

sommaire

Une ressource en ligne

Utiliser le site de l'Ined pour "tout savoir sur la population".

pp. 2 - 3

Une compétence travaillée

"Se repérer dans l'espace" - quelques moments numériques pour mettre en œuvre cette compétence disciplinaire.

pp. 4 - 5

Un outil

Plickers. Un outil pour questionner la classe. Modalités techniques et témoignages d'utilisateurs.

pp. 6 - 7

Une démarche

Suite du dossier sur la "classe inversée" - enrichir la classe inversée par la coopération.

pp. 8 - 9

Des astuces

Nouvelles ressources en ligne et actualité du site académique disciplinaire.

pp. 10 - 11



Chères collègues, chers collègues,

n° 2 avril - mai 2018

le deuxième numéro de numalille hg, comme le premier, vous invite à vous saisir du numérique comme une occasion de faciliter l'apprentissage des élèves. Les outils numériques favorisent le travail collaboratif, la pédagogie de projet, la différenciation, la pédagogie inversée. Ils peuvent être mis au service du travail des compétences spécifiques à nos disciplines : c'est ainsi que cette deuxième livraison consacre deux pages au repérage dans l'espace.

Pourtant, il faut le redire, même ici, dans l'éditorial d'un bulletin d'information sur le numérique : les outils en eux-mêmes ne font rien, même s'ils facilitent l'accès à une grande variété de supports et de ressources. Ce sont les stratégies et les scénarios que vous mettez en place pour construire des situations d'apprentissage adaptées et efficaces qui font la différence.

Je remercie une nouvelle fois les membres du groupe académique numérique qui ont contribué à ce numéro.

Bonne lecture !

Stéphane Henry

IA-IPR histoire-géographie en charge du numérique



Adresse du site académique disciplinaire :

<http://heg.discipline.ac-lille.fr/>

Utiliser le site de l'Ined "tout savoir sur la population"

Nathalie Jovenet
Edith Walbron-Maës



L'Institut national d'études démographiques (Ined), spécialisé dans l'étude des populations, propose quelques animations utiles aux enseignants.

Voici comment ce site Internet se définit :
"Cet espace vous permet un tour du monde des questions de population. Vous pourrez ainsi :

- comparer les indicateurs démographiques de tous les pays,
- préparer un cours ou un exposé,
- trouver des réponses simples,
- réfléchir à des sujets complexes,
- initier à la démographie,
- approfondir vos connaissances en vous amusant..."

<https://www.ined.fr/fr/institut/>
(rubrique : "tout savoir sur la population")

Quelques rubriques utiles

1 La population en cartes interactives

(Onglet : les graphiques/les cartes)

Cet outil gratuit en ligne permet d'afficher les cartes de tous les pays de la planète. On peut sélectionner une trentaine d'indicateurs démographiques et suivre leur évolution dans le temps.

Il est aussi possible de choisir un pays, de le comparer avec ses voisins, de voyager d'un pays à l'autre en observant comment l'indicateur évolue, d'observer les variations géographiques d'un indicateur et de se positionner sur un point de la carte afin d'observer comment la population se répartit autour de ce point.



Exemple de contexte d'usage :

L'outil peut répondre aux exigences du premier thème du "programme" de cinquième de géographie : la question démographique et l'inégal développement. Les élèves sont alors invités à étudier la population de la Chine ou celle de l'Inde, celle d'un Etat africain, puis de mettre en perspective ces cas avec les Etats-Unis et l'Europe.

