

num@lille hg

DE RENTRÉE

SEPTEMBRE 2024

Retour sur les anciens
numéros de Numalille

n° 19

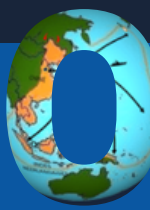
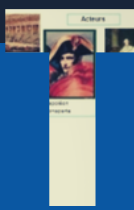


COLLEGE

LYCEE

GRUPE NUMÉRIQUE HISTOIRE-GÉOGRAPHIE





n° 19



Chères collègues, chers collègues,

Nous souhaitons accompagner la rentrée scolaire en vous faisant partager le dernier numéro de numalille hg. Numalille hg est le bulletin d'information de l'académie de Lille consacré au numérique en histoire-géographie. Créé en 2016-2017, il est rédigé par le groupe académique numérique rassemblant treize professeurs d'histoire-géographie.

Ce numéro spécial rentrée vise à rappeler un certain nombre d'outils et de ressources numériques qui ont été présentés dans tous les numéros de numalille.

Le groupe numérique et moi-même vous souhaitons une très bonne année scolaire.

Bonne lecture !

Stéphane Henry
IA-IPR histoire-géographie en charge du numérique

NEW

Le portfolio numérique

Pour retrouver facilement les anciens numéros, nous vous proposons ce Genial.ly...

Le portfolio numérique de Num@lille

Numalille est une brochure dédiée aux usages du numérique en histoire géographique. Elle est réalisée sous le pilotage de M. Henry, IA IPR, par une équipe de professeurs

Le bulletin numérique num@lille hg
↑ ↑
Accès à la page Numalille du site académique



ABORDER LES ESPACES RURAUX GRÂCE AU NUMÉRIQUE

Le dernier Numalille aborde les espaces ruraux avec l'aide des outils et ressources numériques. Il permet de découvrir la plateforme Eléa mais aussi de (re)découvrir les ressources comme Edugéo, Géoimage et Géoconfluences. Des activités clé en main sont également proposées avec le projet Center Parcs de Roybon, un demi Pecha Kucha ou encore un exemple de pédagogie immersive pour étudier l'espace rural en classe de sixième.

re(découvrir) le n°18



<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2024/06/02/nu/>



La méthode du croquis avec Eléa



La plateforme Eléa sera déployée dans tous les établissements à l'horizon 2025. Elle permet de réaliser des parcours numériques en autonomie pour les élèves. Le parcours présenté dans ce numéro fait partie d'une trilogie sur la méthode du croquis. Il aborde un espace de faible densité, l'Atacama, et pose la question de l'agriculture vivrière et des conflits d'usage pour la classe de 6ème.

➤ à retrouver page 3

Utiliser les ressources de l'IGN avec Edugéo

La proposition présentée s'intègre dans le programme de 6ème. Elle prend comme point de départ un questionnaire autour de l'habiter et comme support principal la carte topographique afin d'amorcer l'apprentissage de la sémiologie géographique. Comment habite-t-on un village rural de Haute-Loire?

➤ à retrouver page 4

Créer une étude de cas avec Digistep



Une page consacrée à l'outil Digistep (issu de la plateforme libre LA DIGITALE) conçue pour les enseignants, facilitant la création de parcours d'étude numériques. Un pas à pas est proposé pour faciliter la prise en main de cet outil.

➤ à retrouver page 7



à retrouver en pages 10 et 11

Une proposition qui mise sur une pédagogie immersive en intégrant la réalité virtuelle aux études de cas. Face à différentes applications, le 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 googlemaps peuvent être consultés sur la plateforme genial.ly créée à cet effet. Les élèves découvrent et classifient les informations qu'ils ont obtenues pour définir la notion d'habiter.

Un retour sur les sites Géoimage et Géoconfluences

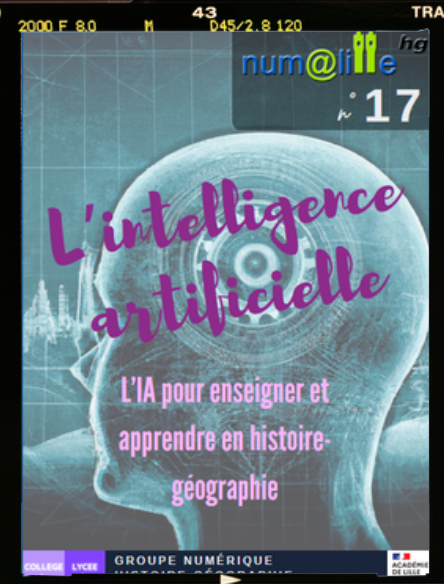
➤ à retrouver page 5

Un jeu proposé par Sébastien Lambert autour de l'aménagement de Lascaux IV

➤ à retrouver page 6

Des outils cartographiques et statistiques

➤ à retrouver page 6



L'IA POUR ENSEIGNER ET APPRENDRE EN HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

Selon l'IA Bloombot, l'intelligence artificielle est "une branche de l'informatique qui vise à créer des systèmes capables de réaliser des tâches qui requièrent habituellement. La brochure s'interroge sur le rôle de l'IA en éducation, présente des outils, réfléchit aux méthodes d'intégration dans l'enseignement et propose des activités pédagogiques pour le collège et lycée.

