

# Dossier pédagogique

## Défiweb

### Théodule et la mission EDD

### Théodule et la mission Ecovan



L'équipe TICE 45 / ERUN 45 et les CPC/CPD 45 vous proposent un dixième Défiweb : Théodule et la mission Ecovan.

Il est disponible à l'adresse <http://defiweb45.tice.ac-orleans-tours.fr>

Celui-ci est constitué de 8 activités pour les cycles 2 et 3, ULIS-école, ULIS-collège et SEGPA.

Il est centré cette année sur l'**Education au Développement Durable** et plus spécifiquement : la santé et l'alimentation, l'énergie renouvelable, la biodiversité, et réduire/réutiliser/recycler.

Au-delà de la résolution des énigmes, l'objectif est de favoriser l'utilisation de l'outil informatique à travers différents logiciels et applications (traitement de textes, logiciels de dessin, de photos, de sons, Internet...).

1. Préambule
2. La trame de l'histoire
3. Le tableau de bord
4. La mappemonde
5. Les domaines d'activités
6. L'activité
7. Conseils avant de participer au Défiweb
8. Tableau des énigmes

## Préambule

Le Défi Web s'adapte au rythme de travail de votre classe sur l'année scolaire. Il est ouvert de novembre 2019 à juin 2020. Cependant, il convient de respecter une fréquence de recherche adaptée.

Certaines activités proposées sont déclinées par niveaux dans chaque cycle. Pour les élèves à profil particulier (ULIS-école, ULIS-collège et SEGPA), les enseignants auront l'opportunité d'inscrire leurs élèves dans les épreuves qui correspondent à leurs connaissances.

Quand vous vous connectez, vous accédez au « Tableau de bord du Défiweb » qui synthétise les réussites de votre classe, liens vers les activités et liens autres.

## La Trame de l'histoire

L'écoute de la bande annonce dessinée permet à la classe d'impulser une dynamique nécessaire autour du Défiweb. Sa vidéo projection est souhaitée avant utilisation.

Elle est présente dès votre première connexion sur le panneau de contrôle.



En cette belle journée, Théodule travaille sur l'escape game 2022.



Son écran se brouille et un message « SOS EDD » s'affiche. Théodule est interloqué...



Une image floue apparaît en fond. Il distingue la forme d'un personnage non humain qui cherche à lui parler.



Théodule clique sur « Théo traduction », lui permettant de décoder le message suivant :



« Notre planète Résidule se meurt. Notre air devient irrespirable. De nombreux habitants sont en mauvaise santé.



Nous ne savons plus quoi faire de nos déchets. Nos ressources naturelles s'épuisent dramatiquement.

Nous faisons appel à vous car notre planète ressemble beaucoup à la vôtre et nous avons constaté que vous avez engagé des actions pour la protéger.



S'il vous plait, aidez-nous ! ... ».

Théodule sait qu'il peut compter sur les élèves pour l'aider à résoudre ce nouveau défi interplanétaire.



*Théodule dit ainsi :* « Encore une fois, je te propose de me suivre lors de mon périple aux quatre coins du monde.



Cette année, je vais me déplacer en « Ecovan » afin de découvrir les différentes actions de préservation de notre planète.



Si tu es d'accord, tu devras répondre aux énigmes envoyées par Priobobule, l'habitant de Résidule.



Afin de les aider, je me chargerai ensuite de les transmettre, via mon « Théo décodeur » que je viens d'installer dans mon « Ecovan ».



Alors, inscris ta classe au Défiweb E.D.D. et...à toi de jouer pour la grande mission écovan !



# Le tableau de Bord

Bouton de déconnexion

Télécharger la documentation ci-présente

Voir / Revoir le teaser animé du Défiweb E.D.D.

Maquette complémentaire pour suivre le périple de Théodule sur la mappemonde

Etat des 8 activités réalisées par la classe pour chaque domaine EDD

Information sur les 3 états de planètes : Niveau 1, 2, 3  
Le niveau 3 le + élevé est celui à atteindre.

Carte pour accéder à la mappemonde et réaliser les activités.

