

num@lille

hg

MAI 2023



n° 15

# ENSEIGNER LA RÉVOLUTION FRANÇAISE AVEC LE NUMÉRIQUE

COLLEGE

LYCEE

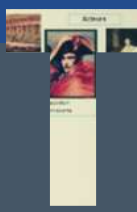
GRUPE NUMÉRIQUE  
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE



Région académique  
145078-62-752603







Chères collègues, chers collègues,

Ce quinzième numéro de Numalille hg est consacré à l'enseignement de la Révolution française avec le numérique. La Révolution française est considérée comme un objet central, voire essentiel, de l'enseignement de l'histoire et, parce qu'elle figure dans les premières séquences des programmes de quatrième et de première, elle est traitée en classe avec une certaine épaisseur. Néanmoins, elle est souvent perçue comme difficile à enseigner : les élèves ont des difficultés à appréhender la période et à en mémoriser durablement les repères temporels majeurs. Le numérique peut faciliter l'enseignement de la Révolution française et favoriser la compréhension et la mémorisation des élèves. C'est bien ce que ce numéro tente de montrer, en présentant un certain nombre de ressources et outils.

Je remercie vivement les membres du groupe académique qui ont conçu les deux numéros de cette année et notamment Sébastien Lambert et Jauris Cichanski qui ont coordonné avec efficacité le travail collectif.

Bonne lecture !  
Stéphane Henry  
IA-IPR histoire-géographie  
en charge du numérique

## Mots-clés

- #HISTOIRE
- #RÉVOLUTION1789
- #CHRONOLOGIE
- #LUDIFICATION
- #JEU\_SERIEUX
- #RESSOURCES
- #INFLUENCEURS
- #PODCASTS
- #GENIAL.LY

## Sommaire

- Page 3 Activité collège : réviser avec Wordwall
- Page 4 Activité lycée : la journée du 10 août
- Page 5 Créer un parcours du Paris révolutionnaire avec Storymaps
- Page 6 1804, le Code Civil : étudier le point de passage et d'ouverture
- Page 7 S'approprier dates et lexique : une application "smartphone"
- Page 8 La fuite du Roi, un escape game "inversé"
- Page 10 Les usages possibles du jeu vidéo
- Page 11 Les influenceurs
- Page 12 D'autres ressources : jeux, podcasts...





# JOUER POUR RÉVISER



**Aurore Derocles**  
**Céline De Vadder**  
**Nathalie Jovenet**  
**Nicolas Kessler**  
**Morgane Philippot**


## Utiliser WORDWALL pour réviser le chapitre sur la Révolution française

**Niveau** : 4ème - Thème 1 Histoire : Le XVIII<sup>e</sup> siècle. Expansions, Lumières et révolutions. -  
**Sous-thème 3** : La Révolution française et l'Empire : nouvel ordre politique et société révolutionnée en France et en Europe.

### Organiser un parcours de révision

Une activité ludique est proposée aux élèves afin de les aider à mémoriser les temps forts de la Révolution française. L'exercice est décomposé en trois étapes, dont la dernière demande davantage de réflexion. La première étape consiste à replacer les dates en face de l'événement correspondant. La deuxième étape consiste en un Memory : le joueur doit associer chaque personnage ou groupe de personnages à sa représentation. La troisième et dernière étape consiste en un QCM sur les grands bouleversements de la Révolution française.



 **étape 1**



 **étape 2**



 **étape 3**

Wordwall est une application en ligne qui propose une collection d'exercices. La version gratuite du service donne accès à 18 modèles d'interaction et à la création de 5 réalisations. Les créations sont publiées sur le site et elles sont réutilisables.

Fonctionnalités principales : activités interactives et imprimables, création à l'aide de modèles, basculement du modèle, modification de toutes les activités, partage, intégration sur un site web... La prise en main est intuitive et rapide, les activités sont modifiables.



#REVISION  
#EXERCISEURS

**Genial.ly** permet de créer en quelques minutes des jeux pédagogiques en ligne gratuits : quiz, jeux de l'oie, escape games... De nombreux modèles sont disponibles sur le site. Ils peuvent être utilisés tels quels ou servir de source d'inspiration. Il est également possible d'intégrer dans une présentation des éléments extérieurs de ludification : learning apps, wordwall, quizizz ou kahoot. L'ensemble constitue une boîte à outils extrêmement utile pour concevoir des scénarii pédagogiques.

