

# Présentation générale

---

Cet ouvrage contient tous les documents et supports nécessaires à vos séances de géographie en CM2 :

**classeur..... documents papier**  
**espace de téléchargement..... logiciel + documents au format numérique**

La progression proposée ci-dessous est celle qui figure au sein du logiciel. Par commodité, nous vous conseillons de la suivre mais, bien sûr, rien ne vous empêche d'adapter les séances à vos besoins, au niveau des élèves et au temps dont vous disposez.

La plupart des séances sont construites ainsi :



## 1) Réactivation (exercice interactif de la séance précédente)

Pour réactiver la mémoire des élèves, l'enseignant projette l'activité interactive qui concluait la séance précédente (cf. § 7. *Activité interactive*). Il est aussi possible d'interroger les élèves à propos du lexique, en utilisant l'ardoise.



## 2) Document de découverte

Un document est projeté en classe. Quelques questions simples permettent d'introduire la thématique de la séance. Les élèves peuvent écrire leurs réponses sur l'ardoise afin que tous soient actifs durant cette phase.



## 3) Exercices écrits (fiche-élève papier)

Après la mise en place d'une situation par le document de découverte, la fiche-élève donne l'occasion à chaque élève d'interroger différents types de documents (photographies, cartes, tableaux, données...) et de construire ses connaissances et compétences. La fiche peut être projetée à partir du logiciel.

- Fiche-élève papier > classeur
- Fiche-élève PDF + fiche corrigée PDF > à télécharger / *documents-élèves*



## 4) Document animé : vidéo

Une courte vidéo complète les notions-clés. Elle permet d'animer la séance tout en mobilisant l'intérêt des élèves. Selon les chapitres, cette vidéo se trouve avant l'exercice écrit ou après la trace écrite : fiez-vous au guide enseignant qui décrit précisément chaque déroulé de séance.



## 5) Élaboration de la trace écrite

L'enseignant invite les élèves à noter sur leur cahier ce qu'ils ont retenu de la séance. Puis, après une mise en commun des propositions, la trace écrite de la classe est élaborée collectivement.



## 6) Trace écrite et lexique

Les élèves copient la trace écrite de la classe sur leur cahier.


Si nécessaire, un modèle de trace écrite est fourni, sous forme de texte à trous ou de texte complet (les astérisques renvoient au lexique). L'enseignant peut ainsi adopter une pédagogie différenciée, notamment pour les élèves en difficulté face à l'écrit.

On peut le consulter au sein du logiciel en cliquant sur  (en haut à droite de l'écran)

- Modèle papier > classeur
- Modèle PDF > à télécharger / *documents-élèves*

Le lexique est à distribuer aux élèves qui le colleront dans leur cahier.

Il fait partie de la leçon.

On peut aussi le consulter au sein du logiciel en cliquant sur  (en haut à droite de l'écran).

- Lexique papier > classeur
- Lexique PDF > à télécharger / *documents-élèves*



## 7) Activités interactives

Ces activités permettent aux élèves de réinvestir en groupe classe ce qu'ils viennent d'apprendre, et de s'approprier le lexique. Selon les séances, elles peuvent prendre plusieurs formes :

- **Déplace** On déplace des étiquettes pour compléter une légende, un schéma, etc.  
Attention : parfois, il faut respecter l'ordre numérique...  
Le bouton *Vérifier* permet de repérer les étiquettes mal placées : elles retournent à leur place d'origine.
- **Associe** On associe des étiquettes à des phrases.  
Le bouton *Vérifier* permet de repérer les étiquettes mal placées : elles retournent à leur place d'origine.
- **Relie** On relie des phrases ou des expressions, des photos ou des croquis...  
Le bouton *Vérifier* permet de repérer les bonnes associations. Les liens erronés sont effacés.
- **QCM** Pour répondre aux questions, les élèves doivent choisir parmi trois réponses.  
Le bouton *Vérifier* permet d'afficher la bonne réponse (attention, la consigne indique si plusieurs réponses sont possibles).

### Bibliothèque : cartes, photos et schémas

Le logiciel donne accès à une bibliothèque qui regroupe, par chapitre, les documents (cartes, photographies, schémas...) qu'il peut être intéressant de projeter en plein écran :



- Index > classeur / page 15

### Évaluation

À la fin de chaque séquence (ou en fin de chapitre 2 pour le thème 1), les acquisitions des élèves sont évaluées à partir de la grille de suivi préconisée dans le cadre du LSU. La fiche-évaluation peut être projetée en classe à partir du logiciel, une fiche corrigée est fournie.

- Fiche-évaluation papier > classeur
- Fiche-évaluation PDF + fiche corrigée > à télécharger / documents-élèves

### Webographie - Bibliographie

Pour compléter le dispositif, une **webographie** et une **bibliographie** renvoient vers différents types de ressources complémentaires.

**Astuce** : pour faciliter la saisie des hyperliens dans la barre de recherche, utilisez les liens courts indiqués !

- Webographie, bibliographie > classeur / Notes pour l'enseignant