

Partie du programme : PARTIE TRANSVERSALE / DIVERSITE, PARENTE, UNITE DES ÊTRES VIVANTS

Titre : Classification des êtres vivants

Nommer et classer des êtres vivants

Nom de l'outil TICE : Phylogenia (académie de Versailles)
<http://www.svt.ac-versailles.fr/spip.php?article110>

Intérêt du support TICE par rapport à un autre type de support :

- Différencier « détermination » et « classification »
- Manipulation de collections simples d'animaux ou de végétaux de notre environnement
- Travail en autonomie
- Evaluation possible
- Compréhension des attributs par des petits exercices simples.

Extraits du programme :	Activité :	Compétences du B2i travaillées :	Autres compétences du socle travaillées :
<p>Les organismes vivants sont classés en groupes emboîtés définis uniquement à partir des attributs qu'ils possèdent en commun.</p> <p>Ces attributs définis par les scientifiques permettent de situer des organismes vivants d'espèces différentes dans la classification actuelle.</p>	<p>Recherche des critères qui caractérisent les êtres vivants.</p> <p>Identification des êtres vivants à l'aide d'une clé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • C.1.1 : Je sais m'identifier sur un réseau ou un site et mettre fin à cette identification • C.1.2 : Je sais accéder aux logiciels et aux documents disponibles à partir de mon espace de travail. • C.1.6 : Je sais paramétrer l'impression (prévisualisation, quantité, partie du document, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Compétence 4 : <ul style="list-style-type: none"> ➤ S'informer, se documenter • Compétence 7 : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Rechercher l'information utile, l'analyser, la trier, l'organiser. ➤ Identifier, expliquer, rectifier une erreur.

Précautions :

- Veiller à ce que l'identification des attributs des différents êtres vivants de la collection choisie se fasse avec sérieux (point de départ pour classer). Les attributs doivent être trouvés mais aussi compris.
- Le passage du tableau des attributs à la création des groupes emboîtés est la partie la plus dure pour l'élève.

Auteur de la fiche : Maxence De VALONNE

<p>Niveau 6ème</p>	<p>Type d'activité Observation</p>	<p>Outil utilisé Logiciel « Phylogenia »</p>	<p>Communication scientifique Schéma Tableau</p>	<p>Outil utilisé Phylogenia</p>
-------------------------------	---	---	---	--

ACTIVITE 1 : apprenons à déterminer - Exemple d'activité possible

→ Utilisation du logiciel Phylogenia v.2.0



- 1- Lancer le logiciel en cliquant sur l'icône suivante
- 2- Lancer l'exercice ① « des animaux de notre environnement proche ».
- 3- Réaliser les 5 activités proposées dans l'ordre en n'oubliant pas de compléter la fiche.






→ Etape 1 : À toi de retrouver les différents animaux présents dans cet environnement et les attributs que possède chaque animal (lève la main en cas de problème).

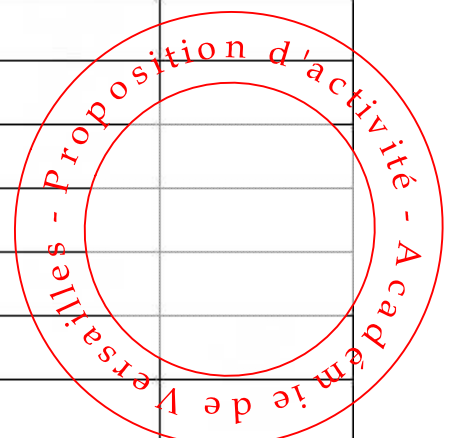
→ Etape 2 : Après avoir trouvé différents animaux dans notre environnement proche, détermine à partir de la clé de détermination leur nom.



ACTIVITE 2 : apprenons à classer avec classe – Exemple d'activité possible

→ Etape 1 : Pour pouvoir classer ces animaux que tu as déterminés, à toi de remplir le tableau ci-dessous en cochant la case lorsque l'animal possède...

					
Une bouche					
Des yeux					
Un squelette interne					
Un squelette externe					
4 membres					
Des poils					
Des plumes					
6 pattes articulées					
1 paire d'antennes					
Des ailes membraneuses					
1 paire de balanciers					
Constriction abdominale					
8 pattes articulées					
Des chélicères					



➔ Etape 2 : Reporte sur ces groupes emboîtés les différents attributs au bon endroit, ceci afin de classer les différents animaux :

➔ Etape 3 : Vérifie ton travail en assignant chaque animal de la collection à la bonne boîte. Pour cela, fait une flèche pour relier l'animal à la bonne boîte.



➔ Etape 4 : Cet animal identifié par un élève comme un « oxychilus » a été trouvé dans ce même environnement. Dans quelle boîte vas-tu le placer ?

