**FICHE PEDAGOGIQUE SERIOUS GAME : LYNX GMP formation BiA**



**titre de la séance** : lynx GMP

**auteur de la fiche** : Marie Noëlle Verdumo, lycée Sabatier, Carcassonne

**date réalisation** : 5 novembre 2017

**date expérimentation** : 8 novembre 2017

1/ cadre institutionnel

* 1. **Niveau** : seconde, première, terminale lycée général Groupe BiA 20 élèves
	2. **support horaire** : 1 heure
	3. **Cadre pédagogique** : préparation au diplôme du BiA
	4. **Discipline** : Connaissance Aéronef
	5. **intervenant** : professeur de physique
	6. **durée de la séance** : 1h
	7. **lieu** : salle où se trouve la moteur GMP Le Phoenix

2/ savoirs en jeu

2.1. **Programme de référence** NOR : MENE1500689A arrêté du 19-2-2015 - J.O. du 21-2-2015 MENESR - DGESCO B3-4

2.2 **Rappel de l’objectif de la séquence** : connaître les différents éléments constitutifs d’un groupe motopropulseur.

2.3. **Objectifs d’apprentissage et alignement pédagogique** :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Compétence attendu | Savoirs associés | Niveau acquisition | commentaires |
| Repérer et décrire les principaux systèmes ou éléments réalisant les fonctions techniques élémentaires des aéronefs | 3.2 – Les groupes motopropulseurs - Moteurs à pistons |  Niveau d’expression : « je sais en parler » compréhension des principes, acquisition de moyens d’expression et de communication. L’élève utilise les termes de la discipline et restitue des enchaînements logiques. | Il convient d’insister sur la notion de « groupe motopropulseur » et d’aborder les grands principes de leur fonctionnement. L’utilisation de bancs didactiques sur les moteurs à pistons constitue une aide pédagogique efficace.  |

2.4. pré-requis : aucun

2.5. pré-acquis : aucun

2.6. compétences transversales : cohésion de groupe, travail en équipe.

3/ organisation de la séance

3.1. **scénario de la séance** : les élèves se placent autour du GMP Le Phoenix . Le professeur par un jeu de question réponse leur indique le nom de chaque élément constituant le GMP Le Phoenix . Les élèves se mettent en équipe de 5 élèves ( 4 équipes ). Un élève devient le meneur du jeu. Il indique une couleur par équipe et colle une gommette de chaque couleur correspondant à l’équipe sur la main des élèves. Un élève de chaque équipe se place autour du GMP Le Phoenix . Le meneur distribue une carte du jeu LYNX GMP à chaque élève. La carte est composé du nom d’un élément du GMP Le Phoenix . La carte est retournée initialement. Le meneur compte jusqu’à 3 : les élèves retournent leur carte ensemble. Le meneur compte jusqu’à 3 à nouveau : les élèves doivent placer leur doigt sur l’élément du GMP demandé sur la carte. Le meneur vérifie avec le professeur le nom de l’élément indiqué. Si cela convient, il colle une gommette de l’équipe sur l’élément. Le jeu reprend avec un nouvel élève par équipe. A la fin de tous les élèves, le meneur compte les gommettes sur le GMP. L’équipe gagnante a le plus grand nombre de gommettes.

3.2. : **méthode pédagogique** : serious game

3.3. : **matériel**: 25 cartes LYNX GMP et 120 gommettes.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| phases | descriptifs | consignes | Matériaux  | production | observation |
| intro | Description du GMP | Se mettre autour du GMP | GMP Le Phoenix  | écoute | attention |
| Mise en activité | 4 Equipes  | 5 élèves par équipe | Gommette couleur par équipe | Meneur colle les gommettes | enthousiasme |
| Jeu  | 4 élèves avec une carte | Retourner la carte ensemble au bout de 3 secondesDésigner l’élément indiqué en 3 secondes | 25 cartes LYNX GMP | Trouver l’élément sur le GMPMeneur colle la gommette sur l’élément correct | Rapidité et efficacité |
|  | Recommencer jusqu’à ce que tous les élèves aient participé | Désigner l’élément indiqué | 25 cartes LYNX GMP  | Le Meneur compte les gommettes : le total indique l’équipe gagnante |  |

4/ Bilan de la séance

4.1. **Bilan des objectifs prévus** : 15 jours après cette séance, les élèves peuvent dessiner au tableau tous les éléments du GMP sans se tromper.

4.2. **Bilan de la tâche** : les cartes LYNX GMP et les gommettes ont eu un gros succès

4.3. **Bilan du déroulement** : le Meneur avait un peu de mal à retrouver toutes les gommettes pour chaque couleur

4.4. **Bilan du groupe** : élèves impliqués totalement, contents que la tâche soit différente, attachés à la forme très concrètes des consignes, épanouis par le contact direct avec la machine.