2

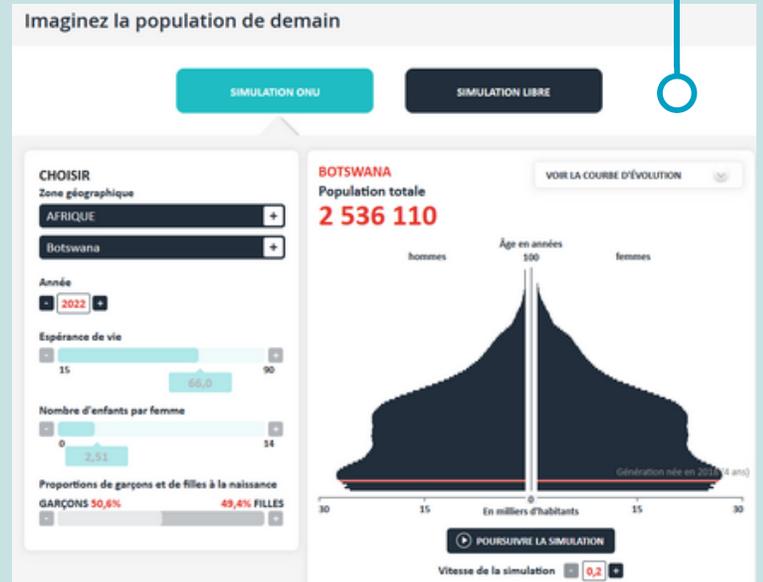
Imaginez la population de demain

(Onglet les jeux)



Ce simulateur a une visée prospective : l'élève a le choix de faire varier les paramètres (zone géographique, années, espérance de vie, nombre d'enfants par femmes et proportion garçons/filles à la naissance).

Cette animation peut être utilisée dans le cadre des programmes de géographie de cinquième et de seconde (problématique de la croissance démographique et de la pression accrue sur les ressources).



3

La population et moi

(Onglet les jeux)

Combien y avait-il de personnes sur Terre quand vous êtes né-e ?
Combien de personnes sont nées la même année que vous ?
Faites-vous partie des jeunes ou des vieux ?



A partir de ces trois questions, trois animations interactives invitent les élèves à trouver leur place au sein de la population mondiale. Les paramètres personnalisables proposés par l'Ined placent l'utilisateur au cœur de sa génération.



En 2017, le groupe TraAM histoire géographie de l'académie a produit, notamment, deux scénarios, basés sur l'exploitation de statistiques en géographie.

-Qu'est-ce qu'être pauvre ?
Connaître un indicateur mesurant le développement et en comprendre la pertinence et ses limites. Julien RUFFINATTO.

-Le développement inégal et la construction d'un indicateur de développement humain.
Gilles CLARA.

Une compétence travaillée : se repérer dans l'espace

Frank Gilson
Morgan Questroy
Sébastien Lambert



De nombreux outils numériques permettent de réaliser des activités de classe autour de la compétence "se repérer dans l'espace". Ce dossier propose des *moments* de mise en œuvre de cette compétence grâce au numérique.

5 situations parmi bien d'autres :

SITUATION

1

Faire de Google earth et de Géoportail des outils géographiques du quotidien.

Pour faciliter l'acquisition des repères géographiques importants mobilisables dans une étude de cas, le professeur peut installer un rituel en cours de géographie (surtout pour les plus jeunes) : utiliser des globes virtuels ou des systèmes d'information géographique pour se repérer dans l'espace. Ces outils sont propices à :

- la mobilisation fréquente des repères fondamentaux (continents, océans, pays...)
- la différenciation entre la localisation et la situation d'un lieu géographique
- la compréhension de la logique d'échelle (par l'effet du zoom permis avec la souris)
- susciter l'intérêt des élèves, ce qui est loin d'être négligeable !

[A consulter sur le site disciplinaire un dossier sur l'usage de ces outils en histoire-géographie.](#)

SITUATION

2

Utiliser les sites d'acteurs économiques pour décrire leur implantation et/ou leurs mobilités (une FTN, une compagnie maritime...)

Premier exemple : les élèves consultent le portail d'une compagnie maritime (CMA - CGM ou Marfret). Ils cherchent une ligne maritime desservie par les porte-conteneurs, obtiennent une carte du trajet. Ensuite, ils rédigent en quelques lignes les étapes du trajet, en mobilisant les repères fondamentaux (lieux, continents, océans et mers traversés).

Second exemple : les élèves consultent le site de la communication d'une firme transnationale (Total, Toyota ou Nike), étudient la présence mondiale du groupe et restituent leur travail sous la forme d'un tableau à double entrée faisant apparaître les activités sur chaque continent, en précisant les pays d'implantation.



SITUATION

3

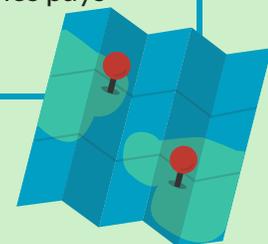
Proposer aux élèves de mémoriser en jouant.

Il est possible d'utiliser à ce sujet des applications comme Quizizz, Quizlet ou Educaplay. Les académies de Dijon et de Reims, dans le cadre Mooc HG4, ont conçu des pages récapitulatives des différentes possibilités offertes par ces outils.

