

## PROPOSITION DE CHEF D'ŒUVRE en CAP APH

Intitulé du projet : **Création d'un jeu de société / numérique**

Constats : **Les élèves d'APH se dévalorisent beaucoup, ont le sentiment de ne rien retenir, apprennent plus facilement par le jeu et sont enfermés dans les jeux individuels souvent numériques.**

Professeurs concernés : **PLP Biotechnologies, Professeurs de lettres-Histoire (culture du jeu, socialisation, formulation, Evolution du métier), de mathématiques (barème, numérique), d'arts appliqués (design)**

Partenaires :

- **Médiathèque , Magasins de jeux de société, Mécano (pour la connaissance des jeux)**
- **Entreprises de propreté, Collectivités, Hôpitaux, EHPAD**

Objectifs généraux :

- **Elargir l'horizon culturel des élèves par le jeu de société (Histoire, socialisation, communication...)**
- **Conforter des gestes et des savoirs professionnels par la construction d'un jeu ludique, historique, professionnel (techniques, matériel, MO...) : Création de QCM, Questions sous forme de Vidéos, Photographies avec les bons et mauvais gestes et postures, Sécurité, SST...**
- **Faire appel au sens de l'initiative, de l'organisation et la prise de responsabilité**

Rédaction :

- **Carnet de bord rédigeant chaque activité**
- **Photographies et vidéos**

**MISE EN PLACE**

Calendrier	Enseignement professionnel :	Enseignement général
<p>Septembre 2019</p> <p>↓</p> <p>Janvier 2020 (1<sup>ère</sup> PFMP)</p> <p>↓</p> <p>Février 2020</p> <p>↓</p> <p>Avril 2020</p> <p>↓</p> <p>Janvier 2021</p> <p>↓</p> <p>Mars 2021</p> <p>↓</p> <p>Mai 2021</p>	<p><b>Biotechnologie</b> : Expliquer le chef d'œuvre</p>	<p><b>Lettres / Histoire</b> : Mise en place du carnet de bord</p>
	<p><b>Biotechnologie</b> : Découvrir le métier d'Agent de Propreté et d'hygiène : visite d'entreprises de Propreté, d'Hygiène, transports collectifs (ferry, bus, ou trains)</p>	<p><b>Lettres / Histoire</b> : Evolution du métier (recherche informatiques, médiathèque)</p>
	<p><b>Biotechnologie Lettres / Histoire</b> : Découvrir ou redécouvrir les jeux de société (Médiathèque, commerce, mécano)</p>	
	<p><b>Biotechnologie</b> : découvrir des jeux basés sur le métier et prendre conscience de ses connaissances</p>	<p><b>Lettres / Histoire</b> : influence des jeux de société sur la relation aux autres, socialisation  <b>EPS</b> : à réfléchir, jeux d'orientation, de vitesse avec le matériel d'entretien</p>
	<p><b>Biotechnologie</b> : Choix du projet, des groupes</p>	<p><b>Lettres / Histoire</b>  <b>Mathématiques</b> : faisabilité</p>
	<p><b>Biotechnologie</b> : Élaboration des règles du jeu</p>	<p><b>Mathématiques</b> : évaluer les besoin, les coûts</p>
	<p><b>Biotechnologie</b> : Mise en place du jeu, rectifier les projets si nécessaire, apporter la justesse au questions et réponses, réaliser photographies, vidéos...</p>	<p><b>Mathématiques</b> : confection d'un barème si nécessaire, apporter le support numérique  <b>Arts appliqués</b> : élaborer le design du jeu  <b>Lettres / Histoire</b> : formuler les consignes  <b>Anglais</b> : si nécessaire selon projets</p>
	<p><b>Biotechnologie</b> : Finaliser le jeu, apprendre à le présenter, l'expliquer</p>	<p><b>Mathématiques Economie</b>  <b>Gestion</b> : évaluer les coûts finaux du jeu et un prix de revient</p>
	<p>Présenter le jeu aux portes ouvertes</p>	
	<p><b>Biotechnologie</b> : Préparation de l'oral final, communiquer sur son jeu , savoir le « vendre »</p>	<p><b>Lettres / Histoire</b> : finaliser la présentation du carnet de bord en vue de l'oral final</p>
<p>Oral d'examen</p>		

Mesdames Valérie BOULANGER, Audrey LOTHE, Mélanie AIGU.