

num@lille hg

n° 18

Aborder les espaces ruraux grâce au numérique

COLLEGE

LYCEE



GRUPE NUMÉRIQUE
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE



ACADÉMIE
DE LILLE

Liberté
Égalité
Fraternité



Chères collègues, chers collègues,

Ce dix-huitième numéro de Numalille hg vise à favoriser l'usage du numérique dans la mise en œuvre des parties des programmes de collège et de lycée abordant les espaces ruraux. Même si la séparation rural/urbain peut être discutée, il nous a semblé important de consacrer un numéro entier à ces espaces, quatre ans après le numéro 7 dédié aux villes et espaces urbains. La question des espaces ruraux est bien présente dans les programmes du secondaire et, de la sixième à la terminale, les élèves abordent les permanences et les mutations de ces espaces, souvent via une étude multiscale du monde rural. Il s'agit de montrer aux élèves que la ruralité caractérise bien un type d'espace à part entière. La question de la ruralité permet aussi d'aborder les enjeux d'aménagement et de durabilité, qui peuvent être assez facilement traités grâce au numérique.

Je remercie vivement les membres du groupe académique qui ont conçu ce numéro et de manière générale tous les numéros depuis 2017. Je remercie plus particulièrement Jauris Cichanski et Dimitri Saputa qui ont coordonné avec brio le travail collectif. L'aventure Numalille s'arrête, même si un ultime numéro "spécial rentrée" vous sera proposé au début de l'année scolaire prochaine.

Bonne lecture !

Stéphane Henry

IA-IPR histoire-géographie en charge du numérique

Sommaire :

- page 3 : La méthode du croquis avec Éléa
- page 4 : Utiliser les ressources de l'IGN avec Édugéo
- page 5 : Géoimage et les images satellitaires
- page 6 : Autres ressources numériques
- pages 7-10 : Le projet Center Parcs de Roybon : de l'étude de cas au débat
- page 11 : Réalisation d'un demi Pecha Kucha
- pages 12-13 : Une moisson de notions : revisiter les études de cas
- pages 14-15 : Étudier un espace rural en 6e avec les pédagogies immersives

[Le portfolio numérique](#)



Pour retrouver facilement les anciens numéros, nous vous proposons ce [Genial.ly](#)...



Delphine Chiocci



ÉLÉA, UN OUTIL AU SERVICE DU SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

Créée en 2016 par l'académie de Versailles, la plateforme **Éléa** est un modèle en matière de e-éducation et d'enseignement hybride. En s'appuyant sur l'environnement *Moodle*, elle permet de concevoir des parcours d'apprentissage scénarisés comportant différents modules (transmission de connaissances, consultation de ressources, évaluation avec différentes possibilités de rendu). **Éléa** offre la possibilité d'intégrer la gamification aux situations d'apprentissage, en reprenant des mécanismes empruntés aux jeux vidéos (badges, rétroactions...). Disponible depuis 2023 dans l'académie de Lille, la plateforme sera ouverte à toutes les académies en 2025.

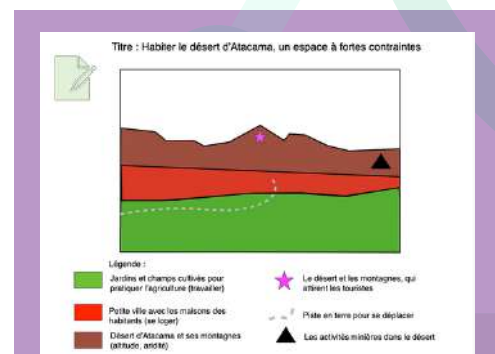
Éléa pour travailler le croquis pas à pas

Le croquis, a fortiori en sixième où il accompagne la construction de la notion d'**habiter**, est une compétence majeure complexe qui gagne à être travaillée étape par étape pour favoriser une acquisition durable. La plateforme **Éléa** se prête donc parfaitement à ce genre d'exercice, puisqu'elle permet de filer la compétence sur un ou plusieurs parcours en la découpant en étapes, de faire des rappels pour retravailler régulièrement les étapes de la compétence via différents modes d'exercices d'entraînement et d'évaluations formatives, et d'utiliser le support numérique comme "brouillon" du croquis final. Les rétroactions permettent de montrer à l'élève qu'il progresse.

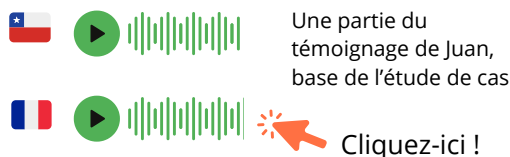
Le parcours évoqué ici s'intègre dans une série pensée dans le cadre du Festival International de Géographie 2023, dont le thème était "Urgence" et le pays d'accueil le Chili et co-construite avec Sylvain Hausard de l'académie de Grenoble. Il s'agit de la deuxième étape d'une proposition pédagogique "annualisée", étendue sur les trois premiers thèmes du programme de sixième. Cette étape, intitulée "En route vers l'Atacama", est centrée sur le thème 2, *Habiter un espace de faible densité*. Si la contrainte est particulièrement mise en valeur, ce parcours comporte néanmoins une entrée sur les espaces ruraux avec l'évocation de l'activité agricole vivrière dans l'Atacama et les conflits d'usages.



Un exemple de réflexion en autocorrection sur la légende : interface élève (en haut) et interface du concepteur (à droite). Le but est de remobiliser le vocabulaire du cours et de faire retrouver les mots-clés.



Le croquis finalisé



L'Atacama entre atouts, contraintes et adaptation

Du point de vue des habitants du désert d'Atacama, le rapport aux espaces ruraux se fait au prisme de l'adaptation. Comment adapter les cultures aux caractéristiques climatiques et géologiques du désert ? Les conflits avec les autres activités (extraction minière, tourisme...) sont aussi évoqués grâce au témoignage audio de Juan León, guide de l'Atacama, accessible en trois versions (originale en espagnol, traduite en français et version texte). Les élèves sont ainsi invités à réfléchir aux particularités de cet espace et de cette activité agricole en suivant différentes étapes, depuis l'exposition des éléments à travers le témoignage de Juan à l'analyse de paysage préalable à la réalisation de la légende.