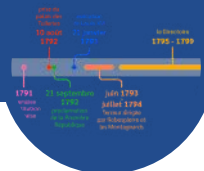
### Se tester sous l'oeil sévère de Robespierre !





## LIAISON COLLÈGE-LYCÉE

## UNE FRISE NUMÉRIQUE POUR SE REPÉRER ENTRE 1789 ET 1815



## Une proposition de Delphine Chiocci

En 4e comme en première, la Révolution française pose le défi d'une chronologie souvent complexe pour les élèves. Pour s'y retrouver, un petit outil : **la frise numérique de la Révolution et de l'Empire (avec un support papier inclus)**.

Ce **Genial.ly réutilisable** propose un parcours clef en main pour retracer les jalons de la période 1789 - 1815. Il peut être utilisé en classe entière, ou en autonomie par les élèves. **Bonus : les icônes ! renvoient à toutes les activités proposées dans ce numéro de Numalille !**



## ABORDER UN SUJET D'ÉTUDE EN SERIE TECHNOLOGIQUE : LA JOURNÉE DU 10 AOÛT 1792

## Une proposition de Frank Gilson

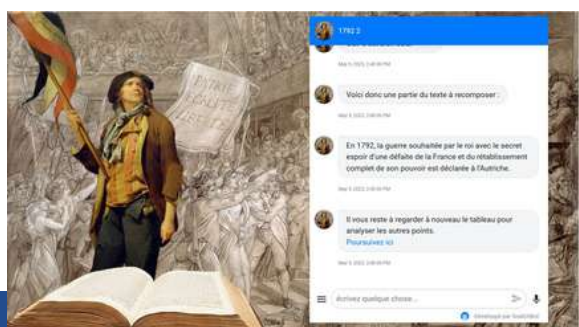
En **première technologique**, en **histoire**, au cours de l'étude du thème 1 portant sur l'Europe bouleversée par la Révolution française, une activité est proposée pour initier le travail sur la **journée du 10 août 1792**.

Souvent étudiés à partir du tableau de Jacques Bertaux représentant l'attaque du palais des Tuileries, le 10 août 1792 et la fin de la royauté sont ici abordés à partir du dessin à la plume de François Gérard réalisé en 1794. La consigne est donnée par un sans-culotte, Simon Chenard, peint par Louis-Léopold Boilly (tableau conservé au Musée Carnavalet) qui, grâce à la plateforme en ligne **D-ID** et l'intelligence artificielle, permet de transformer une photo en personnage animé.



Proposé par le site **L'histoire par l'image**, ce document est observé avec l'outil **Easyzoom**. Les élèves doivent alors retrouver des aspects intéressants. Une fois ces aspects identifiés, les élèves récupèrent des chiffres et composent un code correspondant à la date du 10 août pour accéder à la suite de l'activité. Désormais, sur l'image Easyzoom, des balises cliquables permettent d'accéder à des Genial.ly ; dans chacun d'entre eux, un chatbot, réalisé grâce à l'outil **Snatchbot**, interroge les élèves sur des documents. La plupart des documents sont présentés dans un format vidéo pour insérer des bruits immersifs (canons, etc.) et, surtout, pour les faire écouter plusieurs fois afin de répondre aux questions et de mieux les comprendre.

À la fin de chaque questionnaire, les élèves obtiennent une partie de la trace écrite racontant le 10 août 1792. L'ordre d'étude des points du tableau se fait selon le choix des élèves. À l'issue de ce travail, les élèves doivent reconstituer la trace écrite en raisonnant sur les différentes parties pour les remettre dans l'ordre.



