

Animation en classe

GRATUITE

Livré par navire



3^e cycle du primaire

Une initiative pilotée par :



De mai à octobre 2018

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 : *Châteauguay, Beauharnois, Varennes, Lavaltrie, Boucherville, Repentigny, Yamachiche, Cap-de-la-Madeleine, Sainte-Foy-Sillery-Cap-Rouge, et Beauport.*

Nous serons également présents à *Sept-îles, Port-Cartier et Baie Comeau* du 16 au 20 septembre 2018.

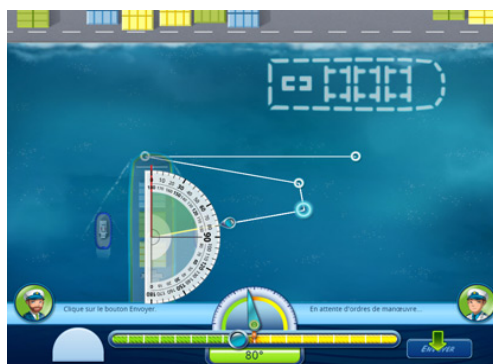
En quoi consistera l'animation?

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 **7 au 18 mai 2018** dans le cadre du [24 heures de sciences](#) mais également **jusqu'en octobre 2018**.



Inscription :

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

- Dates et heures auxquelles vous êtes disponible (3 dates par ordre de préférence)
- Nombre d'élèves
- Nom de votre école, CS et ville
- Votre nom
- Votre numéro de téléphone
- Votre courriel
- Matériel dont vous disposez dans votre école : TNI ou écran avec projecteur, tablettes, ordinateurs, portables...

Concours :

Toutes les écoles qui auront reçu une animation dans leur classe en mai et juin 2018 seront invitées à jouer avec leurs élèves au jeu Livré par navire pour courir la chance de remporter un fabuleux prix. L'école gagnante se verra offrir un atelier pour faire tester un simulateur d'opérateur de grue portuaire à ses élèves. *D'autres concours suivront pour les animations qui auront lieu en septembre et octobre 2018.*

Cet atelier est gracieusement offert par :



En collaboration avec :





Règlements de concours

Ce concours s'adresse aux élèves du 3^e cycle du primaire étudiant dans les écoles qui ont reçu l'animation "Livré par navire". À la suite de l'animation reçue en classe, les enseignants sont invités à poursuivre l'aventure avec leurs élèves en allant jouer au jeu Livré par navire dans le monde virtuel de SCIENCE EN JEU. Les élèves doivent se connecter au monde virtuel [SCIENCE EN JEU](#) avec le nom d'avatar et le mot de passe créés en classe lors de l'animation. L'évaluation de l'école se basera sur plusieurs facteurs : nombre de neurones cumulés, nombre de partages à d'autres classes du 3^e cycle du primaire au sein d'une même école, nombre de joueurs et nombre de fois que les élèves y ont joué.

Pour les élèves qui n'auraient pas reçu l'animation dans leur classe, ces derniers sont également invités à jouer pour donner plus de chance à leur école de gagner. Pour participer, ils doivent se créer un avatar en respectant le format suivant : première lettre du prénom de l'élève, nom de famille de l'élève suivi de la première lettre du prénom de l'enseignant, nom de famille de l'enseignant, initiales de l'école (demander à l'enseignant(e) qui a reçu l'animation en classe quelles initiales ont été déterminées pour votre école), numéro de groupe.

Par exemple Élève : Zoe Leblanc - Enseignante : Johanne Tremblay, École St-Léon, groupe 1. Le nom d'avatar serait : **zleblancjtremblaystleon1**

L'école gagnante sera annoncée **au plus tard le 1er juin**. Le prix est un atelier pour faire tester un simulateur d'opérateur de grue portuaire. Cet atelier devra avoir lieu dans la semaine du 11 juin au sein de l'école gagnante. La date et la durée de l'atelier seront à déterminer avec l'école gagnante. Si les salles de classe sont petites il faudra alors que la direction prévoit utiliser un espace tel que : gymnase, cafétéria ou agora.

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](#)