Retrouvez la présentation des trois parcours [sur le site académique](#) et sur [Edubase](#).

Si vous avez **Éléa**, vous pouvez [télécharger le parcours depuis la Eléathèque](#) pour l'importer sur votre interface (les fiches sont incluses dans le parcours).

Éléa n'apparaît pas sur votre ENT ? Faites la demande auprès de votre chef d'établissement !



Delphine Chiocci

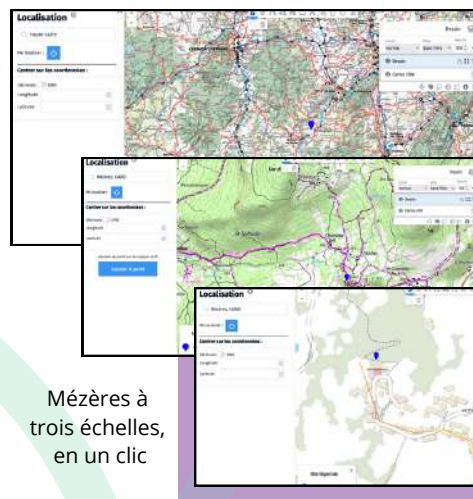


EDUGÉO : SERVICE DE CARTOGRAPHIE PÉDAGOGIQUE

Édugéo est une plateforme de l'IGN en coopération avec **Lumni Enseignement**. Elle regroupe un ensemble d'outils gratuits pour les enseignants et leurs élèves, ainsi que des propositions pédagogiques clef en main qui utilisent les ressources de l'IGN. Parmi les outils d'Édugéo, c'est **IGN Ma Carte**, version en ligne de l'application Édugéo disponible sur tablettes (Android et iOS), qui est utilisée ici. La proposition présentée s'intègre dans le programme de sixième, thème 2 : *Habiter les espaces de faible densité*, dans le chapitre sur les espaces à vocation agricole. Elle prend comme point de départ un questionnement autour de l'habiter, central au cycle 3, et comme support un ensemble de cartes topographiques associées à un nombre restreint de documents.

Comment habite-t-on un village rural de Haute-Loire ?

Pour répondre à cette problématique, fil conducteur de leur année, les élèves de sixième se rendent d'abord sur Édugéo. Pour des raisons de RGPD, si les services de *Lumni-Enseignement* ne sont pas disponibles sur l'ENT, l'application tablette ne nécessite pas de création de compte. L'interface permet de localiser et situer la commune grâce aux cartes à différentes échelles et de placer des repères. On peut aller directement sur l'espace étudié grâce au localisateur, ou procéder par étapes (échelle nationale, puis régionale, départementale et communale en s'arrêtant sur chaque couche de carte). Les élèves peuvent naviguer en autonomie jusqu'à l'équivalent d'un plan cadastral et observer les jeux d'échelles.



Mézères à trois échelles, en un clic

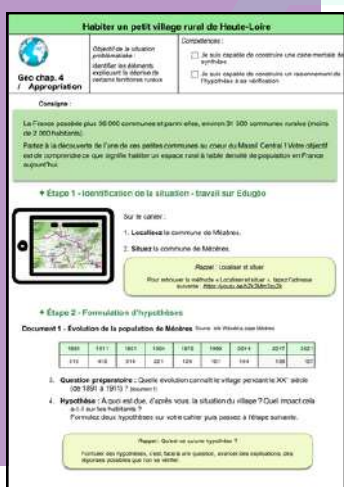
Une fois cette phase de repérage spatial terminée, avant de commencer l'étude de documents, il peut être utile de faire du repérage en stabilisant le zoom de la carte à 1:200 000. Il est aisé d'encourager un questionnement simple sur les figurés, sur la continuité du bâti, et de faire découvrir aux élèves la différence entre la ville et le village. Cette analyse de l'espace, plus ou moins développée, donne aux élèves une compréhension suffisamment fine du lieu étudié qui précède la phase d'hypothèse, et les met en condition pour **raisonner**.

Raisonner pour comprendre le vocabulaire spécifique

C'est à travers la démographie que les élèves formulent leur hypothèse : à travers l'évolution de la population, ce sont les phénomènes de **déprise**, d'**exode rural**, mais aussi de **néoruralité** qui se dessinent. Ce vocabulaire spécifique pourra être apporté dans la reprise, une fois que les élèves se seront familiarisés avec les concepts grâce à leurs observations.

À partir de l'étape 3, les élèves peuvent évoluer en autonomie et doivent trouver un moyen de vérifier leurs hypothèses. À ce moment de l'année, cela permet aussi de vérifier qu'ils ont suffisamment acquis la **notion d'habiter** et qu'ils sont capables de la mobiliser pour comprendre l'expérience des habitants, et de synthétiser des recherches. Cette activité d'appropriation peut ainsi faire office d'évaluation formative.

Pour des élèves plus en difficulté, on peut prévoir des questions-guides par document pour amener progressivement à la synthèse.



La fiche élève

Le lien vers la fiche élève est [à retrouver ici](#).
Les propositions de l'IGN sont disponibles en cliquant [ici](#)

Pour aller plus loin : le site *Lumni* propose [une vidéo d'archives qui revient sur les causes et les conséquences de la désertification rurale dans le Cantal](#). Celle-ci peut être proposée en complément.



GÉOIMAGE ET LES IMAGES SATELLITAIRES

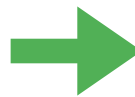
Géoimage pour le professeur

Aurore Derocles
Jauris Cichanski



Développé par le CNES en collaboration avec le ministère, **Géoimage** est un portail autour de l'analyse des images satellitaires en ultra haute définition. Les notices, toujours très bien élaborées et sourcées, fournissent une explication globale d'une image proposée à l'étude.

<https://geoimage.cnes.fr>



Un exemple d'image utilisable issue de l'article "Aquitaine - Le Médoc, entre vignobles prestigieux et recompositions agricoles" par Eric Sarraute.

