



ENSEIGNER L'HISTOIRE AVEC LE NUMÉRIQUE

“ Si nous voulons être les acteurs responsables de notre propre avenir, nous avons d'abord un devoir d'Histoire.”

Antoine Prost

(Douze leçons sur l'Histoire)

Sommaire

01

Les enjeux et grands principes

Réflexion sur l'enseignement de l'histoire à partir de la lecture des programmes et des documents d'accompagnement

02

Quelques e-ressources

Exemples de ressources numériques et utilisations en classe

03

Un exemple de projet

Mener une web'TV : comment associer étude de documents et récit d'élèves

CE GUIDE CONTIENT DE NOMBREUX QR CODES POUR UNE UTILISATION AVEC UNE TABLETTE. POUR UN USAGE TRADITIONNEL SUR ORDINATEUR, LES QR CODES SONT ÉGALEMENT CLIQUABLES.



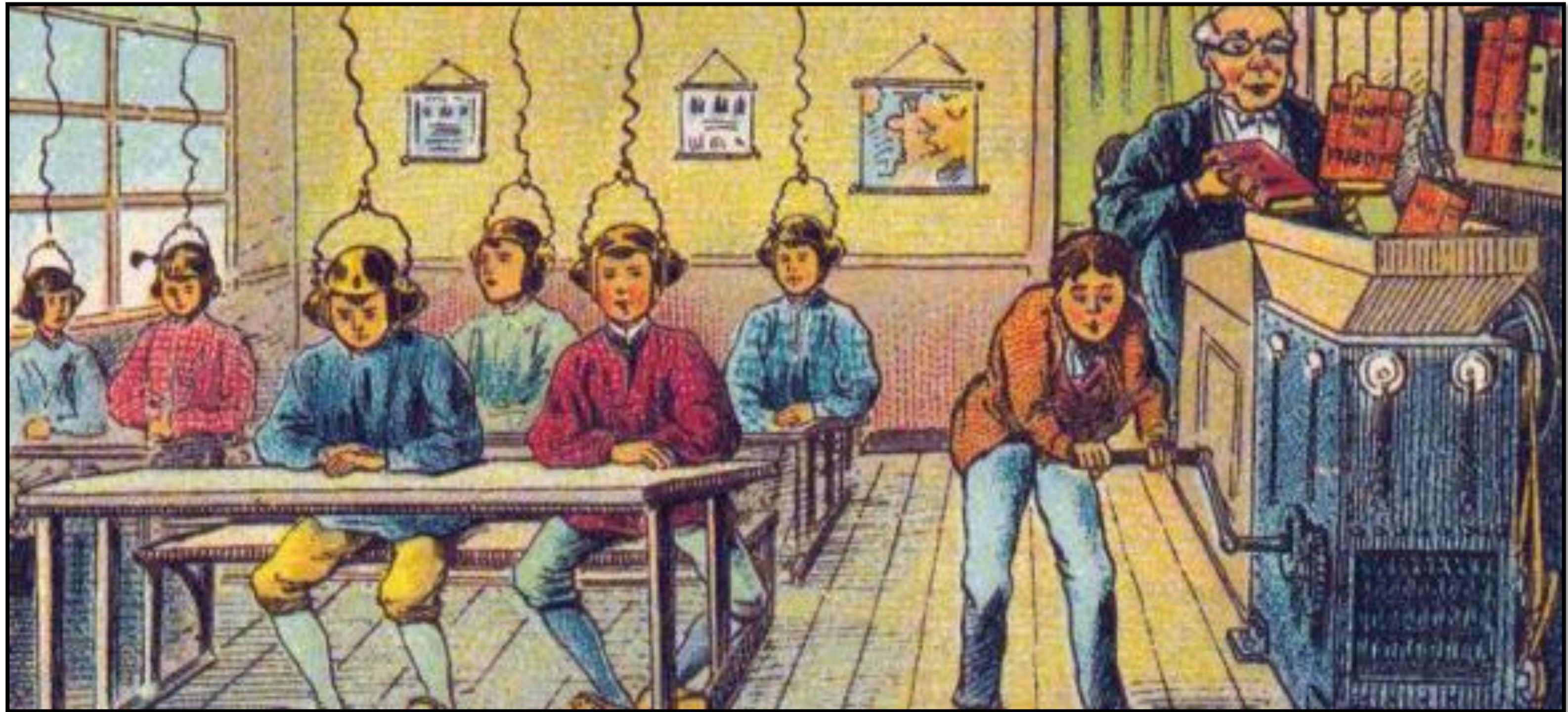
SECTION 1

ENJEUX ET PRINCIPES

**PARCE QU'ENSEIGNER L'HISTOIRE, CE
N'EST PLUS ...**



« COMMENT, DRÔLE, VOUS NE SAVEZ PAS LE NOM DES TROIS FILS DE DAGOBERT ... MAIS VOUS NE SAVEZ DONC RIEN ... MAIS VOUS VOULEZ DONC ÊTRE TOUTE VOTRE VIE UN ÊTRE INUTILE À LA SOCIÉTÉ ! ... »



**UNE VISION DE L'ÉCOLE DE L'AN 2000
(DANS LES ANNÉES 1900)**

... MAIS C'EST PLUTÔT DE FORMER LE
CITOYEN



PASSER DU "CONNAÎTRE" L'HISTOIRE
À "COMPRENDRE" L'HISTOIRE

RAISONNER, JUSTIFIER UNE DÉMARCHE ET LES CHOIX EFFECTUÉS

- QUESTIONNER DES FAITS
- PROPOSER DES ANALYSES
- RECHERCHER ET IDENTIFIER LA DIVERSITÉ DES INTERPRÉTATIONS POSSIBLES

ANALYSER ET COMPRENDRE UN DOCUMENT

- COMPRENDRE LE SENS GÉNÉRAL D'UN DOCUMENT
- IDENTIFIER LE DOCUMENT ET SAVOIR POURQUOI IL DOIT ÊTRE IDENTIFIÉ
- EXTRAIRE DES INFORMATIONS PERTINENTES
- SAVOIR QUE LE DOCUMENT EXPRIME UN POINT DE VUE, IDENTIFIER ET QUESTIONNER LE SENS IMPLICITE D'UN DOCUMENT

PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES

- VARIER LES ORAUX :
FAIRE PRATIQUER LE « RÉCIT HISTORIQUE »
FAIRE PRATIQUER LA DESCRIPTION ET L'ARGUMENTATION
- VARIER LES ÉCRITS : ÉCRITS NORMÉS, ÉCRITS DE TRAVAIL, ÉCRITS RÉFLEXIFS, ÉCRITS DE RÉFÉRENCE

CONSTRUIRE DES REPÈRES HISTORIQUES ...

COOPÉRER ET MUTUALISER

- TRAVAILLER EN GROUPE
- PRODUIRE EN GROUPE

S'INFORMER DANS LE MONDE NUMÉRIQUE

- CONNAÎTRE DIFFÉRENTS SYSTÈMES D'INFORMATION, LES UTILISER
- TROUVER, SÉLECTIONNER ET EXPLOITER DES INFORMATIONS
- EXERCER SON ESPRIT CRITIQUE



**RAISONNER, JUSTIFIER UNE
DÉMARCHE ET LES CHOIX EFFECTUÉS**



**ANALYSER ET COMPRENDRE
UN DOCUMENT**



PRATIQUER DIFFÉRENTS LANGAGES



CONSTRUIRE DES REPÈRES HISTORIQUES ...



