

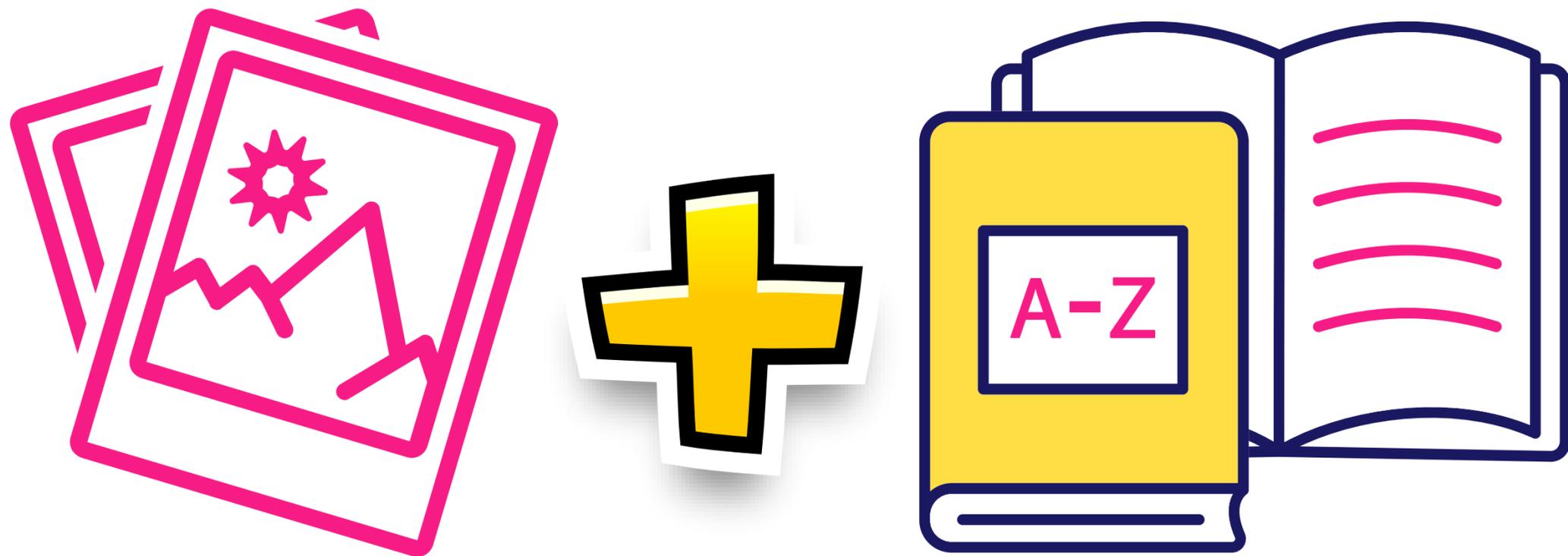
la démarche de projet



L'équipe Octofun - collège Charles Gounod



septembre - octobre

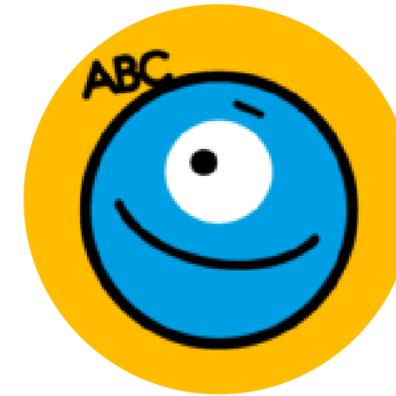


Dominos du savoir

les 4 domaines de compétence



apprendre le travail d'équipe



lire et effectuer les consignes



respecter le cahier des charges



tenir le temps imparti

le cahier des charges



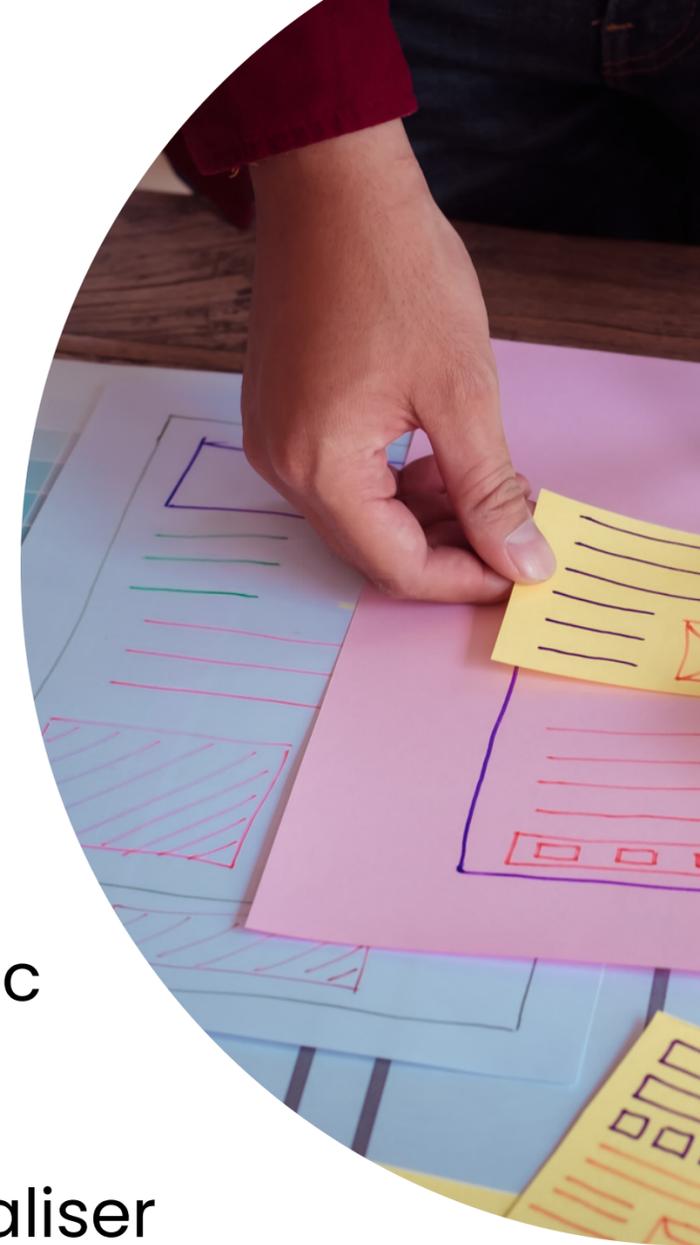
Quel projet ? réaliser un jeu de dominos avec sa boîte de rangement