Etat d'avancée de la classe. Chaque activité validée, modifie le quart de planète correspondant jusqu'au niveau 3.

L'image de réussite apparaît si les 8 activités sont réalisées.



Evolution possible des quarts de planète selon les domaines

# La MAPPEMONDE ...Selon Théodule



Afin de se diriger vers l'une des 8 activités souhaitées, vous devez cliquer sur les parties de la mappemonde selon Théodule.

Un clic sur l'un des continents permet de zoomer dessus.

Sur chaque continent zoomé, il vous est désormais possible de cliquer sur l'objet mystère menant à l'activité.

Il est également conseillé de réaliser la maquette de la mappemonde avec l'Ecovan. Cela permet ainsi à la classe, à partir d'une activité en Arts plastiques, de se représenter le monde et les différents continents rencontrés par Théodule tout au long de l'aventure. Vous pourrez ainsi annoter pérégrinations tout au long de ce Défiweb, tout en favorisant les repères spatiaux.



Vous pouvez y accéder par l'intermédiaire du bouton « Maquette » sur votre tableau de Bord. Les explications pour le modèle de construction de la mappemonde, ainsi que l'écovan sont fournies aux élèves. (A adapter selon l'âge) La maquette peut être imprimée en A3 si votre école possède un

copieur A3 (sélectionner A3 alors dans option d'impression).



ses









suivre

En cliquant sur le bouton Retour/Ecovan, vous retournez sur **le tableau de bord du Défiweb**, qui vous permet de suivre la progression des activités réussies.

## Les domaines d'activité

Les objets remarquables où cliquer sur chaque continent sont au nombre de 8, correspondant aux 8 activités à réaliser. Ils correspondent aux zones géographiques ou pays mettant en avant des exemples de dispositifs EDD. 4 thématiques EDD sont abordées sur ce défi.



		Domaine E.D.D.			
		Réduire, Réutiliser, Recycler	Santé, Alimentation	Energie renouvelable	Biodiversité
Zone Géographique	Afrique Centrale	 un puits			
	Amérique Centrale		 une tomate		
	Australie			 une éolienne	
	Brésil	 une poubelle de tri			
	Canada				 un crapaud
	Chine			 un panneau photovoltaïque	
	Europe Occidentale		 une bêche		
	Nle Calédonie, îles				 un Bernard-l'hermite



## L'activité

Chaque activité permet à la classe de :

- aider Théodule à gagner un morceau de quart de planète (cf tableau de bord)
- réfléchir sur un domaine EDD donné
- donner des pistes de réflexions supplémentaires à exploiter en classe

➤ L'entrée dans une activité commence par l'intérieur de l'écovan. Une « capsule » vidéo première succincte permet d'introduire la notion qui sera abordée. Visionner cette dernière en classe et laisser les élèves réfléchir à ce domaine pose un « postulat » apprécié. Il pourrait être demandé aux élèves de réaliser de telles capsules par la suite à l'aide des logiciels comme Windows Movie Maker ou bien encore Kdenlive. (Consultez votre ERUN pour toute aide associée)

➤ L'intérieur de la caravane montre la bibliothèque de Théodule. Un clic sur les livres vous permettra d'avoir des pistes supplémentaires pour le domaine concerné. Il peut s'agir de documents pdf ou liens internet. Elles peuvent être exploitées en classe, ou laissées en navigation autonome par les élèves une fois l'activité réalisée.

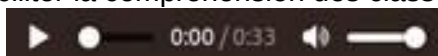


➤ Afin d'accéder à l'activité, il vous suffit de fermer la fenêtre « pop-up » de l'intérieur de l'écovan. Il vous sera possible de retourner à la vidéo et aux liens à tout moment par l'intermédiaire du bouton Ecovan.

➤ Pour visualiser l'endroit de chaque activité, vous pouvez utiliser la mappemonde à fabriquer présente dans le Tableau de Bord.

➤ Pour chaque activité, les compétences travaillées sont reprises. L'élève utilisera le bandeau mauve permettant une introduction écrite à l'activité proposée.