COOPÉRER ET MUTUALISER



**S'INFORMER DANS LE MONDE
NUMÉRIQUE**



En CM1

ET AVANT LA FRANCE ?



LE TEMPS DES ROIS



LE TEMPS DE LA RÉVOLUTION ET DE L'EMPIRE



...A TRAVERS DES THEMES ET UNE CHONOLOGIE



En CM2

LE TEMPS DE LA RÉPUBLIQUE



L'ÂGE INDUSTRIEL EN FRANCE



LA FRANCE, DES GUERRES MONDIALES À L'UNION EUROPÉENNE





SECTION 2

RESSOURCES NUMÉRIQUES

ALLER LÀ OÙ L'ON NE PEUT PAS



LES VISITES “VIRTUELLES”



EXEMPLE DES GROTTES
DE LASCAUX

Intérêts

- Rendre les élèves acteurs : mener une démarche d'investigation en « jouant » au grand reporter (être sur le terrain et faire des choix)
- Permet de dépasser en qualité et en interactivité le potentiel des documents iconographiques traditionnels : faire voyager les élèves dans un monde plus « réaliste »
- Permet de faire revivre un patrimoine inaccessible
- Démarche originale qui peut être incluse dans une séquence et doit être

Limites

- Le jeu peut prendre l'ascendant sur le sérieux et la rigueur nécessaire à une démarche d'investigation
- Certain-e-s élèves peuvent se perdre, décrocher et n'aboutir finalement à rien
- Problèmes matériels (configuration, débit) : nécessité de tester en amont

qui peut être incluse dans
accompagnée / guidée.

D'AUTRES VISITES VIRTUELLES



GROTTE DE CHAUVET



VILLA VILLAE



VERSAILLES 3D (APPLI)



MUSÉE AIR VERDUN



CAMP DU STRUTHOF (PC)



Deux applications tablettes

RESEAU - CANOPE . FR

CANOPÉ

LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



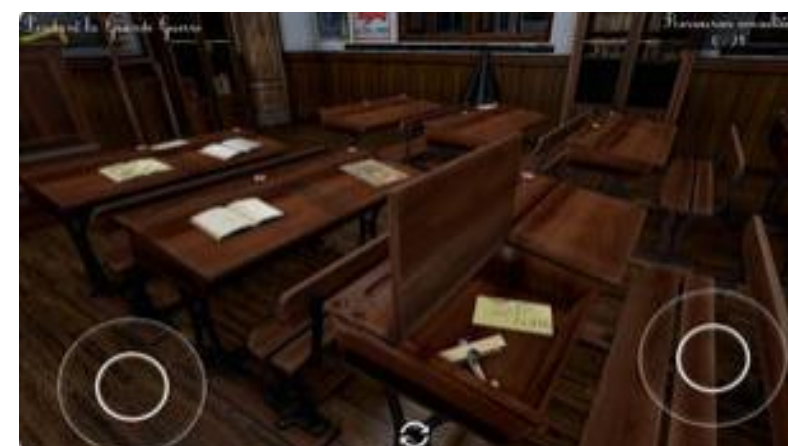
**UNE CLASSE
SOUS LA IIIE RÉPUBLIQUE**



**VIVRE AU TEMPS
DES CHÂTEAUX FORTS**



UNE CLASSE SOUS LA III^E RÉPUBLIQUE



Modélisation 3D d'une classe de garçons de la III^e République

50 objets interactifs à découvrir pour accéder à des images et du texte pour mieux comprendre la vie des écoliers au début du XX^e siècle ainsi que le contexte général avant et pendant la Première Guerre mondiale

Lien vers une fiche d'activité exploitant cette ressource (merci à @ThsMnndz)





VIVRE AU TEMPS DES CHÂTEAUX FORTS

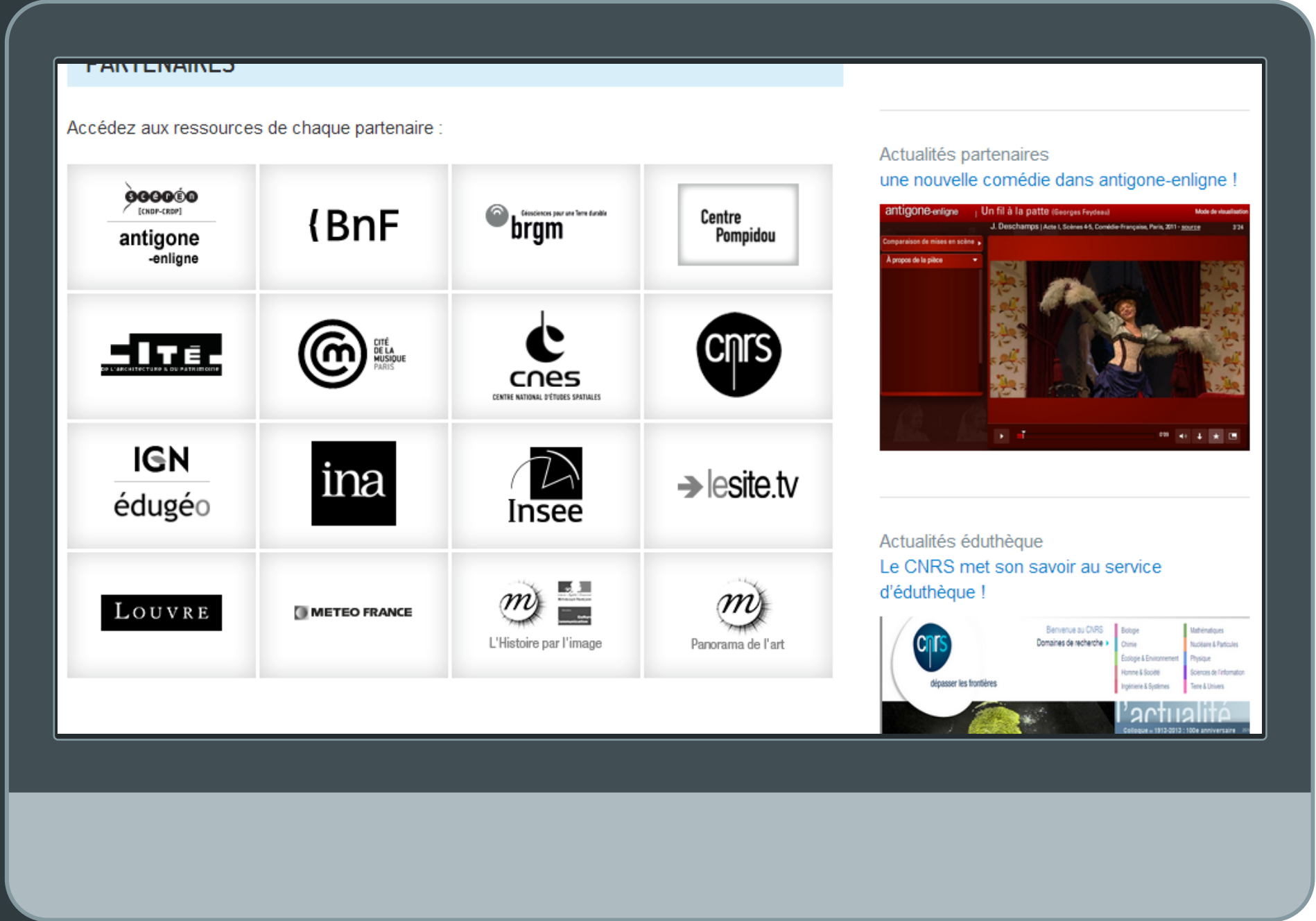


Serious Game dans un château fort du 12^{ème} siècle

Une centaine d'objets modélisés, une trentaine de vidéos, un univers ludique avec de nombreux quiz pour plonger vos élèves dans un univers médiéval. De nombreux thèmes exploités tels que : les paysans et les seigneurs, la place de l'Eglise, l'architecture religieuse, la musique médiévale, l'art du livre, etc.