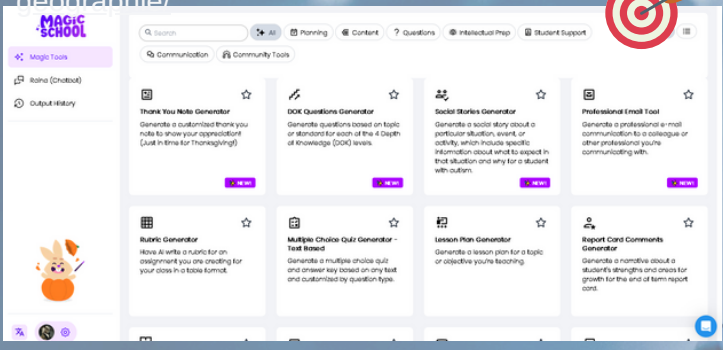
re(découvrir) le n°17

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2024/02/18/numlille-n17-lia-pour-enseigner-et-apprendre-en-histoire-geographie/>

DES OUTILS IA POUR AIDER LE PROFESSEUR

#BYOD

Magicschool.ai : une suite spécialement conçue pour les enseignants



«**Magic School AI** est conçu pour alléger la charge de travail des enseignants. Le site propose une suite d'outils qui vont de la création de plans de cours, aux résumés d'articles académiques, en passant par la gestion de certaines tâches administratives. Autant d'activités chronophages qui peuvent être réduites grâce à l'IA.

CRÉER DES QUIZ AVEC L'IA

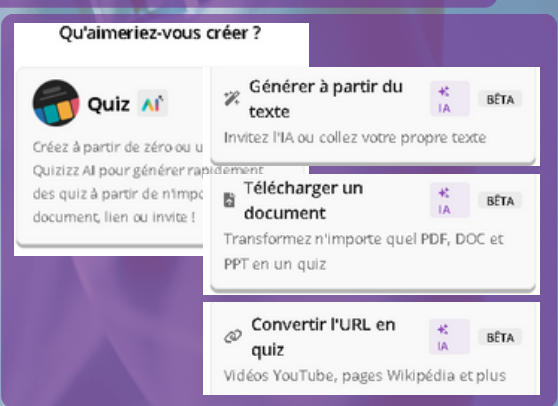


à retrouver page 5

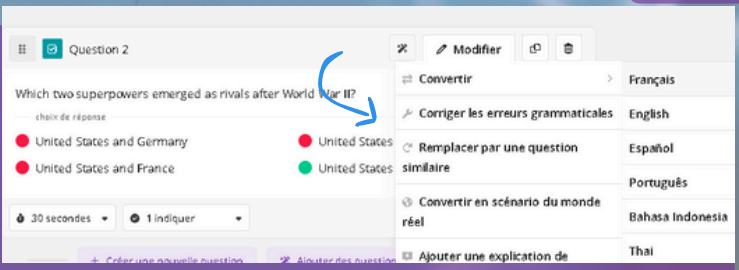
L'outil **Quizziz IA** est en version Béta, mais il n'en reste pas moins utilisable.

A partir d'une trace écrite (pdf, doc, ppt...) ou un lien URL, vous créez votre quiz en précisant le niveau enseigné.

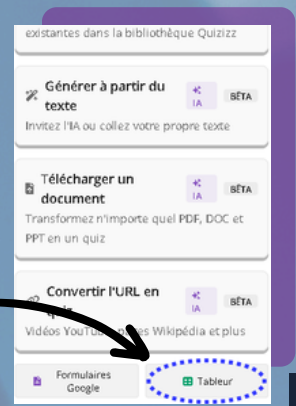
Le résultat est en anglais mais vous pouvez utiliser la "baguette magique" et traduire dans la langue de votre choix.



à retrouver pages 6 à 8



«**Tableur**» : vous pouvez aussi télécharger le modèle de feuille de calcul proposé par Quizziz et coller colonne par colonne les questions et les réponses d'un QCM généré par une IA (ChatGPT...) au format tableur.



Quiz généré avec un pdf, ici une trace écrite sur la guerre froide



ENSEIGNER LA RÉVOLUTION FRANÇAISE GRÂCE AU NUMÉRIQUE

Ce numalille aborde l'enseignement de la Révolution française avec l'aide des outils et ressources numériques. Cette période riche en événements est parfois difficile à enseigner. Les outils numériques permettent de travailler la chronologie, la mémorisation des faits, les lieux et le vocabulaire de la période. Une dose de ludification est également bienvenue parfois pour aborder la complexité inhérente à cet objet d'étude

re(découvrir) le n°15

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2023/05/23/numalille-n15-enseigner-la-revolution-francaise-avec-le-numerique/>

"Le marquis de La Fayette a besoin de vous ! En cette matinée du 21 juin 1791, le roi s'est enfui..."

C'est le "pitch" de départ d'un escape game numérique



en pages 8 et 9 du n°15

D'autres ressources évoquées



Réfléchir aux usages possibles des vidéos de youtubeur ou des images vidéoludiques.

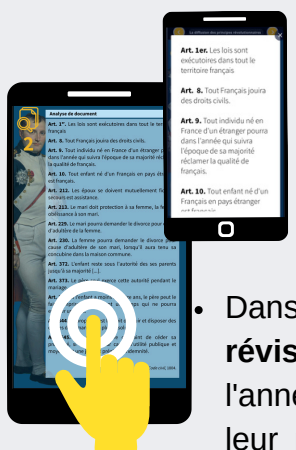
à retrouver pages 10 et 11



Des travaux mobilisant le smartphone

#BYOD

Deux propositions de ce numéro envisagent l'utilisation du matériel des élèves pour créer des "moments numériques" autour de la période :



- Dans le cadre d'un PPO, un travail présenté propose d'**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.** ➤ à retrouver page 6 du n°15
- Dans une application dédiée, **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. ➤ à retrouver page 7 du n°15



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.

à retrouver page 3 du n°15.

Pour le professeur, les podcast audio...

- Le numéro 15 de Numalille propose également de nombreux podcasts audio à retrouver en ligne. Issus de Storiavoce, de France Inter, de France Culture ou encore de l'APHG, ils apportent au professeur des mises au point scientifiques.