[La page du site disciplinaire de Dijon.](#)

[La page du site disciplinaire de Reims autour de Quizlet](#)

Un autre outil, Geoguesser. Son principe est très simple et très ludique : un paysage "streetview" apparaît. Vous devez retrouver l'endroit du monde où vous vous trouvez en plaçant un repère sur la carte... à découvrir !



SITUATION

4

Permettre aux élèves de construire un support original pour s'exercer au placement de repères.

Par exemple, au cours de l'année de sixième, le professeur peut proposer aux élèves de réaliser collaborativement un "carnet de routes" sur Google earth (fichier KMZ) compilant l'ensemble des études de cas de l'année, en ajoutant des textes et des illustrations aux repères fixés ; c'est également l'occasion de remobiliser les connaissances acquises.

Autre exemple : un professeur de lycée pourrait proposer le même principe à ses élèves en utilisant les possibilités de "Tour Builder". Les élèves de seconde pourraient ainsi construire un "tour du monde" des lieux étudiés, rappelant les problématiques liés à ces espaces. L'outil est également propice à "storyteller" son parcours dans le monde.

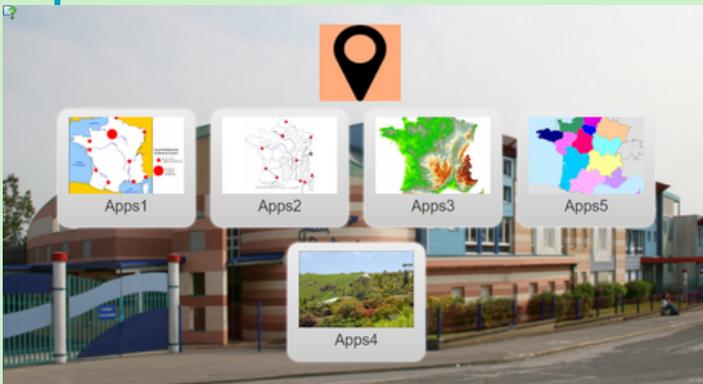
[Lien vers Tour Builder](#)



SITUATION

5

Mettre à disposition des élèves des exercices pour mémoriser les repères spatiaux. Par exemple, le portail *Learning apps* (<https://learningapps.org/index.php?category=6&s=>) propose des modules interactifs permettant d'exercer sa connaissance des lieux. Dans la perspective des épreuves communes et/ou des épreuves finales du DNB, par exemple, le professeur peut mettre à disposition (par le biais du cahier de textes électroniques) de ses élèves une série d'exercices en libre utilisation à la maison.



Un exemple d'utilisation de l'application "Matrice".

Le professeur a compilé 5 modules de repérage concernant l'année de troisième (cycle 4) : <https://learningapps.org/3412289>

On peut aussi "photocopier" pour ses élèves les Qr-codes correspondant aux exercices sélectionnés par l'enseignant.

En savoir plus...

Le portail ministériel Eduscol propose plusieurs ressources autour de cette compétence travaillée en histoire géographie.



Le dossier des "pratiques numériques" propose des exemples variés autour de 3 entrées :

- Se repérer dans l'espace avec Édugéo
- Se repérer dans l'espace avec des SIG
- Se repérer dans l'espace avec des globes virtuels

Il existe également une fiche Eduscol autour de cette compétence travaillée.

5

Un outil pour questionner la classe :

Plickers 1/2

Jauris Cichanski
Manuel Péro

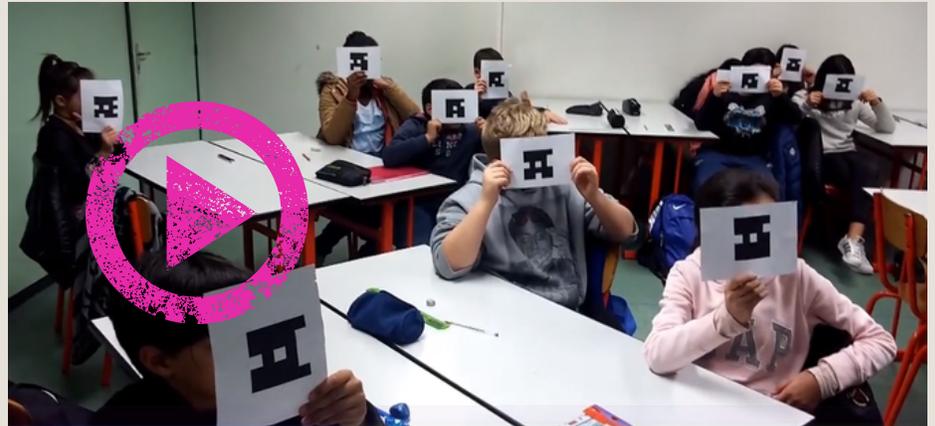
L'enseignant a "la main"