➤ Afin de faciliter la compréhension des classes de Cycle2, les consignes sont oralisées par le lecteur audio embarqué :



Il permettra une vérification de la lecture pour les élèves en cours d'apprentissage.

- Les activités proposées sont automatiquement validées en ligne par l'intermédiaire :
  - de codes à retrouver. Ils seront indiqués dans les champs réponses prévus sur chaque page activité.
  - de boutons « envoyer » après sélection des bonnes réponses aux questions posées.

- Des activités comme « L'eau ça ne coule pas toujours de source » (qui nécessite un compte rendu d'expérience), activité 4 « Etre dans le vent », et l'activité 2 CM sur les labels (qui nécessite une fiche complétée) ne seront pas validées automatiquement en ligne. Elles demandent une intervention par les Enseignants Référents Aux Usages du Numérique. Afin que vous ne soyez pas bloqués pour terminer ce défi, nous préconisons donc de les travailler dans les premières activités.

- Une bonne validation de l'activité permet le déclenchement automatique d'un morceau du quart de planète correspondant, dans le tableau de bord de la classe.

- Lors de la dernière épreuve réussie, un message dessiné apparaîtra indiquant la réussite du Défiweb. Ce dessin remplacera l'image de l'avancée de la planète dans le tableau de bord.



- Selon l'activité, les logos suivants vous permettent par simple clic de télécharger des documents :



Document pdf	Document Word	Document Open Office/Libre Office	Document Excel	Document Open Office/ Libre Office	Fichier son ou images à télécharger
--------------	---------------	-----------------------------------	----------------	------------------------------------	-------------------------------------

- Un bouton "Retour" en bas de page vous permet de revenir à la mappemonde.





# Conseils premiers avant participation

Le Défiweb suppose une inscription unique de classe. 8 activités sont réalisables pour atteindre le niveau 3 ultime de chaque domaine EDD. Le défi peut toutefois être réalisé entièrement ou en partie, sans ordre particulier dans les activités et au rythme souhaité par votre classe jusqu'à juin.

Voici quelques conseils premiers :

## Organisation pédagogique

-Nous vous conseillons une vidéo-projection commune de classe afin de présenter le teaser de l'histoire. Elle garantit une implication de l'ensemble des élèves et donne du sens à l'activité.

-De la même façon, il est intéressant de projeter les différentes activités avant de les réaliser. L'attention conjointe favorisera l'implication des élèves. Vous pourriez également nommer des élèves qui auront à charge de découvrir, puis d'exposer l'activité du jour à l'ensemble de la classe.

-L'activité peut être testée par des petits groupes puis faire l'objet d'une mise en commun collective avant réponse à Théodule dans les champs adéquats. Le travail collaboratif est ainsi nécessaire afin de trouver une réponse unique de classe. Il favorise le développement des compétences personnelles de chacun. La mixité du niveau des groupes doit permettre à chacun d'améliorer ses compétences EDD ou avec l'outil numérique.

-Les élèves les plus à l'aise avec l'outil numérique seront mis à contribution pour aider les moins aguerris. La nomination de « tuteurs numériques » doit permettre d'aider les autres élèves lors de blocages techniques premiers. (Saisir telle lettre, ouvrir un navigateur... l'ensemble des opérations déjà entrevues auparavant avec l'enseignant de classe) L'enseignant pourra ainsi se concentrer sur l'utilisation pédagogique de classe avec le Défiweb.

-L'activité peut également être réalisée sur un temps d'APC ou lors d'un atelier dirigé de classe.

-Chaque activité est présentée avec des liens supplémentaires présents dans la bibliothèque de l'écovan. Nous vous invitons à les utiliser en groupe classe, ou en lecture autonome après l'activité afin de prolonger le domaine EDD abordé. Ils pourront, ultérieurement, faire l'objet d'un exposé de classe ou d'un compte rendu. Cela permettra de compléter les activités du Défiweb

-Certaines activités nécessitent l'envoi de courriels à Théodule. (Validation ERUN) Afin de ne pas être bloqué, nous vous conseillons de les réaliser en amont. C2 : puits / C3 : Eolienne & bêche.

