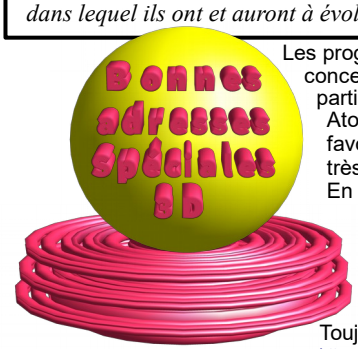
Automne 2016

Numérique et Péd@gogie
Sciences humaines
lettre d'infos n°7

Académie de Caen

Un an déjà depuis le dernier numéro de Numérique et Pédagogie. Ce n'est évidemment pas le rythme de parution que nous souhaitons.
A notre décharge, l'année passée a été singulièrement chargée pour vous comme pour nous, ne laissant que peu de loisirs pour les à côtés : MOOC inter académique HG2 (auquel vous avez été très nombreux à vous inscrire, ce dont nous vous remercions, et que nous reconduisons cette année), formations pour la réforme du collège… Les chantiers n'ont pas manqué.
Mais nous avons continué à butiner et à tester sites, applications ou pratiques « pédago-numériques ». et nous avons dans notre besace de petites et de grandes pépites.
Le numérique à l'école continue sa marche en avant, via de multiples initiatives et expérimentations menées dans les établissements. Même si souvent il demande aux enseignants beaucoup de patience et de persévérance, notamment sur le plan matériel, il n'en constitue pas moins désormais une réalité incontournable. L'école de la République a su s'emparer du numérique pédagogique et les enseignants y sont pour beaucoup.
La réforme du collège et le Plan numérique sont des occasions de donner un coup d'accélérateur au développement du numérique au service de la pédagogie. Les outils numériques peuvent être très utiles au service des EPI et de l'AP par exemple et ils facilitent grandement la collaboration et la mise en activité des élèves au quotidien. Car c'est bien d'eux qu'il s'agit : de leur formation et leur préparation au monde dans lequel ils ont et auront à évoluer et qui sera de plus en plus numérique.



Les progrès techniques et l'augmentation constante de la puissance des outils numériques amènent les concepteurs d'applications toujours plus loin dans le réalisme et **réalité virtuelle et reconstitutions 3 D** font désormais partie du paysage quotidien.
Atouts non négligeables pour les enseignants que nous sommes les reconstitutions 3D et la réalité virtuelle favorisent l'émergence chez nos élèves d'images mentales de réalités parfois bien difficiles à imaginer pour eux car très éloignées de leur quotidien.
En voici quelques exemples, qui font le plaisir des petits (et des grands aussi d'ailleurs) :

L'ambiance sonore du Paris du XVIIIème du côté du côté du Grand Châtelet réalisé par des chercheurs de Lyon II. http://www.lepoint.fr/science/ecoutez-paris-au-xviiie-siecle-10-06-2015-1935115_25.php

Paris reconstitué en 3D depuis l'oppidum gaulois jusqu'à la Tour Eiffel. Par Dassault Systèmes
https://www.youtube.com/watch?v=-64kHmCJGMA

Toujours par Dassault Systèmes, **la Sainte Chapelle et le palais roya**l de la cité au XIVème.
https://www.youtube.com/watch?v=akD_nAvD_co

Une belle visite virtuelle du **collège des Bernardins au XIIIème siècle**. Le commentaire en fait un outil didactique très utilisable dès le collège.
https://www.youtube.com/watch?v=-Flee7d9pxQ&feature=youtu.be

Le **château de Falaise** reconstitué. Patrimoine local oblige, même si le château apparaît, coupé du monde, comme un vaisseau fantôme perdu dans la mer de nuages. Ce qui nous rappelle que la reconstitution 3D c'est du temps et donc de l'argent.
https://www.youtube.com/watch?v=vRSBDJjdbbw

Pour ne pas oublier que reconstitution virtuelle et jeux vidéos sont intimement liés, quelques images du **Paris révolutionnaire au travers du jeu Assasin's creed Unity** (Ubisoft). [https://www.youtube.com/watch?v=C1A0R1Juygo] et le point de vue d'un historien sur ce jeu :
http://rue89.nouvelobs.com/rue89-culture/2014/11/19/a-fait-jouer-historien-a-assassins-creed-unity-256118

