

Animation en classe

GRATUITE

Livré par navire



3^e cycle du primaire

Une initiative pilotée par :



Du 8 au 19 mai 2017 dans le cadre du :



À qui s'adressent ces animations ?

Aux élèves du 3^e cycle du primaire et leurs enseignants inscrits dans les écoles primaires situées, exclusivement, dans les villes suivantes : Trois-Rivières, Salaberry-de-Valleyfield, Contrecoeur, Sorel-Tracy, Berthierville, Bécancour, Lévis et Québec.

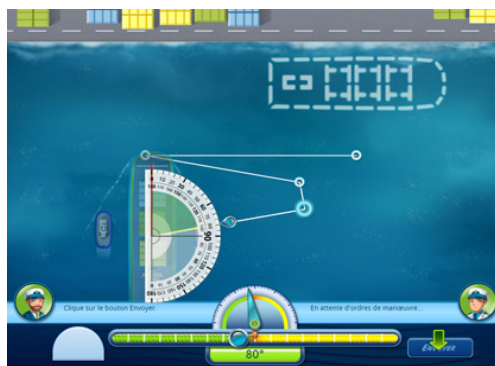
En quoi consistera l'animation ?

L'animation a pour objectif de faire connaître aux jeunes **l'industrie du transport maritime**, les **métiers** propres à ce secteur ainsi que le **vocabulaire** qui lui est rattaché. Via une courte introduction sur l'univers du transport maritime, les élèves se familiariseront, entre autres, avec les noms des différents types de navires, de marchandises, le rôle du transport maritime dans la vie de tous les jours ou encore l'aspect écologique.



Par la suite, les élèves seront invités à se créer un avatar et à s'inscrire au monde virtuel de [SCIENCE EN JEU](#) afin de **gérer leur propre compagnie de transport maritime** avec le jeu *Livré par navire*. En qualité de capitaine, les jeunes seront responsables de la **croissance, la rentabilité et l'efficacité environnementale** de leur compagnie. Gérer leur équipage, l'achat et l'entreposage des marchandises ainsi que le carburant, voilà quelques-uns des défis qui attendent les élèves.

Finalement, les élèves exploreront différents exercices sur **les angles d'approche ou le plan cartésien** tout en s'amusant à charger leurs porte-conteneurs selon la destination choisie dans leur carnet de bord!



Résumé des éléments qui seront traités :

- Introduction à l'industrie du transport maritime
 - Présentation des métiers liés aux carrières maritimes
 - Présentation du rôle vital que joue l'industrie maritime dans la vie quotidienne de tous les Québécois
- Gestion de sa propre compagnie de transport maritime
- Exploration d'un exercice sur les angles d'approche ou le plan cartésien
- Prise de photo des élèves (autorisation parentale requise)

Durée de l'animation :

L'animation se réalisera sur une période (entre 54 et 60 min selon l'école). Pour le bon déroulement de l'animation, celle-ci devra être réalisée en laboratoire informatique (un ordinateur par élève) avec un écran de projection (pas obligatoire mais préférable).

Dates des animations :

Ces animations seront disponibles du 8 au 19 mai 2017, dans le cadre du **24 heures de sciences**. Toutefois, si ces dates ne vous convenaient pas, il est possible de réserver une date pour la rentrée scolaire de septembre à novembre 2017.

Inscription :

Intéressé(e), faites vite, il n'y a que **quelques places de disponibles**. Pour réserver votre activité, contactez dès aujourd'hui, Judith Cajelais à : jcajelais@creo.ca ou au : 514-913-7336 en mentionnant :

- Dates et heures auxquelles vous êtes disponible (3 dates par ordre de préférence)
- Nombre d'élèves (animation)
- Nom de votre école et CS
- Votre nom
- Votre numéro de téléphone
- Votre courriel
- Intérêt à recevoir des journalistes : oui / non

Concours :

À la suite de notre passage au sein de votre école, courez la chance de remporter une licence scolaire SCIENCE EN JEU, en nous faisant parvenir des photos, vidéos et témoignages sur les activités du guide pédagogique *Livré par navire* vécues en classe avec vos élèves. Le matériel devra être envoyé par courriel à jcajelais@creo.ca **avant le 1^{er} décembre 2017 à midi**.

Livré par navire

[Pour accéder au guide de l'enseignant, au cahier de l'élève et autre documentation](#)

[Pour accéder au portail de Livré par navire sur SCIENCE EN JEU](#)

