer au jeu de **memory**. Après tirage au sort pour déterminer ordre de passage, les élèves tentent en retournant 3 cartes de reconstituer la combinaison (photo + mot en français + mot en anglais). Une fois qu'un élève a réussi à reconstituer le lot de 3, il garde les cartes pour son îlot. L'îlot qui rapporte le plus de cartes gagne 5 points, puis le 2<sup>ème</sup> 4 points etc...

Le **groupe #5** fait faire son **quiz** en ligne (Idem groupe #1)

Le **groupe #6** distribue le **questionnaire** et projette la **vidéo** à la suite. A l'issue du temps de travail sur le questionnaire, les élèves de l'îlot #6 se répartissent les copies pour les noter et attribuer les points. En additionnant les notes des membres d'un même îlot, on attribue 5 points à l'îlots qui a le plus de bonnes réponses, 4 points au 2<sup>ème</sup> etc...

## 5/ Proposition de mise en valeur de l'implication des élèves / Evaluation

On peut (ou pas) attribuer les points de jeux, comme proposé dans le paragraphe précédent. On pourra alors attribuer des notes aux élèves : une note par îlot. On arrive à une note /20 (chaque îlot participe à 4 jeux et peut donc gagner  $4 \times 5 = 20$  points). On peut également valoriser l'implication et la qualité du travail fourni.

Proposition de grille d'évaluation :

	Quiz Commerce /5	Mots Croisés Pêche /5	Memory Militaire et servitude /5	Quiz Service Public /5	Question. Vidéo /5	Points /20
Ilot #1	X					
Ilot #2		X				
Ilot #3			X			
Ilot #4			X			
Ilot #5				X		
Ilot #6					X	

	Sérieux dans la préparation de la mission / Répartition des tâches dans le groupe /10	Exactitude des informations présentées /5	Aisance à l'oral /5	Note /20
Ilot #1				
Ilot #2				
Ilot #3				
Ilot #4				
Ilot #5				
Ilot #6				

### BONUS

En amont ou en aval de la séquence, un défi reportage photo peut être organisé si on a la chance de vivre dans un périmètre proche d'une ville portuaire qui s'y prête. Chaque groupe devra réaliser un reportage photo en lien avec son sous-chapitre au cours d'une sortie sur le port. Objectif : prendre un maximum de navires que l'on peut nommer en photo. On pourra coupler ce défi avec une recherche liée aux chapitres 3 et 4 du référentiel avec repérages de balisage et passage à la capitainerie pour relever des données météo et marées (horaires, coefficient, pression atmosphérique...)