Enfin, valorisons une ressource locale de grande qualité : un **appartement de Berlin-Est au coeur de la guerre froide** (E.Griffon, Canopé Caen). D'autres reconstitutions sont en préparation. http://paril.crdp.ac-caen.fr/_PRODUCTIONS/memorial/berlin_index.html

Et pour terminer sur un retour à plus de simplicité, voici un exemple de reconstitution 3D, sur **un tableau d'E. Boudin**, qui ne coûte pas cher et qui est réalisable par tous ! http://paril.crdp.ac-caen.fr/_PRODUCTIONS/normandie_impressionniste/boudin_fervaques_3D.pdf
La fiche d'activité complète, très riche : http://mba.caen.fr/sites/default/files/uploads/pdf/boudin-paturage_a_fervaques-caen-mba-crdp-2010.pdf

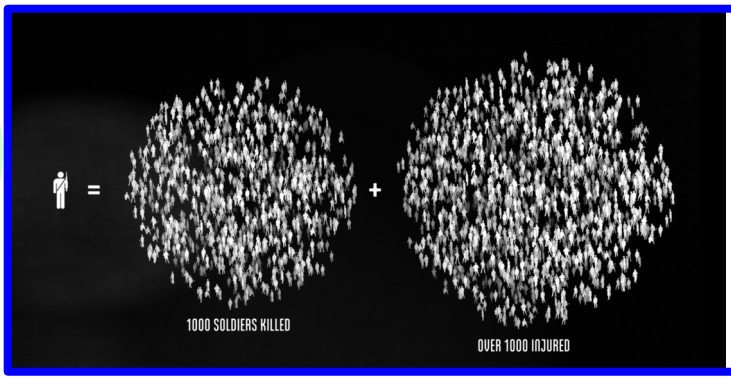
Sortez les tablettes !

Une ressource à découvrir : le Centre Juno Beach de Courseulles

Nettement moins grand que le Mémorial mais conçu selon une logique assez proche, le Centre Juno Beach est une destination tout à fait intéressante dans le cadre d'un projet sur la 2nde guerre mondiale.
Certes, le musée est centré sur le Canada et les Canadiens qui ne sont pas forcément au coeur de nos programmes, mais cette entrée et l'exposition permanente du CJB peuvent tout à fait permettre de traiter tous les aspects de la 2nde guerre mondiale : mobilisation totale de la population et des ressources, conditions de vie des combattants et des civils, évolution des matériels, théâtres d'opération… Par ailleurs sa localisation quasiment sur la plage de Courseulles permet sur une journée de coupler musée et plages du débarquement.
Ce qui justifie l'évocation de ce musée dans cette brochure est sa particulière ouverture aux ressources et outils numériques. Déjà largement présentes dans l'exposition permanente, ces technologies sont particulièrement développées dans les expositions temporaires. Pour « Mamie c'était comment pendant la guerre ?» une application tablette a même été développée spécialement par le musée. Téléchargeable et utilisable en autonomie par les visiteurs, cette appli a également été intégrée et adaptée pour un usage pédagogique.
Le musée dispose d'une flotte de tablettes pour les groupes qui bénéficient de l'encadrement d'un médiateur pédagogique.
En 2017, une nouvelle exposition temporaire intitulée « De Vimy à Juno : Mémoires des Canadiens en France » est prévue à l'occasion du centenaire de la Bataille de Vimy. Elle offrira l'opportunité de travailler sur les deux guerres mondiales et d'en montrer les liens. Une nouvelle application tablette sera proposée pour découvrir cette exposition.
http://www.junobeach.org/fr/

http://cdt14.media.tourinsoft.eu/upload/Musee-Juno-Beach-Courseulles.jpg

Butinage



Une saisissante animation sur le nombre de morts durant la 2nde guerre mondiale suivie d'une comparaison avec des conflits plus récents. Pas gai mais particulièrement clair pour mettre les choses en perspective.

http://www.fallen.io/ww2/#

Pour ceux qui ne connaissent pas **Myhistro** (qui permet de mettre en relation date et carte et de créer des zones de commentaires illustrés) voici un exemple sur la guerre de 100 ans.
http://www.myhistro.com/story/the-hundred-years-war/34325

