



---

## 1. Intitulé

---

**De l’imaginaire au réel : voyage entre histoire et géographie par des narrations numériques.**

Classe de Cinquième : Cycle 4 – Histoire –Thème 3 : Transformations de l’Europe et ouverture sur le monde aux XVIe et XVIIe siècles – sous-thème 1 : Le monde au temps de Charles Quint et Soliman le Magnifique.

---

## 2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

---

**Pratiquer différents langages en histoire et en géographie**

- Écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire, pour communiquer et échanger.
- Réaliser des productions graphiques et cartographiques.

**Coopérer et mutualiser**

- Organiser son travail dans le cadre d’un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.

---

## 3. Hypothèse :

---

Le passage d’une géographie de l’imaginaire à une géographie du réel permettrait de mieux faire comprendre aux élèves les bouleversements que les Grandes découvertes des XVème et XVIème siècles créent dans les représentations de l’époque, autant cartographiques que mentales.

---

## 4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

---

Le scénario pédagogique consiste à rendre les élèves acteurs de leur apprentissage tout en leur faisant comprendre les liens entre l’histoire et la géographie. Pour cela, les élèves mèneront le périple d’un explorateur. Deux séances sont nécessaires.

Deux moments/séances rythment le scénario :

- 1) Les élèves font le récit de l’exploration à travers la rédaction d’un journal de bord. Ils découvrent un monde inconnu. Dans ce but, ils :
  - naviguent sur une production interactive *Genial.ly* ;
  - doivent cliquer sur des points d’intérêt, sur des cartes interactives des XVème et XVIème siècles en faisant apparaître des documents iconographiques, textes,

infographies ou vidéographies. La différenciation a ici toute sa place : selon les choix des élèves, différents itinéraires sont possibles. Tous ont en commun les informations listées ci-dessous ;

- complètent un document support, au format papier, pour relever les informations essentielles (motivations du voyage, acteurs, trajet, conditions du voyage, découvertes réalisées, actions menées, modification des perceptions spatiales).

La production finale est l'élaboration d'un récit écrit retraçant leur voyage d'explorateur.

2) Les élèves élaborent une carte de leur voyage. Ils cartographient les découvertes réalisées. Dans ce but, ils :

- utilisent l'outil *Framacarte* pour produire leur cartographie : ils doivent placer des points d'intérêt sur une carte vierge et tracer le trajet suivi (en utilisant des figurés ponctuels, linéaires et de surface) ;
- utilisent le support papier où ils ont inscrit les informations essentielles de leur voyage : tous les élèves auront les mêmes éléments mais pas le même voyage. La personnalisation des exemples et l'aspect unique de leur aventure sont des points importants pour dynamiser leur apprentissage.

Selon le temps à accorder à ce moment, il est possible de laisser la base de documents numériques accessibles aux élèves pour qu'ils puissent intégrer leurs exemples dans les points d'intérêt numériques à placer sur la carte. En somme, les faire créer leur propre carte interactive et non seulement une simple carte.

La production finale est l'élaboration d'une carte retraçant leur voyage d'explorateur.

Les tenants de l'histoire et de la géographie sont abordés dans les deux moments pédagogiques. L'histoire permet de découvrir la mémoire de ces voyages et de leur réalisation tandis que la géographie se révèle par la cartographie de l'inconnu, la modification de l'espace par les hommes.

---

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

---

- **Pratiquer différents langages en histoire et en géographie : écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire, pour communiquer et échanger.**  
Les élèves font le récit de l'exploration à travers la rédaction d'un journal de bord retraçant leur propre voyage d'explorateur. Ils y indiquent les motivations du voyage les acteurs, le trajet, les conditions du voyage, les découvertes réalisées, les actions menées, la modification des perceptions spatiales, les lieux de départ et d'arrivée.
- **Pratiquer différents langages en histoire et en géographie : réaliser des productions graphiques et cartographiques.**  
Les élèves élaborent une carte de leur voyage. Ils cartographient les découvertes réalisées en utilisant l'outil *Framacarte* : ils doivent placer des points d'intérêt sur une carte vierge et tracer le trajet suivi en utilisant des figurés ponctuels, linéaires et de surface.
- **Coopérer et mutualiser : organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.**  
Les élèves, en binôme, relèvent les informations essentielles pour rédiger leur journal

de bord. Ils réalisent, toujours en binôme, la carte de leur expédition.

