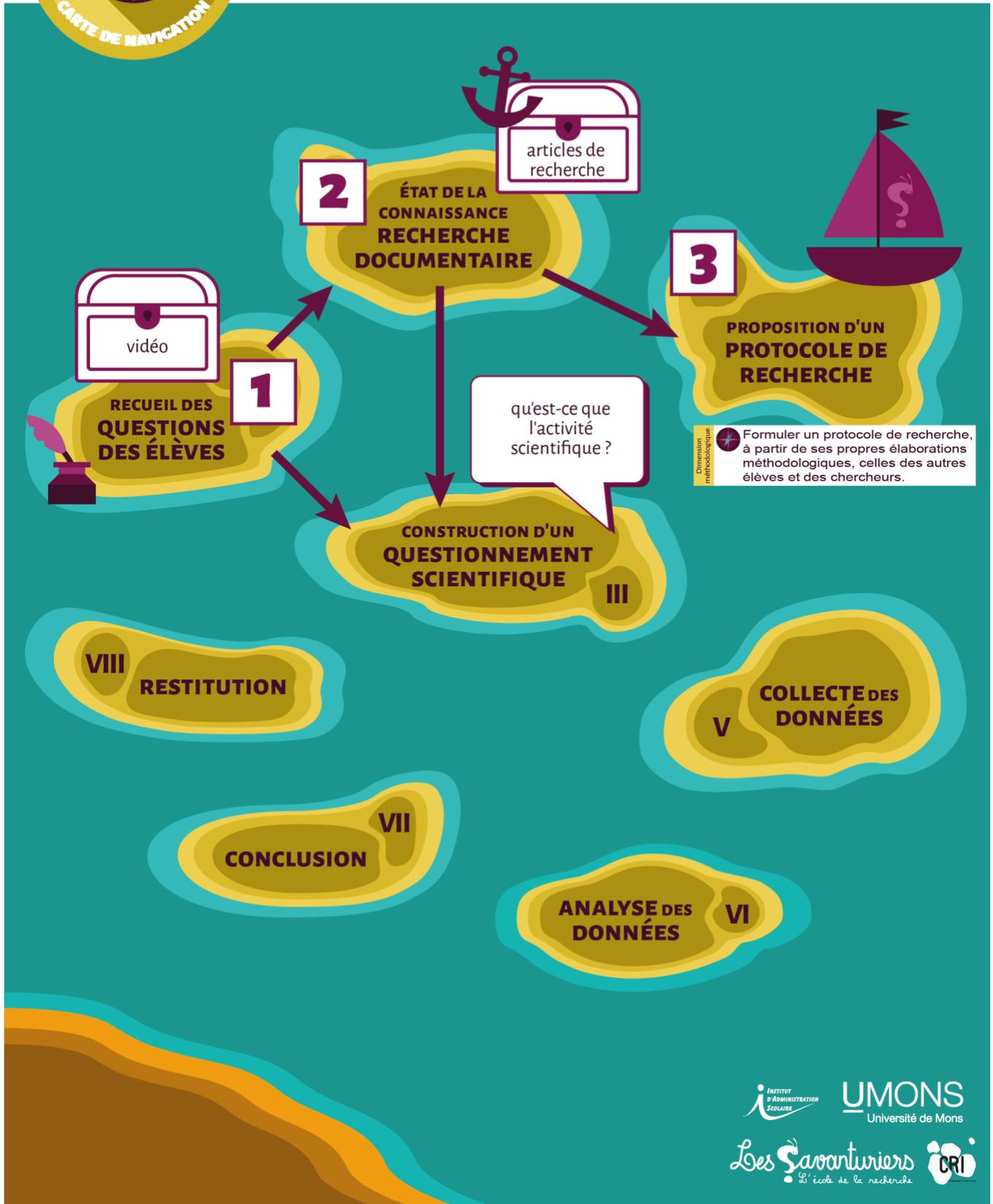




KIT DE NAVIGATION PROJET SAVANTURIERS



Cher.e.s enseignant.e.s,

L'aventure commence ! Vous avez choisi une thématique et un sujet de recherche, le moment est venu de l'explorer dans votre classe. Le kit de navigation est là pour vous aider à vous repérer tout au long de cette exploration : il vous permet d'anticiper les étapes, de suivre et de réfléchir à votre parcours de recherche mais également de garder des traces de vos apprentissages. Les paragraphes qui suivent vous présentent le Kit de navigation Savanturiers et vous expliquent comment l'utiliser avec vos élèves et vos chercheur.euse.s-mentor.s.

1. [Embarquez sur votre bateau](#) (p. 5)

Avant de partir à l'aventure, rassemblez votre équipage et assurez-vous que tout le monde a bien embarqué sur votre [grand bateau](#) : vous, les élèves, le.la chercheur.euse-mentor et les autres personnes qui participeront à votre aventure (les parents d'élèves, d'autres enseignant.e.s, etc.). Remplissez la fiche prévue à cet effet et affichez-la dans votre classe. Partagez-la à votre chercheur.euse-mentor par mail et expliquez-lui que votre équipage est prêt pour l'aventure.

2. [Etudiez votre carte de navigation](#) (p. 6)

Avec votre classe, découvrez votre [carte de navigation](#) et les différentes étapes de la démarche scientifique représentées par des îles en vous posant les questions suivantes : Quelles sont les activités prévues à chaque étape ? Quelles sont les îles que vous souhaitez explorer en premier ? Pensez-vous qu'il sera nécessaire de faire des aller-retours entre les îles ? Ou encore de construire des ponts ou tunnels pour relier les îles ? Combien de temps prévoyez-vous pour l'exploration de toutes les îles ? Combien de temps pensez-vous voyager sur chaque île ou autour de plusieurs îles ? De quoi aurez-vous besoin pour chaque expédition ?

Demandez au.à la chercheur.euse-mentor de vous partager les différents parcours qu'il.elle prend habituellement, de vous préparer aux obstacles éventuels en vous donnant des conseils sur les compétences qui seront nécessaires pour mener à bien vos expéditions.

Chaque projet a son parcours, sentez-vous libre de circuler entre les îles tout au long de votre recherche en fonction de vos besoins et surtout, n'oubliez pas de revenir régulièrement à l'île centrale pour affiner votre questionnement scientifique et vous assurer que vos expéditions contribuent à approfondir votre compréhension de cette question.