Accéder au [genial.ly](https://genial.ly)





# LA RÉVOLUTION PAR LES CARTES

## Créer un parcours sensible du Paris révolutionnaire avec Storymap.js



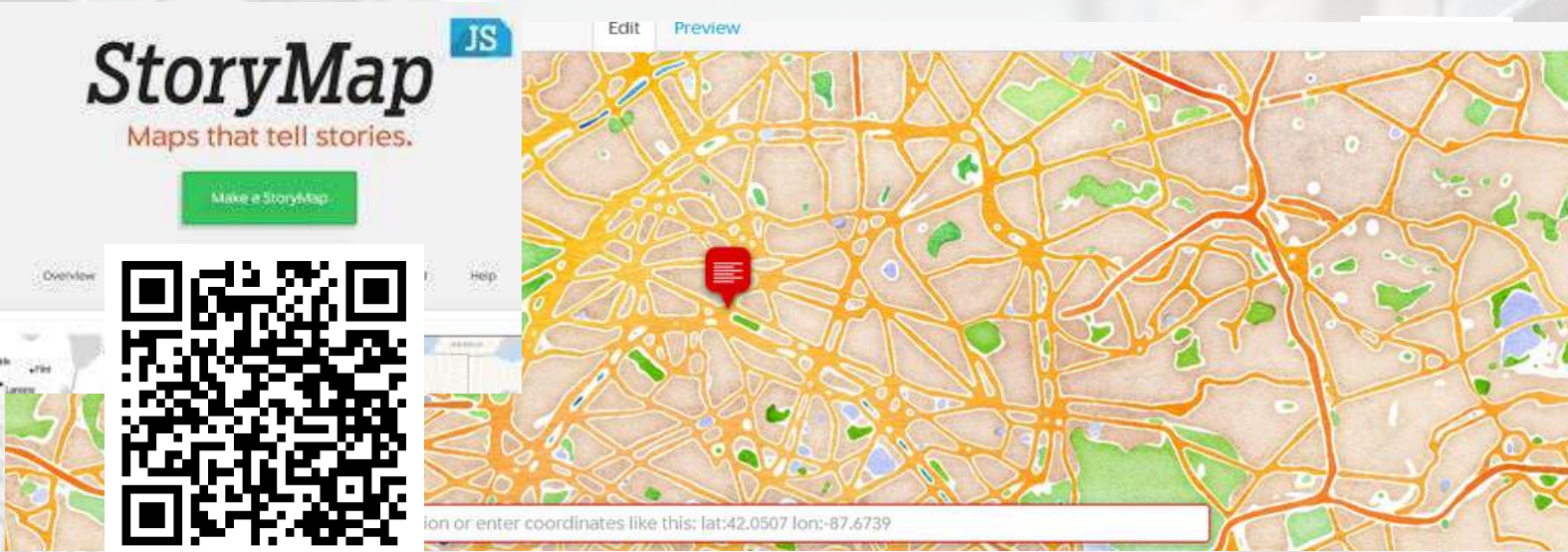
Une proposition de  
Delphine Chiocci et  
de Vanessa Larvent

### Niveaux :

Première - Thème 1 Histoire : L'Europe face aux révolutions - La Révolution française et l'Empire : une nouvelle conception de la nation.

Première technologique : L'Europe bouleversée par la Révolution française.

**Objectifs :** Mobiliser les connaissances des élèves à travers un travail de cartographie sensible et historique - Situer et incarner les acteurs de la Révolution - Aborder les points de passage et d'ouverture et le sujet d'étude en autonomie.



## Utiliser les cartes narratives pour une histoire incarnée de la Révolution française

Les élèves utilisent l'application storymap.js pour créer le parcours d'un acteur connu ou inconnu de la Révolution française dans le Paris révolutionnaire. Ils incarnent un personnage, homme ou femme, qui raconte son expérience de la Révolution à Paris. Le personnage est présenté à la première personne du singulier. Chaque étape est localisée sur la carte et permet aux élèves de faire le récit des événements révolutionnaires. Les élèves travaillent en classe à l'aide du cours et de différentes ressources.

[LA FICHE DE COURS](#)



PARCOURS  
RÉVOLUTION

[Télécharger l'app'](#)

### Les ressources :

[Le parcours Révolution proposé par la ville de Paris](#)

[Un tutoriel pour la prise en main de storymap.js](#)



# ÉTUDIER EN AUTONOMIE LE POINT DE PASSAGE ET D'OUVERTURE « 1804 – LE CODE CIVIL »



Une proposition de Dimitri Saputa



**Niveau :** première - Thème 1 Histoire : L'Europe face aux révolutions - La Révolution française et l'Empire : une nouvelle conception de la nation.