Imaginons cette situation : à l'issue d'une étude de cas menée en classe sur les mondes ruraux en sixième, le professeur souhaite vérifier la compréhension des élèves. En peu de temps, il peut, en utilisant Plickers, questionner l'ensemble de la classe, en récupérant instantanément l'ensemble des réponses.



Plickers est un outil en ligne, gratuit et qui offre la possibilité à l'enseignant par le biais d'une tablette ou d'un smartphone connectés à Internet d'interroger tous les élèves de la classe en même temps.

Vidéo : la classe de Morgane Philippot (Collège Verlaine - Lille) utilise l'application.

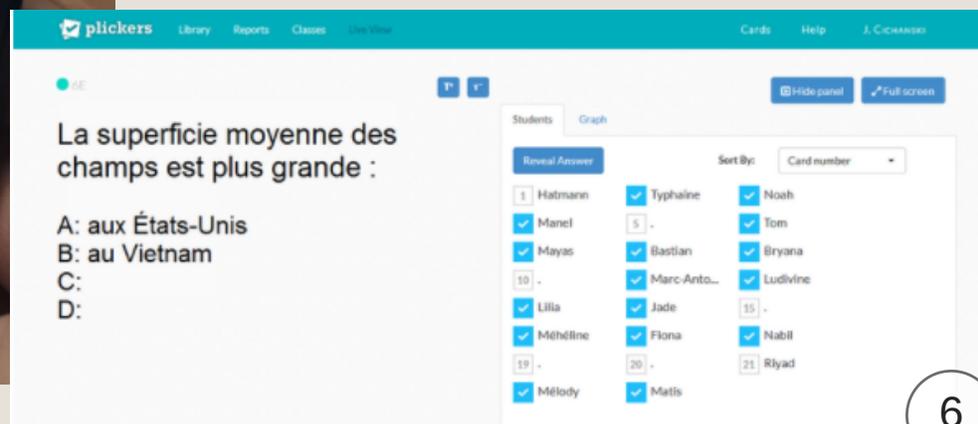
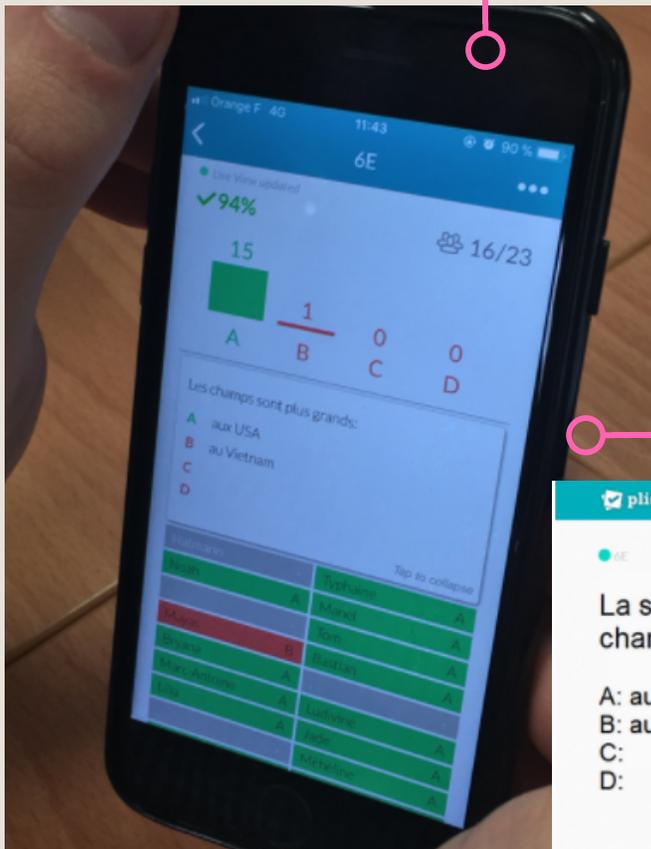


Le rôle de l'élève

On attribue à chaque élève une carte de type QrCode qu'il doit mettre en évidence afin de répondre à la question posée par le professeur. En tournant sa carte sur l'un des côtés, il donne sa réponse et choisit entre "États-Unis" et "Vietnam".

