



1. Intitulé

Créer un parcours sonore dans le Paris haussmannien avec *StoryMap Js*

2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

- Localiser un phénomène étudié
 - S'approprier un questionnement historique et géographique
-

3. Hypothèse :

Avec la réalisation de ce parcours géographique sonore, les élèves pratiquent une géographie sensible. Cette démarche devrait apporter une réelle plus-value car elle permet une histoire davantage incarnée.

4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

Les élèves travaillent en groupes. Chaque groupe dispose d'un ensemble d'images proposées par l'enseignant représentant les transformations de Paris à la suite de l'action du préfet Haussmann (tableau, photographies, estampes...). A l'aide de ces documents, les élèves créent un parcours sonore dans Paris en incarnant un habitant de la fin du XIX^e siècle qui exprime sa vision de Paris et son vécu. Les élèves décrivent les lieux pratiqués et font le récit de leur vécu en tant qu'habitant.

5. Méthode : Action des élèves - mise en apprentissage de la compétence

Les élèves s'interrogent sur la pratique des lieux et de leur vécu en fonction de l'habitant qu'ils ont choisi d'incarner (ouvrier, industriel...). Ainsi, ils sélectionnent les images proposées par l'enseignant, les géolocalisent et tracent le parcours de « leur Parisien ». Enfin, les élèves enregistrent une mise en récit du parcours à l'oral. Les lieux parcourus sont décrits et le vécu de l'habitant est restitué par les élèves.

6. Méthode : Action de l'enseignant

L'enseignant dispense le cours en amont. Il guide ensuite les élèves dans l'activité. Il veille au réinvestissement des connaissances mais surtout amène les élèves à réfléchir sur les logiques et les pratiques spatiales.

7. Conseil : Obstacles et modifications possibles

La mise à disposition de contenus en plus du cours pourrait éventuellement aider les élèves dans leur tâche (exemple : dossier de *RetroNews* sur le début des travaux haussmannien en 1853 disponible sur *eduthèque.fr*).

8. Complément : Les intérêts du numérique

Le numérique permet d'amener les élèves à une véritable réflexion spatiale ; ces derniers font l'expérience des lieux en créant leur parcours dans Paris. Ainsi, le numérique permet une

meilleure compréhension du territoire étudié et des effets de l'haussmannisation.

Il facilite surtout la narration grâce à une immersion dans Paris. La créativité des élèves est stimulée ; les élèves, au-delà des consignes, ont intégré à leur récit des éléments biographiques. Certains se sont même aventurés sur le terrain de l'uchronie en faisant revenir Napoléon III à Paris après son exil.

9. Complément : PIX CRCN

D3.2 Développer des documents multimédias

10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

StoryMap.Js

SoundCloud

Annexes

Vidéo ou autre <http://edutheque.retronews.fr/pdf/le-debut-des-travaux-d-haussmann-en-1853.pdf>

Didacticiel :

<https://www.youtube.com/watch?v=UIxeugHAinU>

<https://www.youtube.com/watch?v=pZS1K2k8cLs>

Auteur/Autrice

Vanessa Larvent- Lycée Valentine Labbé La Madeleine

Adresse académique : vanessa.larvent@ac-lille.fr