LA LUDIFICATION EN GÉOGRAPHIE

Escape game, utilisation du smartphone en classe, jeux sérieux et jeux de plateau sont autant de propositions abordées dans le numéro 14 de numalille.

Panique à Dubaï

Un jeu sérieux autour des mobilités transnationales au collège et au lycée

[Lien vers le jeu ici](#)



À travers cinq études de cas, les élèves travaillent différents types de migrations transnationales : économique, climatique, touristique, "brain-drain" et influenceur.

3 COMPÉTENCES MAJEURES TRAVAILLÉES

- Raisonner
- Se repérer dans l'espace
- Coopérer, mutualiser

En équipe de deux ou trois, les élèves renforcent aussi leur capacité de travail en groupe.



Le jeu permet également l'étude du hub aéroportuaire de Dubaï, mais aussi la découverte de l'importance de cette ville sur le plan mondial.

2 possibilités de jeu

1. Un jeu hybride qui nécessite à la fois l'usage du numérique et la manipulation de documents "papiers" à imprimer.

2. Une version totalement numérique est également proposée.

➤ [à retrouver ici.](#)

➤ [à retrouver pages 13, 14 & 15.](#)



Outils utilisés :

- [Genial.ly](#)
- [Learning apps](#)
- [Bitmoji](#)



D'autres propositions citées dans le numéro 14 du Numalille

Le smartphone comme outil de validation du travail.

➤ [à retrouver page 16.](#)

Le jeu dont vous êtes le héros... en géo ! +

➤ [à retrouver page 17.](#)

Le Monopoly de l'Union européenne

Agence immobilière & agence de voyages, deux jeux pour une géographie d'acteurs + Le parcours "ludifié" d'un porte-conteneurs

➤ [à retrouver page 18.](#)

re(découvrir) le n°



num@lille hg

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2023/03/11/numalille-n14-la-ludification-en-geographie/>



ENSEIGNER LES PORTS

Le numalille 12 aborde la thématique des ports et met en lumière les apports possibles du numérique. C'est un numéro un peu particulier car le choix a été fait de présenter prioritairement deux propositions pédagogiques « clés en main », l'une en classe de quatrième, l'autre en classe de terminale.



Focus sur la proposition pour le collège

Un parcours en deux séances, ludique et interactif, aborde la question de la maritimisation du monde en 4ème dans le but de faire comprendre aux élèves les liens qui unissent les aménagements des espaces maritimes et les enjeux de la mondialisation.

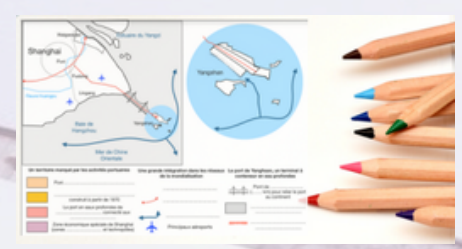
Les élèves sont invités à aller chercher les colis qu'ils attendent directement à Shanghai. Ils étudient ainsi la ville puis le port et produisent un schéma de synthèse. Lors de la seconde séance, ils montent à bord du porte-conteneurs qui les mène jusqu'à Rotterdam afin de mettre en lumière les passages stratégiques du commerce maritime.

Complétez les affirmations avec les réponses adéquates.

Shanghai est une _____ qui se localise en _____, sur le continent _____.

Elle se localise à l'_____ du pays, proche de la mer de _____, au _____ de la ville de Ningbo.

Les élèves doivent répondre aux exercices, qui sont des étapes de validation du parcours.



➡ à retrouver pages 3 et 4 du n°12

re(découvrir) le n°

num@lille hg

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2022/05/18/numlille-n12-les-ports-approche-geographique/>

Outils utilisés :

- Genial.ly
- Google Maps
- Learning apps
- la Digitale



Focus sur la proposition pour le lycée

A partir d'un planisphère interactif construit sur Thinglink, les élèves découvrent divers documents sur les deux ports et comprennent l'enjeu du sujet : pourquoi le port de Rotterdam peine-t-il à freiner sa descente dans le classement mondial des ports tandis que le port d'Hô Chi Minh-Ville progresse ?

Outils utilisés :

- Genial.ly
- Thinglink
- Colibris
- Framapad

L'activité vise à construire une argumentation géographique. Un Genial.ly annonce la problématique et donne accès aux trois étapes du travail :

1. Découvrir / Analyser
2. Étayer / Argumenter
3. Rédiger

➡ à retrouver pages 5 et 6 du n°12

Rotterdam, un port européen concurrencé par le port asiatique d'Hô Chi Minh-Ville

Pourquoi le port de Rotterdam peine-t-il à freiner sa descente dans le classement mondial des ports tandis que le port d'Hô Chi Minh-Ville progresse ?

- 1 En équipe, analysez et confrontez les documents pour comprendre les enjeux du sujet.
- 2 En équipe, développez un plan détaillé pour construire une réponse organisée et argumentée.
- 3 Individuellement, rédigez une réponse développée.



SE REPÉRER EN HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

Le numéro 11 de numalille est consacré au repérage dans le temps et dans l'espace. L'objectif est de montrer concrètement que le numérique peut favoriser le travail de repérage et contribuer ainsi à l'acquisition durable de repères historiques et géographiques chez nos élèves.