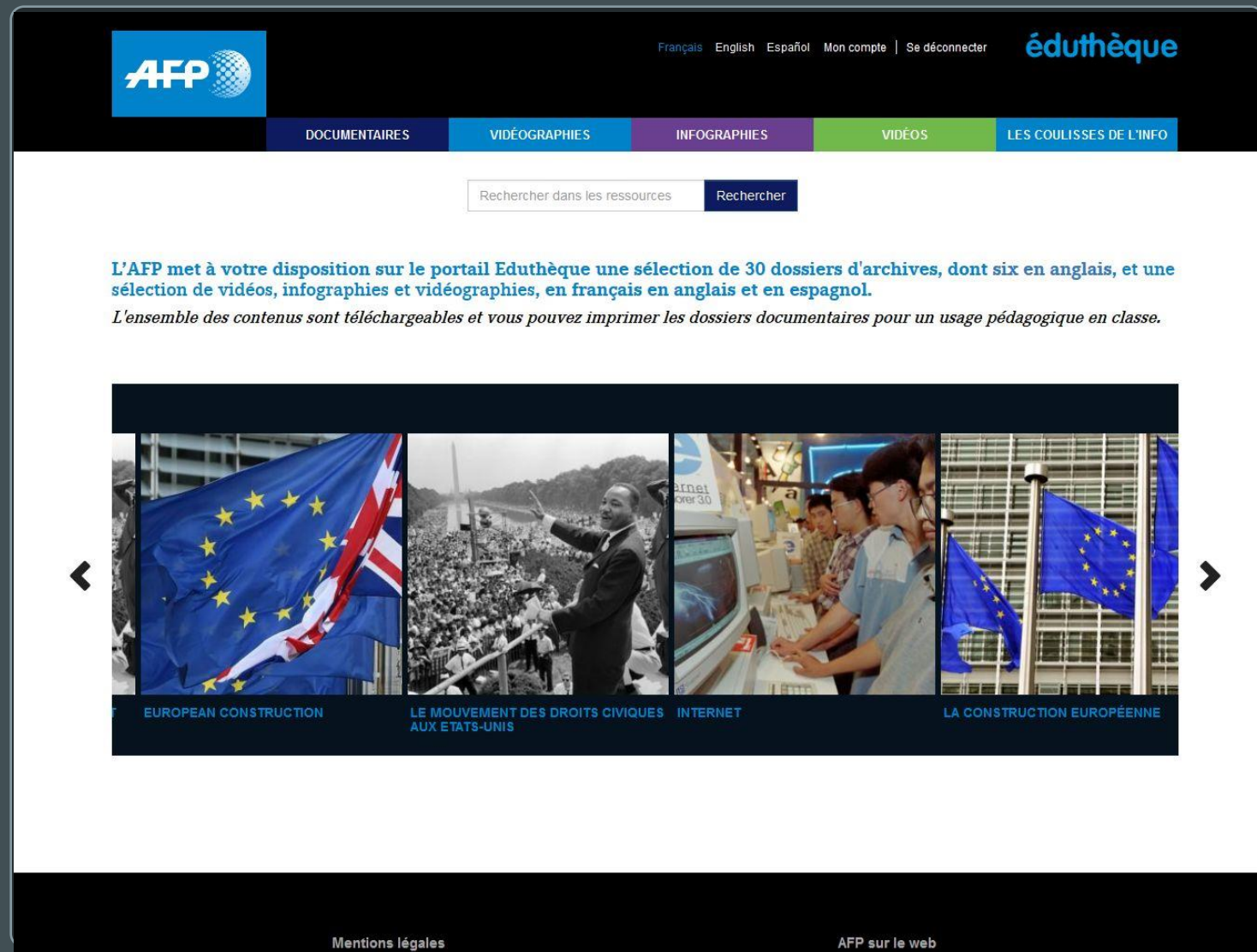
Un site pédagogique





LES RESSOURCES EDUTHÈQUE





L'AFP donne un accès gratuit à des dossiers d'archives, et à une sélection de vidéographies, d'infographies et de vidéos aux enseignants du premier et du second degré pour un usage pédagogique en classe. L'offre est structurée en trois grandes thématiques – arts et lettres, sciences et techniques, sciences humaines et sociales.

« Une grande variété de ressources mais très peu s'inscrivent dans les thématiques étudiées en CM1/CM2 »

CHÂTEAU DE VERSAILLES

Ressources pédagogiques du château de Versailles
Enseignants et Relais culturels

Accueil > Ressources pédagogiques > Éduthèque > La journée du roi Louis XIV - ressources téléchargeables

LA JOURNÉE DU ROI LOUIS XIV - RESSOURCES TÉLÉCHARGEABLES

éduthèque

Recherche

Saisir les mots-clés

Rechercher

OU

Types de documents

Indifférent

Époques

Indifférent

Thèmes

Indifférent

Lieux

Indifférent

Niveaux de programmes

Indifférent

Rechercher

ÉGALEMENT

Louis XIV et la famille royale par Jean Nocret

LE LEVER

- Découvrir la **vidéo téléchargeable**
- Découvrir la **fiche synthèse**

LA MESSE

- Découvrir la **vidéo téléchargeable**
- Découvrir la **fiche synthèse**
- Découvrir l'œuvre **Louis XIV recevant le serment de Dangeau, grand-maître des ordres réunis du Mont-Carmel et de Saint-Lazare, 18 décembre 1696**

LE CONSEIL



Le château de Versailles met à la disposition des enseignants des **ressources pédagogiques numériques** librement utilisables dans le cadre pédagogique. Cartes, images interactives, vidéos, photos, textes d'auteur viennent couvrir des siècles de vie et d'histoire sur le château.

« LA ressource pour l'étude des thèmes : le temps des rois et le temps de la Révolution et de l'Empire », une navigation fluide grâce au moteur de recherche. Des vidéos et images interactives adaptées.



The screenshot shows the HPI website interface. At the top left is the HPI logo with the tagline 'NOUVEL ECLAIRAGE SUR L'HISTOIRE'. The main title 'L'HISTOIRE PAR L'IMAGE' is centered. Below it is a search bar with the text 'Œuvre, étude, mot-clé...' and an 'OK' button. A navigation menu includes 'THÉMATIQUES', 'PÉRIODES', 'MOTS CLÉS', 'RECHERCHE AVANCÉE', and 'À PROPOS'. The breadcrumb trail reads 'Accueil > Etudes > Portrait officiel de Louis XIV'. The article title 'PORTRAIT OFFICIEL DE LOUIS XIV' is displayed, along with the author 'Joël CORNETTE' and a 'Partager sur:' section with social media icons. A 'CONTEXTE HISTORIQUE' section is partially visible, containing text about the painting's origin.