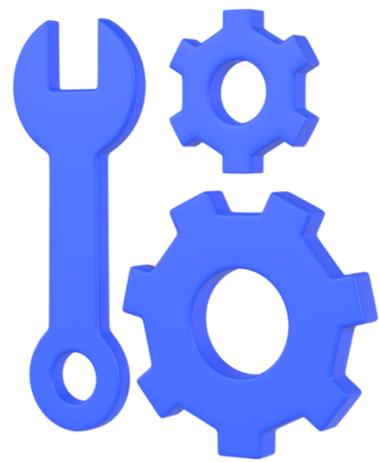


Quels objectifs ?

- objectif n°1 (**le savoir**) : le jeu doit permettre de mémoriser du vocabulaire, des notions en lien avec une discipline
- objectif n°2 (**le savoir-faire**) : je suis capable de réaliser le même type de jeu chez moi et dans n'importe quelle matière

Quelles contraintes ? 6 contraintes à respecter...





contrainte n°1

le fonctionnement

le contenu

- une boîte solide qui se ferme avec un couvercle
- 28 dominos rigides et réutilisables
- les images et le vocabulaire associé

les solutions apportées

- un patron pour réaliser la boîte et le couvercle
- le modèle du domino à reproduire en 28 exemplaire
- la fiche avec le contenu disciplinaire



contrainte n°2

le développement durable

le contenu

- utiliser du carton de récupération
- matériel de base demandé pour le collègue
- la décoration avec vieux manuels scolaires, magazines, publicité à découper

les solutions apportées

- séance 1 : le PR fournit le carton de démarrage
- séance 2 : chaque équipe apporte ses matériaux de récupération
- chaque élève est responsable d'apporter son matériel de base



contrainte n°3

l'esthétique

le contenu

- niveau 1 : le prototype (assemblage de la boîte et dominos lisibles)
- niveau 2 : jeu abouti et soigné
- niveau 3 : jeu abouti, soigné et créatif (sur le temps personnel)

les solutions apportées

- fiche de critères de réussite
- contenu disciplinaire : logo + image + vocabulaire
- niveau 3 : l'équipe décide du design de la boîte et/ou des dominos



contrainte n°4

le budget

le contenu

- pas d'achat de carton
- niveau 3 : pas d'achat d'éléments de décoration

les solutions apportées

- anticiper la récupération tout au long du projet
- niveau 3 : conserver les images trouvées dans des magazines, publicités etc.



contrainte n°5

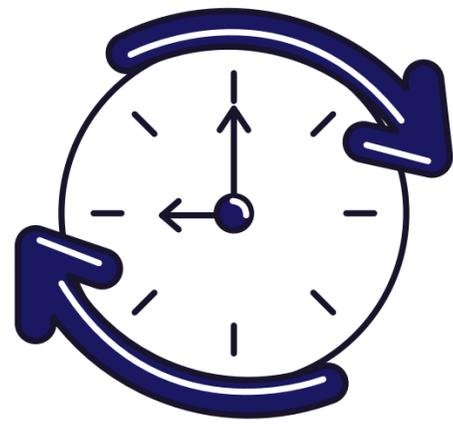
le travail d'équipe

le contenu

- la répartition des tâches
- le respect et l'entraide
- la fiabilité

les solutions apportées

- fiche méthode avec la répartition des tâches
- accompagnement du PR pour les consignes
- aide à la communication respectueuse



contrainte n°6

le temps imparti

le contenu

séance 1 : 15/20 minutes

- 1 élève réalise le prototype de boîte
- 2 élèves tracent et découpent quelques dominos

séance 2 : 50 minutes

- 1 élève réalise la boîte, le titre du jeu
- 2 élèves réalisent les 28 dominos (cartes + image + vocabulaire)

séance 3 : 50 minutes

- tester son propre jeu + autoévaluation
- évaluer 2 autres jeux + piste d'amélioration
- évaluer le travail d'équipe

les solutions apportées

- Fiche pour le bilan des jeux
- bilan du travail d'équipe





Fiche méthode



Fiche critères de réussite



Le travail d'équipe... c'est parti !

La qualité requise pour un travail efficace



**Le plus organisé
pour la gestion
du matériel**



**le plus habile
pour le découpage
du patron**



**le plus créatif
pour la customisation
image et vocabulaire**



Top départ !



L'équipe Octofun - collège Charles Gounod