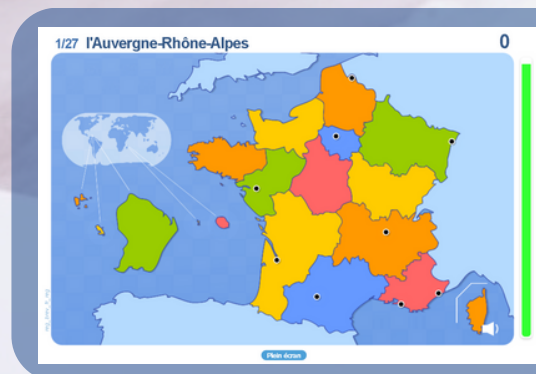
voir le

Teaser



Jeux-géographiques.com

Parmi les plus connus et les plus ludiques des exercices, jeux-géographiques possède une catégorie "révisions brevet" qui permet de travailler les repères principaux de la France métropolitaine mais aussi des territoires d'outre-mer et des pays de l'Union Européenne. Il possède toutefois un inconvénient : il n'est pas possible de suivre le travail des élèves à distance.



Learningapps.com

Cet exerciceur a l'avantage de proposer des modules prêts à être réutilisés comme ceux créés par Alice Lejeune. Le professeur peut aussi créer ses propres exercices à partir d'un fond de carte et placer lui-même ses balises. De nombreux modules sont déjà disponibles afin d'exercer les élèves à cette compétence.



Le planisphère



Les régions métropolitaines



L'UE et l'espace Schengen

Réaliser une frise chronologique avec l'ENT Neo

Se repérer dans le temps est l'une des compétences fondamentales de notre discipline. L'application Frise chronologique proposée dans l'ENT neo permet à chaque élève de construire individuellement les repères temporels au fil de l'année, de les situer, de les manipuler, de se les approprier et de les mémoriser durablement.



re(découvrir) le n°

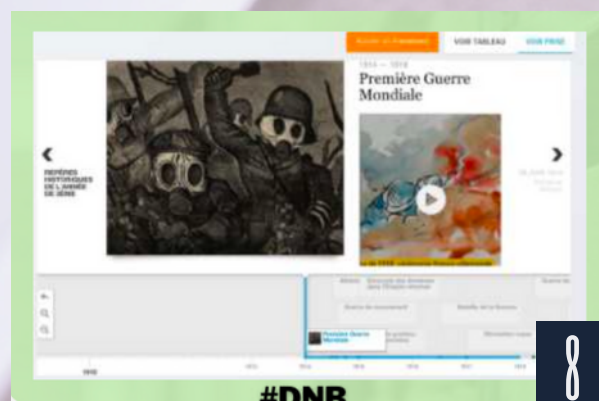
num@lille hg

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2021/11/22/numlille-n11-reperages/>

Les cartes narratives avec

StoryMap JS
Maps that tell stories.

Une activité à retrouver en page 12 autour du parcours de nombreux migrants à partir de témoignages disponibles en ligne.



#DNB



L'ESPACE PROCHE AVEC LE NUMÉRIQUE

Dans ce numéro 11 de numalille, il est question de traiter l'espace proche. Autour d'exemples développés au sein de notre région, le numéro vise à montrer l'intérêt du numérique pour mobiliser les ressources à proximité de l'établissement des élèves tout en permettant de faciliter ou compléter les sorties sur le terrain.



Une proposition originale grâce à Actionbound

L'outil Actionbound permet de proposer un jeu de piste à vos élèves. Le parcours est créé sur le site Actionbound.com. Les élèves téléchargent l'application Actionbound sur leur appareil mobile Android ou IOS. Ils scannent le QR Code du parcours proposé et c'est parti ! Tout le parcours s'effectue ensuite hors connexion.

Le parcours historique proposé s'intéresse au passé de Harnes dans le bassin minier du Nord-Pas-de-Calais. Le scénario du jeu de piste s'appuie sur l'histoire du résistant local Charles Debarge afin de faire découvrir la grande grève des mineurs de 1941.



à retrouver en page 11 du n°10

re(découvrir) le n°



num@lille hg

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2021/05/20/numlille-n10-si-proches/>



Raconter et faire raconter : l'outil BDnF, pour un autre regard sur l'histoire



explications et proposition à retrouver en page 6 et 7 du n°10

Focus sur la suite d'applications "La digitale" d'Emmanuel Zimmert

Digiscreen :

Digiscreen, semblable à classroom-screen, est connu de certains. Il permet de transformer son écran de vidéo-projection en outil de pilotage d'activités de classe. A découvrir !

Digistorm :

Digistorm permet d'élaborer des QCM, des sondages, de réaliser des nuages de mots.

NEW



Tutoriels en ligne

Les tutoriels de la Digitale :

<https://digipad.app/p/4707/35503ca112661>

Digipad :

Digipad, est l'équivalent d'un padlet. Il permet de déposer des documents sur un mur collaboratif.

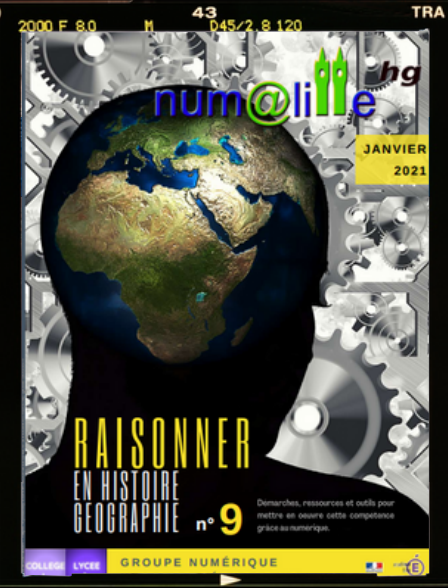
Digitools :

Digitools est un "couteau suisse" à explorer. Dans cette rubrique du portail, vous pourrez trouver de quoi réaliser des escape games numériques (coffre-fort, chronomètre, compte à rebours...).

