

Organisation pédagogique & Répartition des ressources

Classe de :

ArmoricPl@net 2016

Epreuve	Elèves		Matériels nécessaires	Salle	Objectif, travail attendu	Temps moyen
	Nb (à titre indicatif)	Nom, Prénom				
1. Au fond du lac	2 à 4		<ul style="list-style-type: none"> - 1 ordinateur avec webcam ou caméra table - logiciel jellycam installé ou tablette (voir lien) - 3 ou 4 feuilles blanches format A3 - petites punaises ou épingles, ciseaux, colle, adhésif, feutres,,, - 1 morceau de carton (taille d'un A4) - imprimante pour l'impression du modèle de pantin 		<ul style="list-style-type: none"> - Produire un texte : raconter la fin de l'histoire - Créer le storyboard - Créer un film d'animation à partir d'un pantin en papier - Déposer le film en ligne 	Demi-journée
2. Sous pression	2 à 5		<ul style="list-style-type: none"> - 4 bouteilles vides de soda identiques (genre coca, eau gazeuse....) de 1 à 1,5 litres - 3 ou 4 bouchons en liège (capables d'obturer les bouteilles d'eau) - 2 sacs poubelles ? Carton - ficelle fine, ruban adhésif, pistolet à colle - pompe à vélo (à pied) - vrilles(dia 2 mm) ou clou + marteau - 1 embout de gonflage - 1 petite boule de pâte à modeler - 3 chutes de PVC (en mm : lo x la x ep) : 250x 25x3 - une règle de tableau (de 1 m) - lunettes de protection (voir prof de techno) - 8 plots pour délimiter une zone sécurité (cf prof EPS) - Casque mobylette ou roller (pour les plus prudents) 	Essais à l'extérieur (sur la cour, terrain de sport...)	<ul style="list-style-type: none"> - Construire et propulser un engin - expérimenter, mesurer, faire des essais - filmer les trajectoires - Evaluer la distance de projection 	Demi-journée
3 Le monstre du lac	2 à 4		<ul style="list-style-type: none"> - encres colorées , pastels gras, sel , pinceaux, crayons à papier, papier buvard, bougie (à frotter) - papier machine A4 ou A3 papier Canson. - Un appareil photo ou tablette (A la fin de l'épreuve) 		A venir	Env 2 h
4. Dance in a mirror	4 à 6		<ul style="list-style-type: none"> - 1 tablette ou ap photo ou caméra de table pour filmer la chorégraphie - un lecteur pour diffuser la musique (lisant le mp3) - tenue harmonieuse des candidats (couleurs) 	(Lieu isolé)	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un une chorégraphie - Respecter la symétrie demandée - Filmer la chorégraphie <p>- A la fin de l'épreuve (ou après) :</p>	Demi-journée

			- accessoires éventuels en double : foulards, chapeaux, ballons...)		- Déposer le film	
5 Codage	2 à 4		- Un ordinateur connecté à Internet - Livret Didapages (flash installé) - Une imprimante - Le logiciel GeoGebra version 5 doit être installé - feuilles, ciseaux, colle - 1 attache parisienne ou punaise - 1 appareil photo (à la fin)		Vous devrez réussir trois épreuves. À la fin vous obtiendrez la méthode vous permettant de décoder une phrase secrète pour situer le trésor. Notions et compétences : - conversion - périmètre, aire - utilisation de GeoGebra - exercices de logique - Recherche sur le web - Utilisation de padlet	Env 2 h
6. Who is it ?	2 à 3	*	- 1 ordinateur connecté à skype - 1 ordinateur connecté à armoricpl@net pour la saisie des réponses sur padlet Epreuve courte en direct		- Quiz en anglais (who is it?) - Des élèves de 2 ou 3 collèges tentent de deviner l'identité d'un personnage célèbre, un animal - Sur skype, ils posent à tour de rôle les questions en anglais. - A la dec un professeur d'anglais répond aux questions par « yes ou no » - Dès qu'ils trouvent l'identité du personnage ou animal ils saisissent la réponse sur le mur padlet de l'épreuve	1/2 heure
7. Reporters	2 à 4	*	- Un appareil photo ou tablette - 1 ordinateur (ou une tablette) connecté au site armoricpl@anet pour déposer photo et commentaires (padlet)		- Ces élèves seront chargés de créer un reportage sur le travail de leur classe en publiant photos et commentaires sur les murs de publication de chaque épreuve	1 h
8. Drone de course	2 à 3	*	- 1 pc connecté au site armoricpl@net pour la saisie des réponses des élèves - 1 pc connecté à une autre page du site d'armoricplanet pour suivre en direct l'évolution de tous les concurrents Epreuve courte en direct		Répondre à un quizz en ligne en même temps que plusieurs classes. Ce quizz concerne ce que vous avez appris durant votre année de sixième. Vous suivrez votre progression au quizz en direct en visualisant une fusée qui avancera à chaque bonne réponse. Vous verrez également l'avancée des fusées de vos concurrents en même temps.	1/2 heure

- * Ces épreuves ayant une plus courte durée, les élèves affectés peuvent évidemment participer à une autre épreuve...
- NB : L'objectif du jeu-concours est la réalisation un maximum d'épreuves, aucune n'est cependant obligatoire... Les effectifs des classes sont très variables d'un collège à l'autre. Des classes peu nombreuses peuvent empêcher la réalisation de toutes les épreuves.