Une présentation globale de l'image est disponible avec des éléments descriptifs et explicatifs (vignoble, tourisme, géohistoire...). Plusieurs zooms de l'image satellitaire sont également possibles :



Zoom 1. L'agriculture céréalière : maïsiculture et légumes.



Zoom 2. La forêt des Landes : des structures forestières évolutives.

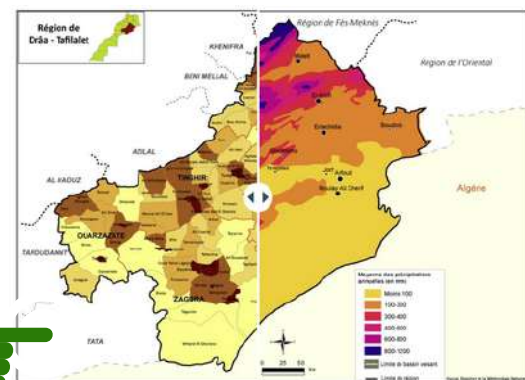


Lien du dossier "mondes ruraux et campagnes"

Géoimage pour l'élève

Le site propose également quelques études de cas clés en main, comme celle de Mathias Lachenal et Mathieu Merlet sur l'étude de l'agriculture et du tourisme dans un espace désertique pour les classes de première. Cette étude de cas a été réalisée avec **Storymaps** qui permet une avancée en autonomie des élèves.

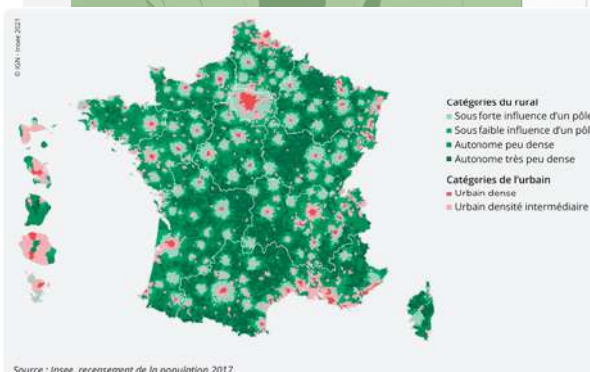
[Les espaces ruraux, multifonctionnalité ou fragmentation ?](#)



GÉOCONFLUENCES, UNE RESSOURCE POUR LES PROFESSEURS



Géoconfluences est un site expert de géographie (depuis 2003). Ce site se donne pour mission d'être une interface entre les universitaires et chercheurs du monde de la géographie et les enseignants des collèges et des lycées. Toutes les ressources proposées sont accessibles librement et mises à disposition des utilisateurs. On peut retrouver des articles scientifiques, une banque d'images, des articles en lien avec l'actualité, un glossaire (pour faciliter les recherches) et une section consacrée aux différents sujets des concours de l'enseignement. Les ressources présentes sur le site permettent par exemple de constituer des études de cas sur les espaces ruraux.



AUTRES RESSOURCES NUMÉRIQUES

L'aménagement de Lascaux IV



Aurore Derocles
Jauris Cichanski



Sébastien Lambert, professeur dans l'académie de Lille et ancien coordinateur de Numalille propose une étude de cas pour les élèves de troisième autour de l'aménagement du musée Lascaux IV en Dordogne. Les élèves sont amenés à interroger des personnages fictifs afin de découvrir les différentes caractéristiques de cet aménagement en plein cœur d'un espace de faible densité : acteurs, financement, choix du site, enjeux politique...



Lien vers la fiche descriptive

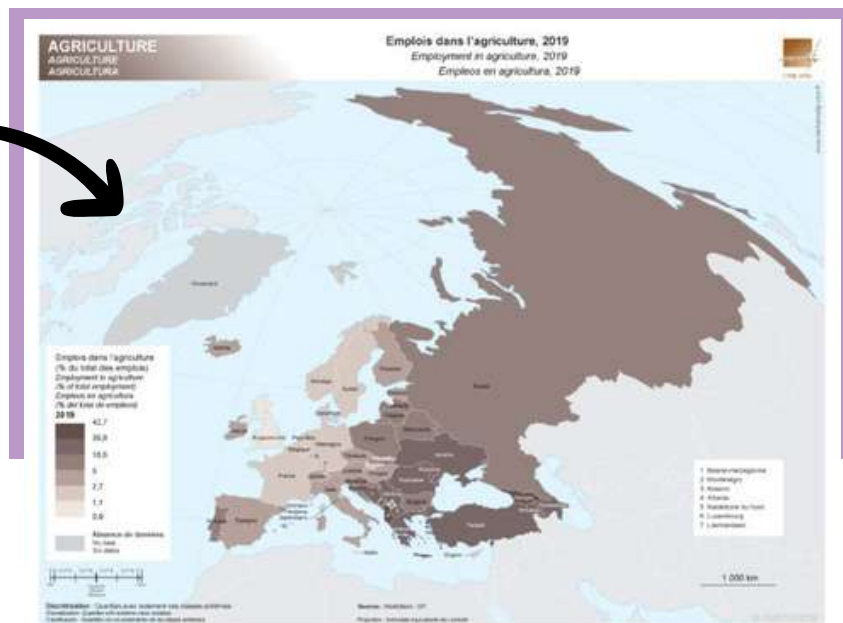
Le jeu, construit avec **Genially**, a été également adapté pour pouvoir être joué sur smartphone : tous les éléments sont indiqués dans la fiche descriptive ci-dessus.



Lien vers le jeu

Des outils cartographiques et statistiques sur les espaces ruraux

- **EduGéo** : des cartes géographiques, statistiques, historiques pour les cours.
- **uMap** : pour créer des cartes personnalisées sur des fonds *OpenStreetMap*.
- **Google Earth Studio** : pour créer des animations à l'aide des images 3D et satellite de *Google Earth*.
- **Géoclip** : pour créer des cartes interactives, des rapports et tableaux dynamiques...
- **Géoportail** : portail national de la connaissance du territoire mis en œuvre par l'IGN.
- **IGN Ma Carte** : pour créer des cartes personnalisées.
- **Cartoprodig** : une collection de plus de 700 cartes exploitant plus de 70 indicateurs statistiques produits par une dizaine d'organismes. Des documents facilement exploitables et téléchargeables librement au format pdf ou jpg.
- **Data.gouv.fr** : regroupement de données géographiques.
- **Graticule** : application en ligne permettant de créer un fond de carte (outil gratuit et open source). Conçu et développé par l'Atelier de cartographie.
- **Carthothèque** (SciencesPo Bibliothèque numérique) : on y trouve des cartes, diagrammes, fonds de carte et visualisations composites dont la plupart sont libres de droits.



