



## Fiche pédagogique

### ? INFORMATIONS GÉNÉRALES

#### **Titre de l'activité pédagogique**

Quelles sont les actions de l'Union Européenne en faveur de la protection de l'environnement ?

#### **Auteur(s)**

Olivier Morice

#### **Notice scientifique utilisée**

La politique environnementale de l'Europe / Charles-François Mathis

#### **Objectifs de la séance**

Comprendre l'action de l'UE en matière de protection de l'environnement et de développement durable.

#### **Niveau**

CM1 /CM2

#### **Compétences visées et inscription dans les programmes**

HISTOIRE-GEOGRAPHIE

Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués

Formuler des hypothèses, Vérifier, Justifier.

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.

S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié.

Réaliser ou compléter des productions graphiques.

Coopérer et mutualiser

Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.

Travailler en commun pour faciliter les apprentissages individuels.

## EDUCATION MORALE ET CIVIQUE

### Construire une culture civique

Adopter un comportement responsable envers l'environnement des espaces familiers aux espaces lointains.

### Dispositif (travail en groupe, individuel, collectif...)

Individuel pour la formulation d'hypothèses.

Collectif pour la mise en commun des hypothèses.

Individuel pour les réponses aux questions.

Collectif pour la mise en commun des réponses aux questions.

Travail de groupe pour le jeu Dessiner c'est gagner.

Collectif pour la formulation de la trace écrite.

Travail de groupe pour la réalisation d'une visual map/trace écrite (séance 2).

## Lexique

**Neutralité carbone** : Equilibre entre les émissions de gaz à effet de serre, générées par l'activité humaine, et l'absorption de ces mêmes gaz par des réservoirs naturels ou artificiels (appelés puits).

**OGM** : Dans la nature, chaque organisme vivant, animal ou végétal, possède des gènes qui définissent sa taille, sa couleur, sa résistance... Dans le cadre des Organismes Génétiquement Modifiés, un gène a été modifié par l'homme. Cela permet de modifier les caractéristiques de l'organisme (une plante, une bactérie, un animal par exemple) et l'ajuster à une application agricole ou industrielle

**Pesticide** : Produit chimique employé contre les parasites animaux et végétaux des cultures.

**Développement Durable** : Façon d'organiser la société de manière à lui permettre d'exister sur le long terme. Cela implique de prendre en compte à la fois les impératifs présents mais aussi ceux du futur, comme la préservation de l'environnement et des ressources naturelles ou l'équité sociale et économique.

**Réchauffement climatique** : Le réchauffement climatique est un phénomène global de transformation du climat caractérisé par une augmentation générale des températures moyennes (notamment liée aux activités humaines), et qui modifie durablement les équilibres météorologiques et les écosystèmes.

**Norme** : Document qui fournit des exigences, des spécifications, ou des directives.

**Traité** : Acte juridique par lequel des États établissent des règles et des décisions communes.

## Bibliographie et documents complémentaires

...

## Matériels à prévoir

VPI / Cartes à jouer / Fiche élève / Feuilles blanches format A3 / Crayon papier / Feutres

## FICHE PROFESSEUR

Temps	Déroulement de la séance Activités	Dispositif (travail en groupe, individuel , collectif...)
<b>SÉANCE 1</b>		
10'	Présentation de la problématique Formulation individuelle d'hypothèses puis mise en commun.	Collectif Individuel/Collectif
5'	Visionnage de la vidéo de facilitation graphique.	Collectif
5'	Retour sur le lexique utilisé dans la vidéo.	Collectif
2'	Lecture des questions de recherche avant 2 <sup>ème</sup> Visionnage.	Collectif
10'	2 <sup>ème</sup> visionnage et réponse aux questions	Individuel
10'	Mise en commun	Collectif
15'	Collecte d'idées à retenir pour la réalisation de la trace écrite en visual map.	Groupes/Collectif
<b>SÉANCE 2</b>		
10'	Retour sur la séance précédente et présentation de l'activité : Questionnement des élèves sur ce qu'ils ont retenu de la séance 1 (notamment les objectifs, les domaines, les limites).	Collectif

Annonce de l'objectif de la séance : Réaliser une trace écrite sous forme de visual map.

Collectif

5' Présentation du matériel à disposition des élèves : une fiche élève de la séance 1 par groupe, pictogrammes présents dans le jeu de carte, feuille A3.

Groupes

Rappel des principes de la facilitation graphique : un dessin = un mot, l'objectif n'est de faire beau mais clair et compréhensible par tous.

30' Réalisation d'une visual map.

Collectif

10' Présentation des productions des élèves et argumentation sur les choix du groupe.  
Choix de la visual map « Trace écrite »

### SÉANCE 3

Jeu Dessiner c'est gagner.

30' Dessiner c'est gagner (Faire deviner à ses partenaires une notion, un mot en dessinant un picto, en relation avec la séquence).  
2 équipes de 3 / Des cartes lexique à faire deviner par le dessin/Ardoises/Feutres/ Chrono.  
Un joueur pioche une carte lexique. Ses deux partenaires doivent deviner le mot à l'aide du picto réalisé par le premier joueur.  
2mn pour dessiner/1mn pour deviner  
Si le mot est deviné, un autre joueur de l'équipe repioche une carte. Si le mot n'est pas deviné, l'autre équipe joue.



## FICHE ÉLÈVE

### Consignes – Description des activités élèves

Avez-vous des hypothèses qui permettraient de répondre à la question posée ?

Regardons maintenant une vidéo qui va nous aider à vérifier vos hypothèses.

Avec ce deuxième visionnage, répondez par écrit aux quelques questions :  
Quels sont les objectifs de l'UE pour la protection de l'environnement ?  
Dans quels domaines l'UE intervient-elle pour la protection de l'environnement ?  
Quelles sont les limites de l'action de l'UE ?

Jeu Séance 3 : Dessiner c'est gagner (Faire deviner à ses partenaires une notion, un mot en dessinant un picto, en relation avec la séquence).

2 équipes de 3 / Des cartes lexique à faire deviner par le dessin/Ardoises/Feutres/ Chrono.

Un joueur pioche une carte lexique. Ses deux partenaires doivent deviner le mot à l'aide du picto réalisé par le premier joueur.

2mn pour dessiner/1mn pour deviner

Si le mot est deviné, un autre joueur de l'équipe repioche une carte. Si le mot n'est pas deviné, l'autre équipe joue.

### **Outils numériques utilisés dans la mallette FacilEurope**

- Vidéo de facilitation graphique prenant appui sur la synthèse de la notice scientifique.



### **ÉVALUATION (FACULTATIF)**

#### **Consigne et type d'exercice(s)**

Pertinence de la visual map réalisée en groupe



### **BILAN PERSONNEL DU PROFESSEUR**

#### **Éléments de différenciation et bilan personnel du professeur sur son expérience (aspects positifs, difficultés,...)**

Reformulation individuelle des questions.

Aide à la lecture des documents (fiche élève).

Compréhension du lexique.

Différencier la forme de la réponse attendue ( phrase complète ou mot isolé).



Cofinancé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.