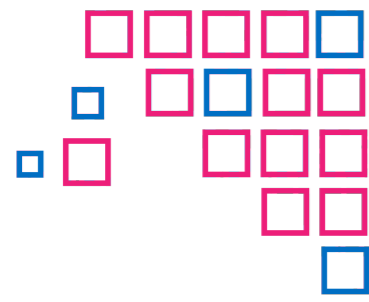


Académie de Mayotte

Délégation



Académique au

Numérique

Educatif

Former ses élèves aux compétences numériques du CRCN

Exemples
d'activités
pédagogiques en
Histoire-
Géographie & EMC

Fiche réalisée par
François-Xavier ASTOR
avec le concours de Éric BINET



Domaines, compétences et niveau de maîtrise

D1 Informations et données	D1.1 - Mener une recherche et une veille d'information
	D1.2 - Gérer les données
	D1.3 - Traiter des données
D2 Communication et collaboration	D2.1 - Interagir
	D2.2 - Partager et publier
	D2.3 - Collaborer
	D2.4 - S'insérer dans le monde numérique
D3 Création de contenus	D3.1 - Développer des documents textuels
	D3.2 - Développer des documents multimédia
	D3.3 - Adapter les documents à leur finalité
	D3.4 - Programmer
D4 Protection et sécurité	D4.1 - Sécuriser l'environnement numérique
	D4.2 - Protéger les données personnelles et la vie privée
	D4.3 - Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
D5 Environnement numérique	D5.1 - Résoudre des problèmes techniques
	D5.2 - Évoluer dans un environnement numérique

NIVEAU DE MAÎTRISE DE LA COMPÉTENCE

NOVICE

INDÉPENDANT

AVANCÉ

EXPERT

1

2

3

4

5

6

7

8

Présentation du dossier

SOMMAIRE

- Mener une **recherche internet** pour découvrir l'ONU (3ème)
- Mener une **recherche internet** pour découvrir les caractéristiques d'un lieu géographique **à partir d'une photographie** (4ème)
- **Écriture collaborative** d'un récit (4ème)
- Construction d'une **carte mentale numérique** pour apprendre et réviser (3ème)

Chaque fiche indiquera :

- Le cycle, le niveau et le thème concernés
- Le domaine et la (les) compétence(s) numériques travaillés par les élèves pendant l'activité pédagogique
- Le niveau de positionnement dans la maîtrise de la compétence

CYCLE 4

6ème

Le monde des cités grecques

D1
Informations et données

D1.1 - Mener une recherche et une veille d'information

D1.2 - Gérer les données

D1.3 - Traiter des données

D2
Communication et collaboration

D2.1 - Interagir

D2.2 - Partager et publier

D2.3 - Collaborer

D2.4 - S'insérer dans le monde numérique

D3
Création de contenus

D3.1 - Développer des documents textuels

D3.2 - Développer des documents multimédia

D3.3 - Adapter les documents à leur finalité

D3.4 - Programmer

D4
Protection et sécurité

D4.1 - Sécuriser l'environnement numérique

D4.2 - Protéger les données personnelles et la vie privée

D4.3 - Protéger la santé, le bien-être et l'environnement

D5
Environnement numérique

D5.1 - Résoudre des problèmes techniques

D5.2 - Évoluer dans un environnement numérique

NIVEAU DE MAÎTRISE DE LA COMPÉTENCE

NOVICE

INDÉPENDANT

AVANCÉ

EXPERT

1 2 3 4 5 6 7 8

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ NUMÉRIQUE :

C'est une recherche numérique sur la culture commune des Grecs à partir de l'étude de la céramique.

D1.1: Après avoir lu et étudié quelques textes, extraits de l'Iliade et l'Odyssée, l'élève est invité à ouvrir le **site www.louvre.fr**. Il doit cliquer l'onglet Visites et Activités et suivre l'arborescence pour entreprendre la **visite virtuelle** qui s'intitule : L'Odyssée dans les collections d'art grec. Il doit repérer les céramiques (le mot a été défini en classe), noter le nom de chaque céramique, identifier l'épisode de l'Odyssée qui illustre chaque céramique. Il complète une fiche avec ces informations.

D1.2: L'élève doit **extraire une image** de céramique qui a pour objet « Ulysse et le cyclope ». Il classe l'image dans la partie 6ème de son dossier HIDA qui est déposé sur **l'application Folios de Néo**.

D1.3: L'élève doit retrouver avec **un moteur de recherche** des céramiques grecques. Les mots-clés sont céramique / cyclope. Il choisit dans la catégorie « images », cyclope Polyphème. Il sélectionne des images de céramique . Il note la date et le lieu d'origine des céramiques. Il prélève des images de céramique et fait un transfert sur un fond de carte de la Grèce ancienne déposé dans un **fichier** de son bureau qu'il doit ouvrir. Pour faire ce travail de localisation, il utilise les informations de repérage (date/lieu) de chaque céramique. Il dépose son travail dans **l'application Casier Neo**.