---

## 6. Méthode : Action de l'enseignant

---

Durant les séances, l'enseignant exerce plusieurs actions pour stimuler l'intérêt des élèves, expliquer la démarche, définir les objectifs et apporter des remédiations. Ces actions correspondent pour l'essentiel aux postures de « lâcher-prise » et de « magicien » telles que définies par Dominique Bucheton :

- Chaque élève a un objectif clairement établi et est libre de l'atteindre par différentes voies ;
- Les élèves peuvent résoudre les tâches seuls ;
- L'attention et l'intérêt des élèves sont stimulés par des récits marquants ;
- Le savoir n'est pas donné, il est à construire.

En cas de difficulté matérielle, de compréhension des consignes ou d'extraction d'informations, l'enseignant peut alors aisément individualiser ses réponses pour apporter un coup de pouce à l'élève en question.

---

## 7. Conseil : Obstacles et modifications possibles

---

La situation idéale consiste à assurer un poste ordinateur par binôme. Au-delà de deux élèves, la répartition des tâches doit être clairement établie et les groupes composés d'élèves familiers les uns des autres, pour éviter les errements.

La séance de recherche d'informations et de voyage numérique nécessite une explication de la fiche d'activité aux élèves. Il est important de bien leur signifier que les informations à recueillir ne sont pas dans l'ordre de la fiche. C'est à eux de repérer les informations importantes et de les inscrire dans la partie concernée de la fiche. Néanmoins, il est toujours possible de revenir en arrière à tout moment en cliquant sur l'icône appropriée.

Dans le but que les élèves prennent conscience de l'élargissement du monde de l'époque, il est essentiel de bien insister sur le monde connu avant et après le voyage de découvertes. La formulation de « monde connu » a suscité une difficulté aisément dépassable par la reformulation, orale ou écrite, de « continents connus ».

La séance de réalisation de la carte nécessite une projection de la part du professeur pour montrer les icônes à utiliser aux élèves et les étapes de réalisation. Ceci permet de coupler les consignes écrites à une mise en image des attendus et de faire gagner du temps lors de la prise en main par les élèves.

Pour récupérer les travaux des élèves, il suffit d'enregistrer le fichier produit sur clé USB ou leur faire envoyer, par mail via l'E.N.T.

Il est important de souligner que les deux séances possibles peuvent à la fois se réaliser entièrement sous la forme numérique ou sous une forme hybride. Ceci laisse une étendue d'appropriation à tous les collègues. En effet, la production cartographique et la rédaction élaborée sous forme de carnet de bord peuvent tout autant être réalisées sous forme numérique qu'en format papier.

Il est également envisageable de modifier la version finale souhaitée de la production élève. La réalisation d'un enregistrement sonore du journal de bord permet de mobiliser la compétence de pratique du langage oral. Ceci nécessite de prévoir une séance de plus pour l'enregistrement et la pratique de la lecture oralisée.

---

## 8. Complément : Les intérêts du numérique

---

De multiples plus-values découlent de ce scénario pédagogique qui est construit autour de l'union de l'histoire et de la géographie par le numérique et la narration.

L'enquête et l'écriture de la terre sont pratiquées grâce aux supports numériques *Genial.ly* et *Framacarte* et explicitées par une production écrite de récit et une réalisation cartographique.

Les élèves sont ici mis en situation de créateurs : ils construisent leurs connaissances et mettent en action leurs compétences dans ce scénario actif.

Ce moment pédagogique de « faire produire » permet également de donner à voir les transformations entre les XV<sup>ème</sup> et XVII<sup>ème</sup> siècles. Il est important de rendre concret le langage abstrait qu'est celui de l'histoire. Par la géographie et le numérique, cela est rendu possible.

La mise en scène est également importante comme vecteur et stimulateur d'apprentissage. Le rôle d'explorateur dont les élèves s'imprègne est un facteur ludique non négligeable à l'intérêt porté et, surtout, à ce qui sera assimilé à la fin du scénario. En cela, le numérique offre des possibilités illimitées.

Dernier élément mais pas des moindres, les parcours personnalisés sont facilités par l'usage du numérique. Chaque élève aura son propre parcours, la différence entre les élèves sert à construire le cours, l'apprentissage est alors personnalisé. Dès lors, l'inclusion est favorisée : il est possible de motiver davantage des élèves en difficultés, de leur proposer des remédiations immédiates et de leur permettre d'aller au bout de la démarche, de produire quelque chose.

Par tous ces éléments, le numérique permet de créer des situations de réussite individualisées pour tous les élèves.

---

## 9. Complément : PIX CRCN

---

Compétences mobilisées :

- D3.2 Développer des contenus multimédias

---

## 10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

---

Outils numériques mobilisés :

- *Genial.ly* ;
- *Framacarte*.

---

## Annexes

---

Vidéo ou autre

Production d'élèves

Lien vers EDU'Bases

---

**Auteur/Autrice**

---

Baptiste Marque

[baptiste.marque@ac-lille.fr](mailto:baptiste.marque@ac-lille.fr)