Les résultats vidéoprojetés en direct

Le professeur et les élèves découvrent au tableau les réponses de chacun et le pourcentage de bonnes réponses. Les cases bleues indiquent les réponses enregistrées par l'application. Lorsque l'enseignant clique sur "Reveal answer", les élèves peuvent voir leur réponse, bonne ou mauvaise.



Un outil pour questionner la classe : Plickers

2/2

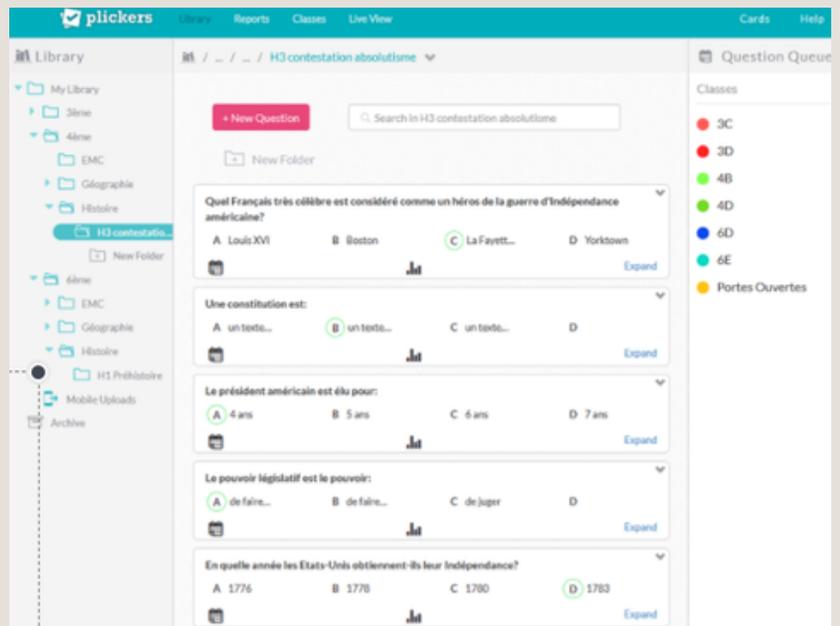
Prise en main de l'application par le professeur

La prise en main de l'application et du site est assez simple malgré une interface en anglais. La création d'un compte est nécessaire pour le professeur ainsi que l'installation de l'application sur tablette ou sur smartphone (Android ou IOs).

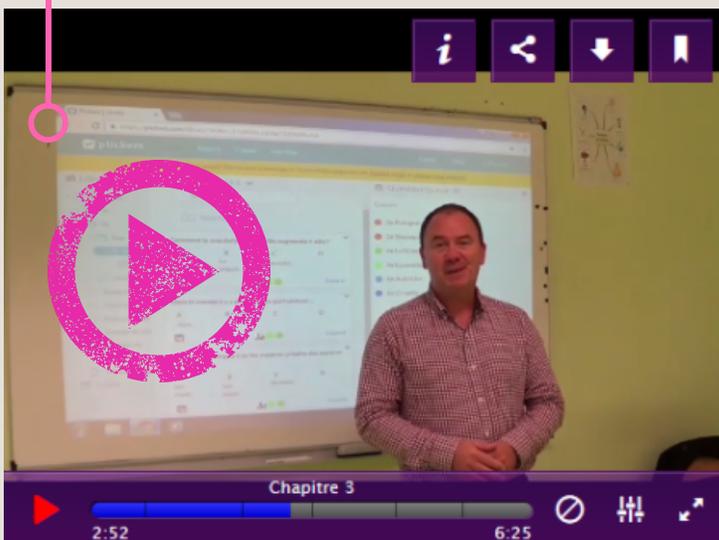
Le compte créé, plusieurs rubriques sont disponibles parmi lesquelles "Library", "Classes" et "Cards". Pour débiter, le professeur doit créer ses classes dans lesquelles il ajoute ses élèves. A partir de cet endroit, en appuyant sur "Add rosters", le professeur attribue à chaque élève un numéro correspondant à une carte, de 1 à 63 maximum. La dernière étape consiste à imprimer les cartes sélectionnées.

