



1. Intitulé

Comment la région Hauts-de-France utilise-t-elle son patrimoine historique, culturel ou naturel pour développer le tourisme et dynamiser son territoire ?

2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

- Pratiquer différents langages
- Coopérer
- S’informer dans le monde du numérique
- Raisonner

3. Hypothèse :

La narration en histoire-géographie décourage souvent les élèves car elle s'apparente à la rédaction d'un paragraphe. Les outils numériques (traitement de texte, réalité augmentée) peuvent-ils être un moyen de faire écrire nos élèves avec enthousiasme ?

4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

Les élèves partent de leur vécu : une destination touristique régionale qu'ils ont visitée (lors d'une sortie scolaire ou familiale) pour réaliser une capsule vidéo qui sera exploitée, par l'ensemble de la classe, lors d'une séance au CDI, grâce à la réalité augmentée.

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

Dans un premier temps, les élèves réalisent un diaporama sur une destination touristique de leur choix.

Dans un second temps, ils transforment leur diaporama en une capsule vidéo à l'aide du logiciel de montage *VideoPad*. Ils écrivent une ou deux questions (sous forme de QCM) à destination de leurs camarades.

L'activité s'achève par une restitution au CDI ; grâce à un jeu de piste en réalité augmentée (réalisé par l'enseignant), les élèves découvrent l'ensemble des capsules réalisées par la classe, répondent aux questions de leurs pairs, réinvestissent leurs découvertes pour compléter une carte et un tableau d'exploitation des espaces productifs touristiques des Hauts-de-France.

6. Méthode : Action de l'enseignant

L'enseignant choisit les documents et les sites internet nécessaires à la réalisation des diaporamas en gérant l'hétérogénéité des élèves : le nombre des documents ainsi que leurs difficultés (textes plus ou moins longs) varient ; la recherche est plus ou moins guidée sur internet. Pour favoriser l'inclusion, l'enseignant montre aux élèves en difficultés le lecteur immersif de *Microsoft Edge* ; il recentre les objectifs : on attend un travail de géographie, pas un dépliant touristique.

Il rédige un tutoriel pour l'utilisation du logiciel de montage *VidéoPad*.

Il prépare le jeu de piste en réalité augmentée en intégrant les QCM réalisés par les élèves, la carte et le tableau bilan. Tout au long de ce scénario, il se met en posture de tuteur plutôt qu'en dispensateur de savoir.

7. Conseil : Obstacles et modifications possibles

Le temps prévu (trois heures pour la réalisation du diaporama et des capsules) est un peu court pour les élèves en difficultés ou pour ceux qui veulent perfectionner leur montage vidéo (textes, transitions...); la plupart des élèves ont souhaité terminer leur travail à la maison.

En partant des lieux choisis par les élèves, nous constatons que le sud de la région reste peu exploité; l'enseignant pourraient imposer des destinations pour valoriser l'ensemble de notre territoire.

Le logiciel *VidéoPad* a été vite pris en main par les élèves. Cependant, pour éviter des problèmes lors de l'enregistrement des données sonores, il vaut mieux que les élèves terminent leur production en une seule fois (prévoir quinze minutes de prise en main en fin d'heure et une heure complète pour être sûr que le travail soit achevé).

Le jeu de piste au CDI est une étape qui peut être supprimée et remplacée par la projection des travaux en classe puis la réalisation de la carte et du tableau de synthèse.

Mirage Make (outil de réalité augmentée) propose une version gratuite mais limitée avec une limitation de la taille des fichiers (deux Mo pour les photos par exemple). Il vaut mieux investir dans la version premium.

8. Complément : Les intérêts du numérique

Le numérique a stimulé l'intérêt des élèves en les rendant acteurs de leur apprentissage.

Les élèves ont été motivés du début à la fin du projet, emportant volontairement du travail à la maison.

Le diaporama est adapté à l'hétérogénéité des élèves puisque ceux-ci rédigent eux-mêmes leur trace écrite (plus ou moins longue) en fonction de leurs capacités.

Le traitement de texte et son correcteur d'orthographe ne découragent pas les élèves les moins à l'aise à l'écrit.

Tous ont pu réaliser une production orale sans le regard direct des camarades (ce qui n'est pas le cas lors d'une prise de parole en classe traditionnelle).

La présentation des travaux à l'ensemble de la classe a permis une critique entre pairs et le développement de l'estime de soi.

9. Complément : PIX CRCN

- Domaine 1 : Mener une recherche et une veille d'information : mener une recherche internet en citant ses sources.
- Domaine 3 : Développer des documents textuels et multimédia : réaliser des diaporamas et des outils de retouche d'image, de son ou de vidéo.

10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

- Remonter le temps-IGN
- Suite Libre Office
- Casques avec des micros
- *VidéoPad*
- *Mirage Make*
- Tablettes avec connexion wifi ou smartphones des élèves

Auteur/Autrice Nathalie Thomas

Adresse académique

nathalie.thomas4@ac-lille.fr