« Utiliser l'image pour expliquer l'histoire est une pratique porteuse de sens. Ce site s'avère indispensable dans cette optique. Les œuvres sont clairement expliquées (contexte, analyse, interprétation) »

L'Histoire par l'image est un site Internet qui explore l'histoire, de 1643 à 1945, à travers des œuvres d'art et des documents iconographiques : dessins, peintures, gravures, sculptures, photographies, affiches, documents d'archives et objets divers. Ceux-ci constituent des témoignages sur les grandes évolutions sociales et culturelles, politiques et économiques de la France. Dans l'espace Éduthèque, les enseignants peuvent télécharger près de 1 650 images du site, utiles à la construction de documents pédagogiques.

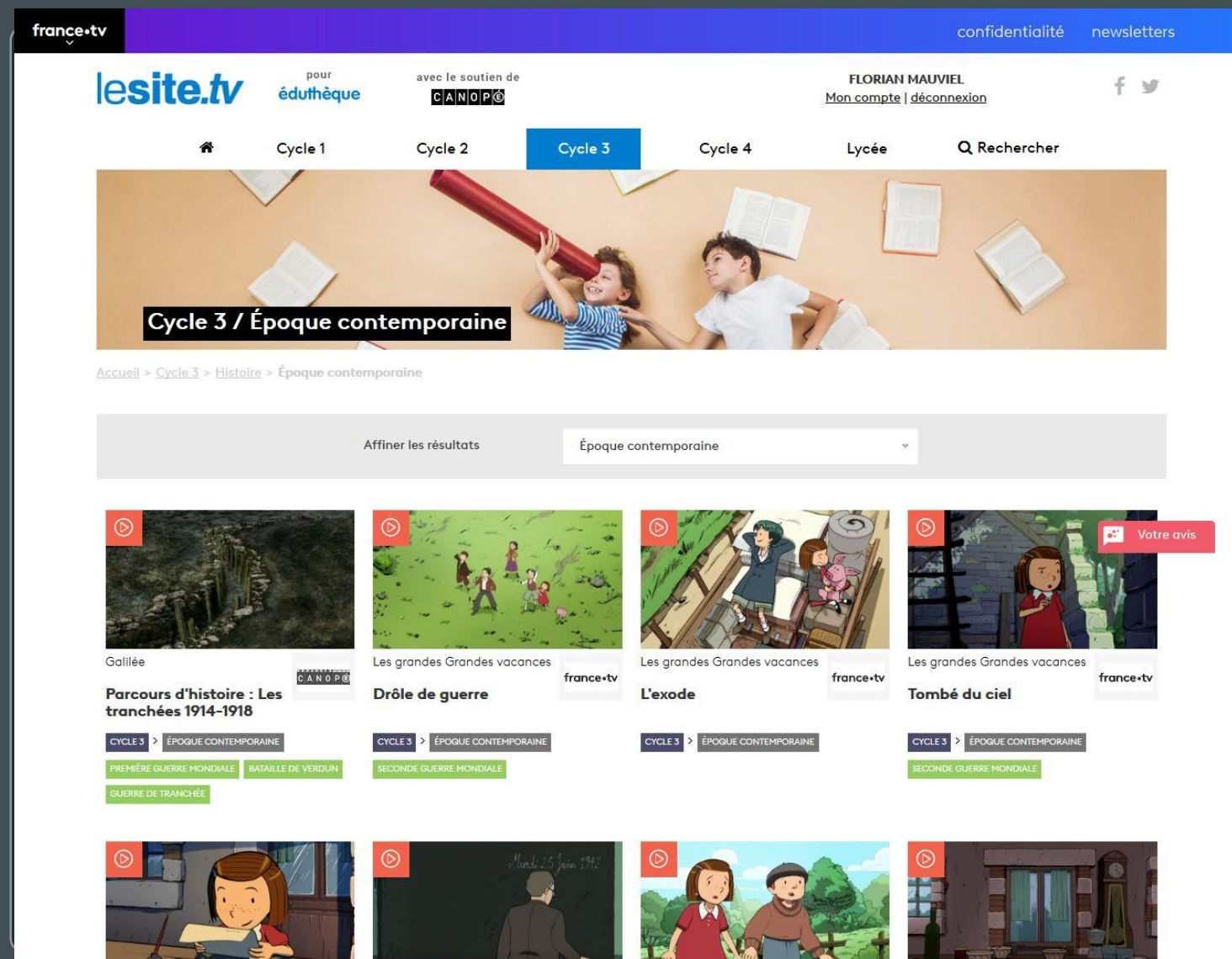


A screenshot of the 'jalons pour éduthèque' website. The page is titled 'Première Guerre mondiale : le rôle de la population à l'arrière dans l'effort de guerre'. It features a search bar with 'guerre' entered, navigation tabs for 'MÉDIATHÈQUE' and 'PÉDAGOGIE', and a sidebar with a 'SOMMAIRE' section. The main content area includes a video player, a 'Partager' button, and a 'Présentation' section with text and a list of bullet points. The text in the 'Présentation' section reads: 'Ce parcours a été conçu pour des élèves de cycle 3. Il peut bien entendu être utilisé pour d'autres niveaux.' The 'Place dans les programmes' section mentions 'Cycle 3 : La France, des guerres mondiales à l'Union européenne > Deux guerres mondiales au vingtième siècle'. The 'Problématique' section asks 'De quelle manière l'effort de guerre se manifestait-il à l'arrière pendant la Première Guerre mondiale ?' and lists several points of effort: 'Soin des blessés', 'Armement', 'Alimentation', 'Communication', and 'Vie quotidienne (transport)'. It also lists points of support: 'mobilisation de l'industrie' and 'mobilisation des femmes'.

Un accès gratuit à la version intégrale du site éducatif Jalons, comprenant plus de 1850 documents audiovisuels téléchargeables de 1914 à nos jours, issus de la presse filmée, de la télévision et de la radio.

Les vidéos s'accompagnent d'exploitation pédagogique.

« Des ressources vidéos authentiques, parfois organisées au sein de parcours pédagogiques thématiques associés à des exploitations pédagogiques. Le téléchargement ou l'incrustation dans un ENT est appréciable. »



