


**1. Comprendre un document : une photographie**

"Je vais projeter un document, vous allez l'observer puis chercher à répondre aux questions posées."

Projeter le document de découverte, lire les questions et laisser les élèves écrire leurs propositions de réponse sur l'ardoise.

Pour identifier les éléments de la photo (cours d'eau, bâtiment et place), cliquez sur l'icône  et projetez le plan de la ville en plein écran.

MATÉRIEL

- ▶ Logiciel
↳ document de découverte
- ▶ Ardoise

**2. Comprendre un document : un document dynamique**

Projeter la vidéo. Faire reformuler par les élèves son contenu.



- ▶ Logiciel
↳ document animé

**3. Comprendre un document : une photographie**

"Nous allons maintenant travailler à partir de cette photo."

Faire lire les consignes aux élèves. Leur laisser 10 minutes pour compléter la fiche puis procéder à la mise en commun. Prévoir un temps de correction.



- ▶ Logiciel + classeur
↳ fiche-élève à photocopier (FE1)
↳ corrigé (FE1_CORR pour l'enseignant)

**4. Pratiquer différents langages en géographie : écrire pour structurer sa pensée et son savoir**

"Notez sur votre cahier d'essai ce que vous avez retenu de cette séance."

Laisser quelques minutes aux élèves puis mise en commun sur proposition des élèves et de l'enseignant.



- ▶ Cahier d'essai

**5. Trace écrite et lexique**

Copier la trace écrite de la classe. À défaut, une trace écrite est fournie.

Distribuer le lexique, le faire lire et coller par les élèves.



- ▶ Cahier ou feuille de classeur
- ▶ CD + classeur
↳ trace écrite, modèle (FE2)
↳ lexique à photocopier (LEX1)

**6. Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
Nommer, localiser et caractériser des espaces**

Activité interactive "Relier les paysages à leurs noms"

Les élèves écrivent leur réponse sur l'ardoise, afin que tous puissent réfléchir et être actifs pendant cette phase.



- ▶ Logiciel
↳ activité interactive
- ▶ Ardoise