Coup de coeur pour les digiflashcards, qui permettent de réaliser facilement (par les élèves eux-mêmes ?) des flashcards pour préparer de futures révisions du programme.

LA DIGITALE

Des services libres pour l'éducation

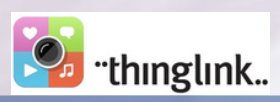


RAISONNER EN HG GRÂCE AU NUMÉRIQUE

Le numalille 9 revient sur le travail de la compétence "raisonner" grâce aux outils numériques. Une partie théorique est développée autour de la métacognition avec l'utilisation des nuages de mots. La technique du kanban est montrée afin d'avoir un outil collaboratif autour des arguments pour débattre. Des jeux sérieux sont également présentés pour permettre aux élèves de raisonner.



Une proposition originale grâce à l'outil



Dans cette proposition, le raisonnement géographique s'attache à l'organisation de l'espace urbain de Mexico en prenant en compte les dynamiques du passé (les héritages pré-colombiens et coloniaux) et celles du présent (la mondialisation et la métropolisation et les inégalités qu'elles engendrent). Six quartiers de Mexico sont explorés par le biais d'images panoramiques (360°) en réalité virtuelle (ambiance sonore et marqueurs sur le paysage). Une synthèse écrite et un croquis montreront que la capitale mexicaine caractérise bien les pays émergents où se juxtaposent des aspects informels et spontanés avec des formes urbaines davantage partagées par les pays des Nords.

➡ à retrouver pages 11 et 12 du n°9

re(découvrir) le n°

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2021/01/17/numlille-n9-raisonner-en-histoire-geographie-grace-aux-outils-numeriques/>



COMMENT APPRENDRE À RAISONNER ? Cette compétence comporte de nombreuses acceptions et applications en histoire et en géographie, qui commencent toutes par la prise de conscience du processus de raisonnement. **Retrouvez dans ce numéro 9, un exemple appliqué à une leçon.**



➡ à retrouver pages 3, 4 et 5 du n°9



5 autres propositions à découvrir



Un site gratuit pour réaliser un kanban : [cryptpad](https://cryptpad.fr)

Le kanban est, à l'origine, une technique managériale industrielle, venue du Japon, pour gérer les stocks en flux tendu. L'outil, dans sa version numérique, est ici détourné de son usage premier : il sert de tableau de bord pour collecter et faire une typologie d'arguments nécessaires à la tenue d'un débat. L'outil est collaboratif, il permet ainsi le travail de groupe

Le jeu sérieux "Varennes" pour enquêter sur la fuite du roi :

Le jeu sérieux "Varennes" (axé sur la révision des temps forts de la Révolution) permet de donner un côté ludique au travail de la compétence raisonner, en classe ou à la maison.

Le jeu "des territoires, une voie" pour comprendre les tracés des lignes à grande vitesse :

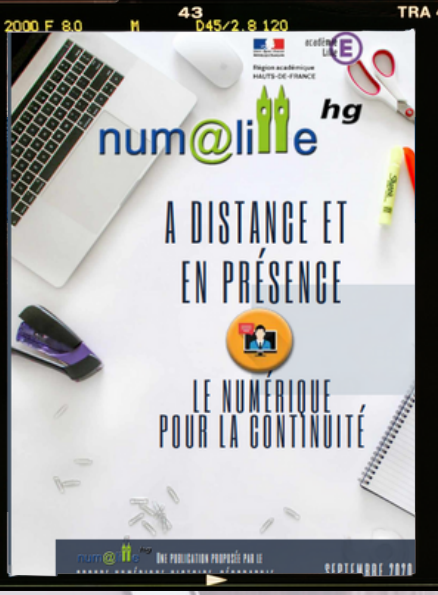
<https://histoire.ac-versailles.fr/spip.php?article1990>

Raisonner pour découvrir l'aire urbaine de Lille : <https://urlz.fr/eef7>

À travers le témoignage d'habitants de l'aire urbaine de Lille qui exposent les avantages et inconvénients de leur lieu de résidence, les élèves réfléchissent à cette question centrale : "Où vivre dans la Métropole européenne de Lille ?"

Un module Tactilé pour faire travailler la compétence raisonner :

Élaborer un parcours Tactilé, spécifiquement pour travailler la compétence "raisonner". Une démarche ludique, adossée à l'exploitation des documents de l'historien.



LE NUMÉRIQUE POUR LA CONTINUITÉ PÉDAGOGIQUE

Le numalille 8 est un numéro spécial car il a été publié au coeur de la crise sanitaire. Il regroupe de nombreux sites et outils permettant d'améliorer le travail à distance pour la mise au travail des élèves mais aussi pour travailler l'oral à distance ou encore pour le professeur avec la mise en place de classe virtuelle et la création de capsules vidéo.



Une proposition originale grâce à l'outil



Pendant la période du confinement, la mise en pratique de certaines compétences telles que l'oral, la coopération et la collaboration, a souffert du travail à distance. Pourtant, il existe des outils parfois simples et faciles d'accès qui permettent de travailler ces compétences à distance.

Une proposition autour de la citoyenneté européenne : après avoir cherché et prélevé des informations, l'élève compose un texte afin d'expliquer ses principes et son fonctionnement à un touriste new-yorkais. Le texte est ensuite traduit en anglais, enregistré sur Vocaroo et envoyé au professeur.

re(découvrir) le n°

num@lille hg

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2020/09/19/numlille-numero-8-a-distance-et-en-presence-le-numerique-pour-la-continuite/>

Il est difficile de dresser un bilan objectif de la continuité pédagogique. Gardons à l'esprit que cette modalité de travail s'est imposée dans la nécessité et que, face au caractère inédit, les professeurs ont dû improviser, apprendre les rudiments d'outils qui ne leur étaient pas familiers et passer du temps à concevoir (un aspect parfois chronophage) des supports adaptés à un usage distanciel.