Les liens utiles :

[Le site de Plickers](#)
[Télécharger les cartes Qr-code](#)



Nous vous proposons de découvrir en vidéo le témoignage de Laurent Fillion, professeur d'histoire-géographie au collège Vadez de Calais et usager régulier de l'application.



L'outil permet des types d'évaluation différents.

Évaluation diagnostique : permettre d'évaluer les pré-requis des élèves, de sonder leurs représentations. Le professeur pourra alors adapter ses objectifs d'apprentissage.

Évaluation formative : pendant le cours, l'outil permet aux élèves de vérifier la bonne compréhension et la mémorisation, favorise la concentration pour réussir le QCM, permet au professeur de vérifier l'acquisition des notions.

Évaluation sommative : permet aux élèves de s'autoévaluer avant un contrôle ou peut également être le support de celui-ci.

Enrichir sa classe inversée par des situations d'apprentissage coopératif

Henri Dassonneville
Vincent Guffroy
Dimitri Saputa

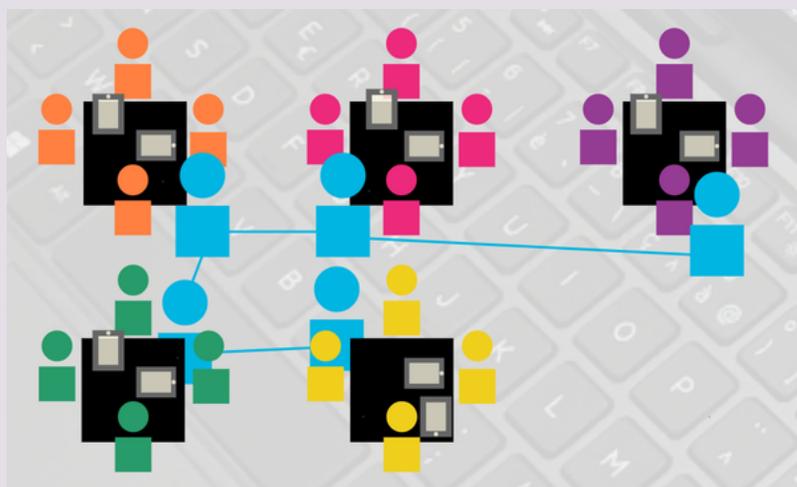
Dans le dernier numéro, nous vous avons proposé une activité préparatoire à partir d'une capsule vidéo qui nécessitait un travail de l'élève en amont du cours. La démarche de classe inversée questionne également la posture des élèves et de l'enseignant en classe. Nous vous proposons ici une séquence menée sur la politique nazie d'extermination où les élèves sont placés en situation de "co-produire" un texte qui explique l'évolution du processus d'anéantissement des Juifs et des Tziganes. Les pratiques coopératives efficaces sont des atouts majeurs dans la mise en place des classes inversées.

1

Constitution de groupe « experts » pour aborder différents thèmes de la politique nazie d'extermination (1 h)

Après avoir corrigé le questionnaire de préparation de séance que les élèves ont rempli à la maison à partir d'une capsule vidéo sur la Shoah (La liste de Schindler, Le Fils de Saul, etc.), cinq groupes de trois à quatre élèves sont créés pour traiter cinq aspects sur la question :

- les camps de concentration
- les ghettos
- la Shoah par balle (Einsatzgruppen)
- les centres de mise à mort : de la déportation à la sélection
- les centres de mise à mort : la mise à mort



Première étape : les groupes experts

Chaque groupe dispose de trois documents variés (une vidéo, un document iconographique et un texte) disponibles par voie numérique sur un mur collaboratif (padlet). L'objectif de la séance est de collaborer pour remplir un tableau récapitulatif. Le professeur (en bleu sur le croquis) adopte la posture d'un guide qui accompagne chacun des groupes dans le prélèvement des informations.