**Objectifs :** Point de passage et d'ouverture « 1804 – Le Code civil » - Initier les élèves à la démarche historique pour comprendre comment le Code civil permet l'égalité devant la loi et participe à la diffusion des principes révolutionnaires en Europe.



<https://view.genial.ly/64143d356c660001a29619c>

mot de passe de la correction : code civil

## Modalité de travail

*Une activité interactive sur smartphone*

Les élèves consultent le corpus documentaire (extrait et image d'illustration du Code civil, peintures commentées et carte de l'Europe napoléonienne) sur leur smartphone et répondent directement sur le genial.ly (zone d'écriture) ou sur leur cahier. Chaque élément (texte, consigne, image...) est cliquable afin de faciliter la lecture sur smartphone.



## Démarche de travail

*Un travail en autonomie ouvert à la coopération*

Les élèves travaillent en autonomie, en classe ou à la maison, les capacités et méthodes « s'approprier un questionnement historique » et « mettre un événement ou une figure en perspective ». Le code de correction « code civil » peut être diffusé après la réalisation du travail. En classe, les élèves peuvent néanmoins interagir avec les autres dans une deuxième phase du travail afin de mutualiser les informations prélevées dans les documents et s'entraider dans la rédaction des réponses. À la maison, les élèves peuvent communiquer via l'ENT de l'établissement pour coopérer dans la réalisation du travail.



## #RESSOURCES

Si vous souhaitez proposer la consultation d'une ressource préparatoire à l'étude, pensez à la chaîne You Tube de la [Fondation Napoléon Napoleonica](#).





# UNE APPLICATION POUR SMARTPHONE

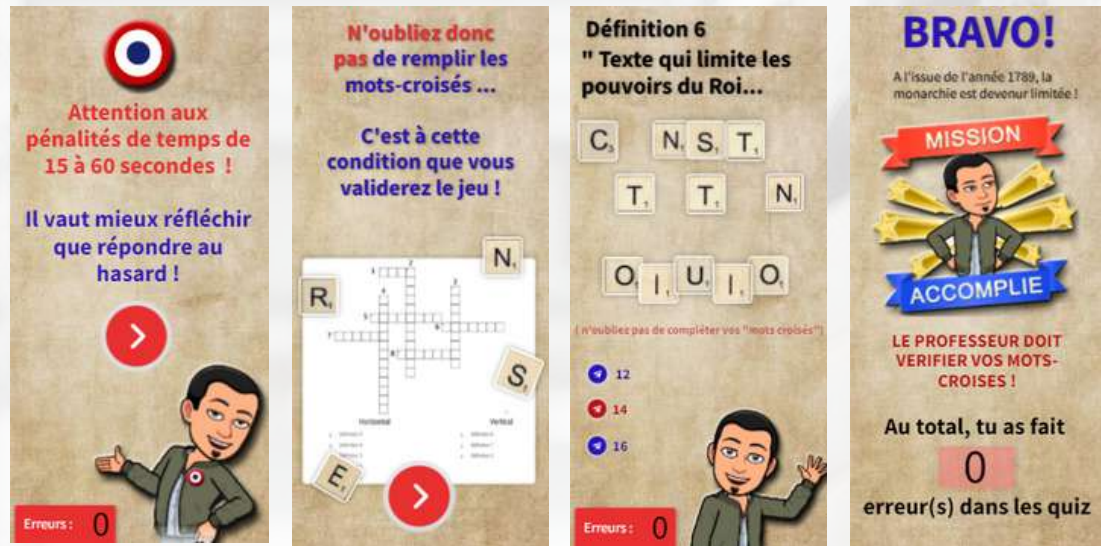


Une proposition de Sébastien Lambert

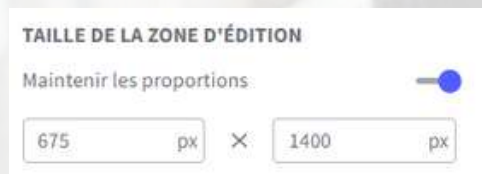
Niveau : 4ème

Matériel : ordinateur ou smartphone

Objectifs : réviser les premiers temps de la période révolutionnaire



Captures d'écran de l'application. Le format vertical a été choisi pour un usage avec le smartphone. Dans la conception sur Genial.ly, la zone d'édition a été adaptée en conséquence.