D3.1: L'élève ouvre une page **traitement de texte**. Dans la barre Outils, il clique sur tableau. Il réalise un tableau avec 3 colonnes (la céramique/ le lieu/la période). Pour compléter le tableau, il utilise son travail de D1.3. Il exploite le tableau, pour écrire un texte sur la culture commune de tous les Grecs à partir de l'étude des céramiques.

CYCLE 4

4^{ème}

L'urbanisation du monde

D1 Informations et données	D1.1 - Mener une recherche et une veille d'information
	D1.2 - Gérer les données
D2 Communication et collaboration	D1.3 - Traiter des données
	D2.1 - Interagir
	D2.2 - Partager et publier
	D2.3 - Collaborer
D3 Création de contenus	D2.4 - S'insérer dans le monde numérique
	D3.1 - Développer des documents textuels
	D3.2 - Développer des documents multimédia
	D3.3 - Adapter les documents à leur finalité
D4 Protection et sécurité	D3.4 - Programmer
	D4.1 - Sécuriser l'environnement numérique
	D4.2 - Protéger les données personnelles et la vie privée
D5 Environnement numérique	D4.3 - Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
	D5.1 - Résoudre des problèmes techniques
	D5.2 - Évoluer dans un environnement numérique

NIVEAU DE MAÎTRISE DE LA COMPÉTENCE

NOVICE

INDÉPENDANT

AVANCÉ

EXPERT

1 2 3 4 5 6 7 8

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ NUMÉRIQUE :

Les élèves reçoivent une fiche avec quatre photographies de construction à l'architecture remarquable, sans aucune autre indication, si ce n'est le nom de la métropole étudiée (exemple : Singapour).

Au moyen d'un **moteur de recherche**, ils vont devoir retrouver ce que sont ces bâtiments et ce qu'ils représentent.

Après avoir laissé quelques minutes d'autonomie pour voir comment les élèves s'y prennent et leur niveau de maîtrise sur ce type de travail, l'enseignant fait la démonstration de la démarche de recherche :

- Dans le moteur de recherche, taper le **mot clé** : « Singapour » dans la **catégorie « Images »**
- Une fois l'architecture remarquable repérée dans la liste des résultats, les élèves peuvent **consulter le site internet** en cliquant sur le bouton « Consulter le site »
- Sur le site, ils évaluent la **pertinence de la ressource** : langue du site, type d'informations délivrées, fiabilité de site (site officiel, encyclopédie, page personnelle...?). Si le site ne convient pas, reprendre l'étape précédente sur un autre résultat.

Une fois un site internet sérieux repéré par les élèves, ils complètent sur une seconde fiche pour donner un titre à leur photo, une courte légende présentant la construction à l'architecture remarquable, et le nom du site internet retenu pour chaque image.

CYCLE 4

4^{ème}

**Bourgeoisies marchandes, négoce
internationaux et traites négrières au
XVIII^{ème} siècle**

D1 Informations et données	D1.1 - Mener une recherche et une veille d'information
	D1.2 - Gérer les données
	D1.3 - Traiter des données
D2 Communication et collaboration	D2.1 - Interagir
	D2.2 - Partager et publier
	D2.3 - Collaborer
	D2.4 - S'insérer dans le monde numérique
D3 Création de contenus	D3.1 - Développer des documents textuels
	D3.2 - Développer des documents multimédia
	D3.3 - Adapter les documents à leur finalité
	D3.4 - Programmer
D4 Protection et sécurité	D4.1 - Sécuriser l'environnement numérique
	D4.2 - Protéger les données personnelles et la vie privée
	D4.3 - Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
D5 Environnement numérique	D5.1 - Résoudre des problèmes techniques
	D5.2 - Évoluer dans un environnement numérique

NIVEAU DE MAÎTRISE DE LA COMPÉTENCE

NOVICE

INDÉPENDANT

AVANCÉ

EXPERT

1 2 3 4 5 6 7 8

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ NUMÉRIQUE :

À la fin de l'étude de la séquence, les élèves travaillent à la **rédaction collaborative d'un récit** mettant en lumière les différentes caractéristiques de la traite atlantique au XVIII^{ème} siècle. Les élèves sont réunis en groupes de 5 élèves.

- Un 1^{er} racontera la capture et la vente de l'esclave sur le continent Africain
- Un 2nd abordera la traversée de l'océan à bord d'un négrier
- Un 3^{ème} décrira la vie des esclaves dans une colonie
- Un 4^{ème} imaginera le retour du négociant croisant un corsaire d'un autre empire colonial
- Un 5^{ème} fera vivre l'ambiance sur le port de retour en France, ses marchandises, l'architecture urbaine des maisons bourgeoises, les personnages qui s'animent sur le port...
- Un dernier pourrait être le « rédacteur en chef », lisant, suggérant et corrigeant au fur et à mesure de l'écriture collaborative en ayant recours à l'option « Clavardage ».

Sur l'ENT Neo, les élèves se connectent à l'**application « Pad »**.