Photospeack est une application pour iphone et pour ipad (malheureusement uniquement pour iOS donc) qui permet de faire « parler un personnage » présent à l'écran. Après avoir téléchargé une photo ou la reproduction d'un tableau, d'un dessin … et avoir rapidement identifié les yeux et la bouche du personnage, il suffit d'enregistrer votre voix. L'application génère alors un petit film où la tête, les yeux et les lèvres bougent en fonction du texte enregistré.
C'est une excellente façon de valoriser une recherche documentaire en faisant revivre un personnage historique.
Un exemple réalisé en seconde :
http://lycee-chartier.etab.ac-caen.fr/spip.php?article288

François Joffrion

EMC-EMI : Utiliser le numérique pour travailler sur le complotisme.

Connaissez vous le **BAL** ? Il s'agit d'abord d'un lieu : une salle d'exposition installée dans les anciens locaux d'une salle de bal du XVIIIème arrondissement de Paris qui a connu ses plus belles heures dans les années folles. Mais il s'agit surtout d'un projet porté par Raymond Depardon qui souhaitait ouvrir à Paris un lieu consacré à l'image-document.
Le projet s'accompagne d'un volet pédagogique, « la Fabrique du regard », et c'est dans ce cadre que ce travail remarquable a été réalisé par des lycéens de Bondy. Après avoir isolé les principaux composants des théories complotistes et de leurs manifestations vidéo sur internet, ils ont à leur tour produit une vidéo complotiste parodique mais extrêmement crédible. Vous ne regarderez plus jamais votre chat de la même manière !

Révélation - la véritable identité des chats © W.Labourg et les élèves de 2GA du Lycée M. Vionnet (Bondy)

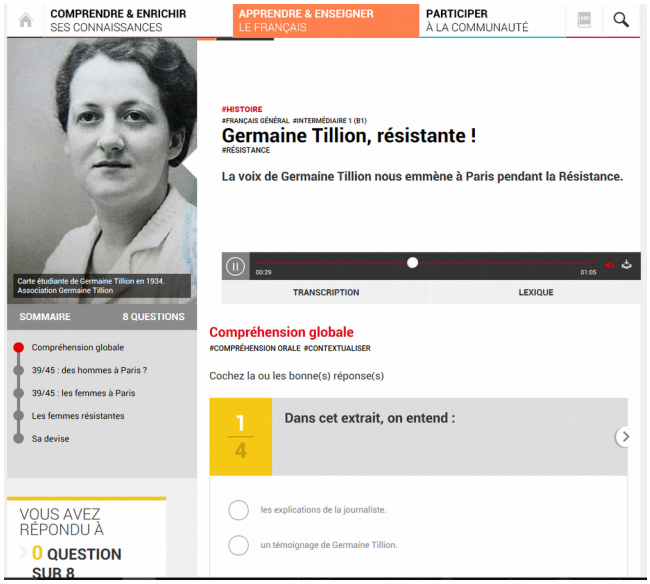
http://www.le-bal.fr/2015/10/mon-oeil

Buti-copinage

Nombreux sont les collègues qui se souviennent de Gilles Badufle, l'un des pionniers du numérique en HG dans notre académie.
Il s'occupe également depuis fort longtemps d'histoire locale et a notamment crée un **site sur la bataille de Formigny** (15 avril 1450 pour ceux qui n'ont pas révisé leur guerre de 100 ans). Ce site a été totalement mis à jour et rénové.
Il propose de très nombreuses ressources : récit, chroniques, analyses, iconographie, carte animée et même un quizz. Ce qui en fait, outre un site à visiter pour sa culture personnelle un outil d'usage scolaire tout à fait intéressant.

Boîte à outils

RFI a conçu un espace à vocation pédagogique à l'intérieur duquel la station francophone propose ses (excellents) contenus.
Audios (téléchargeables), dossiers, articles et collections, dont la très riche série « les villes du monde » de A à Z ou encore l'histoire générale de l'Afrique en 52 épisodes réalisée en collaboration avec l'UNESCO). Une mine !