Exemple de carte sur *cartoprodig* : emplois dans l'agriculture dans le monde (% du total des emplois), 2019



LE PROJET DE CENTER PARCS DE ROYBON : DE L'ÉTUDE DE CAS AU DÉBAT



CRÉER UN DIGISTEP

Dimitri Saputa
Nathalie Jovenet
Romain Wiart

Digistep est un outil issu de la plateforme libre **La Digitale** conçue pour les enseignants, facilitant la création de parcours d'étude numériques. Intuitive et polyvalente, elle enrichit l'apprentissage par des activités interactives.



<https://ladigitale.dev/digisteps/#/>

Dans une démarche pas à pas, vous serez autonome pour créer un parcours numérique sur une étude de cas de votre choix.

ETAPE 1 : GÉNÉRER UN NOUVEAU PARCOURS ET LE SAUVEGARDER

The screenshots show the 'NOUVEAU PARCOURS' form with fields for 'Nom du parcours', 'Question secrète', and 'Réponse secrète'. The 'PARAMÈTRES DU PARCOURS' menu includes options like 'MODIFIER LE NOM DU PARCOURS', 'EXPORTER LE PARCOURS', and 'IMPORTER UN PARCOURS'. The sharing section shows a 'Lien et code QR' and a 'Code d'intégration'.

1. Cliquer sur "Créer un parcours".
2. Nommer votre parcours, choisir une question secrète et rédiger une réponse à votre question secrète.
3. En haut à droite, aller sur les paramètres, vous pouvez exporter votre parcours pour le sauvegarder (format .zip) ou l'importer.
4. Cliquer sur le lien de partage pour copier et enregistrer le lien.

Copiez le lien et sauvegardez le précieusement !
 Notez votre question et réponse secrète pour sauvegarder votre parcours.
 Centralisez vos parcours sur *Pearltrees* ou *Padlet*

ETAPE 2 : CRÉER SON PARCOURS ET L'ENRICHIR (DOCUMENTS ET CONSIGNES)

1. Ajouter une étape

The 'AJOUTER UNE ÉTAPE' form includes fields for 'Titre', 'Description', and 'Type d'étape'. The 'Type d'étape' dropdown menu is highlighted with a blue bar.

- **Section** : idéal pour séparer les étapes
- **Séance** : programmer une visioconférence ou indiquer la date de séance
- **Document, Exercice, Activité** : pour verser les documents

2. Ajouter un document, les consignes

The 'AJOUTER UN DOCUMENT' form includes a rich text editor for 'Consignes', a 'Type d'étape' dropdown (set to 'Document'), a 'Type de ressource' dropdown (set to 'Lien'), a 'Lien' field (with a YouTube URL), a 'Durée estimée de consultation' field (set to 0h 00), and a 'Vignette' field (with a YouTube icon).

Ecrire les consignes ici
 (possibilité d'intégrer des liens URL comme *Learning apps*)

Document ou lien
 (image, article, vidéo, pdf...)

Indiquer le temps dédié
 (facultatif)

Mettre une vignette appropriée

3. Résultat Final

Exemple :
un exercice sur sur le Parc de la Vanoise

The 'NOM DU CHAPITRE' section shows a list of documents. 'Document 1' is a YouTube video titled 'Répondre aux questions'. 'Document 2' is a document titled 'Analyser le document et répondre aux questions suivantes' with a 20-minute duration.



DÉCOUVRIR L'ÉTUDE CAS

Cette étude de cas propose une organisation de travaux de groupe autour des conflits d'acteurs pour préparer un débat sur un projet d'aménagement, adaptée aux élèves de première générale, première technologique et troisième. Pour les premières, les fiches Eduscol soulignent que "la multifonctionnalité et la fragmentation des espaces expliquent la conflictualité accrue, notamment en matière foncière". Pour les 3ème, le thème *Pourquoi et comment aménager le territoire* offre l'occasion de développer des compétences essentielles : participer à un débat citoyen, coopérer, argumenter, s'informer dans le monde numérique, raisonner et justifier ses choix. Cette étude peut aussi être reliée au thème des espaces de faible densité.

TRAVAIL DE GROUPE : SIX DIGISTEP POUR ALIMENTER UN DÉBAT SUR LE PROJET CENTER PARCS DE ROYBON (ISÈRE)

Groupe 1 - L'association de défense des zones humides :

- urlz.fr/qF1c

Groupe 2 - Les élus du RCES :

- urlz.fr/qF1k

Groupe 3 - Les villageois historiques :

- urlz.fr/qF1r

Groupe 4 - Le groupe Pierre & Vacances Center Parcs :

- urlz.fr/qF1y

Groupe 5 - Le conseil municipal :

- urlz.fr/qF1E

Groupe 6 - Les néoruraux :

- urlz.fr/qF1J



6 qrcode à imprimer
urlz.fr/qF52

Chaque *Digistep* est construit en deux étapes. L'étape 1 propose des documents communs à toute la classe sur la découverte de l'espace étudié et du projet d'aménagement. L'étape 2 propose des documents permettant de découvrir le point de vue d'un acteur géographique.

Digistep s'adapte à tous les écrans notamment les smartphones pour continuer le travail à la maison.



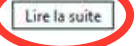
Pour aider vos élèves à se familiariser avec l'outil, veuillez leur expliquer ceci :

- Cliquer sur [Lire la suite](#) pour accéder à la totalité du document.

- Cliquer sur (icône de téléchargement) pour accéder au document image.

DOCUMENT 1 : LE PROJET DE CENTER PARCS ROYBON (ISÈRE) ABANDONNÉ

Le 9 juillet 2020, le groupe Pierre & Vacances Center Parcs annonce l'abandon de son projet à Roybon. Cette commune...



