

## Fiche présentation du scénario

Intitulé du scénario numérique	« Sur les traces de la Seconde Guerre mondiale »	
Capacité (s)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trouver, sélectionner et exploiter des informations.</li> <li>- Utiliser des moteurs de recherches, des systèmes d'information géographiques.</li> <li>- Poser des questions, se poser des questions à propos de situations historiques ou/et géographiques.</li> <li>- Réaliser une production audio-visuelle, un diaporama (ici, un fichier .kmz)</li> </ul>	
Cycle	Cycle 4	
Niveau	troisième	
Place dans le programme	Fin du cours sur la Seconde Guerre mondiale	
Compétences travaillées	« s'informer dans le monde du numérique »	
Problématique de la leçon	Quelles traces de la Seconde Guerre mondiale peut-on relever dans le nom des rues de Cambrai ?	
Outils /ressources numériques	Salle pupitre / Google Earth	
Ressources Éduthèque éventuellement	<input type="checkbox"/> oui Ressource (s) : <input checked="" type="checkbox"/> <b>non</b>	
Modalité dominante	<input type="checkbox"/> Travail en autonomie <input checked="" type="checkbox"/> <b>Travail collaboratif</b> <input type="checkbox"/> Synchrone <input type="checkbox"/> Asynchrone	
Temps	2 heures en salle pupitre	
Hypothèse de départ : en quoi le numérique est-il un facilitateur d'apprentissage et d'acquisition de la compétence ?	On demande aux élèves de repérer les rues portant un nom lié à la Seconde Guerre mondiale et de réaliser un guide collaboratif numérique de la ville de Cambrai : cette activité « concrète » doit les mener à faciliter l'apprentissage et l'acquisition de la compétence « s'informer dans le monde du numérique »	
Auteur (s)	Philippe DELDALLE	

Scénario numérique testé en classe (estimation)	<input type="checkbox"/> octobre	<input type="checkbox"/> février
	<input type="checkbox"/> novembre	<input type="checkbox"/> mars
	<input type="checkbox"/> décembre	<input type="checkbox"/> avril
	<input checked="" type="checkbox"/> <b>janvier</b>	<input type="checkbox"/> mai