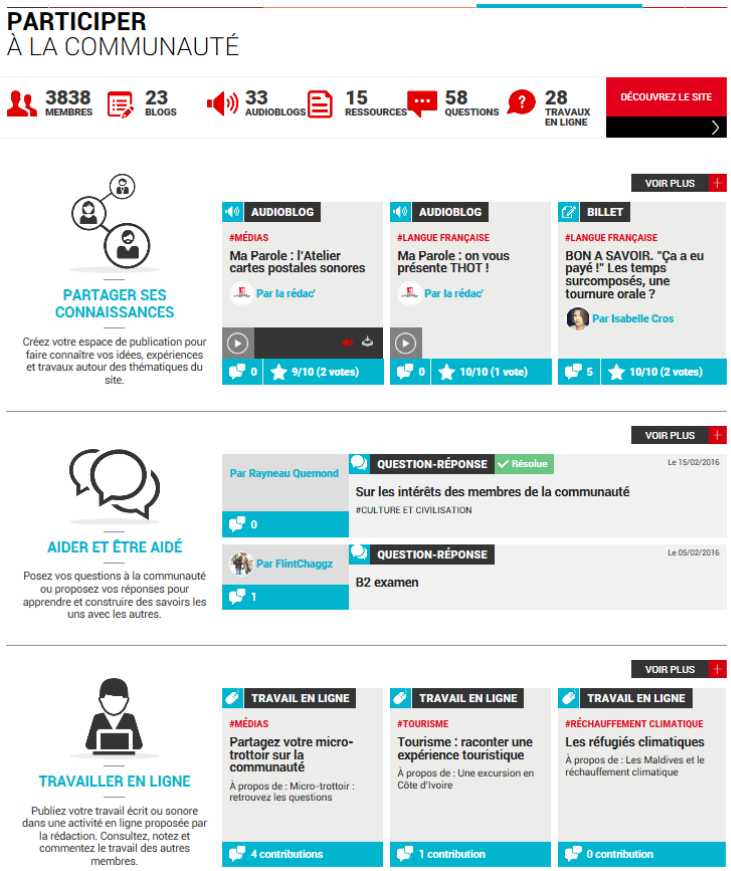
3 rubriques organisent cette profusion de ressources :

« Comprendre et enrichir ses connaissances » propose des contenus « bruts » accessibles par une entrée thématique (environnement, histoire, géopolitique...) ou par type de contenu (audio, articles, dossiers, collections). Ces documents sont bruts mais pas « secs » et sont bien entendu datés, identifiés, sourcés… et certains audios sont même accompagnés de leur transcription ce qui est particulièrement commode pour une utilisation en classe.

« Apprendre et enseigner le français » est à mon avis encore plus intéressant. Cette rubrique conçue initialement pour l'enseignement du français langue étrangère propose de nombreux exercices d'écoute et de compréhension à partir des documents du site et notamment des capsules audio.
Là encore on peut entrer par type d'activité ou par thème d'étude.
Une rubrique ***« comprendre le fait du jour »*** propose un travail d'éclaircissement d'un fait d'actualité qui peut être très utilement utilisé en EMI ou en EMC (ou les deux en même temps d'ailleurs!).

Beaucoup de contenus proposés ont un rapport évident avec nos contenus d'enseignement, on tient là un outil particulièrement indiqué pour l'EMI, l'EMC, l'AP ou certains de nos thèmes d'histoire- géographie. Et monter une activité inter disciplinaire français-HG pour un EPI peut s'appuyer très utilement sur cet outil. (***Voir l'exemple ci-dessus d'un exercice de compréhension d'une interview de Germaine Tillon sur la Résistance.)***
Et en plus ces outils sont souvent téléchargeables notamment la fiche pour l'enseignant et la transcription des audios.

« Participer à la communauté »



La dernière rubrique offre une ouverture sur la communauté des utilisateurs en proposant des espaces de partage et de publication, incitant ainsi à la production, notamment audio, et donc à la mise en activité des élèves.

J'ai déjà parlé des EPI ?

…. Dommage car j'aurais pu en parler ici aussi !