3. [Préparez les expéditions](#) (p. 7)

Réfléchissez aux [compétences scientifiques](#) que vous souhaitez que vos élèves développent tout au long de cette aventure. Si besoin, utilisez la [fiche séance](#) pour prévoir les activités avec les élèves. Inspirez-vous de la [banque de verbes](#) en lien avec l'activité scientifique pour exprimer et préciser vos attentes envers vos élèves. Réfléchissez à vos séances seul.e ou avec vos collègues à partir des [questions réflexives](#) proposées. Partagez vos réflexions avec votre chercheur.euse-mentor, son expérience en recherche pourra peut-être vous éclairer.

4. Suivez votre aventure (p. 10)

A chaque séance, déplacez le **petit bateau** sur l'île principale que vous explorez avec votre classe. Dans le **coffre-fort**, notez ensemble les trésors que vous découvrez (vidéos, documents, livres, outils, etc.) ou créez-les (tableaux, schémas, etc.) à chaque voyage puis collez-le sur l'île concernée. Lorsque cela est le cas, représentez la **contribution apportée par le.la chercheur.euse-mentor** avec un outil de navigation (boussole, ancre, longue-vue et encrier) que vous collez sur l'île concernée. Et gardez des traces des **questions de recherche** que vous vous posez dans les bulles prévues à cet effet et collées à côté de l'île abordée. En fin de séance, collez le **numéro de séance** sur l'île principale que vous avez explorée et reliez-la avec les autres îles où vous êtes retournés ou que vous avez anticipé avec du *masking tape* (*ruban adhésif décoratif*) ou un *ruban*. Ces derniers éléments sont essentiels pour construire une continuité, avoir une vue d'ensemble de votre parcours et vous repérer au fil des séances. Ajoutez à côté du poster les **compétences mises en œuvre** à chaque séance pour valoriser les apprentissages des élèves sur la démarche scientifique. Envoyez une photo de votre carte de navigation à votre chercheur.euse-mentor, il.elle sera content.e de suivre vos progrès et aura une meilleure idée de l'aide ou du soutien qu'il.elle pourra vous apporter.

5. Encouragez vos élèves à alimenter leur carnet de chercheur (p. 15)

Les **cartes individuelles « ma carte de navigation » à colorier**, sont personnalisables par chaque élève pour garder une trace du parcours, des informations et des données récoltées, des va-et-vient entre les îles, etc. dans leur carnet de chercheur. A chaque expédition, accompagnez leur réflexion pour ajouter des notes de voyage à leur carnet de recherche, sur **ce qu'ils ont appris sur la question de recherche et sur les compétences de chercheur**. Profitez des rencontres avec le.la chercheur.euse-mentor pour inviter les élèves à partager leurs apprentissages et à poser les questions qu'ils ont. Cela permettra au.à la chercheur.euse-mentor de faire des liens avec son métier et d'apporter des conseils aux élèves.

6. Partagez vos apprentissages (p. 17)

Avec vos élèves, réfléchissez aux **compétences scientifiques** utiles et mises en œuvre pour mener à bien la recherche, cela leur donnera des indications pour les développer et les améliorer tout au long de l'aventure. Rappelez-leur qu'ils peuvent puiser dans ce qu'ils savent déjà faire, leurs expériences passées, les connaissances qu'ils ont développées, et qu'ils peuvent utiliser, les ressources qu'ils ont à disposition pour construire ou adapter de nouvelles compétences.

Les compétences sont comme des repères qui, une fois explicitées, nous aident à mieux naviguer et à progresser dans l'exploration de la question de recherche et du monde de la recherche. Prenez donc le temps de coller à côté du poster de navigation les compétences travaillées tout au long du projet et réfléchissez avec les élèves **à ce qu'ils apprennent à faire comme un chercheur** et comment ils l'apprennent :

- Quelles sont les actions de base qu'ils mettent en œuvre ?
- Quelles sont les étapes à respecter pour ces actions ?
- Quels sont les outils ou supports pertinents pour exercer cette compétence ?
- Quels sont les critères utilisés pour ajuster leurs actions et réussir la tâche ?

- Et comment reconnaître les autres situations ou tâches pour lesquelles cette compétence peut être utile ?

Encouragez les élèves à garder des traces de ces apprentissages en remplissant les notes de voyage « Qu'est-ce que j'ai appris à faire comme un chercheur ? » et « Qu'est-ce que j'ai appris sur la question de recherche ? » et en les collant dans leur carnet de chercheur.

Et partagez les éléments des compétences identifiées (en classe avec vos élèves) avec d'autres enseignant.e.s en remplissant ce [questionnaire en ligne](#). Les réponses que vous apporterez aideront d'autres enseignant.e.s à dissiper le brouillard sur certaines compétences et inversement celles apportées par les autres classes vous donneront une meilleure visibilité sur les points à considérer dans la préparation de vos séances. De plus, chaque équipage contribuera activement à préciser les compétences scientifiques pour mieux guider et renforcer les apprentissages des élèves. Une belle [exploration éducative commune](#) qui peut se révéler un trésor pour chacun dans sa classe (p. 26) !

La suite du document présente les différents éléments du Kit de navigation à organiser et à assembler sur papier ou sous format numérique tout au long du projet pour construire votre aventure. Partagez des photos de votre aventure, posez vos questions et alimentez la réflexion autour de la démarche scientifique sur Twitter à l'aide des tags [#NavigationSavanturiers](#) [@Savantures](#) [@INAS_Umons](#). Cela nous aidera à adapter au mieux les outils que nous proposons aux enseignants, élèves et chercheurs pour accompagner leurs projets de recherche en classe.

