

Maths : 20 heures
SVT : 3 heures
Technologie : 4 heures
Sc. Physiques : 6 heures
Arts plastiques : 3 heures
Français : 10 heures

Répartition hebdomadaire
16 semaines X 3 = 48 heures

Ateliers : 12 heures : Sc. Physiques et SVT + partenaires : étude d'indices présents sur une scène de crime (portrait-robot d'un suspect, relevé d'empreintes digitales, observation au microscope de cheveu, détermination de l'âge des asticots trouvés sur un cadavre...)

Maths : photographie des indices : proportionnalité et échelles.
Messages codés : cryptographie (sur les heures de co-enseignement français/maths).
Etude d'empreintes : les symétries.
Reconstitution d'un plan d'une scène de crime : constructions géométriques.
Arts plastiques : création du logo de la classe en choisissant 3 éléments identitaires, intégrant le nom et le niveau de la classe de manière lisible.
SVT : analyse d'indices sur la scène de crime : entomologie criminelle.
Sc. Physiques : identification d'un liquide retrouvé sur la scène de crime à l'aide de sa masse volumique
 Quelle quantité de sucre peut-on dissoudre dans le verre d'eau d'un diabétique ?
 Analyse de l'eau retrouvée dans les poumons d'un noyé.
 Etude d'une trajectoire de balle.
 Recherche de l'heure du crime en fonction de l'étude de l'ombre sur une photo ou une vidéo surveillance.
Technologie : information, communication, images, photos : gare aux manips !
 Les logiciels de retouches d'images.
 Les FakePhotos (photos truquées)
Français : lecture et étude d'une enquête de Sherlock Holmes afin de connaître les caractéristiques du personnage et du genre policier. **Ecrire** une nouvelle policière à partir de l'enquête réalisée en sciences en réutilisant les codes du roman policier et le personnage de Sherlock. **Lire** sa production à la classe (oral).

2 semaines pluridisciplinaires par trimestre
12 heures

Mise en scène d'une scène de crime et de l'intervention de la police scientifique, réalisation d'un panneau retraçant le déroulé d'une enquête, présentation des métiers de la police et des modalités d'un concours pour l'événement culturel de la Semaine Culturelle

Sciences Technologie et Société

Monde Economique et Professionnel

Artistique et culturel
Arts plastiques : création du logo de la classe en choisissant 3 éléments identitaires, intégrant le nom et le niveau de la classe de manière lisible.

Citoyen, Education aux Médias et à l'Information
 Information, communication, images, photos : gare aux manips !
 Les FakePhotos (photos truquées)

Avenir
 Les métiers de la police.
 Découverte d'un mode d'intégration : le concours.

Technologie : métiers de la police informatique.
Français, maths, Sc. Physiques et SVT : à l'aide de fiches métiers et des annales de différents concours (gardien de la paix), le professeur introduit ses leçons, ce qui donne du sens aux apprentissages.
 Les élèves préparent une présentation des différents métiers de la police et expliquent les modalités d'un concours.

Les langages pour penser et communiquer
 Maîtriser les règles d'orthographe lexicale et grammaticale.
 Connaître un lexique varié et riche.
 Argumenter, débattre.
 Participer à la verbalisation, écouter et accepter les avis divers et contradictoires.
Les méthodes et outils pour apprendre
 Utiliser le calcul littéral.
 Comprendre et utiliser des notions élémentaires de probabilités.
 Résoudre des problèmes de proportionnalité.
 Calculer avec des grandeurs mesurables ; exprimer les résultats dans les unités adaptées.
 Utiliser les notions de géométrie plane pour démontrer.
 Mobiliser des outils numériques.
La formation de la personne et du citoyen
 Travail de groupe, conduire un petit groupe.
 Comprendre et faire preuve de curiosité vis-à-vis des productions des autres et de l'art.
 Expérimenter, choisir, prendre des initiatives, organiser et gérer un travail, seul ou en équipe.
Les systèmes naturels et les systèmes techniques
Les représentations du monde et l'activité humaine
 Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques.
 Concevoir, créer, réaliser.

Organisation

Interventions disciplinaires

« Comment les maths et les sciences aident elles à résoudre une enquête »
5^{ème} Experts

Socle commun

Parcours éducatifs