Cette modalité de travail, aux mois de mars et avril 2020, a pu paraître frustrante : l'inégalité d'équipement matériel des élèves, la grande hétérogénéité de ceux-ci face à l'autonomie ont été perçues comme des difficultés majeures dans la mise en oeuvre de dispositifs éducatifs en distanciel.

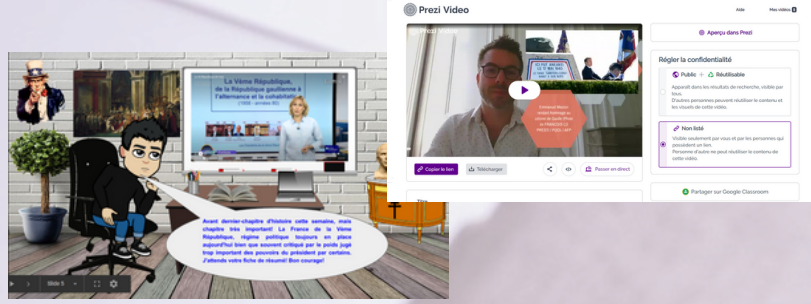
Une autre grande difficulté a été de maintenir chez les élèves un investissement suffisant à l'accomplissement des travaux proposés. Les enseignants ont souvent observé une lassitude, un lien qui se distend avec le temps. Il nous appartient sans doute de veiller à diversifier les approches, les démarches proposées : il est important de mesurer la difficulté d'amener les élèves vers le travail scolaire quand les sources de distraction domestique restent à portée ! Quelques artifices sont sans doute utilisables : lancer des défis à la classe, présenter les activités sous la forme de jeux, voire proposer des jeux sérieux, proposer des quiz pour permettre un auto-positionnement dans les apprentissages, mobiliser la capacité de création/créativité des élèves dans certains travaux... voire mobiliser leur imagination et leur sens de l'initiative !

➡ **à retrouver pages 13 et 14 du n° 8**

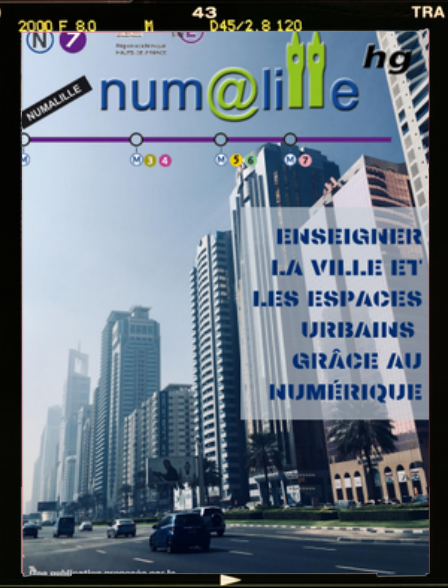


Les différentes thématiques à retrouver dans ce numéro

- **Mettre au travail les élèves en distanciel :**
 - un outil e-learning : Tacitéo.
 - proposer des formulaires PDF.
 - réaliser des storymaps.
 - développer les compétences numériques des élèves.
- **Produire/proposer des vidéos aux élèves :**
 - un nouvel outil : Prezi vidéo.
 - quelques ressources à connaître.



- **De nouvelles approches ludiques :**
 - proposer des jeux sérieux.
 - aménager une salle de classe "virtuelle".
 - discuter avec un bot ?
- **Travailler l'oral (même à distance !)** :
 - proposition mobilisant Vocaroo.
 - proposition utilisant les ressources du CNED.
 - les TraAM 2020.



ENSEIGNER LA VILLE ET LES ESPACES URBAINS

Le numalille 7 propose une réflexion sur l'usage des outils et ressources numériques pour aborder un objet d'étude central au collège comme au lycée : la ville et les espaces urbains.

Outre deux scénarios clés en main, le numéro valorise de nombreux liens pour enrichir la préparation de cours (outils de simulation, statistiques, de comparaison diachronique).



Des outils en ligne (très utiles) à connaître.



Visualizemap présente les migrations pendulaires. Les élèves peuvent ainsi examiner et cartographier facilement les grandes mobilités.



"Remonterletemps" de l'IGN, permet de comparer simultanément des photos aériennes de 1950 avec d'autres, actuelles. Les élèves peuvent ainsi constater les conséquences de l'étalement urbain en soixante ans.



Issue du portail de l'Institut Paris Région, la cartographie interactive cartoviz propose un panel de cartes dynamiques utiles pour traiter les thématiques relatives à la géographie de l'agglomération parisienne.

NEW



Le mobiliscope, développé par le CNRS se définit ainsi : "C'est un outil de géovisualisation qui donne à voir l'évolution de la population présente dans les villes françaises et canadiennes au cours des 24 heures de la journée. Il permet ainsi d'étudier les changements de composition sociale des quartiers au fil des heures".



re(découvrir) le n°

num@lille hg

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2020/09/01/numalille-numero-7-enseigner-la-ville-et-les-espaces-grace-au-numerique/>

Un outil pour des plans interactifs : Genial.ly



Deux scénarios du numéro valorisent Genial.ly pour concevoir des cartes augmentées. La carte augmentée contribue à motiver l'élève pour s'engager pleinement dans l'activité. En effet, l'interactivité de la carte permet de l'immerger davantage dans sa pratique géographique et de le confronter à une pluralité de documents attrayants et dynamiques. Par ailleurs, ce procédé invite l'élève à faire preuve d'autonomie dans son travail ce qui permet à l'enseignant une plus grande latitude dans la possibilité de différencier l'activité : il peut mener un accompagnement plus ciblé des élèves en difficulté ou proposer des tâches complémentaires aux élèves les plus à l'aise. La carte augmentée offre une plus-value dans la construction des compétences comme le travail sur le repérage spatial. De plus, les documents étant intégrés directement à la carte, l'élève prélève des informations afin de faire progressivement du lien entre les différents espaces de la ville et la façon dont ils sont habités. Cette articulation entre repérage, caractérisation spatiale et extraction d'informations est notamment permise par l'interactivité du support.