#BYOD #AVAN  
Modalité de travail



[Télécharger la fiche-élève](#)



Dans cette application, livrée clé en main, les élèves sont amenés à réviser les premiers temps de la Révolution (principalement l'année 1789). Une série de tests (QCM, mots à recomposer...) leur permet de déverrouiller plusieurs digicodes qui égrenent leur progression dans le jeu. Au fur et à mesure, les élèves sont invités à remplir un mots-croisés sur un lexique important à retenir pour la période.

Le jeu intègre des extensions développées par l'équipe de S'cape <https://scape.enepe.fr/>

 [Accéder à la ressource.](#)

#REVISIONS  
#QUIZ  
Les collections de



Le portail Learning apps est désormais connu de beaucoup d'enseignants. Une fonctionnalité récente (remplaçant l'outil "matrice") permet de **constituer des collections de quiz** à proposer aux élèves. Il est ainsi possible de leur soumettre des parcours de révisions. L'authentification demandée autorise un suivi du travail des élèves. [Voir un exemple !](#)









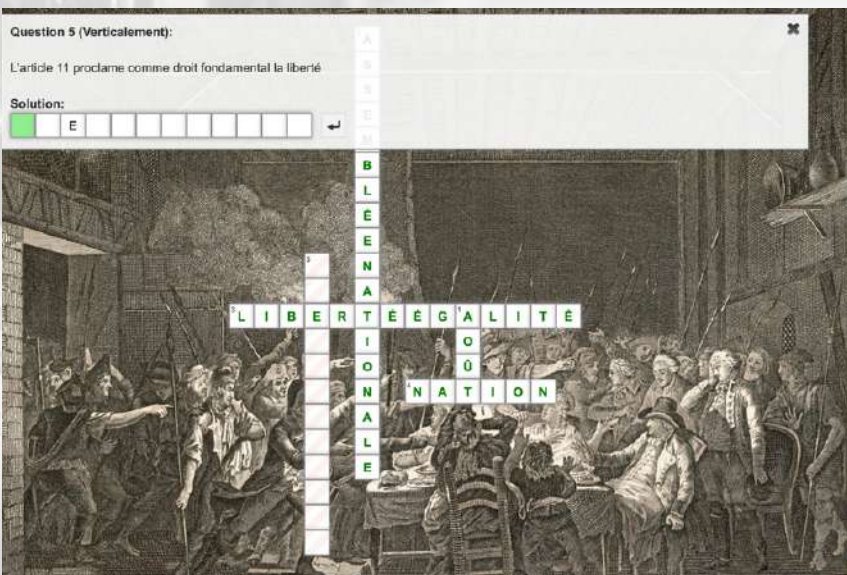
# UN ESCAPE GAME "INVERSÉ" : LA FUITE DU ROI

Partir de la fuite de Varennes pour travailler l'année 1789

**Niveau : 4ème** - Thème 1 Histoire : Le XVIIIe siècle. Expansions, Lumières et révolutions - La Révolution française et l'Empire : nouvel ordre politique et société révolutionnée en France et en Europe.

**Objectifs :** En début de séquence - Permettre aux élèves de découvrir l'année 1789 à travers l'étude de quelques documents clés.

Une proposition de Jauris Cichanski



Les cinq documents sont accompagnés de questions qui permettent aux élèves de travailler leur compétence d'analyse et de compréhension des documents. Les grilles de mots-croisés réalisées avec Learning apps donnent chacune un indice supplémentaire une fois totalement complétées. En groupe, les élèves peuvent se partager les documents pour anticiper les réponses à donner et ainsi gagner du temps. Les élèves obtiennent au total huit indices (voir dans la solution donnée) qu'ils doivent ensuite traduire pour trouver le mot de passe nécessaire pour passer à la dernière étape : Varennes.

Une fois le mot de passe correctement inscrit, les élèves entrent dans la salle finale où quatre portraits les attendent. Pour plus de suspense, le groupe qui arrive en premier continue au vidéoprojecteur devant toute la classe. Les élèves n'ont qu'une seule chance pour cliquer sur le bon portrait. Pour réussir, un indice est caché dans la salle : en cliquant sur le tiroir de droite du bureau apparaissent divers objets que l'on peut déplacer. Ces derniers révèlent des pièces qui affichent le portrait de Louis XVI.