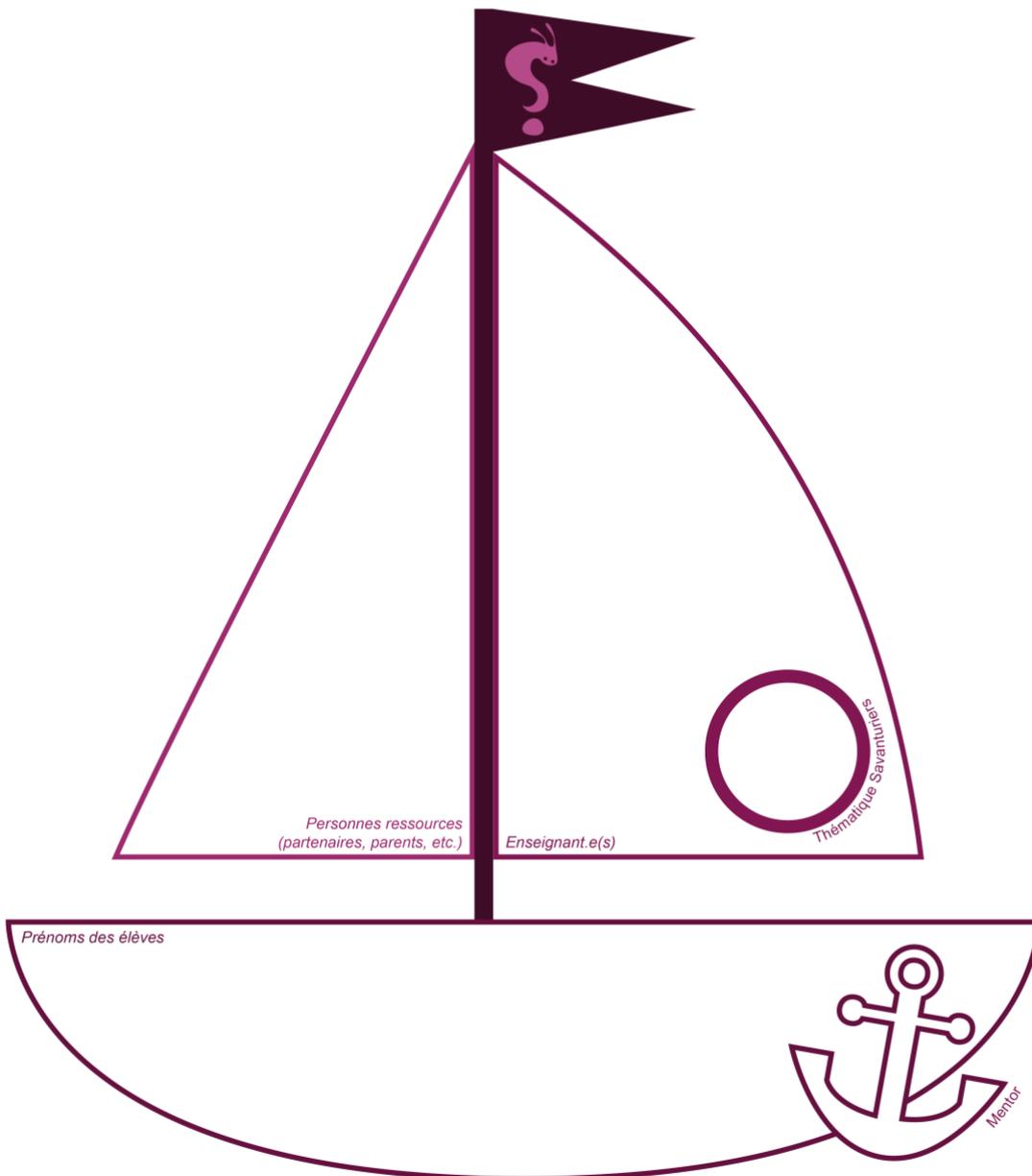
L'équipe Savanturiers – École de la Recherche du CRI
et les chercheurs de l'Institut d'Administration de Recherche, Université de Mons.

1. VOTRE BATEAU

Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_bateau-A3.png »

Fichier au format A3 à imprimer, puis à remplir avec les informations de la classe et à afficher

	CLASSE(S) :
	ÉCOLE(S) :



À remplir avec les informations de la classe

2. VOTRE CARTE DE NAVIGATION

Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_cartenavig-A4-01.png »
1 fichier au format A4 pour avoir un aperçu général de la carte finale

Cf. pièces jointes « KIT-NAVIGATION_cartenavig-A4.png » numérotées de 02 à 09
8 fichiers au format A4 à imprimer, puis à plastifier, découper et assembler pour constituer le poster



3. LA PRÉPARATION DES EXPÉDITIONS

3.1. La fiche séance

Date :	Titre :	
Ile explorée :	Ile(s) mise(s) en lien :	
Compétence(s) travaillée(s) ¹ :	Compétence(s) existante(s) utile(s) ² :	
Savoir(s) disciplinaire(s) à développer :	Savoir(s) disciplinaire(s) existants utile(s) :	
Déroulement de l'activité ³ et durée estimée :	Outils utilisés ⁴	Modalités de travail ⁵
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.
Productions visées/réalisées pour/par les élèves :	Repères /observables potentiels pour aider les élèves à ajuster et réussir leur activité :	
Soutien attendu/reçu du chercheur :		
Commentaires et réflexions sur l'activité ⁶ :		

¹ Voir la sélection de compétences (élément 3.2.), à compléter ou adapter selon vos besoins.

² Identifier les compétences déjà construites par les élèves qui peuvent être utilisées pendant l'activité.

³ Voir les annexes la banque de verbes (élément 3.3.) pour décrire l'activité.

⁴ Indiquez les outils matériels (ordinateur, tablette, matériel de bricolage, documents, livres, etc.), les outils numériques (moteurs de recherche, site Internet, logiciel, vidéos, musique/sons, photos), les outils ludiques (cartes de jeu, dessin, etc.), et/ou les outils pédagogiques (fiches, checklist, description de rôles, etc.) utiles pour l'activité.

⁵ Précisez les modalités de travail : individuel, en binôme, en petits groupes (3 à 6), en grand groupes (7 à 10), classe entière.

⁶ Voir les questions réflexives (élément 3.4.).

3.2. La sélection de compétences

Tableau de compétences du Cycle 3 issues du socle commun de compétences, connaissances et culture de l'Education Nationale en lien avec les étapes d'un projet Savanturiers et quatre dimensions de l'activité scientifique.

