


GRILLE TEST SUR LES USAGES DU NUMERIQUE DANS LE CADRE DES TRAAM HISTOIRE GEOGRAPHIE 2017-2018

Jérôme Meurisse Lille 2

	Inscrire le nom de l'académie	Inscrire le nom de l'académie
	COMMENTAIRES DES CONCEPTEURS DE L'ACADEMIE	COMMENTAIRES DES TESTEURS DE L'ACADEMIE BINOME
TITRE DU SCENARIO : Découvrir et faire découvrir un grand bouleversement européen : La Renaissance		
OBJECTIFS		
Cycle	Cycle 4	
Niveau et insertion dans la programmation	5° , thème 3, sous-thème 2	A compléter si le test est dans un autre contexte.
Durée et insertion dans la séquence pédagogique	En début de séquence, 3 heures	A compléter si le test est dans un autre contexte.
Problématique de la leçon	En quoi la Renaissance bouleverse-t-elle l'Europe ? En quoi la Renaissance marque-t-elle une rupture culturelle avec la période précédente ?	A compléter si le test est dans un autre contexte.
Compétences Collège	-Trouver, sélectionner et exploiter des informations. -Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences.	A compléter si le test est dans un autre contexte.
Compétences Lycée GT		A compléter si le test est dans un autre contexte.
Compétences Lycée Professionnel		A compléter si le test est dans un autre contexte.
MISE EN ŒUVRE PEDAGOGIQUE		
Ressources et outils numériques mobilisés	« Le Site.tv » « Le Panorama de l'art »	
Description pratique de la mise en œuvre	Les élèves en salle pupitre visionnent 3 courtes vidéos, qui permettent de comprendre les mécanismes de la Renaissance, en consultant le « site.tv » (3 vidéos extraites de l'émission « C'est pas sorcier »). Ils répondent à un questionnaire élaboré par le professeur. Après sa correction les élèves par groupe vont écrire des articles pour élaborer un magazine à partir de la ressource	

	« Madmagz ». Pour illustrer leurs articles les élèves sélectionnent des images d'œuvre d'art à partir du site « Le Panorama de l'art ». Une fois leur magazine édité, on le fait découvrir à d'autres classes.	
Action des élèves - mise en apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> -Visionnage des vidéos en autonomie pour découvrir la Renaissance. -Répondre à un questionnaire en rapport avec les vidéos. -Écrire des articles sur la Renaissance pour élaborer un magazine. -Sélectionner des œuvres d'art à partir d'un site ressource. 	
Action de l'enseignant	<ul style="list-style-type: none"> -Guider les élèves avec un questionnaire. -Corriger le questionnaire. -Compiler les articles pour finaliser le magazine. 	
BILAN ELABORE COLLABORATIVEMENT [auteur / professeur testeur]		[groupe académique / professeur testeur]
Rappel de l'hypothèse de départ.	Le visionnage de trois courtes vidéos en autonomie, en consultant « le site TV », permet de comprendre les mécanismes et de définir la Renaissance en France et en Italie. L'utilisation du numérique permet d'accrocher les élèves, avec un support vidéo attrayant. L'utilisation de la ressource « Madmagz » leur permet de manière ludique de restituer les connaissances acquises, de les partager sous une forme séduisante (magazine en ligne).	
Plus-value du numérique ?	Permet un travail en autonomie, et de sortir du « classique » de la salle de classe.	
Commentaires éventuels des élèves	« c'est plus sympa de découvrir par nous même » « On peut aller à sa vitesse, relire les documents ou réécouter les vidéos »	
Ce qui ne fonctionne pas	Durant l'écriture des articles pour élaborer le magazine, des élèves ont fait tout simplement des copier/coller des notices des œuvres.	
Ce qui serait à modifier ou autre situation de classe possible	Possibilité de leur faire faire une présentation de la Renaissance sous forme d'exposé à présenter à une autre classe.	

