

Synthèse travail de groupe 3

Etapas de la démarche	Contenu de la séance	Temps estimé
Choix d'une situation problème par le formateur	Vous devez mener une animation jeu pour un groupe de 6 enfants de 7 à 9 ans ; Compétences 3.4.1 Choisir une activité pour une personne ou un groupe...	5min
Appropriation du problème par les apprenants	Mercredi 4 janvier, vous êtes animateur en CLSH, il pleut T° extérieure 2°C. Quelles activités pouvez-vous proposer et animer ? Comment ? Avec quel matériel disponible ?	5-10min
Formulation de conjectures, hypothèses explicatives et protocoles possibles pour les apprenants	Brainstorming : jeux/ matériels/produits Stratégie de recherche en binôme autour des critères à prendre en compte dans la conduite de cette animation (sécurité, hygiène, économie, adapté à l'âge, matériel, produits...)	10-15min
Investigation ou résolution du problème conduite par les apprenants	Expérimentation, recherches précises autour du jeu (règles, âge, modèles	20-30min
Echanges argumentés autour des propositions élaborées	Expérimentation en jeu de rôle : 2 animateurs, 6 enfants et des observateurs/ Lecture des résultats/Réajustements	10min
Acquisition et structuration des connaissances à l'aide du formateur	Présentation de la fiche technique/Professeur Création en binôme d'une fiche technique avec complément de recherche par rapport aux objectifs si besoin	20min
Opérationnalisation des connaissances	Animations réalisées en public réel ou simulé par les élèves	60min