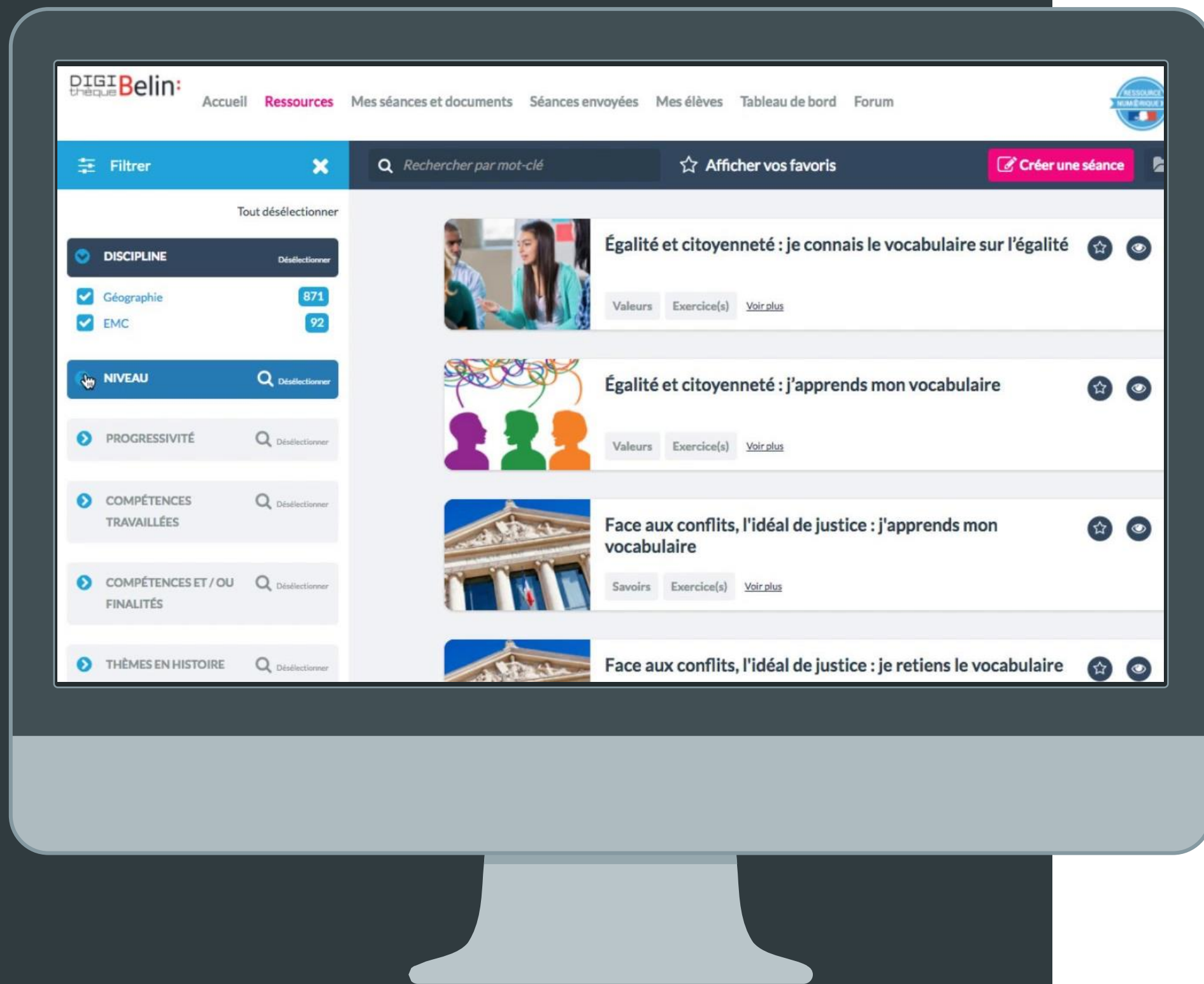
Édité par France Télévisions avec le soutien de Réseau Canopé, Lesite.tv permet d'accéder gratuitement à un catalogue renouvelé et structuré de plus de 1 400 contenus audio et vidéo. Ceux-ci sont issus des catalogues des acteurs de l'audiovisuel public et de Réseau Canopé.

« Quelques récits bien scénarisés mais ce site ne présente pas de documents authentiques à investiguer. »

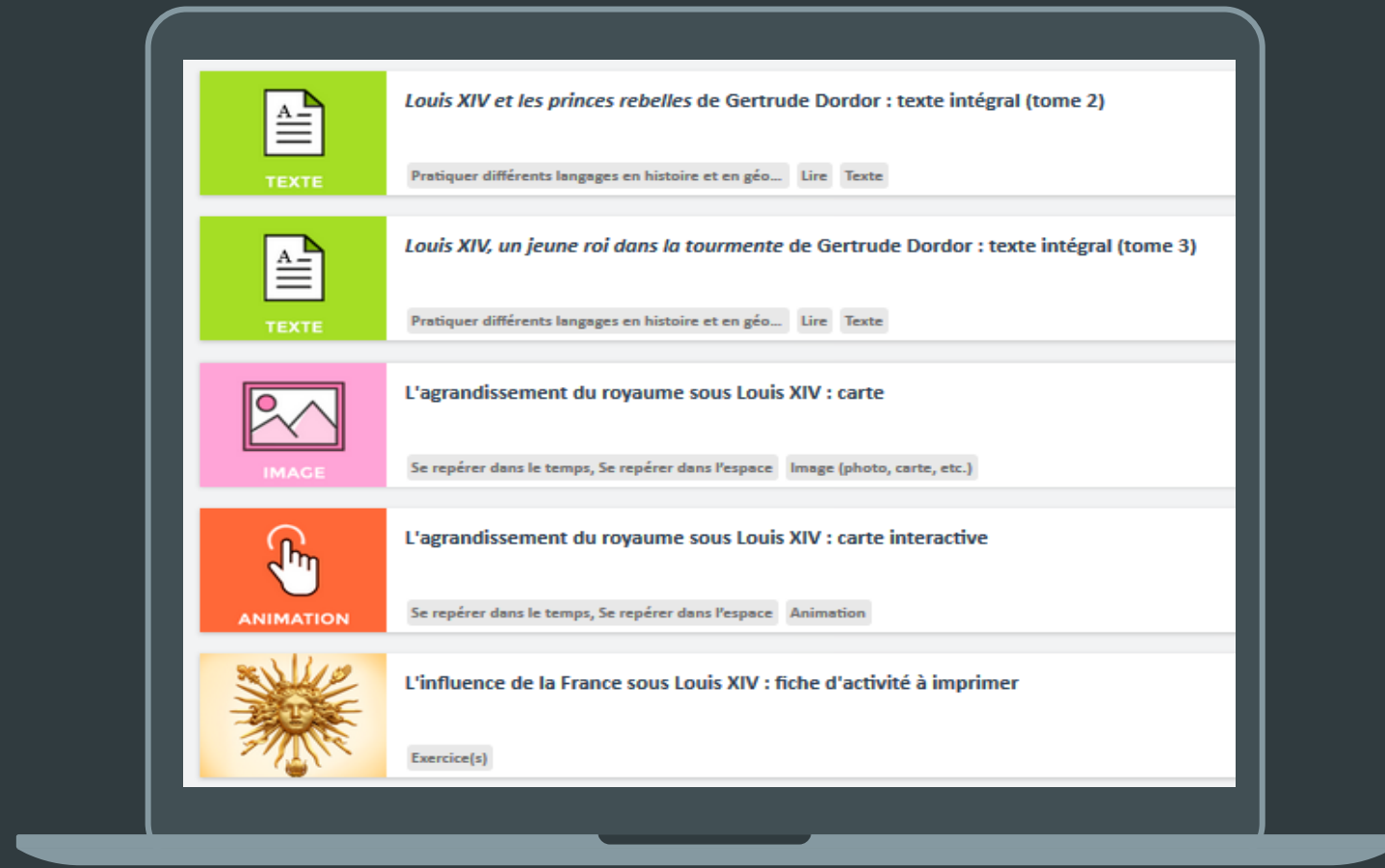
Dans le domaine de l'histoire, trois collections de ressources à retrouver : Galilée, C'est pas sorcier et les grandes vacances (pour l'époque contemporaine).

