

## **Thème 1 : La longue histoire de l'humanité et des migrations**

### **Chapitre 2 : La « révolution » néolithique**

#### **Titre séance 1 : Identifier où, quand et comment se développe l'agriculture au Néolithique**

**Dans cette séance**, un exercice « clés-en-main » sur Quizinière, court et simple, permet à l'élève d'identifier, à partir d'une carte, les lieux et périodes de naissance de l'agriculture et de l'élevage, d'associer les plantes cultivées et les animaux élevés à chaque continent et de repérer la diffusion de la « révolution » néolithique.

La version pdf de l'exercice peut également être utilisée en classe virtuelle.

**Durée estimée de l'activité:** 10 min.

#### **Compétences travaillées :**

- se repérer dans le temps : construire des repères historiques
- se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques
- analyser et comprendre un document

#### **Compétences numériques :**

- gérer et traiter des données
- publier et partager

#### **Notions et repères :**

- « révolution » néolithique
- naissance et diffusion de l'agriculture et de l'élevage
- Proche-Orient
- 10 000-9000 avant J.-C.

#### **Séance 1 détaillée : Où, quand et comment se développe l'agriculture au Néolithique ?**

**Support :** carte de l'apparition et de la diffusion de l'agriculture et de l'élevage au Néolithique.

A partir de l'étude de cette carte, et d'un quiz associé sur Quizinière, l'élève doit identifier les lieux et périodes de naissance de l'agriculture et de l'élevage, associer les plantes cultivées et les animaux élevés à chaque continent et repérer la diffusion de la « révolution » néolithique.

Les causes et le caractère progressif de ces changements sont à souligner par ailleurs.

**Lien de l'exercice sur Quizinière :** <https://www.quiziniere.com/#/PartageExercice/OVBBPYEYV9>

Pour pouvoir l'utiliser, créez-vous un compte sur Quizinière, ouvrez le lien puis cliquez sur « dupliquer ». Vous pourrez diffuser l'exercice tel quel ou le modifier si vous le souhaitez.

L'outil académique Quizinière permet de créer simplement des exercices courts (QCM, textes à trous, associations...), de les corriger rapidement et ainsi proposer un retour direct et personnalisé aux élèves. Un tutoriel est disponible pour faciliter la prise en main de l'application : <https://www.quiziniere.com/tutoriels>

Une fiche élève en format pdf peuvent également être utilisée en classe virtuelle ou sur un espace collaboratif créé sur l'ENT/OZE.