Au total Savoir RFI nous offre une très belle plate forme de travail qui fait honneur au service public de l'information.
https://savoirs.rfi.fr/fr

Remue méninges

Des ressources numériques efficaces : ça existe ?
Une conférence du professeur Éric Jamet, organisée par la DANE de Versailles en juin 2016.
Eric Jamet est chercheur en psychologie cognitive et en ergonomie à l'Université de Rennes II.

Le café pédagogique
Toute l'actualité pédagogique sur internet

Sa conférence est consacrée à l'ergonomie des ressources numériques. Il utilise les apports de la recherche en psychologie cognitive pour examiner la conception des documents numériques les plus répandus, notamment dans nos classes : les diaporamas et ce qu'il appelle les documents enrichis, documents hypertextes ou hypermédias.
Il s'interroge en fait sur l'efficacité de ces supports, non pas tant dans leur contenu que dans leur apparence, dans leur architecture.
Et ses conclusions, toujours assorties de recommandations permettent de rendre nos documents plus efficaces parce qu'adaptés aux modes d'apprentissages de nos élèves. **http://webtv.ac-versailles.fr/spip.php?article1208**

Mon grain de sel.

Nous sommes devenus, parfois sans vraiment en prendre conscience, de très gros producteurs de documents numériques. Nous sommes en quelques sorte de plus en plus les auteurs et les éditeurs de nos propres ressources pédago--giques (et souvent aussi les imprimeurs !).
Le diaporama est aujourd'hui très répandu dans les classes, et de plus en plus nombreux sont les enseignants qui produisent des documents hypermédias parfois très sophistiqués pour leur élèves.
Pourtant, parfois, nos documents numériques, parce qu'ils ne sont pas conçus en fonction des processus à l'oeuvre dans l'acte d'apprentissage, constituent pour tout ou partie de nos nos élèves davantage un obstacle qu'une aide.

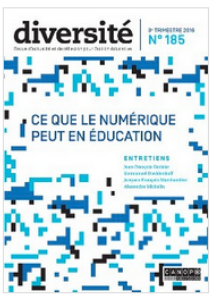
Mieux connaître les règles à respecter pour produire des documents utiles aux élèves est l'enjeu de cette conférence. Certaines semblent de simple bon sens, mais lorsque le bon sens est confirmé par la recherche cela lui donne tout de même une autre valeur. Beaucoup mériteraient d'être davantage connues – et appliquées. Il en va de l'efficacité de nos ressources et donc de l'intérêt – ou non – de les produire.

Savoir comment les élèves apprennent et adapter nos documents numériques à cette réalité, n'est-il pas au fond, l'essence même de notre métier, ce que l'on appelle du joli nom de pédagogie ?

Vient de sortir !

CANOPÉ
Le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques
NOUS TROUVER | MON COMPTE | MES LISTES | MON PANIER
S'INFORMER & ENSEIGNER | SE FORMER & ACCOMPAGNER | ÉDUCATION & SOCIÉTÉ | ARTS, CULTURE & PATRIMOINE | ACTUALITÉS & AGENDA

Accueil > Diversité, n° 185, 3e trimestre 2016



Diversité, n° 185, 3e trimestre 2016

Ce que le numérique peut en éducation

NOUVEAUTÉ | imprimé

Niveau : enseignement secondaire | école primaire | formation des personnels de l'éducation nationale

C'est pour vous ! tout public | enseignant

Le numérique nous invite à revisiter nos idées, voire nos certitudes, sur la transmission des savoirs et des compétences dans l'école et, au-delà, sur notre rapport au(x) savoir(s), à soi, aux autres et au monde. Alors qu'il fait partie intégrante du continuum éducatif, permettant des liens nouveaux entre les différents temps des enfants, le numérique reste, à l'image de la société et de ses inégalités, marqué par des fractures relatives à ses différents usages et appropriations. Ce numéro de « Diversité » questionne tout particulièrement ces enjeux : si les savoirs, dans leur diversité et profusion, sont ouverts et disponibles à tous, il s'agit de donner aux enfants et aux jeunes les repères leur permettant d'être agiles dans ce cadre nouveau d'apprentissage qu'est internet.