90 % des équipes qui découvrent ces pièces reconnaissent le bon portrait. Une vidéo finale de La Fayette remercie les participants d'avoir retrouvé Louis XVI et rappelle les éléments historiques importants à retenir du jeu. Le professeur doit également faire un retour avec les élèves sur cette activité pour ancrer les connaissances acquises.

[Accès au jeu](#)



[Accès à la solution](#)





# TRAVAILLER LA RÉVOLUTION PAR LE JEU VIDÉO ?

Assassin's creed Unity : une ressource ludique... et c'est tout ?



www.pegi.info

Sorti en 2014, le jeu vidéo Assassin's creed Unity prend place au coeur de Paris pendant la Révolution française avec une reconstitution des décors et avec la présence de personnages historiques. Dès lors, ce jeu peut-il être utilisé comme document au sein des classes ?

## UNE ULTRAVIOLENCE AU SERVICE DU JEU

Le jeu s'appuie avant tout sur la violence omniprésente dans le Paris de la Révolution, ce qui ne fait pas l'unanimité dans l'historiographie. Le joueur incarne un personnage qui doit exercer de nombreuses missions, souvent celles d'assassiner, à travers certains lieux comme Versailles ou Notre-Dame.



Le jeu est classé "Pegi 18" mais n'a qu'une portée informative et de prévention et ne fait pas office d'interdiction formelle. Ces deux éléments rendent malgré tout difficile le choix de faire jouer les élèves. Si l'entrée par le jeu peut se relever ludique, il est impossible de se soustraire à la violence omniprésente. Ainsi, si l'objectif est de jouer "sérieusement", c'est-à-dire jouer pour apprendre, l'élève passe d'abord par le scénario du jeu avant d'être amené par l'enseignant sur des éléments de savoir. L'utilisation de ce jeu en classe, avec des adolescents, n'est donc pas anodine et pourrait même en faire la publicité auprès des familles. Vincent Folliot, ancien Interlocuteur Académique au Numérique de l'Académie de Nantes, estime que l'utilisation en classe "réclame un travail critique, un positionnement juridique et éthique de l'enseignant pour contrebalancer, à son avantage, le discours porté par le jeu".



## UN JEU IMPOSSIBLE À UTILISER EN CLASSE ?

Pour autant, le jeu permet d'améliorer les représentations sur le Paris de l'époque. Ainsi, Pascal Mériaux, ancien IAN de l'académie de Lyon, a conçu quelques capsules vidéos dans lesquelles le personnage est filmé se déplaçant dans certains décors du jeu comme la Bastille (image ci-contre).

Ainsi, les élèves ne jouent pas directement au jeu et ne sont pas confrontés à la violence. Ils peuvent ainsi travailler sur les lieux et les personnages et le professeur peut aborder aussi des points autour de la conception des jeux comme les anachronismes : dans le jeu, en 1791, la Bastille est toujours présente par exemple.

[bande-annonce du jeu](#)



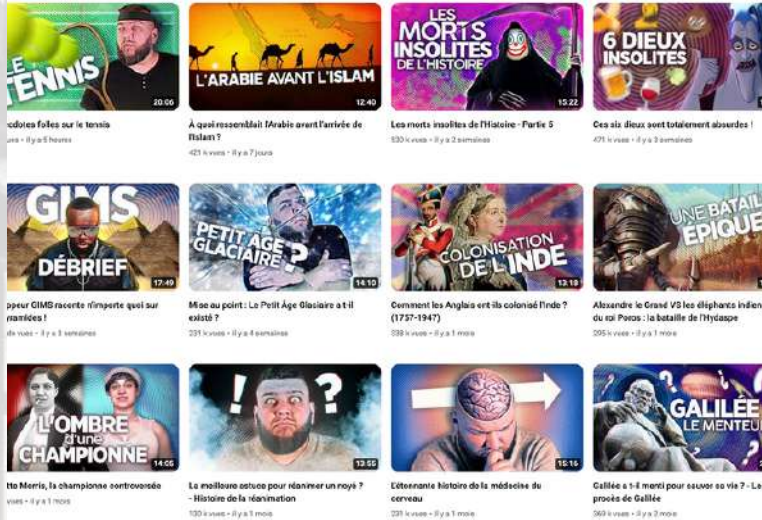
[vidéo de Pascal Mériaux](#)



# LE POINT SUR... LES INFLUENCEURS

## Les influenceurs et l'histoire: une ressource pour la classe ?

Difficile aujourd'hui dans le monde du numérique de ne pas avoir été confronté au phénomène des influenceurs. L'histoire n'y échappe pas et fait même plutôt recette.



