



---

### 1. Intitulé

---

Imaginer mon quartier Demain

### 2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

---

**Se repérer dans l'espace** : construire des repères géographiques :

- Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
- Appréhender la notion d'échelle géographique.

**S'informer dans le monde du numérique**

- Connaître différents systèmes d'information, les utiliser.
- Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique

**Pratiquer différents langages en histoire et en géographie**

- Réaliser ou compléter des productions graphiques.
- 

### 3. Hypothèse :

---

Résoudre des énigmes et adopter une démarche expérientielle en géographie à travers une sortie sensible permet une meilleure appropriation de l'espace par les élèves et favorise l'imaginaire, les représentations de l'espace proche par les élèves ainsi que la projection dans l'avenir (prospective territoriale) pour imaginer leur quartier dans l'avenir.

### 4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

---

Un parcours sous forme de jeu de piste dans une application en ligne comprenant des énigmes à résoudre, éventuellement des objets ou indices sont cachés pour avancer ; les énigmes sont en lien avec les compétences travaillées et les connaissances à acquérir.

**Pitch** : L'énergie est de plus en plus rare, il n'y a presque plus d'essence, l'eau est de plus en plus rare, il ne pleut plus beaucoup à Toulouse. Aidez les habitants du quartier à faire des économies d'énergie et réfléchir à des solutions plus durables pour habiter cet espace.

**Mission** : Vous venez du futur et vous connaissez des techniques et méthodes pour économiser l'énergie, il n'y a plus de gaz ni d'essence dans votre monde : vous allez observer les équipements du quartier pour déterminer s'ils peuvent continuer de fonctionner ou s'ils devraient être remplacés et améliorés pour pouvoir préserver l'énergie le plus longtemps possible. En rencontrant les habitants, ils pourront vous renseigner sur les usages des lieux et leurs besoins.

### 5. Méthode : Action des élèves - mise en apprentissage de la compétence

---

2022-2023 TraAM HG

Les élèves se connectent ou téléchargent l'application utilisée. Un téléphone ou une tablette par groupe peuvent suffire. Ils accumulent les indices, envoient des photos, ... pour rendre compte de leur parcours.

---

**6. Méthode : Action de l'enseignant**

---

L'enseignant commence par préparer le jeu de piste, veille à sa mise à disposition par les élèves et dissimule les indices éventuels. Ensuite, lors du jeu de piste, il ou elle accompagne les élèves dans le parcours. On peut choisir d'avoir un adulte par groupe durant le jeu de piste.

---

**7. Conseil : Obstacles et modifications possibles**

---

RGDP / disponibilité des outils numériques et de l'accès (BYOD, tablette)

---

**8. Complément : Les intérêts du numérique**

---

Renforcement de la motivation

---

**9. Complément : PIX CRCN**

---

---

**10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés**

---

Application Atlantide

---

**Annexes**

---

Vidéo ou autre -Production d'élèves -Didacticiel-Lien vers EDU'Bases

---

**Auteur/Autrice**

---

Claire Dreyfus

[Claire.dreyfus@ac-toulouse.fr](mailto:Claire.dreyfus@ac-toulouse.fr)