

Cycle 3 : Questionner le monde du vivant de la matière et des objets.

Compétences travaillées : (à développer et à adopter au contexte de la production réalisée)

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques : *domaine 4 du socle*
- Concevoir, créer, réaliser : *domaines 4, 5 du socle*
- S'approprier des outils et des méthodes : *domaine 2 du socle*
- Pratiquer des langages : *domaine 1 du socle*
- Mobiliser des outils numériques : *domaine 2 du socle*
- Adopter un comportement éthique et responsable : *domaine 3,5 du socle*
- Se situer dans l'espace et dans le temps : *domaine 5 du socle*

Les jeux proposés n'abordent pas de façon approfondie les notions notées dans le tableau.

Ils peuvent être :

1 : le départ, l'élément déclencheur, la situation problème et le sujet à questionnement. Le travail, les recherches et demandes pourront être impulsées par la demande provenant des élèves ou de l'enseignant d'éclaircissement aux niveaux disciplinaires ou/et linguistiques.

Les jeux numériques ne peuvent pas se substituer à un apprentissage. Ils devront être accompagnés d'un enseignement scientifique et linguistique basé sur l'observation, l'expérimentation, la mémorisation.

2 : proposés en fin d'apprentissage des notions disciplinaires et linguistiques. Un moyen de voir les acquisitions des élèves.

A travers la narration ou/et les jeux numériques de nombreux domaines peuvent être abordés en EDD, en fonction de l'âge des élèves et des programmes officiels.

Les jeux numériques : les points qui peuvent être abordés en classe en Histoire-Géographie, sciences et EDD- cycle 3

Jeux numériques	Tests d'évaluation	Capacités <u>abordées</u>
1 : Géographie		
1.1 : Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques		
Jeu 1 : Situer le nom des pays et des régions ayant des langues romanes	Nommer et localiser les grands repères géographiques.	-Localiser des pays européens ayant une langue romane : Italie, France, Espagne, Portugal, Roumanie.
	Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique	-Localiser des régions étudiées (ayant une langue romane) : Occitanie, Val d'Aran, vallée d'Aoste,
Jeu 3 : Situer les langues romanes sur leur espace	Nommer, localiser et caractériser des espaces.	-Connaître les langues nationales des différents pays européens.
		-Connaître les caractéristiques physiques et économiques de ces régions ou pays
1.2 : Consommer en France		
Jeu 15 : Où trouve du miel ?	Satisfaire les besoins alimentaires	-Connaître les différents lieux d'approvisionnement d'un produit alimentaire.
2 : Langues vivantes (étrangères ou régionales)		
Jeu 2 : Langues romanes ou non ?	Reconnaître l'origine des différentes langues.	-Classer les langues en fonction de leur origine : romane ou non romane.
Jeu 4 : Reconnaître les langues régionales à l'écrit	Prendre des indices à l'écrit pour reconnaître une langue.	-Percevoir la relation entre certains graphèmes, signes et phonèmes spécifiques à une langue.
Jeu 5 : Reconnaître les langues régionales à l'oral	Prendre des indices dans un énoncé oral pour différencier une langue d'une autre.	-Reconnaître des sons, de l'accentuation, des rythmes et des courbes intonatives propres à chaque langue.

Jeu 13 : Les mots de l'eau dans nos langues	Comprendre la définition de mots de l'eau dans différentes langues.	-Associer un mot entendu dans différentes langues et sa définition. Métalinguistique : repérage du radical
---	---	--

Jeux numériques	Capacités <u>abordées</u>	Tests d'évaluation
3 : Identifier des enjeux liés à l'environnement		
3.1 : Identifier quelques impacts humains dans un environnement		
Jeu 6 : Activité durable ou non ?	Mesurer les impacts positifs et négatifs du comportement humain sur l'environnement.	Différencier un comportement éco-responsable d'un comportement négatif sur l'environnement.
4 : Matière, mouvement, énergie, information		
4.1 Identifier différentes sources d'énergie et connaître quelques conversions d'énergie.		
Jeu 7 : De l'énergie pour quoi faire ?	Prendre conscience que l'être humain a besoin d'énergie pour se chauffer, se déplacer, s'éclairer.	Associer une source d'énergie à une fonction.
Jeu 8 : Les types d'énergie	Connaître différentes sources d'énergie et identifier si elles sont renouvelables ou non.	Sources d'énergie : - pétrole - le charbon - le soleil - le vent - l'éolienne - le panneau solaire - le nucléaire
Jeu 9 : Energie renouvelable ou non renouvelables ?	Identifier si des énergies sont renouvelables ou non ?	
Jeu 10 : Le cycle de l'eau	Connaître les différentes étapes qui constituent le cycle de l'eau et le vocabulaire spécifique à ses étapes.	Lexique de l'eau : -l'évaporation -l'infiltration -la condensation -les précipitations

<p>Jeu 11 : Nos connaissances sur l'eau (1)</p>	<p>Identifier quelques éléments d'une chaîne d'énergie domestique.</p>	<p>Lexique : affluent, barrage, aqueducs... Connaître l'acheminement de l'eau domestique.</p>
<p>Jeu 12 : Nos connaissances sur l'eau (2)</p>	<p>Avoir des connaissances générales sur l'eau : lexique,</p>	<p>Les connaissances qui peuvent être évaluées sont de plusieurs ordres : techniques, géographiques, scientifiques.</p>
<p>5 : Histoire : Une trace de l'Empire Romain</p>		
<p>Jeu 14 : Le pont du Gard</p>	<p>Connaître les fonctions d'une construction romaine : le Pont du Gard.</p>	<p>-Connaître l'origine, la nature et les fonctions du Pont du Gard.</p>
<p>Jeu 3 : Situer les langues romanes sur leur espace</p>	<p>Les Romains Quels héritages des mondes anciens ?</p>	<p>La colonisation romaine les apports de la romanité la romanité</p>