



Habiter la ville de Chicago

publié le 13/03/2013 - mis à jour le 20/03/2013

Un environnement numérique pour l'apprentissage

Descriptif :

Ce projet développé par trois enseignants de l'académie de Poitiers de trois disciplines différentes propose des situations-problèmes pour l'apprentissage de collégiens en géographie en classe de 6ème et en SVT pour celles de 3ème.

Sommaire :

- Innover pour refonder
- Habiter la ville de Chicago

● Innover pour refonder

Le projet « Habiter la ville de Chicago : un environnement numérique pour l'apprentissage » a été sélectionné (30 équipes parmi 467 candidates au plan national) pour les journées de l'innovation des **27 et 28 mars 2013** à la Maison de l'UNESCO à Paris.

Ces journées sur le thème « Innover pour refonder » proposent un programme sur plusieurs axes dont celui des usages numériques au service des apprentissages de tous les élèves et des personnels de l'éducation.

« Habiter la ville de Chicago » représentera l'académie de Poitiers à ces journées nationales de l'innovation.

● Habiter la ville de Chicago

Nous sommes trois enseignants de trois disciplines différentes pour former l'équipe qui a conçu puis développé ce projet depuis 2010.

Nous avons souhaité proposer des situations-problèmes pour l'apprentissage de collégiens en géographie en classe de 6ème et en SVT pour celles de 3ème.



(c) Ian Britton - [FreeFoto.com](https://www.freefoto.com/)
Licence CC by-nc-nd

Par l'utilisation d'une application numérique les élèves de 6ème ont à traiter des tâches complexes (découvrir la ville, vivre dans la ville, réaliser un reportage) et ceux de 3ème à mener une démarche d'investigation pour résoudre une énigme policière.

Nous avons cherché à favoriser certaines attitudes des élèves (motivation, autonomie, créativité, travail en équipe) pour une acquisition efficace de connaissances et compétences disciplinaires et transversales.

L'environnement numérique, support de nos intentions pédagogiques, est un outil en ligne, libre d'accès et multimédia, qui s'appuie sur un scénario ludique au service de scénarios pédagogiques. Il propose, de manière cohérente pour les deux disciplines, une mise en situation, une consigne à traiter, des supports à exploiter ainsi que des aides ciblées.

Enfin nous avons également voulu évaluer notre dispositif tant par l'observation des enseignants que par la perception des élèves pour la démarche mise en œuvre. De ces résultats nous pourrions évoquer les perspectives possibles.

Suite aux journées de l'innovation nous vous ferons part, ici même, d'un retour de cette expérience vécue.

- ▶ [Pour utiliser l'environnement numérique](#) ↗
- ▶ [Pour consulter la fiche Expérithèque](#) ↗
- ▶ [Les journées de l'innovation sur Eduscol](#) ↗
- ▶ [Les journées de l'innovation sur Respire](#) ↗
- ▶ [La vidéo de notre présentation](#) ↗



Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.