GROUPE 3 : LES VILLAGEOIS HISTORIQUES

Document 1 : Des partisans du projet de Center Parcs défilent à Roybon le 7 décembre 2014

Entre 1 200 et 2 000 personnes ont défilé dans le calme, dimanche 7 décembre 2014. Répondant à l'appel de l'association "Vivre en Chambaran", cette "marche pacifique", composée de nombreuses familles avec enfants et d'élus de tout bord, s'est élancée du village de Roybon vers la forêt communale située en amont et à proximité du chantier. "Oui aux emplois", "L'avenir de nos enfants, c'est maintenant", pouvait-on lire sur leurs banderoles et pancartes.

[Réduire](#)

INTRODUIRE LA SÉANCE PAR UNE DÉMARCHE DE CLASSE INVERSÉE

À la maison :

un **Genially** avec une vidéo introduisant le projet d'aménagement accompagné d'un quizz : urlz.fr/qF5V



Au retour en classe :

un **Quiziz**
urlz.fr/qF7E





LE PROJET DE CENTER PARCS DE ROYBON : DE L'ÉTUDE DE CAS AU DÉBAT



ANIMER LE DÉBAT AVEC KIALO.EDU

Degré de maîtrise du numérique familier

Kialo Edu est une plateforme gratuite de débat, destinée aux enseignants qui souhaitent développer la pensée critique et les capacités d'argumentation de leurs élèves. Son format clair et lisible permet de suivre facilement le déroulement logique d'un débat et facilite la collaboration. La structure arborescente de **Kialo** amène les élèves à prendre en compte des contre-arguments et à développer leur propre argumentation.



Lien d'accès à l'application : <https://www.kialo-edu.com>

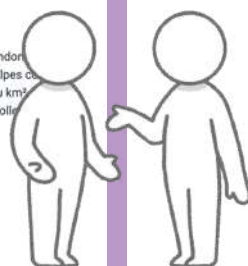


Le Center Parcs de Roybon : un conflit d'usage dans un espace rural

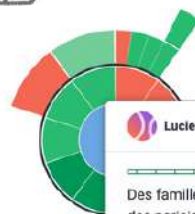
18 26 6 3 34

Informations contextuelles
Le 9 juillet 2020, le groupe Pierre & Vacances Center Parcs annonce l'abandon du projet à Roybon. Cette commune située dans la région Auvergne-Rhône-Alpes compte 1179 habitants en 2016, sa densité de population est de 17,5 habitants au km² et ses habitants ont plus de 60 ans (contre 25 % à l'échelle nationale). Les coller...

Topologie du débat



Cet application numérique permet d'enrichir les débats de la classe. Les élèves sont encouragés à réinvestir les connaissances construites dans l'étude de cas, à développer des capacités de raisonnement et collaborer de façon efficace. Ainsi, le professeur peut évaluer la compréhension d'un sujet par les élèves.



Lucie
Des familles de néo-ruraux, parfois des parisiens sont venus chercher du calme et de la tranquillité dans cette région, ils cherchent à vivre plus près de la nature.



Noah
Le projet de Center Parcs à Roybon devait compter 950 cottages disséminés au sein de la forêt et divers équipements de loisirs dont un espace aquatique, des boutiques et restaurants. Ce projet touristique aurait permis d'accueillir jusqu'à 5 000 visiteurs tout au long de l'année.

Les enseignants peuvent utiliser la plateforme de façon entièrement gratuite.

Après la création de son compte, le professeur crée un débat en inscrivant en entête la thèse principale (une affirmation ou une idée), qui sera soutenue ou réfutée par des arguments pour ou contre. Chacun d'eux peut à son tour faire l'objet de sous-arguments pour et contre qui pourront à leur tour être soutenus ou contestés.

Il est conseillé de répartir les élèves en différents groupes afin d'organiser au mieux le partage du contenu de l'étude de cas à mettre à disposition de chacun.

Il est possible de configurer des comptes élèves (sans adresse mail), mais dans l'exemple proposé, il a été choisi de laisser les participants saisir un pseudo lors de la connexion au lien envoyé par le professeur.

L'abandon du Center Parcs de Roybon

Pour **Contre**

Lucie
La construction du parc allait entraîner la mise en péril, voire la destruction, de 37 espèces protégées recensées sur le site. C'était un projet non écologique. Cet argument est celui du "groupe des élu-e-s du Rassemblement citoyen, écologiste et solidaire à la région Auvergne-Rhône-Alpes".

Noah
a rattaché l'argument ici

Noah
a créé l'argument

Le village de Roybon est victime de la désertification rurale comme le montre le collège fermé depuis 2009.

Noah
Le projet de Center Parcs devait dynamiser l'économie locale.

Lucie
Au bout de 13 années de "bataille", il était nécessaire de prendre une décision finale. La prendre en faveur du respect de la nature était le bon choix.

Lucie
L'abandon du projet est une catastrophe économique, entre 2009 et 2014, le village a entrepris un certain nombre de travaux d'aménagement. La dette de la commune s'élevait à 5



Lien de partage du débat (droit d'observateur) : <https://dgxy.link/BJcN1>

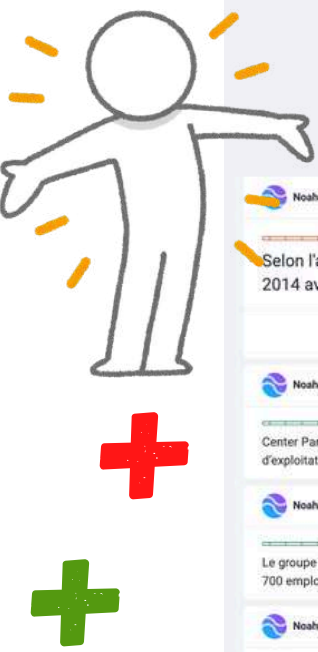
Dans le cas d'un débat préparé en amont (ici l'étude de cas sur *Digistep*) il est possible de demander aux élèves de justifier leur point de vue en insérant des sources.