	Dimension Créative	Dimension Critique	Dimension Collaborative	Dimension méthodologique
I. <i>Recueil des questions des élèves</i>	Proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème. (Sciences et technologies)	Poser des questions, se poser des questions. (Histoire et Géographie)	Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création. (Arts plastiques)	Se repérer dans les étapes de la réalisation d'un projet de recherche individuel ou collectif, anticiper les difficultés éventuelles (inspiré d'une compétence en Arts plastiques).
II. <i>Etablir l'état des connaissances grâce à la recherche documentaire</i>	Identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte. (Sciences et technologie)	Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document. (Histoire et Géographie)	Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information. (Sciences et technologies)	Imaginer l'organisation de différents éléments conceptuels (inspiré d'une compétence en Education musicale)
III. <i>Construction d'un questionnement scientifique</i>	Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question (Sciences et technologie)	Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte. (Français)	Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger. (Histoire et Géographie)	Utiliser des documents donnant à voir une représentation de l'objet de recherche et suscitant la mise en perspective des connaissances existantes. (inspiré d'une compétence en Histoire et Géographie)
IV. <i>Proposition d'un protocole de recherche</i>	Tester, essayer plusieurs pistes de résolution. (Mathématiques)	Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent. (Arts plastiques)	Organiser en groupe un espace de réalisation expérimentale. (Sciences et technologie)	Formuler un protocole de recherche, à partir de ses propres élaborations méthodologiques, celles des autres élèves et des chercheurs. (inspiré d'une compétence en Arts Plastiques)
V. <i>La recherche proprement dite</i>	Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. (Education physique et sportive)	Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées. (Sciences et technologies)	Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. (Mathématiques)	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité dans la récolte de données. (inspiré d'une compétence en Education physique)
VI. <i>L'organisation des données recueillies</i>	Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc. (Mathématiques)	Utiliser des outils pour représenter un problème: dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages, ... (Mathématiques)	Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives. (Histoire et Géographie)	Connaître et appliquer des principes de validité et de fiabilité. (inspiré d'une compétence en Education physique)
VII. <i>La conclusion pouvant amener à formuler un nouveau questionnement et</i>	Relier des connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement. (Sciences et technologies)	Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose. (Mathématiques)	Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances. (Histoire et géographie).	Évaluer la quantité et la qualité de son activité scientifique et de son projet de recherche. (inspiré d'une compétence en Education physique)
VIII. <i>La restitution pour laquelle il n'y a aucune contrainte formelle.</i>	Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur. (Arts plastiques)	Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange. (Mathématiques)	Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire et en témoigner. (Sciences et technologies)	Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire un projet, exposer une argumentation. (Mathématiques)

3.3. La banque de verbes en lien avec l'activité scientifique

La banque de verbes d'action ci-dessous a été construite à partir d'une revue de travaux sur l'activité scientifique, puis alimentée d'autres verbes identifiés comme pertinents dans le cadre d'une recherche. Elle n'est pas exhaustive.

Verbes d'actions	Objets sur lesquels peuvent porter les actions
Explorer, examiner, observer, générer Vérifier, sélectionner, identifier, organiser, combiner, confronter Définir, déterminer, sélectionner, évaluer, préciser, affiner Modifier, éliminer, identifier Structurer, mettre à jour, recréer Inventer, créer, reproduire Prédire, imaginer, planifier Construire, récolter, mesurer Rassembler, classifier, catégoriser, coder Evaluer, comparer Justifier, argumenter, débattre, critiquer Communiquer, échanger, partager, publier Formuler, formaliser, rapporter, expliquer Etc.	Des idées, des problèmes, des solutions, des questions de recherche, des connaissances/ informations, des données, des interprétations, des protocoles, des résultats, des analyses, etc.

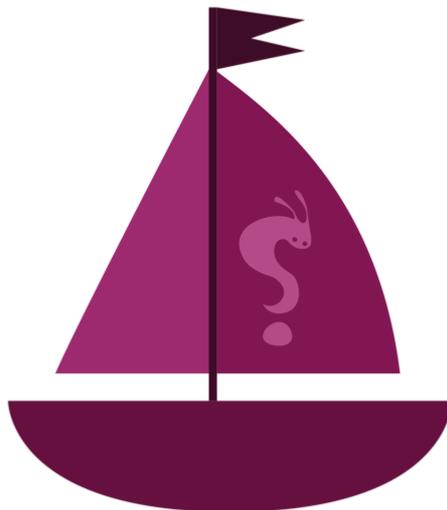
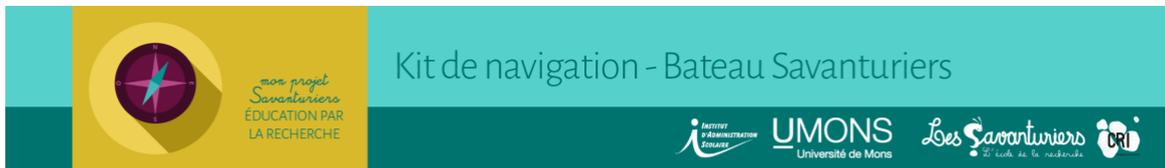
3.4. Les questions réflexives

- Quels types d'outils étaient (ou seraient) plus pertinents pour l'activité ?
- Quelles modalités de travail étaient (ou seraient) plus efficaces ?
- Comment les compétences et connaissances déjà construites par les élèves ont été (ou pourraient être) davantage mises en valeur dans les productions ?
- Quelles autres compétences et/ou connaissances déjà construites par les élèves auraient pu être mobilisées ?
- Quel vocabulaire a aidé (ou pourrait aider) à expliquer les attendus de l'activité ?
- Quels sont les termes qui ont été mal interprétés par les élèves et auxquels je dois faire attention ?
- Qu'est-ce qui m'a indiqué qu'il fallait que j'adapte l'activité proposée ?
- Quels repères/critères de réussite étaient (ou seraient) facilement utilisables par les élèves pour ajuster leur activité / expliciter la façon dont ils ont procédé pour développer les compétences visées ?
- Quel soutien a aidé (ou pourrait aider) les élèves en difficulté et les élèves plus autonomes ?
- Comment l'activité était-elle (ou peut-elle être plus) adaptée aux compétences visées ? Comment peut-elle être exploitée ou approfondie à la prochaine séance ?