-Sur le tableau de bord, nous vous proposons de réaliser une maquette de l'écovan avec le globe terrestre associé. (A accrocher dans l'espace classe) Ils permettront un travail complémentaire sur les repères spatiaux. Vous pouvez ainsi suivre sur maquette le périple géographique de Théodule à chaque activité.

## Organisation technique

-Vérifiez que les ordinateurs utilisés par les élèves soient protégés par le proxy académique. (Filtre académique) En cas de doute, prenez contact avec l'ERUN de circonscription.

-Si vous ne possédez pas d'adresse électronique unique pour votre classe, vous pouvez en créer une afin de communiquer certains résultats au cours du défi (voir tutoriel en ligne pour l'ouverture d'un compte laposte.net éducation). Cette adresse sera utilisée tout au long du Défiweb, y compris pour l'envoi de documents.

Notez que l'ensemble des envois doit se faire à l'adresse [defiweb45@ac-orleans-tours.fr](mailto:defiweb45@ac-orleans-tours.fr), boîte mail de Théodule...tenue par les ERUN.

-Dans toute correspondance, veillez à rappeler votre école, classe et l'identifiant de connexion ainsi que le nom du défi réalisé (EDD, culture ou EMC) pour un traitement rapide. N'oubliez pas la Netiquette (règle de bonne rédaction des courriels : Bonjour, formule de fin et signature de l'expéditeur.) C'est ainsi l'occasion d'aborder ces points nécessaires.





**Dans tous les cas, votre ERUN de circonscription est à votre disposition afin de vous aider. Pour les collègues les moins aguerris avec l'outil numérique en classe, il peut également co-intervenir à vos côtés en début d'utilisation.**



# C2


## Défiweb 2018 - Epreuves C2




### Compétences travaillées et Numérique










Objet du paysage	Lieu	Domaine E.D.D.	Titre	Activité	Niveau	Compétences	Mode de validation des activités	Réponses
	Afrique Centrale	<b>Réduire, Réutiliser, Recycler</b>	L'eau, ça ne coule pas toujours de source	Les élèves ont à leur disposition une bassine d'eau sale, ils cherchent le moyen de la «nettoyer» en expérimentant les différents matériaux proposés pour la filtrer. Ils enverront ensuite les photos par mail.	CP CE1 CE2	<p><b>Questionner le monde :</b> Choisir et utiliser le matériel adapté pour mener une observation, réaliser une expérience.</p> <p><b>Socle commun :</b> Développer un comportement responsable vis à vis de l'environnement.</p> <p><b>Numérique :</b> Utiliser la photo numérique pour communiquer des résultats. Insérer des photos dans un fichier. Enregistrer au format PDF.</p>	Envoi des photos de l'expérimentation sur PDF à l'adresse defiwe45@ac-orleans-tours.fr 1 envoi par classe uniquement.	Validation d'après les photos envoyées.
	Brésil	<b>Réduire, Réutiliser, Recycler</b>	Le tri, c'est la vie !	Sous forme d'activité interactive en ligne, l'élève va aider Théodule en indiquant les tris à réaliser selon la poubelle concernée.	CP CE1 CE2	<p><b>Socle commun :</b> Développer un comportement responsable vis à vis de l'environnement.</p> <p><b>Questionner le monde :</b> Mettre en pratique les premières notions d'éco gestion de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives.</p> <p><b>Français :</b> Connaître les différents types de déchets et savoir les catégoriser.</p> <p><b>Numérique :</b> Utilisation d'un hyperlien. Déplacer des images.</p>	Si l'exercice interactif est correct, un code de validation est obtenu. Copie du code dans la zone prévue à cet effet.	Emballage : conserve, brique lait, bouteille plastique, flacon shampoing, canette, Déchets ménagers : pot yaourt, gobelet plastique, sac plastique, barquette polystyrène Verre : pot en verre, bouteille en verre, bocal en verre Déchetterie : piles, huile moteur, cartouche d'encre,
	Amérique Centrale	<b>Santé, Alimentation</b>	Des fruits du bout du monde	Après la lecture et prise d'informations dans un tableau à double entrée, l'élève doit associer différents fruits et légumes à la saison à laquelle on les trouve naturellement.	CP CE1 CE2	<p><b>Socle commun :</b> Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance.</p> <p><b>Questionner le monde :</b> Adopter un comportement éthique et responsable.</p> <p><b>Numérique :</b> Savoir lire et exploiter un document numérique.</p>	Si l'exercice interactif est correct, un code de validation est obtenu. Copie du code dans la zone prévue à cet effet.	seasons
	Europe	<b>Santé, Alimentation</b>	Insecte et insecticide	A partir d'une vidéo sur les dangers des insecticides et engrais, l'élève devra trouver les bonnes réponses aux questions.	CP CE1 CE2	<p><b>Socle commun :</b> Identifier des enjeux liés à l'environnement. Réfléchir aux conséquences positives et négatives des interventions de l'homme sur ses environnements.</p> <p><b>Questionner le monde :</b> Identifier quelques interactions des êtres vivants avec leur milieu.</p> <p><b>Français :</b> Comprendre une histoire. Connaître le sens de mots spécifiques : insecte – insecticide...</p>	Réponses aux questions automatiques par menus déroulants.	CP Menu déroulant : <b>larves, pucerons, coccinelles, insecticide et insectes</b> CE1/CE2 Menu déroulant 1: <b>larves, pucerons, coccinelles, insecticide et insectes</b> Menu déroulant 2 : <b>champs, insecticides, parasites, et insectes</b>

