

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

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

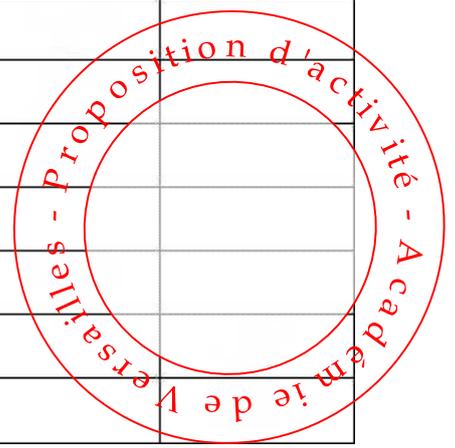
➔ Etape 2 : Après avoir trouvé différents animaux dans notre environnement proche, détermine à partir de la clé de détermination leur nom.



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

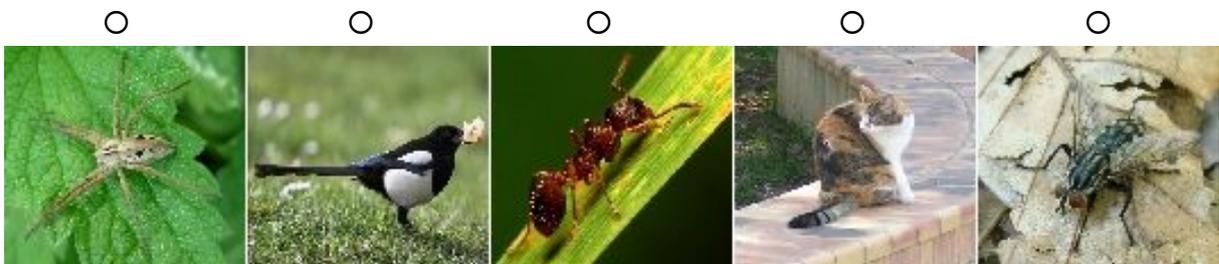
➔ Etape 1 : Pour pouvoir classer ces animaux que tu as déterminés, à toi de remplir le tableau ci-dessous en cochant la case lorsque l'animal possède...

					
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 ?