PARTENARIATS EDITEURS

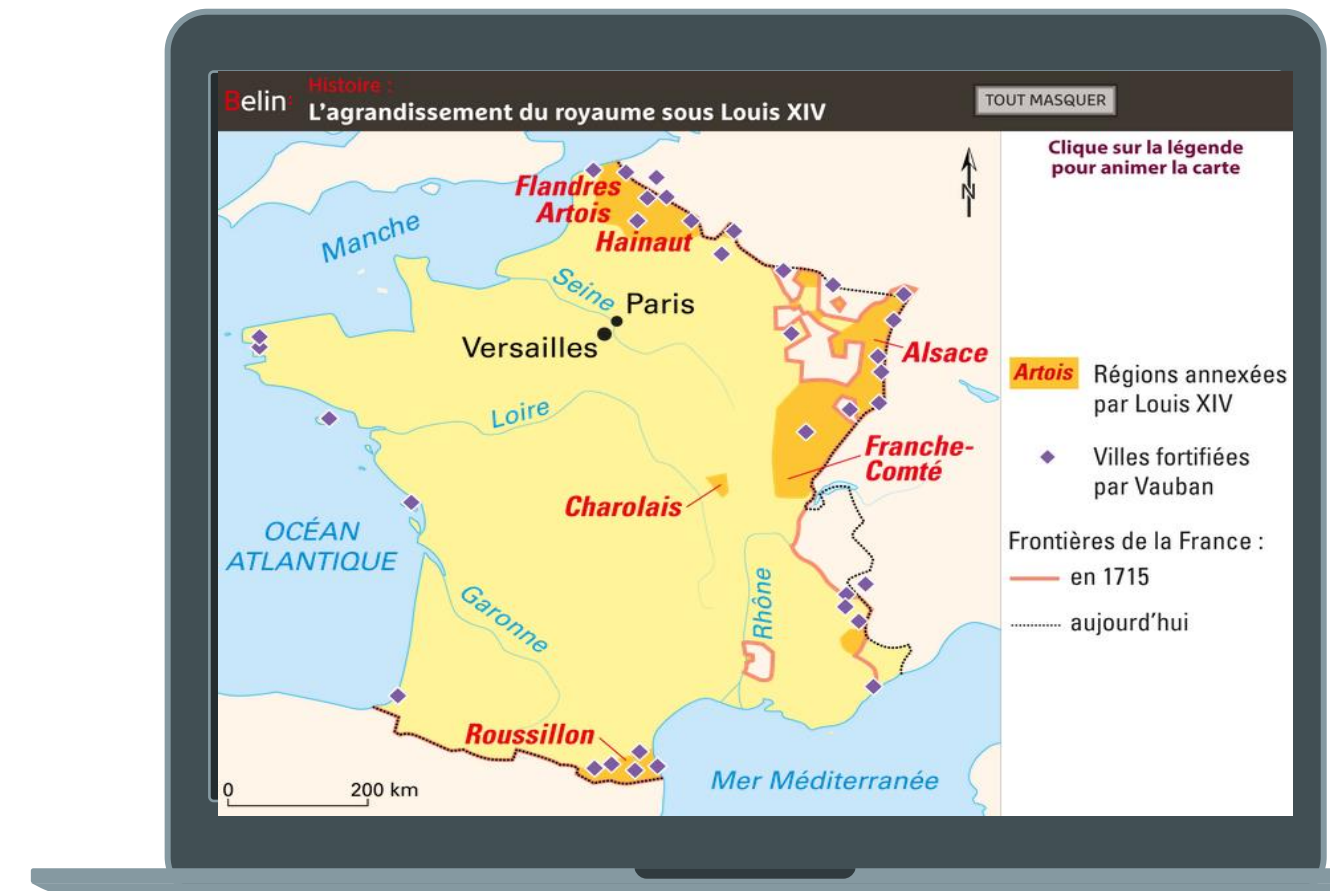
LA BRNE AVEC LA DIGITHÈQUE (ED. BELIN)

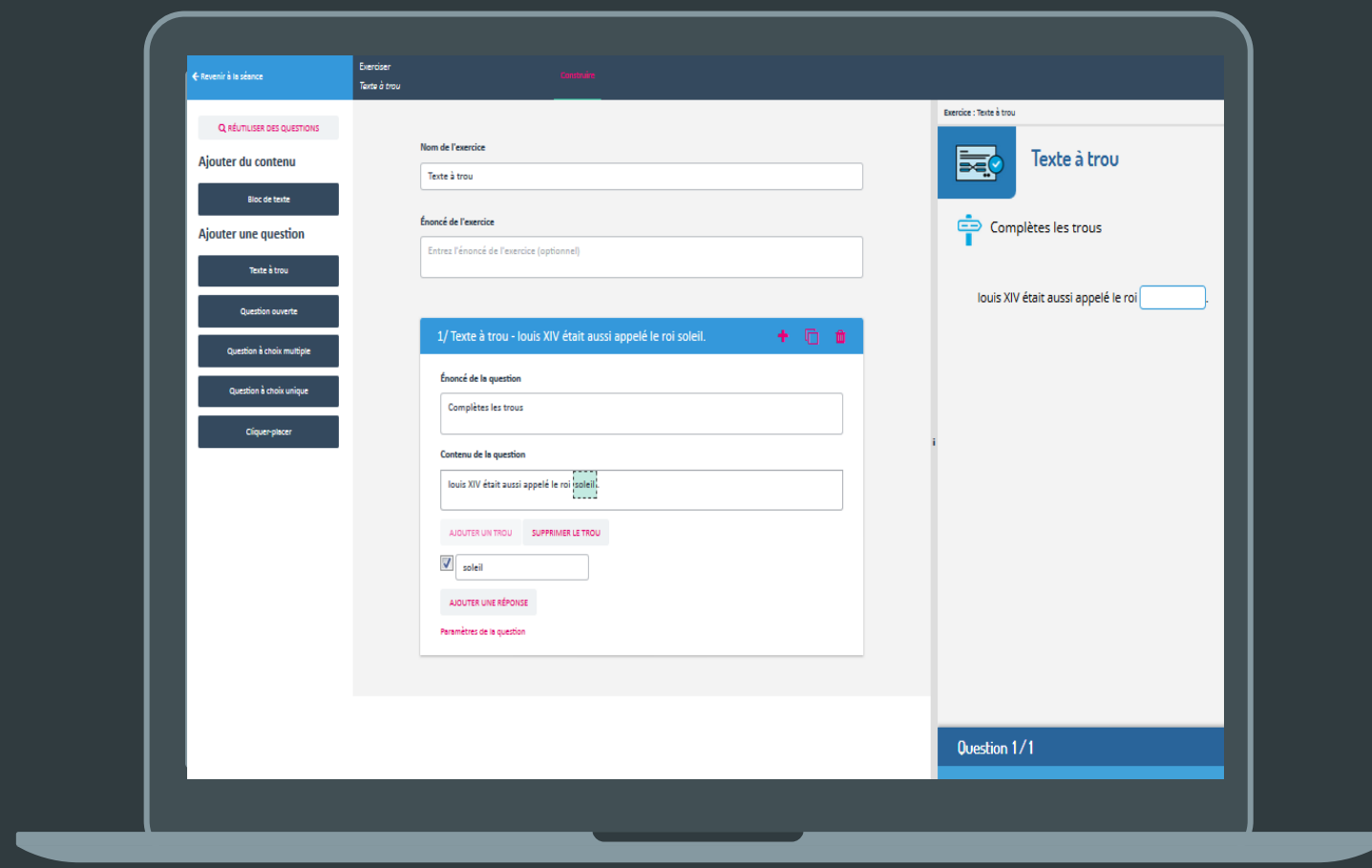


UNE GRANDE VARIÉTÉ DE RESSOURCES INDEXÉES ...