	Australie	<b>Energie renouvelable</b>	Economise ton énergie !	L'élève va trouver 2 codes relatifs aux gestes écologiques quotidiens. Pour cela, il se servira d'un tableur lui permettant d'annoter les gestes économisant l'énergie. Il aura recours également à un logiciel de traitement de son pour décoder un message vocal.	<p><b>CP</b></p> <p><b>Socle commun :</b> Coopérer et réaliser des projets. Utiliser les outils numériques pour échanger et communiquer. Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</p> <p><b>EDD :</b> Prendre conscience des conséquences de l'intervention humaine sur ses environnements. Participer à des échanges dans des situations diversifiées.</p> <p><b>Numérique :</b> Utiliser un logiciel de traitement du son.</p>	Indication des mots codes trouvés directement en ligne pour validation de l'activité.	<p>CP</p> <p>Activité 1 : <i>Pour la biodiversité, Il est nécessaire de préserver la faune et la flore.</i></p> <p>Activité 2 : <b>18</b></p>
					<p><b>CE1 CE2</b></p> <p><b>Socle commun :</b> Coopérer et réaliser des projets. Utiliser les outils numériques pour échanger et communiquer. Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.</p> <p><b>EDD :</b> Prendre conscience des conséquences de l'intervention humaine sur ses environnements. Participer à des échanges dans des situations diversifiées.</p> <p><b>Numérique :</b> Utiliser un logiciel de traitement du son.</p>	Indication du mot code trouvé + ordre des morceaux de phrases directement en ligne pour validation de l'activité.	<p>CE1/CE2</p> <p>Activité 1 : <i>Pour la biodiversité, Il est nécessaire de préserver la faune et la flore.</i></p> <p>Activité 2 : <b>312</b></p>
	Chine	<b>Energie renouvelable</b>	Ça ne manque pas d'énergie !	Après avoir étudié un document numérique, l'élève manipule des photos dans un traitement de texte afin de classer les bonnes sources d'énergies utilisées.	<p><b>CP CE1 CE2</b></p> <p><b>Socle commun :</b> Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit. Démarches scientifiques : développer le sens des responsabilités individuelles et collectives.</p> <p><b>EDD :</b> Comprendre que, pour vivre, l'homme prélève des ressources dans l'environnement. Commencer à différencier les énergies renouvelables des énergies non renouvelables.</p> <p><b>Numérique :</b> S'approprier un environnement informatique de travail. S'informer, se documenter. Créer, produire, traiter, exploiter les données. Modifier une image.</p>	L'agrandissement des images dans le bon ordre donne un code à recopier dans la zone de validation.	<p><b>éolien</b></p>
	Canada	<b>Biodiversité</b>	La chaîne alimentaire	A l'aide d'un tableau, l'élève devra décoder le chemin fléché lié à une chaîne alimentaire. Utilisation des repères spatiaux et du décodage.	<p><b>CP CE1 CE2</b></p> <p><b>Socle commun : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques :</b> Dans l'enseignement « Questionner le monde », les activités de manipulation, de mesures, de calcul, à partir d'expériences simples utilisent pleinement les langages scientifiques. La familiarisation avec un lexique approprié et précis, permet la lecture, l'exploitation et la communication de résultats à partir de représentations variées d'objets, de phénomènes et d'expériences simples (tableaux, graphiques simples, cartes, schémas, frises chronologiques...) Les systèmes naturels et les systèmes techniques ...accéder à la connaissance de quelques caractéristiques du</p>	Indiquer en ligne la case où le prédateur mange sa proie d'après le décodage.	<p>CP : <b>F3</b></p> <p>CE1 / CE2 : Réponse 1 : <b>D5</b> Réponse 2 : <b>B4</b> Réponse 3 : <b>F1</b></p>