Si vous ne connaissez pas encore...

Genial.ly est un outil en ligne permettant de créer des contenus multimédias, immédiatement consultables en ligne. Un outil gratuit dans ses fonctions de base.



Compléments sur le site académique

Habiter la métropole de New-York en 6ème

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2020/12/12/habiter-la-metropole-de-new-york-en-6eme-avec-un-outil-numerique/>



Production d'un croquis sur les recompositions d'une ville moyenne : Valenciennes en 1ère

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2020/12/12/travailler-la-realisation-dune-production-graphique-a-partir-dune-carte-augmentee/>



ÉCRIRE EN H-G GRÂCE AU NUMÉRIQUE

Le numalille 5 propose cinq scénarios autour des écrits en histoire géographique. Si l'esprit des scénarios est toujours pertinent, de nouvelles gammes d'outils peuvent toutefois enrichir ces propositions de travail.

En effet, depuis la publication de ce n°5, de nouvelles solutions sont apparues :

- la plupart des ENT proposent des éditeurs de textes collaboratifs
- la digitale d'E. Zimmert propose le module Digidoc
- les appsEducation proposent ComiMD



re(découvrir) le n°



Une proposition originale grâce à l'outil KAPWING

Kapwing est un éditeur de vidéo gratuit, en ligne, qui permet à l'élève de créer sa propre leçon d'histoire-géographie en insérant des images et en leur associant du texte. Cet outil séduisant peut devenir un bel "artifice" pour travailler l'écrit.

Dans cette proposition, à retrouver dans le n°5, Kapwing permet de ludifier et de rendre motivante une séquence dédiée à la création d'un écrit pertinent. Les élèves « accrochent » rapidement et comprennent intuitivement non seulement le fonctionnement de l'application mais aussi la demande de l'enseignant : rédiger un texte personnel qui répond à une question posée. Pour tablette, PC et smartphone.





<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/wp-content/uploads/sites/8/2/020/09/numalille5.pdf>

Plusieurs scénarios à découvrir.

à retrouver pages 6 & 7 du n°5

Plus-values de l'écriture aidée du numérique

Collaborer pour "mettre en confiance".

Faire collaborer un petit groupe d'élèves permet de proposer la production collective de texte. Dans la coconstruction, il est ainsi possible de dépasser certaines difficultés en jouant sur l'entraide et la capacité de chacun à enrichir et/ou corriger la production commune.

Désacraliser l'écrit :

Des activités autour de l'écrit numérique favorisent la "désacralisation" de certains exercices du DNB, notamment l'écriture longue. Ainsi, les outils permettent aux enseignants de mettre en oeuvre des séances numériques fondées sur une "méthodologie" de construction du texte long, luttant ainsi contre la tentation de la page blanche.

Décloisonner le travail.

Par ailleurs, l'emploi des applications en ligne peut aussi permettre de repenser la place du travail de l'élève entre la classe et le hors-classe. La possibilité de continuer un travail amorcé en ligne permet en effet d'établir de la continuité dans les apprentissages. Il est toutefois toujours préférable de réserver pour la classe les aspects les plus difficiles du travail, pour bénéficier de l'aide et de la remédiation du professeur.

Une remédiation constante de la part de l'enseignant.

Ayant la "main" sur les supports et les applications en ligne utilisés, l'enseignant peut aussi exercer plus facilement une remédiation "en direct" sur les productions des élèves. Il peut également plus facilement récupérer les "écrits intermédiaires" et se livrer à un travail de comparaison pour engager la réflexion sur les améliorations possibles.



A l'instar de Kapwing, d'autres outils multimodaux permettent de combiner des narrations de mode différent : par le texte, par le son, par la vidéo...

Liste d'exemples non exhaustive :

- Photocit de Windows
- Powerpoint de Windows.
- Kapwing <https://www.kapwing.com/>
- Bookcreator (sur tablettes)

Compléments sur le site académique

L'usage d'éditeurs de texte collaboratif pour comprendre les "Lumières"

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2020/07/11/cooperer-et-mutualiser-en-4eme-pour-comprendre-les-philosophes-et-les-nouvelles-idees-des-lumieres/>



JOUER EN HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

Un escape game clé en main pour réviser les connaissances et travailler les compétences sur la guerre froide

Issu de numalille 4, le jeu "1991" propose un scénario fictif où Gorbatchev est capturé quelques heures avant son discours annonçant la dislocation de l'URSS et la fin de la guerre froide. Les élèves ont 45 minutes pour résoudre des énigmes laissées par un espion afin de le retrouver.

Jouer à 1991 : bit.ly/1991escapegame

Le jeu est disponible "clé en main". Il ne nécessite pas de compétence numérique particulière du professeur mais lui demande d'adopter une posture nouvelle : celui d'un mastergame. L'enseignant doit simplement imprimer les documents fournis et le tester avant les élèves.



Cette activité peut être utilisée comme révision pour la fin du chapitre de 3ème sur la guerre froide mais aussi en début de chapitre en terminale afin de permettre aux élèves de réactiver les notions et événements.

Avant de se lancer, conseils et astuces.

Voici quelques conseils et astuces pour transformer l'expérience ludique en moments d'apprentissage. Des conseils valables pour nombre de serious games.

