

OBJECTIF GENERAL :

Prendre conscience de l'incidence du bruit sur la santé et la vie sociale afin de développer un comportement responsable et citoyen

STRATEGIE PEDAGOGIQUE



- 1) Poser une énigme à résoudre par les élèves en lien avec le module et son objectif
- 2) Déterminer les compétences à travailler dans ce module
- 3) Construire des activités sous la forme de missions qui permettront de développer les compétences et de dévoiler les indices qui aideront à la résolution de l'énigme posée au départ. (les missions = les objectifs du programme)

COMPETENCES TRAVAILLEES



- C1 - Traiter une information
- C2 - Appliquer démarche d'analyse dans une situation donnée
- C3 - Expliquer un phénomène physiologique, un enjeu environnemental, une disposition réglementaire, en lien avec une mesure de prévention
- C4 - Proposer une solution pour résoudre un problème.

NOMBRE DE SEANCES



- La séquence = 4 séances de 55 minutes :
1 séance sera dédiée à chacune des missions à réaliser

+ Evaluation sommative

PSE
BAC PRO

MODULE
B3

LE BRUIT
AU
QUOTIDIEN



ANIMATION DES SEANCES

- Commencer par une problématique : analyse collective de la situation de départ et détermination de la problématique.
- Avant la mise en activité des élèves, détails et explications des différentes étapes de chacune des missions : 1) Activités à réaliser, 2) Autoévaluation de ses compétences, 3) QCM final en guise d'évaluation formative pour débloquent les indices à travers le coffre fort
- L'enseignant circule auprès des élèves pour répondre aux difficultés et interrogations des élèves.
- Accompagnement dans l'autoévaluation.
- A l'issue des trois missions, élaboration d'une fiche bilan pour répertorier l'essentiel à retenir de la séquence



EVALUATIONS

- Autoévaluations au cours de chaque mission qui permet à l'élève de se positionner et créer un suivi de l'acquisition des compétences et de remédier au fur et à mesure aux difficultés rencontrées
- Evaluation sommative pour évaluer l'acquisition des compétences



AVANTAGES

- L'élève peut apprécier sa progression sur l'acquisition des compétences au fil des missions
- La séquence est présentée sous forme de jeu ce qui suscite davantage de motivation et d'implication des élèves (résoudre une énigme, retrouver des indices, lecture de QR code, ouverture virtuelle de coffre fort...)
- Les missions peuvent être chronométrées ce qui apporte plus de challenge et permet à l'enseignant de respecter le temps prévu pour sa séquence
- Les missions peuvent se faire en collaboration

INCONVENIENTS



- Sollicitations des élèves à réguler
- Stratégie qui peut être compliquée à mettre en place selon le nombre d'élève dans la classe