					monde vivant...		
					<p><b>Se repérer dans l'espace et le représenter :</b> Lire des plans, se repérer sur des cartes. Situier des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.</p>		
					<p><b>(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères :</b> Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...) Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)</p>		
					<p><b>Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité :</b> Chaînes de prédation.</p>		
		<b>Biodiversité</b>					
	Nouvelle Calédonie		Changement climatique	A l'aide d'un traitement de texte, l'élève va devoir manipuler puis comparer texte et photos sur le changement climatique des glaciers.	<p><b>Socle commun :</b> Réfléchir aux conséquences positives et négatives des interventions de l'homme sur ses environnements. Etudier l'environnement proche de l'école pour en découvrir les composantes</p> <p><b>Français :</b> Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.</p> <p><b>Questionner le monde :</b> Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.</p> <p><b>Numérique :</b> Acquérir une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel.</p>	Indication du bon texte retrouvé dans le champ prévu à cet effet. Validation automatique.	2
	Îles salomon			L'élève va déchiffrer le message codé des enfants des îles Salomon pour le rendre lisible. Il devra modifier le texte codé, puis répondre aux questions en utilisant si besoin le moteur de recherche Qwant Junior.	<p><b>Socle commun :</b> Domaine 1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit. Domaine 2 : outils numériques pour échanger et communiquer. Domaine 3 : responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative. Domaine 4 : responsabilités individuelles et collectives. Domaine 5 : l'espace et le temps.</p> <p><b>Français :</b> Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves.</p> <p><b>Questionner le monde :</b> Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.</p>	Après analyse sur traitement de texte, réponse aux questions en ligne pour validation automatique.	<p>CE1 1) <b>Honiara</b> 2) <b>cinq</b> 3) <b>la population des villages</b></p> <p>CE2 1) <b>Honiara</b> 2) <b>la population des villages</b> 3) <b>le réchauffement climatique</b></p>