LE PROJET DE CENTER PARCS DE ROYBON : DE L'ÉTUDE DE CAS AU DÉBAT



ANIMER LE DÉBAT AVEC KIALO.EDU



Dimitri Saputa
L'abandon du Center Parcs de Roybon

Noah
Selon l'association "Vivre en Chambaran" qui a organisé une marche pacifique le 7 décembre 2014 avec des élus et des habitants, le Center Parcs aurait permis de créer des emplois.

Pour **Contre**

Noah
Center Parcs favorise en phase de chantier comme en phase d'exploitation les entreprises locales.

Lucie
Ces emplois n'étaient pas assurément des emplois à temps complet et étaient précaires.

Noah
Le groupe Pierre et Vacances Center Parcs prévoyait environ 700 emplois.

Noah
Le village de Roybon est victime de la désertification rurale comme le montre le collège fermé depuis 2009.

L'arborescence des arguments peut être utilisée pour parcourir la discussion, permettant ainsi de garder une vue d'ensemble tout en explorant en détail.



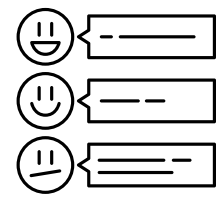
Argument à retoucher	
<input type="checkbox"/>	Non étayé
<input type="checkbox"/>	Non recevable
<input type="checkbox"/>	Imprécis
<input type="checkbox"/>	Vulgaire/Injurieux
<input type="checkbox"/>	Argument doublon
<input type="checkbox"/>	Sans rapport
<input type="checkbox"/>	À déplacer
<input type="checkbox"/>	Plus d'un argument



Mes tâches

Noah 8/8

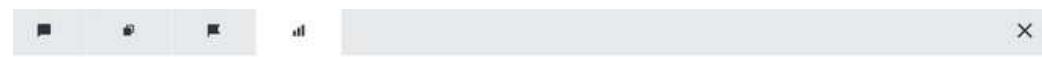
- ✓ Rédigez 3 arguments ?
9/3 arguments ▼
- ✓ Rédigez 1 argument sous les arguments d'autres utilisateurs ?
1/1 arguments ▼
- ✓ Rédigez 1 argument sous vos propres arguments ?
5/1 arguments ▼
- ✓ Évaluez 3 arguments ?
3/3 arguments ▼



Une section permet à l'enseignant de faire des commentaires, de suggérer des améliorations et de poser des questions. Les élèves peuvent voir les commentaires directement à côté de leur travail afin d'être guidés dans leur réflexion.

Grâce à la fonctionnalité "Tâches", l'enseignant peut définir des tâches : rédaction des arguments, rédaction des arguments sous les arguments d'autres utilisateurs, évaluation des arguments...

Ces tâches sont faciles à suivre pour les élèves et le professeur peut vérifier rapidement le travail.



Les arguments sont évalués selon leur poids ; chacun peut voter ou enrichir un argument ou encore en ajouter de nouveaux.



Céline de Valder
Morgane Philippot
Nicolas Kessler
Vincent Guffroy



Niveau : Première

Thème : Thème 3 : Les espaces ruraux : multifonctionnalité ou fragmentation ?
Question spécifique sur la France : La France : des espaces ruraux multifonctionnels, entre initiatives locales et politiques européennes.

Durée de l'activité : 2 heures

Présentation générale de l'activité : Un *Pecha kucha* - bavardage en japonais - est un exercice qui consiste en une présentation orale accompagnée d'un diaporama. Chacune des 20 diapositives est accompagnée d'un son de 20 secondes. L'ensemble dure alors très exactement 6 minutes et 40 secondes. Ici, dans le cadre de ce travail, on propose la réalisation d'un demi Pecha kucha composé donc de 10 diapositives de 20 secondes chacune, soit au total 3 minutes et 20 secondes.



ÉTAPE 1

Les élèves se rendent sur le **Genially** qui contient la consigne ainsi que l'ensemble des documents.



Lien du Genially
<https://dgxy.link/lkMjB>

ÉTAPE 2

Pour gagner du temps, le diaporama est déjà réalisé. Il permet d'avoir la trame à commenter. Les élèves ont à prélever des informations, puis à les agencer afin de parvenir à condenser un propos clair de 20 secondes par diapositive.

ÉTAPE 3



Une fois leur travail préparatoire réalisé, les élèves peuvent soit passer à l'oral directement - avec le diaporama en arrière-plan -, soit s'enregistrer via leur smartphone ou bien en utilisant l'outil **Digirecord** de *La Digitale*.

Si les élèves s'enregistrent, ils peuvent déposer leur audio sur un mur collaboratif créé à cet effet. Il est possible d'utiliser pour cela l'outil **Digipad**. Le professeur peut alors récupérer ces audios pour les évaluer par exemple.



Cette proposition peut aussi être utilisée au collège, notamment en sixième, avec le chapitre *Habiter les espaces à fortes contraintes*. Il s'agira d'appréhender ce qu'est une contrainte pour l'occupation humaine et à l'inverse un atout. Les élèves devront aussi comprendre la façon dont les hommes s'adaptent et éventuellement transforment la contrainte en atout.

Niveau : Première

Thème : Thème 3 : Les espaces ruraux : multifonctionnalité ou fragmentation ?

Durée de l'activité : 2 heures

L'objectif de cette proposition est de revisiter l'étude de cas en géographie. Le plus souvent, les élèves disposent d'un dossier documentaire composé de six ou sept documents permettant de répondre à une série de questions et de mieux comprendre une situation géographique particulière. Cependant, à l'issue de ce travail introductif, les élèves ont parfois des difficultés à transférer les informations et à généraliser les problématiques posées par le cas. Par ailleurs, lorsque plusieurs études de cas sont conjointement proposées à différents groupes, la mutualisation et la comparaison ne sont pas toujours aisées.