<http://bit.ly/2HOK1iL>

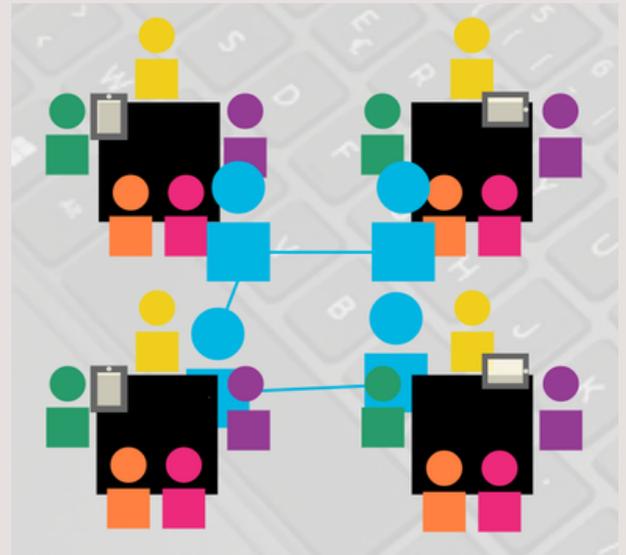
Lien vers le padlet avec le tableau récapitulatif et un exemple de corpus documentaire.

2

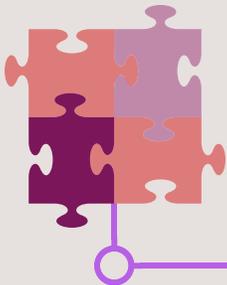
Constitution de groupes d'apprentissage (1 h)

Les élèves experts de leur thème sont mélangés pour créer de nouveaux groupes de cinq élèves où chacun a abordé un thème différent. Une période de restitution est accordée où chaque élève expose les informations trouvées dans son groupe d'expert à partir du tableau récapitulatif.

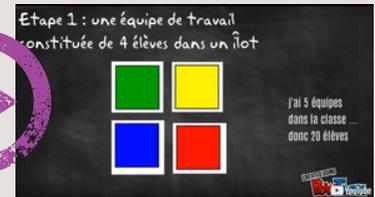
Après ce temps de mutualisation, on demande aux élèves de replacer les différentes étapes de la politique nazie d'extermination dans l'ordre chronologique. Puis les élèves doivent rédiger un développement construit (collège) ou un plan détaillé au lycée (travail sur la méthode de la composition).



Seconde étape : les groupes d'apprentissage



Une organisation alternative pour "brasser" les groupes : la **"Classe puzzle"** (une vidéo réalisée par Valérie Codron - académie de Lille)



Deux outils pour faciliter la coopération en classe inversée

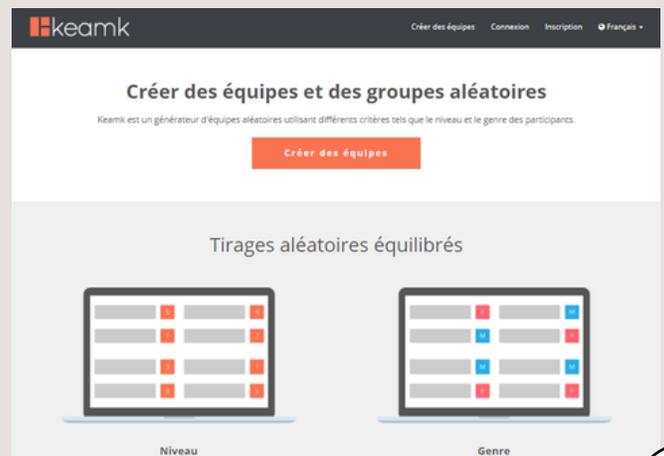
1 CLASSROOMSCREEN

L'outil en ligne **classroomscreen** est projeté au tableau afin d'aider le professeur à gérer le travail de groupe (consigne, minuteur, rappel des règles de comportement attendu, etc.).



2 KEAMK

Le site Internet **keamk** est utilisé par le professeur pour constituer les cinq groupes. Dans notre exemple, le tirage est effectué de façon aléatoire, mais keamk permet de constituer également des groupes selon un critère de genre ou de niveau.



Quelques ressources nouvelles à connaître !

Sébastien Lambert



Eurêkoi. De quoi s'agit-il ?

► Dans une époque marquée, sur Internet, par la fin (supposée) de l'expertise et la difficulté d'accéder à une information fiable et sourcée, Eurêkoi propose de vous apporter une réponse à « n'importe quelle question posée », en mobilisant un réseau constitué de 500 documentalistes français et belges.