Objet du paysage	Lieu	Domaine E.D.D.	Titre	Activité	Niveau	Compétences	Mode de validation des activités	Réponses
	Afrique Centrale	<b>Réduire, Réutiliser, Recycler</b>	L'eau et le gaspillage, ça ne fait pas bon ménage !	L'élève va calculer à l'aide d'un tableur les consommations d'eau pour une famille.(fonction somme) Il devra trouver la quantité économisée par une famille soucieuse de préserver la planète.	CM1 CM2 6ème	<p><b>Socle commun :</b> Développer un comportement responsable vis à vis de l'environnement.</p> <p><b>Mathématiques :</b> Comprendre et résoudre un problème issu d'une situation de la vie quotidienne. Utiliser les unités de contenances. Reconnaître une situation de proportionnalité.</p> <p><b>Numérique :</b> Utiliser l'outil « calculatrice » de l'ordinateur. Entrer les données sur un tableur. Utiliser la fonction somme.</p>	Saisie en ligne du nombre de litres économisé.	<p>La famille économise <b>436</b> litres.</p> <p>En "économique" : 1 petite chasse=2,31 (3,8-1,5 selon la vidéo) 5 petites chasses = 11,5 litres X 4 = 46 1 douche = 60 litres X 4 = 240 2 lave-vaisselle = 25 X 2 = 50 (Il n'y a pas 8 rotations de machine sur la journée, mais 2 uniquement au total pour les 4 personnes) Total en économique 4 personnes : 46 + 240 + 50 = 336 litres</p> <p>En "moins économique": 1 grande chasse=5,11 (8,9-3,8 selon la vidéo) 5 grandes chasses = 25,5 litres X 4 = 102 1 bain = 150 litres C X 4 = 600 2 vaisselles à la main = 2 X 35 = 70 Total en moins économique 4 personnes : 102 + 600 + 70 = 772 litres</p> <p>772 - 336 = 436 Litres</p>
	Brésil	<b>Réduire, Réutiliser, Recycler</b>	Recycler c'est gagnant pour la planète !	A l'aide d'un traitement de texte, l'élève va placer les images des déchets sur une ligne de temps, selon leur décomposition. Il trouvera ainsi un code de validation.	CM1 CM2 6ème	<p><b>Socle commun :</b> Prendre conscience de l'importance d'un comportement responsable vis à vis de l'environnement.</p> <p><b>Sciences :</b> Suivre le devenir de quelques matériaux de l'environnement proche.</p> <p><b>Numérique :</b> Sélectionner et exploiter des informations dans un fichier texte et insérer des photos.</p>	Indication du code trouvé directement en ligne pour validation de l'activité.	<b>TAJGPBCPSV</b>
	Amérique Centrale	<b>Santé, Alimentation</b>	Des fruits du bout du monde	<b>Sur une mappemonde, l'élève doit retrouver le bon fruit récolté selon son lieu géographique de récolte.</b>	CM1 CM2 6ème	<p><b>Socle commun :</b> Mettre en pratique des comportements simples respectueux des autres, de l'environnement de sa santé.</p> <p><b>EDD :</b> Adopter un comportement éthique et responsable. Établir une relation entre les conditions de l'environnement et les besoins de l'organisme. Ce thème contribue à l'éducation à la santé et s'inscrit dans une perspective de développement durable.</p> <p><b>Numérique :</b> Savoir lire et exploiter un document numérique.</p>	Si l'exercice interactif est correct, un code de validation est obtenu. Copie du code dans la zone prévue à cet effet.	<b>impact carbone</b>