4. LES ÉLÉMENTS DE VOTRE AVENTURE

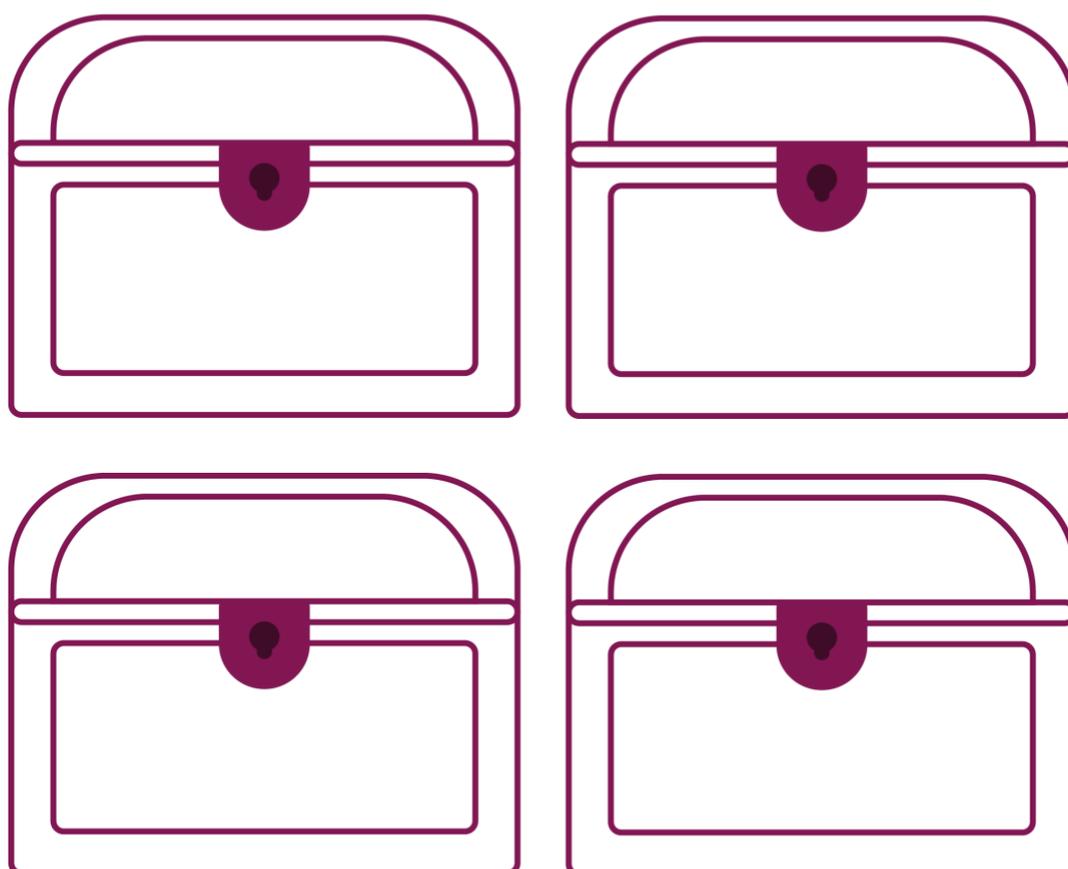
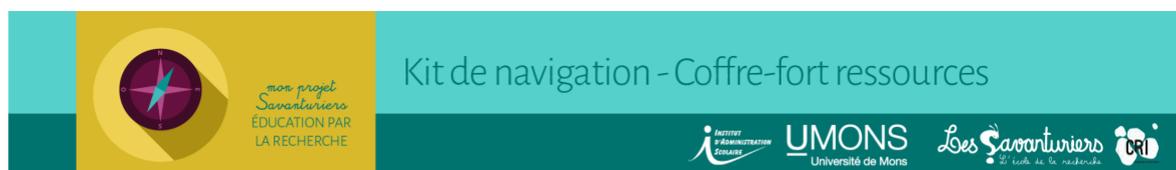
Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_bateau-A4.png »

Fichier au format A4 à imprimer, puis à plastifier, découper et déplacer sur le poster pour indiquer l'étape travaillée à chaque séance



Plastifier, découper puis déplacer sur le poster pour indiquer l'étape travaillée à chaque séance

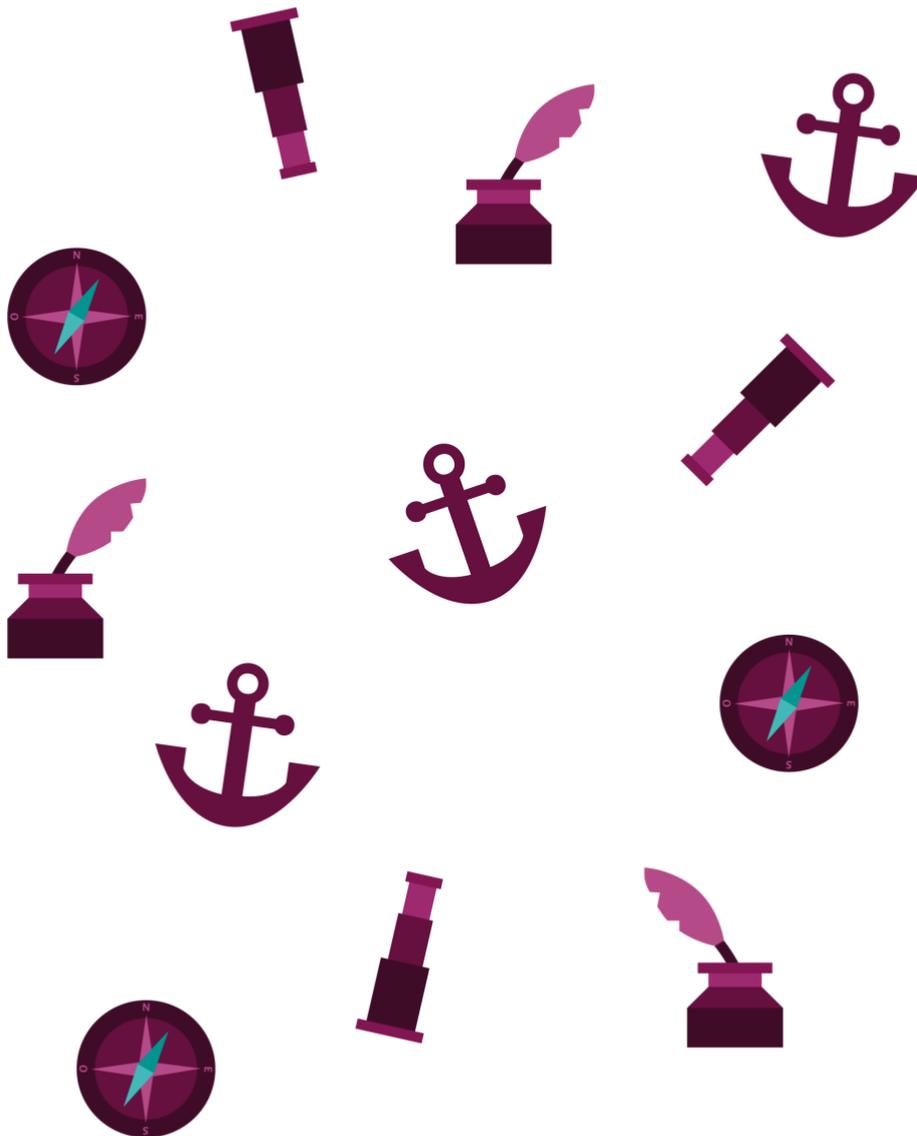
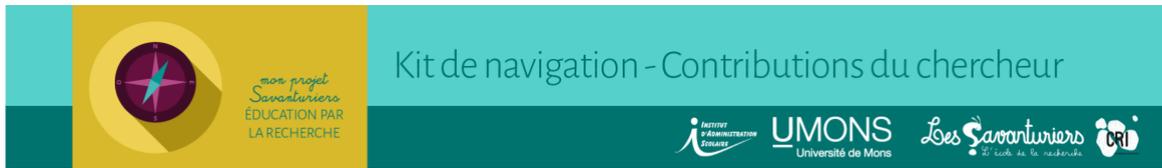
Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_icon-coffre-fort-A4.png »
Fichier au format A4 à imprimer, puis à découper, remplir avec le nom des ressources utilisées (documents, vidéos, etc.) et placer sur les étapes correspondantes



