

Fiche présentation du scénario Identifiant°

Donner un identifiant type nom académie_numéro

Le titre du fichier reprendra cet identifiant

Intitulé du scénario numérique	Qu'est-ce qu'être pauvre ? Connaître un indicateur mesurant le développement et en comprendre la pertinence et ses limites.
Capacité (s)	Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques S'informer dans le monde du numérique Comprendre un document Pratiquer différents langages en histoire et en géographie
Cycle	4
Niveau	5e
Place dans le programme	Th 1 La question démographique et l'inégal développement (2e partie) » Répartition de la richesse et de la pauvreté dans le monde. On abordera ensuite, à grands traits, la géographie de la richesse et de la pauvreté à l'échelle du monde. L'objectif est de sensibiliser les élèves à l'inégale répartition des richesses. Ils découvrent aussi que les différents niveaux de richesse et de pauvreté et donc les inégalités sociales sont observables dans tous les pays. L'outil cartographique est important pour aborder les questions liées à ce thème, qui est en lien très évident avec le suivant.
Compétences travaillées	» Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres. Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués » Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique. » Comprendre le sens général d'un document. » Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question. » Savoir que le document exprime un point de vue, identifier et questionner le sens implicite d'un document » Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger
Problématique de la leçon	→ Qu'est-ce qu'être pauvre ? Que mesure le développement ?
Outils /ressources numériques	Site : http://hdr.undp.org/fr/data
Ressources Éduthèque éventuellement	<input type="checkbox"/> oui Ressource (s) : <input checked="" type="checkbox"/> non

Modalité dominante	<input checked="" type="checkbox"/> Travail en autonomie <input type="checkbox"/> Travail collaboratif <input checked="" type="checkbox"/> Synchrone <input type="checkbox"/> Asynchrone
Temps	Moment numérique (environ 30 – 40 minutes)
Hypothèse de départ : en quoi le numérique est-il un facilitateur d'apprentissage et d'acquisition de la compétence ?	<p>→ L'élève dispose dans son manuel ou dans son cours d'indices ou d'indicateurs synthétiques de la pauvreté, du développement...L'accès aux bases de données statistiques permet de décortiquer les différents composants de ces indices afin que l'élève appréhende la construction de cet indicateur et ce qu'il reflète.</p>
Auteur (s)	Julien Ruffinatto

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