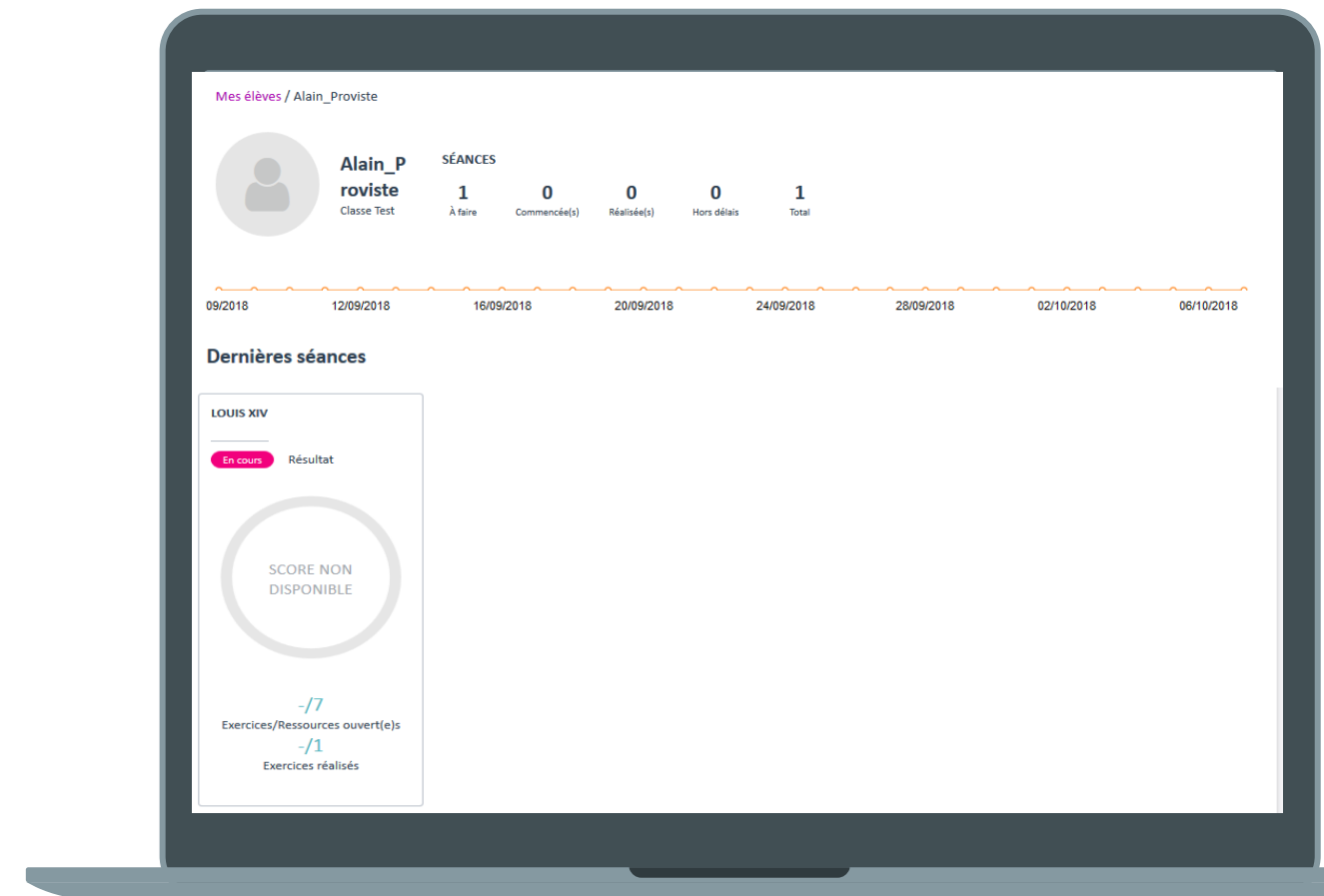
... INTERACTIVES POUR UNE EXPLORATION LIBRE ...

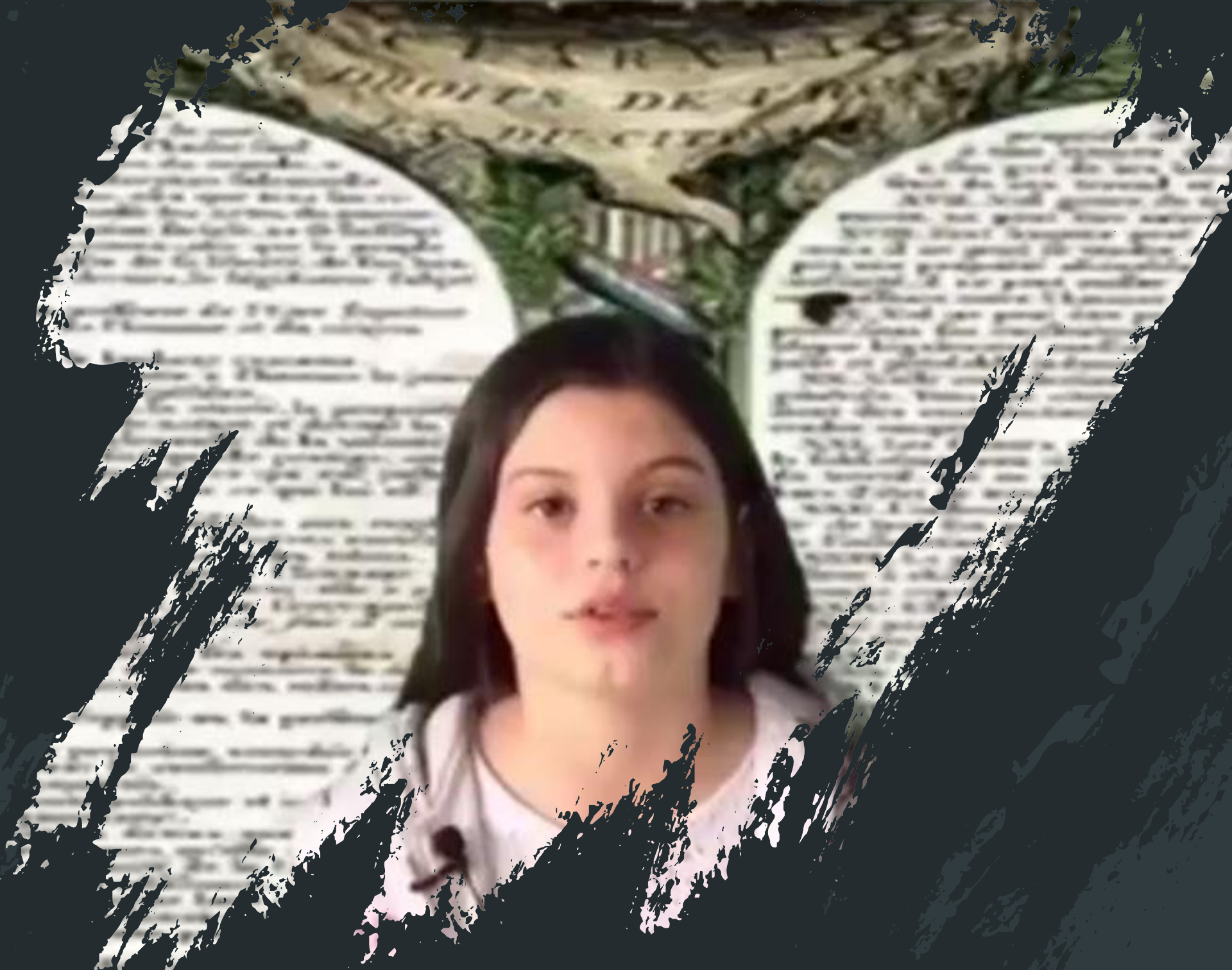




... OU GUIDÉES PAR DES EXERCICES.

