

APPRENDRE

Virtual Regatta - Participer à la Route du Rhum de manière virtuelle | CM2

Apports pédagogiques

La participation virtuelle à la course mythique donne l'occasion aux élèves d'acquérir ou de renforcer des compétences dans de nombreux domaines.

Références aux programmes

Langage oral :

- Réaliser une courte présentation orale en prenant appui sur des notes ou sur diaporama ou autre outil (numérique par exemple).

Lecture :

- Lire et comprendre des textes et des documents (textes, tableaux, graphiques, schémas, diagrammes, images) pour apprendre dans les différentes disciplines.

Géographie :

- Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques.
- S'informer dans le monde du numérique.
- Comprendre un document.

Sciences et technologie :

- Observer et décrire différents types de mouvements.
- Identifier différentes sources d'énergie.
- Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions.
- Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

Mathématiques :

- (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.

Compétences numériques

- Lire et traiter des informations sur un support numérique.
- Reformuler sa requête en modifiant les mots-clés pour obtenir de meilleurs résultats.
- Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique.



Contexte de l'action :

A l'occasion de la mythique Route du Rhum, qui s'est élancée le 4 Novembre 2018 de Saint-Malo, la Fédération Française de Voile a renouvelé sa collaboration avec le jeu *Virtual Regatta* pour proposer aux classes de cycle 3 de participer à une grande course virtuelle vers la Guadeloupe.

Focus :

Les élèves ont pu créer le bateau de leur classe et l'engager sur le Vendée Globe virtuel après s'être familiarisés avec le fonctionnement de l'application en ligne.

Ils ont dû choisir les meilleures trajectoires, les voiles les plus adaptées et éviter les tempêtes, les icebergs et autres dangers.

En outre, ce jeu a permis de mettre en application les notions de cap, de force et de direction du vent pour orienter le bateau et naviguer le plus vite possible.

Lieux :

Salle de classe.

Matériel et supports utilisés :

Tableau numérique interactif.

Ressources et services numériques utilisés :

Site : <http://www.virtualregatta.com>

Retour sur la mise en oeuvre

Ce jeu auquel de nombreuses classes ont participé a grandement favorisé l'engagement des élèves dans les tâches, leur enrôlement dans un projet collectif et leur collaboration en vue d'atteindre l'objectif commun.