*Découper puis remplir avec le nom des ressources utilisées (documents, vidéos, etc.)
et placer sur les étapes correspondantes*

Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_icon-chercheurs-A4.png »

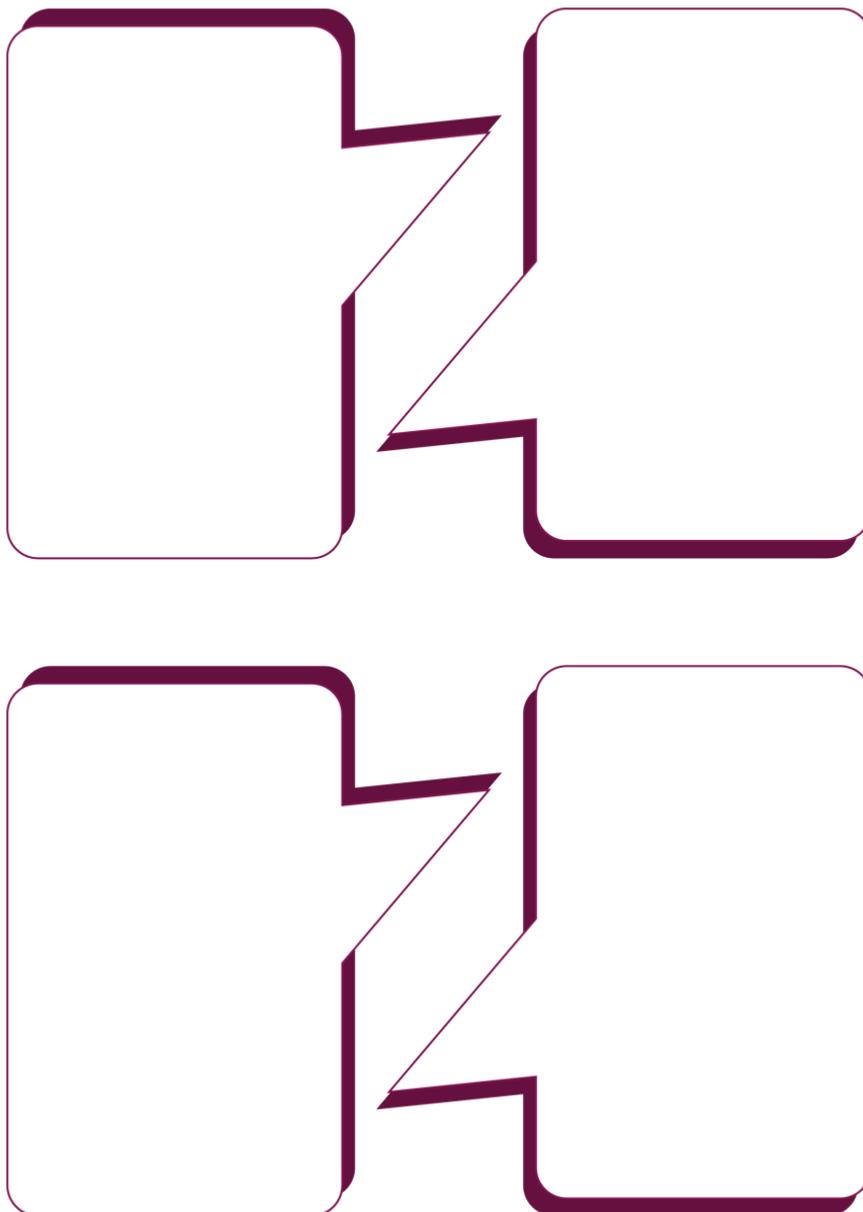
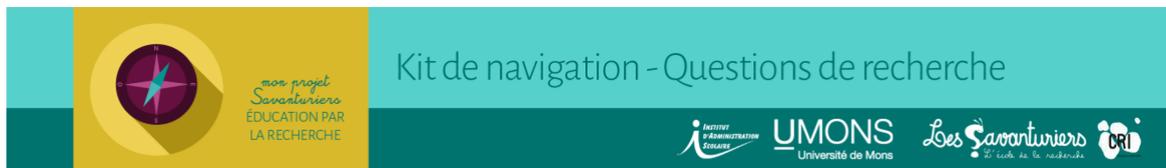
Fichier au format A4 à imprimer, puis à découper et placer sur les étapes auxquelles le chercheur a contribué à travers des conseils, ressources, rencontres, etc.



