



<b>Intitulé du moment numérique</b>	Mise en récit numérique d'un territoire et de son environnement proche
<b>Capacité (s)</b>	<p>Géographie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se situer dans l'espace (proche).</li> <li>• Réaliser un croquis</li> </ul> <p>SVT : réaliser des clichés photographiques légendés et titrés d'arbres (à différentes échelles) pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donner un nom d'espèce à un être vivant (repérer et identifier des critères utiles + utiliser une clé de détermination)</li> <li>• Identifier l'impact humain sur l'environnement</li> <li>• Observer un arbre au cours des saisons</li> </ul>
<b>Niveau</b>	6ème
<b>Place dans le programme</b>	<p>Géographie :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Thème I : Mon espace proche, paysages et territoires</li> </ul> <p>SVT :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observer un environnement proche (Partie 1)</li> <li>• Trier, classer les êtres vivants (Partie 5)</li> <li>• Observer et expliquer le peuplement en fonction des saisons (Partie 3)</li> </ul>
<b>Problématique de la leçon</b>	<p>Le nom de notre établissement, Collège Les Champs, renvoie à une image de campagne, renforcée par la sculpture de Jean Cardot (un taureau) et pourtant nous sommes en milieu urbain...</p> <p>Quelle « relation » entre espaces bâtis et espaces verts ?</p> <p>Quel est l'impact de l'Homme sur le milieu ?</p>
<b>Outils /ressources numériques</b>	<p>Tablettes</p> <p>Applications tablettes : Edugéo et Oruxmaps</p> <p>Outil de narration : Tour Builder</p>
<b>Ressources Éduthèque</b>	<p><input checked="" type="checkbox"/> oui</p> <p>Ressource (s) : Edugéo (application tablette)</p> <p><input type="checkbox"/> non</p>
<b>Modalité dominante</b>	<p><input type="checkbox"/> Travail en autonomie</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Travail collaboratif : Les élèves sont en binômes pour la réalisation du croquis et le prélèvement d'informations in situ, puis en petit groupe pour la réalisation de la narration (réalisation de l'arboretum numérique).</p>
<b>Temps</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 sorties sur le terrain d'environ 1h à 2h</li> <li>• 3 séances de narration d'environ 1h à 2h</li> </ul>
<b>Hypothèse de départ : en quoi le numérique est-il un facilitateur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meilleure appropriation de l'espace par les élèves pour mieux le respecter.</li> </ul>

d'apprentissage ?

- Possibilités de multiples reprises et reformulations.
- Favoriser le travail en équipe pour développer l'autonomie et l'entraide élèves.
- Le numérique comme source de motivation pour réaliser un projet émanant des professeurs.

Auteur (s)

Laurence Chauvet-Juquel (SVT), Christel Mathevon (SVT),  
Franck Besqueut (HGEMC)

Moments numériques testés en  
classe  
(estimation)

octobre

1. novembre

décembre

janvier

**2. février**

mars

avril

**3. mai**