AVEC UN SUIVI INDIVIDUEL DES ÉLÈVES (TRAVAIL RÉALISÉ, COMPÉTENCES, ETC.)





SECTION 3

“LA PETITE EMISSION”

UN PROJET ASSOCIANT RESSOURCES ET RÉCIT



LE PROJET

LE PRINCIPE :

Proposer une situation motivante mettant en jeu l'ensemble des compétences présentées au début de ce guide a été à l'origine de ce projet. L'éducation aux médias et à l'information, en plein essor actuellement, permettait cette exigence.

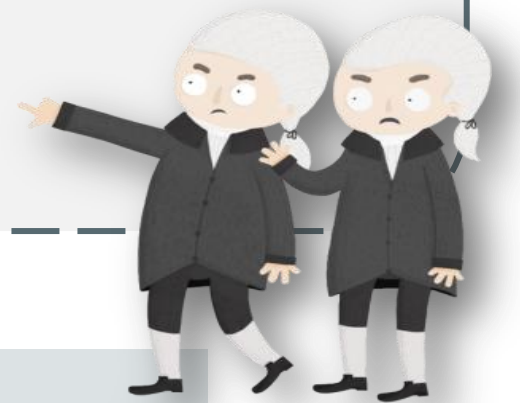
L'idée est donc venue de faire produire par les élèves de ce CM2 de l'école Guéhenno de Caen un journal télévisé relatant les heures les plus sombres et les faits les plus marquants de la Révolution Française.

Organisé en binôme, les élèves ont exploré chacun un événement en prenant appui sur une œuvre d'art, repérée sur le site l'Histoire par l'Image. Des investigations dans les manuels et sur Internet ont permis aux élèves d'en savoir plus et de construire un écrit qu'ils devaient ensuite oraliser pour donner forme au journal télévisé.

La magie des outils numériques a ensuite opéré pour donner vie, en l'espace d'une matinée de tournage au film que vous avez pu voir grâce au QR Code de la page précédente. .

LES OBJECTIFS :

- Permettre aux élèves d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, former les « cybercitoyens » actifs, éclairés et responsables de demain.
- Permettre la compréhension et l'usage autonome des médias par les élèves et les enseignants qui sont à la fois lecteurs, producteurs et diffuseurs de contenus.



01

INVESTIGATION

Travail de collecte d'informations à partir des manuels et du site l'Histoire par l'Image.

03



ORALISATION

Plusieurs lieux ont été exploités (classe, salle annexe, couloir) pour cette étape .

05

DÉCOUVERTE DES OEUVRES

Activité collective de classement chronologique des faits illustrés sur les œuvres d'art. Composition des binômes et attribution des tableaux.

02

PRODUCTION ÉCRITE

Avec la difficulté d'écrire un texte qui devra être dit.



04

TOURNAGE





DE NOMBREUSES COMPÉTENCES EN JEU

Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

Pour construire ou vérifier le sens de ce qu'il [l'élève] lit, il combine avec pertinence et de façon critique les informations explicites et implicites issues de sa lecture

Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen

Réflexion et discernement

L'élève est attentif à la portée de ses paroles et à la responsabilité de ses actes

Il fonde et défend ses jugements en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation

L'élève vérifie la validité d'une information

[L'élève] distingue ce qui est objectif et ce qui est subjectif

Il apprend à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres

Il sait remettre en cause ses jugements initiaux après un débat argumenté

Domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques

Démarches scientifiques

L'élève sait mener une démarche d'investigation

Pour cela, il décrit et questionne ses observations

Il prélève, organise et traite l'information utile

[L'élève] analyse, argumente, mène différents types de raisonnements (par analogie, déduction logique...)

[L'élève] rend compte de sa démarche

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

Invention, élaboration, production

[L'élève] imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques

Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre

Organisation du travail personnel

L'élève sait se constituer des outils personnels grâce à des écrits de travail, y compris numériques : notamment prise de notes, brouillons, fiches, lexiques, nomenclatures, cartes mentales, plans, croquis, dont il peut se servir pour s'entraîner, réviser, mémoriser.

Médias, démarches de recherche et de traitement de l'information

L'élève connaît des éléments d'histoire de l'écrit et de ses différents supports

Il comprend les modes de production et le rôle de l'image

Il sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet

Il apprend à confronter différentes sources

[L'élève apprend] à évaluer la validité des contenus

Il sait traiter les informations collectées, les organiser, les mémoriser sous des formats appropriés et les mettre en forme

Il les [informations collectées] met en relation pour construire ses connaissances

L'élève apprend à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information qu'il côtoie au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler

Il accède à un usage sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information

Il développe une culture numérique.

Il identifie les différents médias (presse écrite, audiovisuelle et Web) et en connaît la nature

Il en comprend les enjeux et le fonctionnement général afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage

Outils numériques pour échanger et communiquer

L'élève sait mobiliser différents outils numériques pour créer des documents intégrant divers médias et les publier ou les transmettre, afin qu'ils soient consultables et utilisables par d'autres

Il sait réutiliser des productions collaboratives pour enrichir ses propres réalisations, dans le respect des règles du droit d'auteur

Il comprend la différence entre sphères publique et privée



LE MATÉRIEL UTILISÉ



1 tablette « régie »

avec l'application TouchCast Studio

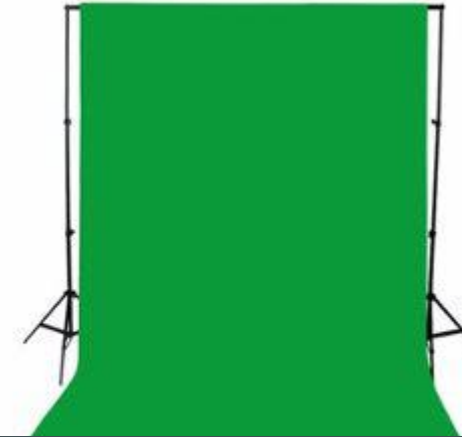
(gratuite, disponible sur iPad uniquement)



1 tablette « caméra »

avec l'application TouchCast ExtCam

(gratuite, disponible sur iPad uniquement)



1 fond vert

avec cadre de préférence

(ou un pan de mur peint en vert)



1 trépied



2 micro cravates



1 doubleur prise jack

Pour la prise en main technique de ce matériel et notamment de l'application TouchCast Studio, Manuel ROUELLE de la DANE de Caen vous propose le tutoriel suivant :





#NUMERIQUE14

**GUIDE CONÇU PAR FLORIAN MAUVIEL,
CONSEILLER PÉDAGOGIQUE DÉPARTEMENTAL NUMÉRIQUE – DSDEN 14
NOVEMBRE 2018**



Relecture de Mme. Véronique BERARD,
IEN chargée de la mission « Histoire »
à la DSDEN du Calvados