Découper puis placer sur les étapes auxquelles le chercheur a contribué à travers des conseils, ressources, rencontres, etc.

Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_icon-questions-A4.png »

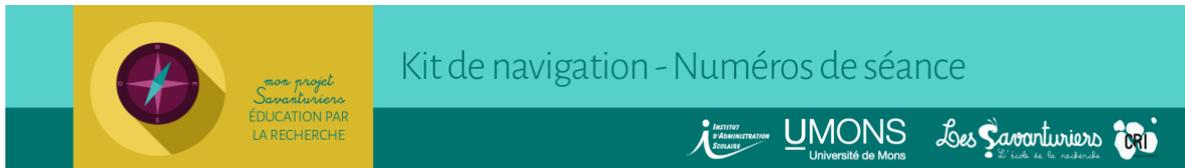
Fichier au format A4 à imprimer, puis à découper pour écrire les questions de recherche à placer sur la carte de navigation



Découper pour écrire les questions de recherche à placer sur la carte de navigation

Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_icon-chiffres-A4.png »

Fichier au format A4 à imprimer, puis à découper et placer sur les étapes abordées à chaque séance



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Découper puis placer sur les étapes abordées à chaque séance

5. LES ÉLÉMENTS DU CARNET DE CHERCHEUR

Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_cartenavig-elevesA4portrait.png »

Fichier au format A4 à imprimer, puis à remettre aux élèves pour coller dans leur carnet de chercheur



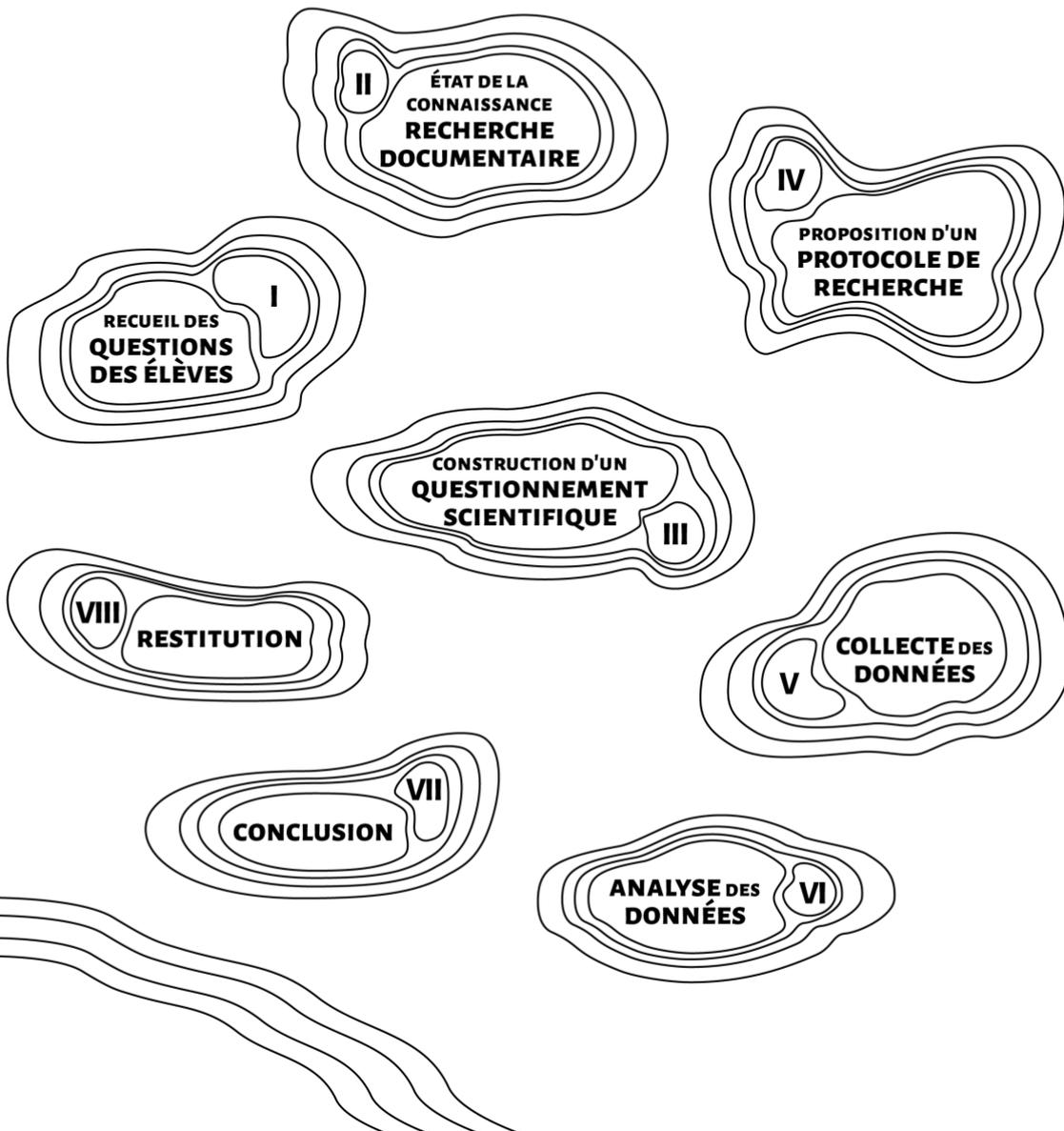
MA CARTE DE NAVIGATION PROJET SAVANTURIERS

NOM ET PRÉNOM :

CLASSE :

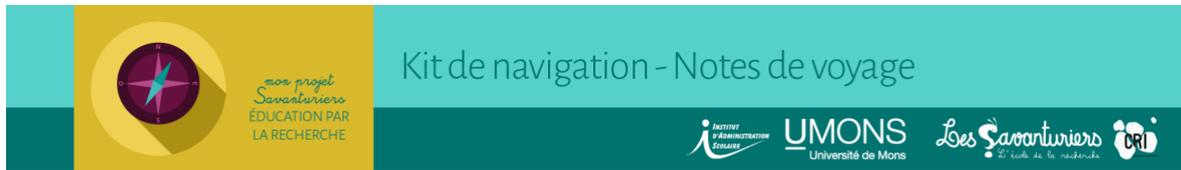
ÉCOLE :

ENSEIGNANT.E(S) :



Cf. pièce jointe « KIT-NAVIGATION_icon-notesvoyage-A4.png »

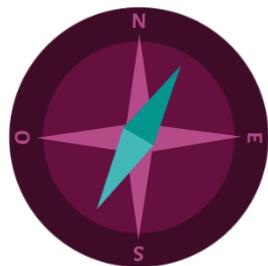
Fichier au format A4 à imprimer, puis à découper et faire remplir par les élèves pour coller dans leur carnet de chercheur



Découper puis faire remplir par les élèves pour coller dans leur carnet de chercheur

6. LES COMPÉTENCES SCIENTIFIQUES

6.1. Nos apprentissages



Les compétences
scientifiques que nous
mettons en œuvre comme des
chercheurs :

Découper et afficher à côté du poster. A chaque expédition, ajouter les compétences mises au travail dans le projet.