## NOTA BENE, DU YOUTUBEUR À LA PRODUCTION ORGANISÉE

Benjamin Brillaud, plus connu sous le nom de sa chaîne Nota Bene, est le premier influenceur à proposer du contenu entièrement consacré à l'histoire. Après sa première vidéo publiée en 2015, il rassemble aujourd'hui plus de deux millions d'abonnés. Un rapide coup d'oeil permet de voir de nombreuses vidéos destinées avant tout au divertissement.

Benjamin Brillaud est un passionné d'histoire mais n'a fréquenté que quelques mois la faculté. Sa notoriété rapide lui a permis de se développer. Depuis 2018, les épisodes sont écrits par des historiens et réalisés avec une équipe de production. Il déclare lui-même ne pas être professeur, ni même prétendre à le remplacer.

Dans certaines vidéos, Nota Bene réalise des entretiens avec certains historiens, comme Jean-Clément Martin, spécialiste de la Révolution française (vidéo de deux heures avec des échanges et des mises au point de l'historien). Toutefois, la majorité de ces vidéos sont difficilement exploitables pour un travail en classe et sont souvent, malgré la vulgarisation affichée, encore assez complexes pour les élèves et surtout pour les collégiens.



**#ASTUCE** Trop de pub ? Insérez le lien des vidéos Youtube dans le site Digiview de la Digitale

[accéder à la vidéo de Nota Bene](#)

## D'AUTRES CHAÎNES CONSACRÉES À L'HISTOIRE... MAIS AUSSI À LA GÉOGRAPHIE



Derrière Nota Bene, d'autres chaînes attirent également les internautes : celle d'un collègue, Baptist Cornabas, qui se nomme Parlons Y-stoire mais dont la grande majorité des vidéos ne concerne pas les programmes scolaires ou encore HugoDécrypte, bien connu de nos élèves et qui aborde notamment les théories du complot.



Le livre scolaire recense dans un article les principales chaînes d'histoire... mais aussi de géographie !

[accéder à la proposition](#)



# D'AUTRES RESSOURCES SUR LA PÉRIODE

déjà publiées à Lille et dans d'autres académies

références sur

Édubase

#LUDIFICATION

M. et Mme Thomas de l'académie de Lille proposent un jeu pour comprendre 1789. Ce jeu conçu, lui aussi, sur genial.ly permet de questionner les élèves sur la situation politique et sociale de la France à la veille de la Révolution. Ce support, qui inclut des extensions réalisées par l'équipe de S'cape (https://scape.enepe.fr/) est principalement adapté à la classe de quatrième.



[accéder à la proposition](#)



Aurélia Glowacki-Labrette propose sur le site disciplinaire de l'académie de Créteil un escape game numérique permettant d'expliquer aux élèves les raisons de la convocation des Etats-Généraux en mai 1789. Prenant appui sur un support Genial.ly, les élèves, en classe pupitre, travaillent plusieurs compétences : Analyser et comprendre des documents variés, coopérer et mutualiser... Le jeu, proposé clé en main, est présenté dans son insertion dans le cours de la professeure.



[accéder à la proposition](#)

#DIFFERENCIATION  
#ORAL

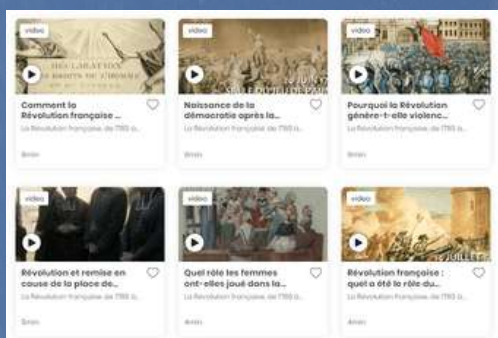


Sébastien Lamaison met à disposition, sur le site disciplinaire de l'académie de Versailles, un scénario propice au travail sur l'oral dans la différenciation pédagogique. Ce travail produit lors des TraAM 2019-2020 utilise des outils audio, genial.ly et les ressources de Lumni sur l'enseignement de la question " La Révolution française et l'Empire : nouvel ordre politique et société révolutionnée en France et en Europe".