Une réponse qualifiée est promise (selon l'engagement initial du service en ligne) sous 72 heures. Cette réponse complète est, de plus, accompagnée de la démarche entreprise par le documentaliste pour accéder aux éléments de sa réponse. Pour des raisons évidentes, le service s'interdit de répondre à toute question d'ordre médical ou juridique. De même, les demandes liées à des devoirs scolaires sont à proscrire, même si Eurêkoi peut, dans ce cas, proposer des conseils d'ordre méthodologique.



Ce service est développé conjointement par la Bibliothèque Publique d'information du Centre Pompidou à Paris et le Service de la lecture publique de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Accès au service Eurêkoi :
<http://www.eurekoi.org/>

Patrimathèque

Patrimathèque. De quoi s'agit-il ?

► Voici comment ce portail se définit :
"La Patrimathèque est un outil multimédia de médiation du patrimoine et de diffusion du savoir scientifique sur le patrimoine matériel autour des sources audiovisuelles qui s'y rapportent. Accessible sur un site internet, l'outil utilise les documents audiovisuels comme une entrée dans la connaissance du patrimoine, dans l'histoire de la notion, et dans l'évolution de sa médiatisation".

Pour exploiter les ressources du portail, il existe quatre entrées différentes :

- un parcours chronologique : une ligne du temps interactive permet de retrouver les vidéos par décennie.
- une entrée géographique : une carte de France interactive permet de retrouver les lieux du patrimoine par leur localisation en France.
- une entrée thématique : neuf dossiers sont proposés. Pour nos disciplines, il existe un dossier *Histoire/mémoire*, un dossier *Conservation du Patrimoine*, notamment.
- une entrée par les types de patrimoine : le religieux, l'industriel, les châteaux, etc.

Le portail *histoire des arts* d'Eduscol apporte d'autres précisions sur cet outil multimédia bien pensé.

Accès à la Patrimathèque :
<http://www.patrimatheque.com/>



Retrouvez également sur
le site académique disciplinaire un
"mur des ressources" !

La veille du professeur d'histoire-géographie

En académie :

Histoire-géographie : <http://heg.discipline.ac-lille.fr/>

Enseignement moral et civique : <http://emc.ac-lille.fr/>



Au national :

https://twitter.com/eduscol_HG

https://twitter.com/eduscol_HDA

https://twitter.com/eduscol_EMI

Tenus à jour par les experts numériques du ministère, ces comptes informent des nouveautés du site Eduscol et assurent une veille disciplinaire.

Des comptes twitter à suivre.

Histoire-géographie

Portail national de ressources - éducol

Textes officiels, ressources et veille.

<http://eduscol.education.fr/histoire-geographie/>

En ciblant le hashtag #Unjouruneacadémie, vous retrouverez l'ensemble des initiatives académiques valorisées par Eduscol_HG au mois de mars 2018.



Actualité du site académique disciplinaire



- Publication de nouveaux travaux du Groupe Lycée :

depuis fin février, quatre nouvelles propositions pédagogiques sont disponibles.

[Accéder aux ressources.](#)

- Publication de nouveaux travaux du Groupe Collège :

depuis fin mars, quatre nouvelles propositions pédagogiques sont disponibles.

[Accéder aux ressources.](#)



- Ajout de nouveaux « ateliers numériques » : depuis début mars, cette rubrique s'est enrichie. Désormais, vous pouvez vous former en ligne sur des outils très divers tels que Genial.ly, Sway, Caricatool. [Accéder aux ateliers.](#)



- Création d'une nouvelle rubrique consacrées aux jeux d'évasion :

depuis début mars, cette rubrique vous propose des exemples d' "escape games" testés par des enseignants de l'académie. [Accéder à la rubrique.](#)

num@lille hg

Nous remercions les contributeurs du site disciplinaire et les auteurs mentionnés dans ce bulletin pour leurs travaux respectifs.

Membres du groupe numérique : Jauris Cichanski, Henri Dassonneville, Frank Gilson (réfèrent TraAM HG), Vincent Guffroy, Nathalie Jovenet, Manuel Péro, Morgan Questroy, Dimitri Saputa, Edith Walbron-Maes (chargée de mission DANE) et Sébastien Lambert (IAN HG).

Pilotage : Stéphane Henry, IA-IPR.

Adresse d'hébergement du bulletin numérique numalille hg n°2 :

<http://heg.discipline.ac-lille.fr/enseigner/ressources-usages-du-numerique/le-bulletin-numerique/>