Dimension
créative



Proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème.

Dimension
critique



Poser des questions, se poser des questions

Dimension
collaborative



Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.

Dimension
méthodologique



Se repérer dans les étapes de la réalisation d'un projet de recherche individuel ou collectif, anticiper les difficultés éventuelles.

Dimension
créative



Identifier les évolutions des besoins et des objets techniques dans leur contexte.

Dimension
critique



Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document.

Dimension
collaborative



Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information.

Dimension
méthodologique



Imaginer l'organisation de différents éléments conceptuels.

Dimension créative



Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question.

Dimension critique



Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.

Dimension collaborative



Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.

Dimension méthodologique



Utiliser des documents donnant à voir une représentation de l'objet de recherche et suscitant la mise en perspective des connaissances existantes.

Dimension
créative



Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.

Dimension
critique



Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

Dimension
collaborative



Organiser en groupe un espace de réalisation expérimentale.

Dimension
méthodologique



Formuler un protocole de recherche, à partir de ses propres élaborations méthodologiques, celles des autres élèves et des chercheurs.

Dimension
créative



Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.

Dimension
critique



Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées.

Dimension
collaborative



Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.

Dimension
méthodologi



Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité dans la récolte de données.



Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.



Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages.



Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives.



Connaitre et appliquer des principes de validité et de fiabilité.

Dimension créative		Relier des connaissances acquises à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.
Dimension critique		Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose.
Dimension collaborative		Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.
Dimension méthodologique		Évaluer la quantité et la qualité de son activité scientifique et de son projet de recherche.

Dimension
créative



Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.

Dimension
critique



Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.

Dimension
collaborative



Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire et en témoigner.

Dimension
méthodologique



Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire un projet, exposer une argumentation.

6.2. Notre exploration éducative commune⁷

Compétence travaillée dans notre projet Savanturiers et tâche	Actions de base : Qu'est-ce que vous faites qui montre que vous travaillez cette compétence ?	Quelles sont les étapes à respecter pour exercer cette compétence de façon pertinente ?	Quels sont les outils, supports ou ressources pertinents pour exercer cette compétence ?	Quels critères vous utilisez pour ajuster et réussir la tâche ?	Dans quelles tâches (similaires ou pas) cette compétence peut-elle être utilisée de façon pertinente ?
<p><i>Exemple :</i> Compétence : Expliciter ses apprentissages Tâche : remplir une grille de suivi de nos apprentissages.</p>	<p>Identifier la compétence travaillée pendant la séance. Préciser la tâche dans laquelle la compétence est mise en œuvre. Décrire les différents éléments de la compétence.</p>	<p>Nommer les outils/supports utilisés pour effectuer la tâche. Décrire comment ces supports ont été utilisés étape par étape. Expliquer les éléments à prendre en compte pour s'assurer de réussir la tâche. S'ins</p>	<p>Les questions de cette grille. Les notes prises dans le cahier de chercheur concernant les apprentissages réalisés. Les compétences identifiées en début de séance.</p>	<p>S'inspirer des exemples ou d'autres description de compétences pour répondre aux questions. Commencer par des verbes d'action pour décrire les actions de base, les étapes et les critères. Repérer les notions importantes en gras.</p>	<p>Dans d'autres cours pour réfléchir aux apprentissages réalisés.</p>
<p><i>Exemple :</i> Compétence : Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information. Tâche : faire des recherches en ligne.</p>	<p>Rechercher des informations sur Internet. Copier et coller les informations intéressantes.</p>	<p>Identifier des mots clés avant de faire une recherche documentaire ; sélectionner les informations utiles ; rassembler les informations trouvées par mots clés ; noter les sources d'où provient chaque information.</p>	<p>L'outil <i>decodex</i> (https://www.lemonde.fr/verification/) pour vérifier les sources d'information. Un document Word pour rassembler toutes les informations utiles.</p>	<p>S'assurer de la pertinence des informations trouvées : elles permettent de décrire, d'approfondir notre question, de l'expliquer, etc. Vérifier la validité des informations : ce sont des informations validées par des scientifiques reconnus, les différentes informations trouvées concordent, etc.</p>	<p>Pour vérifier les informations qu'on nous donne.</p>

Au fil du projet, remplir le tableau à partir des éléments identifiés avec les élèves pour chaque compétence. Puis inclure les informations dans le questionnaire en ligne⁸ pour partager vos apprentissages avec d'autres classes.

⁷ Questions développées à partir de Coulet, J.-C. (2011). La notion de compétence: un modèle pour décrire, évaluer et développer les compétences. *Le travail humain*, 74, 1-30.

⁸ <https://bit.ly/2Npb8mW>

Compétence travaillée dans notre projet Savanturiers Et tâche	Actions de base : Qu'est-ce que vous faites qui montre que vous travaillez cette compétence ?	Quelles sont les étapes à respecter pour exercer cette compétence de façon pertinente ?	Quels sont les outils, supports ou ressources pertinents pour exercer cette compétence ?	Quels critères vous utilisez pour ajuster et réussir la tâche ?	Dans quelles tâches (similaires ou pas) cette compétence peut-elle être utilisée de façon pertinente ?

Au fil du projet, remplir le tableau à partir des éléments identifiés avec les élèves pour chaque compétence. Puis inclure les informations dans le questionnaire en ligne (<https://bit.ly/2Npb8mW>) pour partager vos apprentissages avec d'autres classes et découvrir ceux des autres.