ACHETER
Disponible - 1 +
imprimé 15,00 €
Soit 15.00 € pour 1 produit
Ajouter au panier
Retrait gratuit en Atelier Canopé
Voir la revue « Diversité »
Ajouter à une liste

Un numéro d'une grande richesse et d'une grande diversité. Un excellent moyen d'enrichir notre réflexion sur les usages du numérique en éducation.

https://www.reseau-canope.fr/notice/diversite-n-185-3e-trimestre-2016.html

Du côté de la DNE

La DNE est la Division du Numérique pour l'Education au ministère de l'Education nationale. C'est elle qui met en musique la politique ministérielle en matière de numérique éducatif. Entre autres activités, elle propose aux enseignants des outils qui sont d'une grande utilité.

Pour en savoir plus : http://www.education.gouv.fr/cid77084/direction-du-numerique-pour-l-education-dne.html

Les ressources ci-dessous sont des incontournables à fréquenter sans modération.

C'est LA porte d'entrée vers le numérique en histoire-géographie.
http://eduscol.education.fr/histoire-geographie/

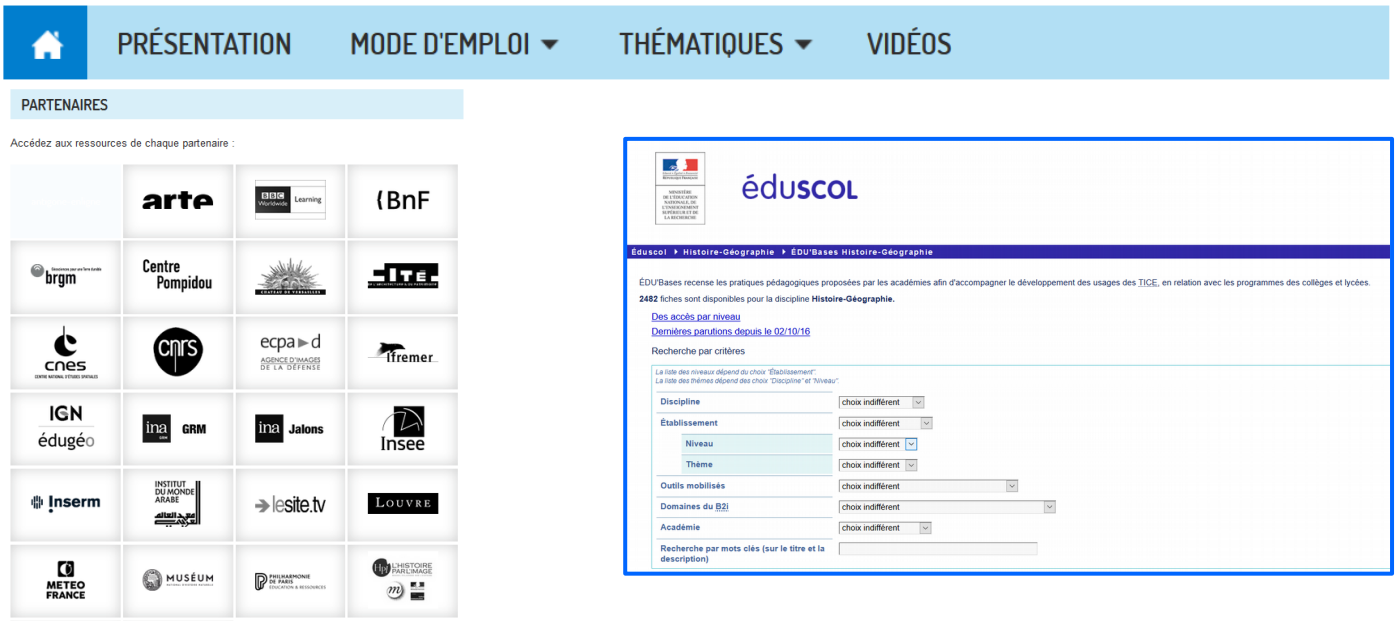
Apprendre avec le jeu numérique propose analyses et séquences pédagogiques
http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/#

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

éduthèque

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES, CULTURELLES ET SCIENTIFIQUES, POUR LES ENSEIGNANTS

» L'école change avec le numérique «
#EcoleNumerique



Eduthèque offre un accès à de multiples ressources de très grande valeur.
http://www.edutheque.fr/accueil.html

Les Edubases sont une banque de séquences en ligne accessibles par thèmes ou par niveaux.
http://eduscol.education.fr/bd/urtic/histgeo/

Séquences Tice

« Live-tweeter » une visite au musée…

Voici ci-dessous le rapide compte-rendu d'une expérimentation de l'usage du réseau social *Twitter* dans le cadre de la préparation et de la visite d'un musée.