L'enseignant y a préparé et partagé en amont plusieurs documents (un document par groupe), indiquant à quel endroit chaque partie de l'histoire doit être rédigée.

Il suit en direct la rédaction de l'histoire, l'application permettant de distinguer les participations de chaque élèves par des couleurs différentes.

Par ailleurs, l'application enregistre les écritures pour un visionnage ultérieur du travail.

CYCLE 4

3ème

Le monde depuis 1945

D1 Informations et données	D1.1 - Mener une recherche et une veille d'information
	D1.2 - Gérer les données
	D1.3 - Traiter des données
D2 Communication et collaboration	D2.1 - Interagir
	D2.2 - Partager et publier
	D2.3 - Collaborer
	D2.4 - S'insérer dans le monde numérique
D3 Création de contenus	D3.1 - Développer des documents textuels
	D3.2 - Développer des documents multimédia
	D3.3 - Adapter les documents à leur finalité
	D3.4 - Programmer
D4 Protection et sécurité	D4.1 - Sécuriser l'environnement numérique
	D4.2 - Protéger les données personnelles et la vie privée
	D4.3 - Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
D5 Environnement numérique	D5.1 - Résoudre des problèmes techniques
	D5.2 - Évoluer dans un environnement numérique

NIVEAU DE MAÎTRISE DE LA COMPÉTENCE

NOVICE INDÉPENDANT AVANCÉ EXPERT

1 2 3 4 5 6 7 8

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ NUMÉRIQUE :

Après avoir découvert la création de l'ONU à la fin de la Seconde Guerre Mondiale, les élèves partent à la découverte de cette organisation en **parcourant le site internet www.un.org/fr**.

Ils **recherchent des informations** telles que :

- le nombre de pays concernés
- les objectifs de l'ONU
- le secrétaire général
- le conseil de sécurité
- le drapeau et sa signification
- les missions des casques bleus

Au fur et à mesure de leurs recherches, ils remplissent une fiche.

Au bout quelques minutes d'autonomie, l'enseignant fait le point sur la façon de se repérer sur le site, en montrant au vidéoprojecteur le **système des onglets et sous-onglets** pour repérer les catégories dans lesquelles les informations sont les plus susceptibles d'être disponibles. Il remet ensuite les élèves en autonomie, et circule pour guider ceux qui rencontrent des difficultés.

Pour aller plus loin avec le numérique : les élèves répondent aux questions sur Socrative. L'enseignant pourra voir en direct quelles informations ont pu être correctement trouvées et celles qui ont posé le plus de difficulté. Ainsi il pourra identifier toutes les difficultés rencontrées, opérer des remédiations et adapter sa reprise.

CYCLE 4

3ème

La France défaite et occupée. Régime de Vichy, collaboration, Résistance

D1 Informations et données	D1.1 - Mener une recherche et une veille d'information
	D1.2 - Gérer les données
	D1.3 - Traiter des données
D2 Communication et collaboration	D2.1 - Interagir
	D2.2 - Partager et publier
	D2.3 - Collaborer
	D2.4 - S'insérer dans le monde numérique
D3 Création de contenus	D3.1 - Développer des documents textuels
	D3.2 - Développer des documents multimédia
	D3.3 - Adapter les documents à leur finalité
	D3.4 - Programmer
D4 Protection et sécurité	D4.1 - Sécuriser l'environnement numérique
	D4.2 - Protéger les données personnelles et la vie privée
	D4.3 - Protéger la santé, le bien-être et l'environnement
D5 Environnement numérique	D5.1 - Résoudre des problèmes techniques
	D5.2 - Évoluer dans un environnement numérique

NIVEAU DE MAÎTRISE DE LA COMPÉTENCE

NOVICE	INDÉPENDANT	AVANCÉ	EXPERT				
1	2	3	4	5	6	7	8

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ NUMÉRIQUE :

À la fin de l'étude de la séquence, les élèves créent une **carte mentale** pour rassembler les personnages, dates, notions abordées et faciliter leurs révisions.

Sur l'ENT Neo, les élèves se connectent à l'**application MindView Online**.

Dans le premier cadre, ils inscrivent le titre de la carte : « La France pendant la Seconde Guerre mondiale ». Puis ils ajoutent deux branches : « Le régime de Vichy » et « La Résistance ».

Pour chacune de ces branches, ils peuvent détailler en sous-branches des personnages, des dates, des idées clés, du vocabulaire. Ils peuvent également **ajouter des liens pour intégrer des images** dans les cadres (photographies des personnages, affiches de propagande...).

L'application permet de déplacer à souhait les cadres pour les rattacher à des branches différentes. On peut donc aussi travailler l'organisation logique des idées. Les cartes mentales peuvent également être modifiées en présentation (couleurs, formes...). La carte mentale est automatiquement enregistrée. Les élèves peuvent la **partager** avec leur enseignant. Le travail peut donc être amorcé en classe (démonstration des manipulation) et poursuivi à la maison.

*Pour aller plus loin avec le numérique : les élèves peuvent **collaborer** sur une même carte mentale, tout en ayant chacun un appareil.*