

Présentation générale

Cet ouvrage contient tous les documents et supports nécessaires à vos séances de sciences et technologie en CM :

- **Le classeur contient tous les documents papier.**
- **Le lien de téléchargement* fournit le logiciel, ainsi que les documents complémentaires au format numérique.**

* Voir précisions pratiques en page de garde.

Le logiciel est organisé de manière à présenter les documents dans l'ordre de la séance. 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.

Les séances sont généralement construites ainsi :



1) Un document de découverte

Ce document est projeté en classe, accompagné de questions simples, qui permettent d'introduire la thématique de la séance. Les élèves peuvent généralement écrire leur réponse à l'ardoise, afin que tous soient actifs durant cette phase.



2) Des travaux sur une fiche-élève

Chaque séance est accompagnée d'une ou plusieurs fiches-élèves. Elles sont le plus souvent proposées en plusieurs versions, de difficulté croissante, afin de permettre une différenciation : la même activité est alors déclinée avec des consignes et/ou des présentations et/ou des données plus ou moins complexes. Nous avons cherché à répondre aux besoins des élèves, qui sont différents selon leur niveau de classe (CM1 ou CM2), ou selon leurs compétences individuelles – en particulier leurs compétences de lecteur. Il vous appartient de choisir en fonction de votre public le travail qui leur conviendra le mieux.

Lorsqu'une seule fiche est proposée, vous pouvez constituer des binômes : un élève peut être proposé en tuteur d'un autre. Vous pouvez aussi proposer des versions différentes au sein de la même classe. Le sujet étant le même et les fiches étant projetables à partir du logiciel, il sera d'autant plus aisé de revenir en groupe classe pour la fin de la séance.

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



3) Un document animé

Une courte vidéo complète les notions-clés. Elle permet de dynamiser la séance tout en mobilisant l'intérêt des élèves, en les recentrant sur l'essentiel et en revenant sur certains obstacles (conceptions initiales erronées ou vocabulaire non maîtrisé).



4) Une trace écrite

L'enseignant(e) 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 est élaborée collectivement, puis copiée par les élèves.

Si nécessaire, une proposition de trace écrite est fournie, sous forme de texte à trous ou de texte complet. L'enseignant(e) peut ainsi adopter une pédagogie différenciée, notamment pour les élèves en difficulté face à l'écrit.


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

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



5) Un lexique

Ce lexique est à coller sous la trace écrite, il fait partie intégrante de la leçon. Certains termes font l'objet d'un exercice dans l'évaluation de fin de chapitre.

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

- Modèle papier > classeur
- Lexique PDF > à télécharger / *documents complémentaires*



6) Un ou des exercices interactifs pour s'appropriier le cours ou le compléter

Ces activités permettent aux élèves de réinvestir en groupe classe ce qu'ils viennent d'apprendre, et de s'approprier le lexique. Ces exercices peuvent aussi être utilisés à d'autres moments qu'en fin de séance (le lendemain ou plusieurs jours après, lors de rituels) afin de réactiver la mémoire des élèves. 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 plusieurs réponses.
Le bouton *Vérifier* permet d'afficher la bonne réponse (attention, la consigne indique si plusieurs réponses sont possibles).
- **Vrai/Faux** Les élèves lisent une affirmation et choisissent si elle est vraie ou fausse.
Le bouton *Vérifier* permet d'afficher la bonne réponse.



7) Les cartes Mémo-Sciences : un feedback immédiat et un outil de mémorisation

À la fin de chaque chapitre, dans la partie *Évaluation*, des cartes Mémo-sciences aident à la mémorisation active. De par leur interactivité, ces cartes peuvent aussi être reprises à différents moments de l'année pour favoriser une mémorisation à plus long terme.

Elles peuvent être projetées au sein du logiciel : les élèves réfléchissent individuellement, avec leur ardoise par exemple. En fin de séance, elles permettent un *feedback* immédiat : l'enseignant(e) peut ainsi vérifier que les élèves ont compris les notions en jeu et les élèves peuvent s'en servir pour s'auto-évaluer.

Elles peuvent également être téléchargées au format PDF (un fichier par thème) : il est ainsi possible de les imprimer pour les mettre à disposition dans la classe. Les élèves pourront alors tester leurs connaissances : les cartes auxquelles ils n'ont pas répondu correctement pourront constituer un tas à réviser, sur lequel les efforts devront se concentrer.

Ces cartes, de par leur interactivité, peuvent être reprises à différents moments de l'année pour favoriser une mémorisation à plus long terme.

- Cartes Mémo-Sciences PDF > à télécharger / *documents complémentaires*



8) Bibliothèque : documents à projeter

Le logiciel donne accès à une bibliothèque regroupant, dans certains chapitres, les documents qu'il peut être intéressant de projeter en plein écran. Pour cela, cliquez sur (en haut à droite de l'écran).



9) Évaluation (fiche-élève papier)

À la fin de chaque chapitre, les acquisitions des élèves sont évaluées à partir de la grille de suivi préconisée dans le cadre du LSU. Une ou plusieurs versions sont proposées. Elles peuvent être projetées en classe à partir du logiciel.

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



10) Webographie

Pour compléter le dispositif, une webographie renvoie 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(e)*