Frank Gilson



Pour tenter de surmonter ces difficultés, il semble intéressant d'envisager un autre modèle dans lequel **les élèves poseraient plus de questions qu'ils ne récolteraient de réponses.** Le but est que l'étude de cas éveille des interrogations chez les élèves afin de susciter leur motivation pour connaître les réponses dans le développement du cours qui suit l'étude de cas. Pour cela, **quatre études de cas sont proposées.**

ÉTAPE 1

La classe est divisée en quatre ensembles. Chacun d'entre eux travaille sur une étude de cas présentée dans un **Genially**. Cependant, **tous travaillent individuellement** ; il ne s'agit donc pas en tant que tel d'un travail de groupe. Ils étudient les espaces ruraux en Toscane, en Inde, au Canada et en Ethiopie à partir de fonds documentaire disponibles dans le manuel Hatier de 2019. Les situations de ces espaces sont très diverses et favoriseront davantage la mise en évidence des différences et des points communs.



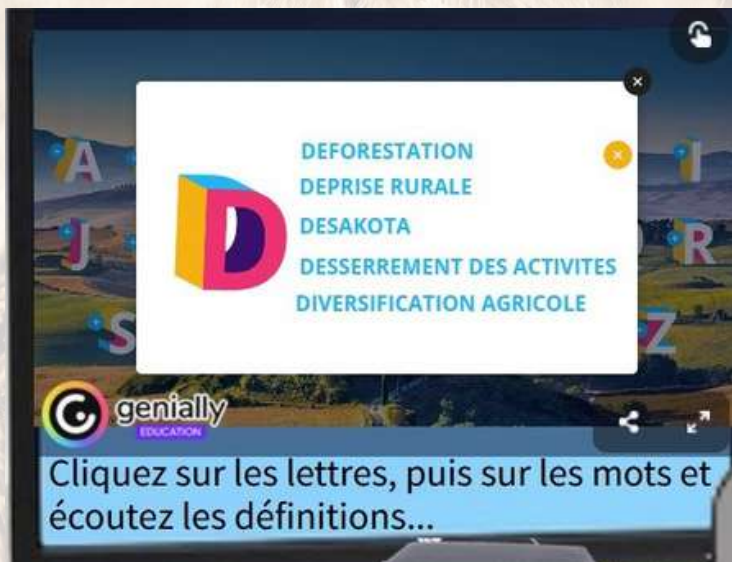
Liens des Genially

<https://dgxy.link/EDC1>

<https://dgxy.link/EDC2>

<https://dgxy.link/EDC3>

<https://dgxy.link/EDC4>



L'environnement de travail proposé sur le Genially est composé de deux écrans d'ordinateurs posés sur un bureau. Sur celui de gauche, **un glossaire** rassemblant les définitions nécessaires à la compréhension des espaces ruraux est disponible. Les élèves peuvent donc cliquer sur chacune des lettres, puis sur les mots. La définition est disponible **sous la forme d'un enregistrement sonore** réalisé avec l'outil en ligne **TTS Maker**. Sur celui de droite, les élèves disposent d'un document qu'il est possible d'agrandir dans une fenêtre particulière. Les élèves raisonnent alors et déterminent quelles notions sont relatives au document proposé.



Frank Gilson



Une fois que les élèves ont trouvé leurs réponses, ils les indiquent alphabétiquement, à droite de l'interface, dans un **Learning apps** dédié. Il leur est alors donné un **code de validation** composé de six chiffres. Ce code, après avoir cliqué sur le coffre-fort placé à gauche du bureau, est saisi en ordonnant les numéros.

Si cette solution a été choisie, c'est pour surmonter la limite de l'outil des choix multiples offert par *Genially* ; celui-ci ne permet pas en effet de proposer plus de six questions. Or, pour faire raisonner les élèves et les encourager à écouter le plus de définitions, il fallait prévoir un outil qui les oblige à choisir parmi un plus grand choix possible. Finalement, **les élèves réfléchissent à partir de l'intégralité du corpus de notions.**



ÉTAPE 2

Une fois que les élèves ont parcouru l'ensemble des pages du *Genially* et les notions correctes, ils sont invités à se connecter à un premier **Wooclap**. Il s'agit d'un **exercice de brainstorming**. Pour chacune des études de cas, sur ce même *Wooclap*, ils postent les notions qu'ils ont retenues. Une fois ces notions affichées au tableau, une **réflexion orale avec l'ensemble de la classe** est entreprise pour **faire apparaître les points communs et les dissemblances entre les différents espaces géographiques**. Les élèves peuvent alors se rendre compte par exemple que les conflits d'usages sont récurrents partout ou saisir notamment des spécificités propres aux pays émergents ou en développement.

ÉTAPE 3

Une fois ce travail accompli, un autre *Wooclap* est proposé aux élèves. Il s'agit toujours d'un exercice de brainstorming, mais il s'agit désormais de classer les notions dans trois colonnes correspondant aux trois parties du cours qui va suivre. Les élèves classent les idées et développent déjà une première argumentation sur le sujet. Le cours et sa mise en perspective peuvent alors débiter.





Niveau : Sixième

Thème : Géographie Thème 2 - Habiter un espace de faible densité

Objectifs : Découvrir la notion d'habiter à partir de deux études de cas classiques (souvent analysées dans les manuels), mais actualisées par l'intégration de la réalité virtuelle et de témoignages vidéos.

Nathalie THOMAS
David THOMAS



DÉMARCHE

Etude de cas n°1 : Habiter les Grandes Plaines d'Amérique du Nord



Pour les élèves

Les professeurs ont misé sur une pédagogie immersive en intégrant la réalité virtuelle à leurs études de cas. Grâce à différentes applications (**Cospaces**, **Google Maps**, vidéo 360°...), les élèves entrent dans un paysage sans quitter leur salle de classe. L'activité proposée peut se faire en classe pupitre avec ou sans casque de réalité virtuelle. En effet, les vidéos et **Google Maps** peuvent être consultés sur la plateforme **Genially** créée à cet effet. Les élèves découvrent et classifient les informations qu'ils ont obtenues pour définir la notion d'habiter.

Lien du Genially
<https://dgxy.link/agri1>

Pour les collègues possédant une bonne maîtrise du numérique, les outils utilisés sont variés :



- **Genially** : tous les exercices ont été créés grâce aux extensions Scape ou Sandbox pour centraliser toutes les activités sur la même plateforme.