Avant le jeu :

- Tester soi-même pour anticiper des difficultés, voire des questions futures des élèves
- Donner une estimation du temps nécessaire, pour que l'élève s'organise dans le déroulement de celui-ci
- Inviter l'élève à se faire aider, voire à le faire en famille (si c'est possible !)

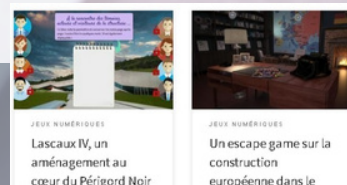
Après le jeu :

- Mettre à distance l'expérience ludique, notamment en demandant de faire un retour sur leur ressenti, leur expérience du jeu...Débriefing.
- Verbaliser auprès des élèves les atouts éducatifs du jeu par rapport à une question du programme. Certains éprouveront la nécessité de le refaire.
- Prolonger l'expérience du jeu, par un petit QCM, par la construction d'un récit, etc. Bref, intégrer le jeu dans une dimension d'apprentissage.

Compléments sur le site académique

Un recensement des supports produits en académie :

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/category/jeux-numeriques/>



NEW

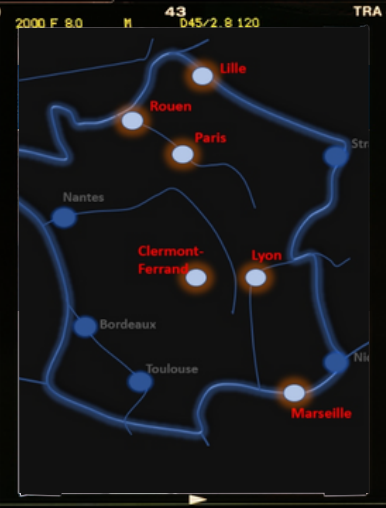
Un nouveau jeu réalisé par Laurent Fillion autour des espaces productifs :

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/category/jeux-numeriques/>

Compléments sur la toile "pédagogique"

Un article de Denis Sestier sur les plus-values du jeu pédagogique :

<https://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/2021/05/22/jeu-pedagogique-faire-entrer-le-plaisir-dans-la-classe/>



retour sur

LES PROPOSITIONS NUMÉRIQUES DES COLLÈGUES

L'académie de Lille est riche également des propositions de collègues enseignants, créant des support qu'ils offrent au regard et au partage. Retrouvez quelques-unes des dernières publications.



Un nouveau jeu "dont vous êtes le héros..."



Enquêter dans la « France productive »

Une proposition de Laurent Fillion.

Utilisant des attraits ludiques (interactions avec des personnages, immersion dans le streetview, quiz, échanges avec un bot), les élèves progressent dans le support numérique (élaboré avec twine) dans le but de collecter les informations leur permettant de présenter trois types d'espaces productifs : agricole, industriel et de services. Une cartographie accompagne leurs choix d'itinéraires dans cette enquête dans la France productive.

Idéalement réalisée sur 2 heures, l'activité conduit à remplir une fiche-élève. Un temps de débriefing est à prévoir pour corriger/compléter/mutualiser les informations collectées. Enfin, un dernier temps peut être l'occasion de rédiger un paragraphe structuré pour présenter l'un des espaces choisis dans la fiche-élève.



re(découvrir)

La rubrique Numérique du site académique d'histoire géographique de l'académie de Lille.

Histoire et Géographie



Usage de la réalité virtuelle en histoire-géographie grâce à cospaces

L'application **cospaces édu** permet de créer des **exercices de révision, des escape games et même des musées virtuels**. L'outil permet une immersion dans des environnements interactifs et contribue à une ludification des apprentissages. L'application offre de nouvelles (et belles) perspectives pour les professeurs concepteurs de supports numériques pour leurs élèves...



Quelques réalisations de David et Nathalie Thomas :



. un jeu pour réviser la leçon « Premiers États, Premières écritures » : <https://edu.cospaces.io/AKZ-FTM>

. une activité pour revoir certains aspects de la Première Guerre mondiale : <https://edu.cospaces.io/TRK-PEV>

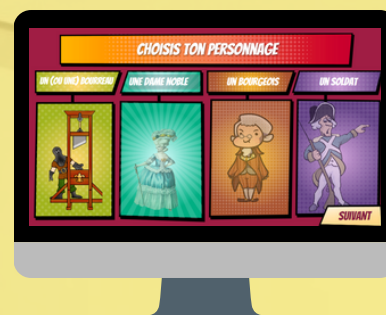
. une activité inspirée du travail de Manuel Péro (numalille n°9) sur les aires urbaines en troisième (mot de passe final : salle102). Elle mêle Genial.ly, Cospaces et VTS-editor : <https://view.genial.ly/614c28b7c135870d515054b3/guide-bienvenue-chez-les-chtis>



Un jeu pour comprendre 1789.



Un jeu sérieux numérique proposé par M. et Mme Thomas



Ce jeu conçu sur Genial.ly permet de questionner les élèves sur la situation politique et sociale de la France à la veille de la Révolution. Un support adapté à la classe de quatrième.



Et des jeux non numériques ...

Escape Game : mystérieuse disparition en Égypte : Un jeu sérieux proposé clé en main par Nathalie et David Thomas pour le niveau 6ème. Scénario :

Un célèbre archéologue a été kidnappé par une momie, les élèves disposent d'un temps limité pour le libérer ou finir leur vie enfermée dans un sarcophage avec lui.

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/2022/09/03/escape-game-mysterieuse-disparition-en-egypte/>



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

• **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.



Pour retrouver numalille en ligne

Adresse d'hébergement du bulletin numérique numalille hg n°19 :

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