	<p>Europe</p>	<p><b>Santé, Alimentation</b></p>	<p>Insecte et insecticide</p>	<p>L'élève va compléter le tableau de labels et certifications EDD à partir des images correspondantes. Il devra chercher sur Internet, puis s'assurer du droit à l'image lié.</p>	<p>CM1 CM2 6ème</p>	<p><b>Socle commun :</b> Identifier des enjeux liés à l'environnement.</p> <p><b>EDD : Responsabilisation du consommateur :</b> Faire des recherches sur la notion de " commerce équitable " (voir son intérêt et ses limites).</p> <p><b>Numérique :</b> Identifier des sources d'information fiables. Connaître le principe de droit à l'image.</p>	<p>Envoi du tableau complété à l'adresse <a href="mailto:defiwe45@ac-orleans-tours.fr">defiwe45@ac-orleans-tours.fr</a> 1 envoi par classe uniquement.</p>	 Max havelaar  agriculture biologique  Label rouge  Cosmétique Bio  Bio cohérence
	<p>Australie</p>	<p><b>Energie renouvelable</b></p>	<p>Etre dans le vent !</p>	<p>L'élève devra suivre une notice de montage afin de réaliser son éolienne.</p>	<p>CM1 CM2 6ème</p>	<p><b>Socle commun : Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b> Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin.</p> <p><b>Questionner le monde :</b> Réaliser des objets simples et de petits montages, comprendre la transformation d'un mouvement rectiligne en mouvement rotatif.</p> <p><b>Compétences numériques :</b> Utiliser un logiciel de traitement d'image, envoyer un courriel.</p>	<p>L'envoi de la photo sur l'adresse mail <a href="mailto:defiwe45@ac-orleans-tours.fr">defiwe45@ac-orleans-tours.fr</a> permet une validation à posteriori. 1 envoi par classe uniquement.</p>	<p>Validation d'après les photos envoyées.</p>
	<p>Chine</p>	<p><b>Energie renouvelable</b></p>	<p>Ça ne manque pas d'énergie !</p>	<p>L'élève va classer les différentes sources d'énergie en se documentant sur des sites Internet. Il devra ensuite utiliser un logiciel de dessin (photofiltre, Gimp) pour afficher/masquer les calques et ainsi trouver un code (une somme) de réponse.</p>	<p>CM1 CM2 6ème</p>	<p><b>Socle commun :</b> Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit. Démarches scientifiques : développer le sens des responsabilités individuelles et collectives.</p> <p><b>EDD :</b> Comprendre que, pour vivre, l'homme prélève des ressources dans l'environnement. Commencer à différencier les énergies renouvelables des énergies non renouvelables.</p> <p><b>Numérique :</b> S'approprier un environnement informatique de travail. S'informer, se documenter. Créer, produire, traiter, exploiter les données. Modifier une image.</p>	<p>Le report du code/somme de réponse dans la zone de validation.</p>	<p>CM1 énergies renouvelables : <b>364 390</b> énergies non renouvelables : <b>356 102</b></p> <p>CM2 énergies renouvelables : <b>364 392,59</b> énergies non renouvelables : <b>356 102,91</b></p> <p>6ème énergies non renouvelable écriture fractionnaire fraction <b>15/8</b> écriture décimale <b>1,875</b></p> <p>énergies renouvelables écriture fractionnaire <b>37/8</b> écriture décimale <b>4,625</b></p>
	<p>Canada</p>	<p><b>Biodiversité</b></p>	<p>La chaîne alimentaire</p>	<p>A l'aide d'un tableau et langage pour codifier un déplacement, l'élève devra retrouver le code correspondant aux différentes actions réalisées par les chemins empruntés par les animaux.</p>	<p>CM1 CM2 6ème</p>	<p><b>Socle commun :</b> Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.</p> <p><b>EDD :</b> Identifier des enjeux liés à l'environnement : Écosystèmes... (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations.</p> <p><b>Numérique :</b> Codage.</p>	<p>Les Codes de validation de déplacement des animaux sont saisis en ligne pour validation.</p>	<p>Libellule/trajet vert : <b>MTTRR</b> Grenouille/trajet bleu : <b>MRSSLL</b> Brochet/trajet orange : <b>MLLLS</b></p>



	îles salomon	<b>Biodiversité</b>	L'écosystème et la place de l'Homme dans la nature	L'élève va déchiffrer le message codé du gouverneur des îles Salomon pour le rendre lisible. Il devra modifier le texte codé, puis répondre aux questions en utilisant si besoin le moteur de recherche Qwant Junior.	CM1 CM2 6ème	<p><b>Socle commun :</b>          Domaine 1 : comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit          Domaine 2 : outils numériques pour échanger et communiquer.          Domaine 3 : responsabilité, sens de l'engagement et initiative.          Domaine 4 : responsabilités individuelles et collectives.          Domaine 5 : l'espace et le temps.</p> <p><b>Lecture et compréhension de l'écrit :</b>          Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.</p> <p><b>La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement</b>  <i>La biodiversité, un réseau dynamique :</i>          - Identifier la nature des interactions entre les êtres vivants et leur importance dans le peuplement des milieux.          - Identifier quelques impacts humains dans un environnement.</p> <p><b>Numérique :</b>          Usage de logiciels usuels : le traitement de texte.</p>	Après analyse sur traitement de texte, réponse aux questions en ligne pour validation automatique.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Le gouverneur général des îles Salomon</b></li> <li>2. <b>Le réchauffement climatique</b></li> <li>3. <b>L'océan Pacifique</b></li> <li>4. <b>Un millier</b></li> <li>5. <b>L'Angleterre</b></li> <li>6. <b>L'Écosse, le pays de Galles et l'Irlande du Nord</b></li> </ol>
---	--------------	---------------------	--	---	--------------------	---	--	--