La visite d'un site (musée, lieu de mémoire, etc.) pose la question de sa préparation, de(s) activité(s) que l'on propose aux élèves et de son exploitation. Quelle stratégie adopter entre guidance forte et découverte en totale autonomie ?

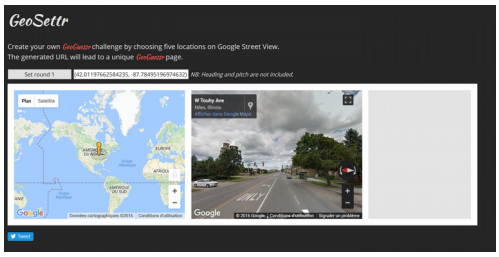
Les réseaux sociaux, tel *Twitter*, offrent une intéressante alternative, ainsi que de réelles opportunités, en permettant notamment (et pas uniquement !) de mettre en relation directe les personnels du musée et les élèves.

Nicolas Cordray

Description du projet :
https://sway.com/Yd9j91fbeLdzQpxG

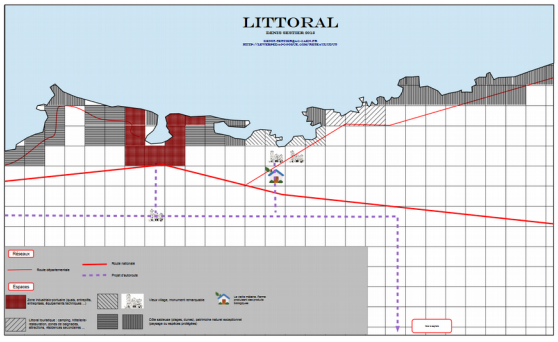
Jouer en classe

« francetv éducation propose aux 8-12 ans un serious game basé sur la série documentaire, les chemins de l'école diffusée sur France 5. Une expérience complémentaire au film documentaire mais traitée de façon créative et esthétique.
Ce serious game est un jeu d'aventure immersif mettant en avant la découverte des pays traversés par le joueur et développant sa culture générale.»
http://education.francetv.fr/matiere/education-civique/cp/jeu/les-chemins-de-l-ecole



Créez facilement des repères et des énigmes géographiques que vous pourrez donner à résoudre à vos élèves. Un exemple de ce que ça pourrait donner avec vos élèves ?
« Retrouvez ces endroits, situez les sur une carte et indiquez quel est leur point commun »
http://bit.ly/2f1QLix
Geosettr : http://geosettr.com/

Un jeu original pour travailler les croquis de bac.
http://croquiz.com



Et parce qu'il n'y a pas que les jeux vidéos dans la vie, Littoral, un jeu du réseau Ludus sur la gestion des espaces terrestres en 2nde.
http://lewebpedagogique.com/reseauludus/2015/06/15/littoral-gerer-les-espaces-terrestres-en-2nde/

Pour ceux qui veulent aller plus loin, de plus en plus d'études et de recherches se penchent sur l'intérêt du jeu en éducation et c'est une bonne chose. Un exemple :

http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2016/09/29092016Article636107305824138165.aspx

C'est Cadeau !

Élaborés pour le MOOC HG 2 en janvier dernier, voici toute une série de tutoriels animés expliquant pas à pas l'utilisation des principaux outils Google :
Comment créer et partager un Google doc, élaborer un diaporama collaboratif (Google Slide), un schéma (Google Draw) ou encore créer et exploiter un questionnaire en ligne (Google form)… C'est pour offrir un accès facilité à ces outils que nous avons produit 12 tutoriels vidéo que vous trouverez en ligne à cette adresse https://www.youtube.com/channel/UCMISCObjuqOPW7DdkwEfaVA

D.Sestier. Septembre-novembre 2016