[accéder à la proposition](#)

Le portail **Lumni** propose de nombreuses ressources sur la période révolutionnaire et l'Empire.



#RESSOURCES

Un dossier complet propose vidéos, articles et quiz sur la période.



Le portail *Images de la Révolution française* (Université de Stanford) propose une sélection de 14000 images issues des fonds de la BNF. Cette riche iconographie est lisible en haute-définition. Le classement par "thèmes" facilite les recherches, ainsi que le classement "par dates".

Détail sur une estampe préparatoire du "Serment du jeu de Paume" (J-L David)

[accéder à la ressource](#)





# POUR UNE MISE AU POINT SCIENTIFIQUE

la piste des podcasts et des capsules vidéos



 **storiavoce**

Un podcast d'Histoire & Civilisations



**accéder au podcast**

L'exécution de Louis XVI



## Zoom sur l'exécution de Louis XVI

À partir de l'ouvrage de Jean-Clément Martin, *La Révolution n'est pas terminée* (2022), ce podcast mène une réflexion autour de l'exécution de Louis XVI : sa réalité, sa symbolique, et son impact dans l'évolution de la Révolution française.

### Autres podcasts de Storiavoce

Danton et Robespierre

Définir la Révolution française

La Vendée au risque du droit

Punir les ennemis du peuple !

Le peuple à l'assaut du pouvoir

Qu'est-ce qu'une nation ?

1789 : l'instant où le peuple devient citoyen ?

## Zoom sur Robespierre

Robespierre, en juillet 1793, devient le membre sans doute le plus influent du Comité de Salut public. Le parcours de Robespierre, homme-énigme, se termine le 9 thermidor en ouvrant un gouffre d'interprétations qui ne s'est jamais refermé.



**accéder au podcast**

Robespierre, l'homme qui nous divise le plus

### Autres podcasts de France Inter

Que faire du 21 janvier 1793 ?

Napoléon Bonaparte, le Premier Consul

L'Europe napoléonienne

 **france culture**



**accéder au podcast**

Vivre la Révolution



## Zoom sur le peuple souverain

La Révolution, c'est l'avènement du peuple souverain. Mais que désire précisément ce peuple, et quelles formes prennent ses revendications politiques, sociales et économiques ?

### Autres podcasts de France Culture

De 1794 au Directoire : une Terreur ou plutôt des terreurs ?

Les Lumières sont-elles à l'origine de la Révolution ?

La Contre-Révolution

Le Roi est mort, et la Reine aussi !

## Zoom sur le 10 août 1792

La journée révolutionnaire du 10 août 1792 est à la fois une défiance contre le double jeu politique de Louis XVI et contre le manifeste du duc de Brunswick, chef de l'armée prussienne.



**accéder au podcast**

Le 10 août 1792

### Autres podcasts de l'APHG

La Révolution française, une rupture historique ?

Des sujets aux citoyens ?

Entrer en République

La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen

Révolution et Lumières

La "Terreur"



num@lille hg

n° 15



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

Aurélia Glowacki-Labrette, M. et Mme Thomas, Sébastien Lamaison, Vincent Folliot, Pascal Mériaux.

- **Membres du groupe numérique 2022-2023** : Delphine Chiocci, Aurore Derocles, Céline De Vadder, Frank Gilson, Vincent Guffroy, Nathalie Jovenet, Nicolas Kessler, Vanessa Larvent, Morgane Philippot, Dimitri Saputa (IAN HG).
- **Coordination** : Jauris Cichanski et Sébastien Lambert.
- **Pilotage** : Stéphane Henry, IA-IPR histoire géographique.



Toujours disponible, le n° 14 consacré à la ludification en géographie.



Pour retrouver Numalille en ligne

Adresse d'hébergement du bulletin numérique numalille hg n°15 :

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/category/rubrique4/numalille/>



Réalisé avec <https://www.canva.com/> mai 2023.