- **Cospaces edu** : application en ligne qui permet de réaliser des univers en réalité virtuelle. Le professeur peut créer son univers ou télécharger un modèle existant pour le modifier. L'application fonctionne grâce à la création de codes sur le modèle scratch. Elle est plus complexe à prendre en main et il faut contracter un abonnement pour pouvoir profiter pleinement du logiciel. [Cet article](#) fait le point sur cette application et donne des exemples d'exploitations en classe.



- **ClassTools** : boîte à outils (simple à prendre en main et gratuite) pour créer des jeux en ligne ou des ressources utiles à la réalisation d'escape games comme des faux profils Facebook, articles de journaux ou SMS... Exemples : [pac-man](#) [angry_birds](#)



- **Lumi Éducation** : application en ligne gratuite permettant de réaliser des exercices multimédia en H5P (vidéo avec questions intégrées, frises chronologiques...)



- Nous avons testé deux modèles de casques VR :

• **Oculus Go** permet uniquement de visionner des vidéos à 360°.

• **Meta Quest 2**, plus performant, donne accès à l'application wander (**Google Maps** en VR) et **Cospaces**.



Étude de cas n°2 : Habiter un espace rural de la savane africaine

Pour les élèves

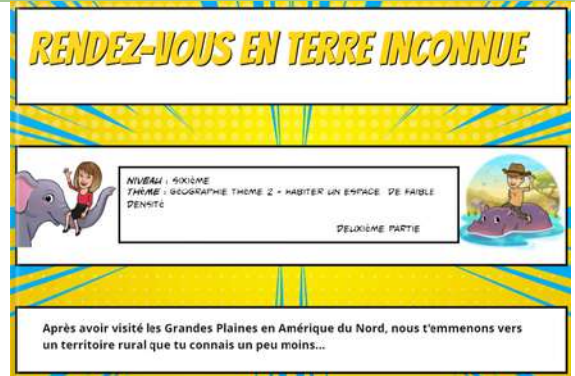
Les professeurs proposent une étude de cas fondée sur des témoignages vidéo issus de deux émissions "Rendez-vous en terre inconnue" :

1- Estelle Lefébure
chez les Samburu :

2- Mélissa Theuriou
chez les Maasai :



Cliquez-ici !



Lien du *Bookcreator*

<https://dgxy.link/agri2>

Les élèves découvrent la vie et les difficultés de peuples habitant la savane.

Chaque vidéo est associée à un mini-jeu permettant aux élèves de dégager les éléments constitutifs de la notion d'habiter. La dernière partie de l'exercice les amène à un travail de géographe qui vérifie ses sources grâce à des cartes en réalité virtuelle, des témoignages qui viennent contrebalancer la notion d'isolement et des modes de vie traditionnels de ces populations. La trace écrite peut être envisagée sous la forme d'un article de journal ou d'un podcast.

- Pour les collègues possédant une maîtrise débutante du numérique, les outils utilisés sont facilement accessibles



- **Bookcreator** est une plateforme qui permet la création de livres virtuels. Gratuite et simple d'utilisation, elle offre la possibilité d'intégrer une grande variété de supports : vidéos, liens externes (*Google Maps*, mini-jeux créés avec *Wordwall*, *Educaplay*...). Le rendu visuel est joli et attrayant.
- **Wordwall** est un concepteur de ressources pédagogiques : mots croisés, quiz... Les activités ludiques ainsi créées sont motivantes pour les élèves qui travaillent en s'amusant. Semi-gratuit, Wordwall propose la création de quatre activités gratuites avant de contracter un abonnement mensuel.
- **Veed.io** est un outil semi-gratuit de traitement de vidéos. L'IA du logiciel peut, à partir d'une vidéo en anglais, ajouter très simplement des sous-titres puis les traduire.

Synthèse



Les professeurs proposent un planisphère réalisé avec l'application **PamPam** qui permet d'insérer facilement des images, des informations géographiques... avec un visuel attractif. Le logiciel est gratuit et très facile d'accès. Sur l'exemple proposé, les élèves peuvent visualiser différents paysages ruraux et l'expertise de l'enseignant permet d'apporter des informations supplémentaires afin de réaliser une synthèse de la leçon.



Lien du *PamPam* en exemple : <https://dgxy.link/agri3>



Ressources

- [Fiche élève sur les Etats-Unis](#)
- [Fiche élève sur la savane](#)

Chères lectrices, chers lecteurs,

c'est avec émotion que nous concluons ce dix-huitième numéro de Numalille : après huit années d'activité, il signe l'arrêt, que nous espérons temporaire, de notre groupe. Vous retrouverez cependant en septembre l'habituel « numéro de rentrée » qui reprend les anciens numéros. L'année prochaine, les conditions ne seront plus réunies pour nous permettre de réaliser un nouveau numéro, nous conduisant unanimement à la décision de mettre en pause notre publication. Mais ce n'est qu'un au revoir : toute l'équipe reste en alerte et nous espérons pouvoir vous surprendre avec un grand retour !

C'est donc sur des remerciements que se conclut cet acte de notre aventure : à celles et ceux qui nous ont suivis, qui ont relayé nos publications dans toute la France et même au delà, qui ont partagé leurs expériences, qui nous ont transmis leurs retours et qui ont bien voulu apparaître dans nos travaux, MERCI de tout cœur et à bientôt !

• Nous remercions les auteurs mentionnés dans ce bulletin pour leurs travaux : Sylvain Hausard, Mathias Lachenal, Sébastien Lambert et Mathieu Merlet.

• Membres du groupe numérique 2023-2024 : Delphine Chiocci, Aurore Derocles, Céline De Vadder, Frank Gilson, Vincent Guffroy, Nathalie Jovenet, Nicolas Kessler, Morgane Philippot, David Thomas, Nathalie Thomas et Romain Wiart.

• Coordination : Jauris Cichanski et Dimitri Saputa (IAN HG).

• Pilotage : Stéphane Henry, IA-IPR histoire géographie.

num@lille hg
n°18



ACADÉMIE
DE LILLE
Liberté
Égalité
Fraternité

Histoire et géographie



Pour retrouver numalille en ligne

Adresse d'hébergement du bulletin
numérique numalille hg n°18 :

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

