



1. Intitulé

« Jeu de piste à la découverte du patrimoine local avec EDUGEO »

Tle HGGSP Thème 4 – Identifier, protéger et valoriser le patrimoine : enjeux géopolitiques
En introduction comme accroche ou en exemple dans l'AXE 2 sur la préservation du patrimoine

2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

- Se repérer dans l'espace
- Utiliser un SIG
- Réaliser un croquis

3. Hypothèse :

- 1- Utiliser le numérique permet aux élèves de mieux se repérer et réaliser plus aisément des croquis
- 2- Utiliser le numérique permet de jouer/ ludifier une activité afin de susciter davantage d'implication des élèves

4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

Séance 1 : La séance débute par une visite de l'Habitation Gissac autour du lycée. Les élèves travaillent par groupe de 3. Chaque groupe dispose d'une tablette connectée à EDUGEO.

Les élèves répondent aux questions du jeu de piste (ANNEXE 1) et découvrent au fur et à mesure des lieux importants de l'Habitation Gissac. Chaque lieu doit être placé grâce à un pin's (pin's bleu sur l'image 1 ci-dessous) au fur et à mesure de la visite sur EDUGEO.

Les élèves ont pour consigne de prendre des photos des lieux découverts afin de les insérer dans leur croquis interactif pendant la Séance 2 (cf. IMAGE 2)

Séance 2 : En classe, les élèves enrichissent la "carte virtuelle" Edugéo de la visite de l'Habitation en ajoutant pour chaque lieu une photographie et un texte descriptif et en réalisant une légende.

IMAGE 1

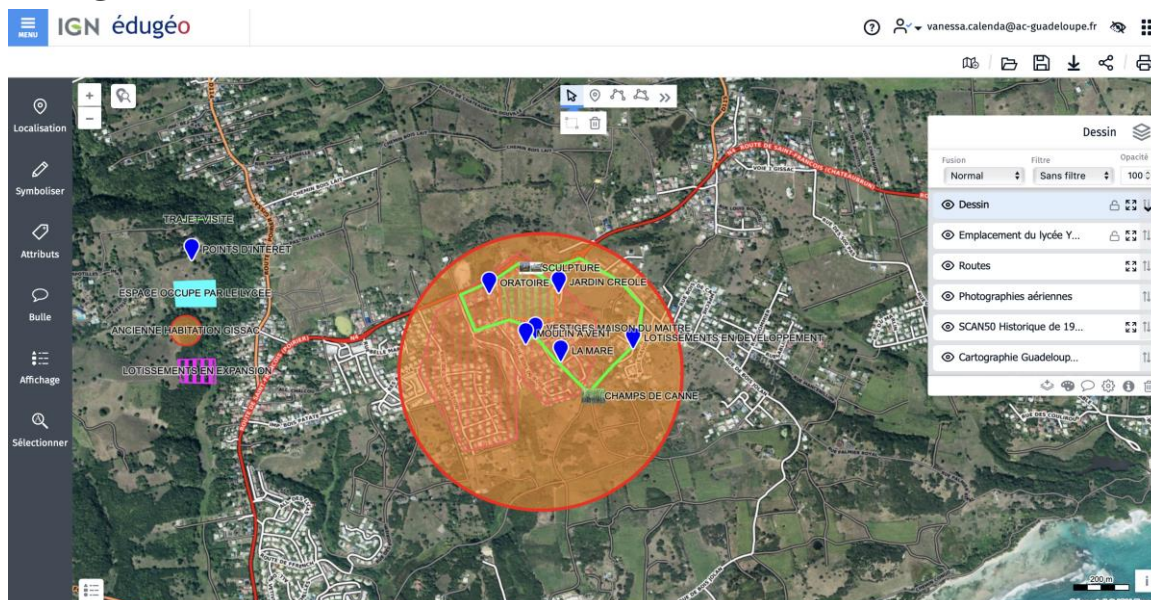
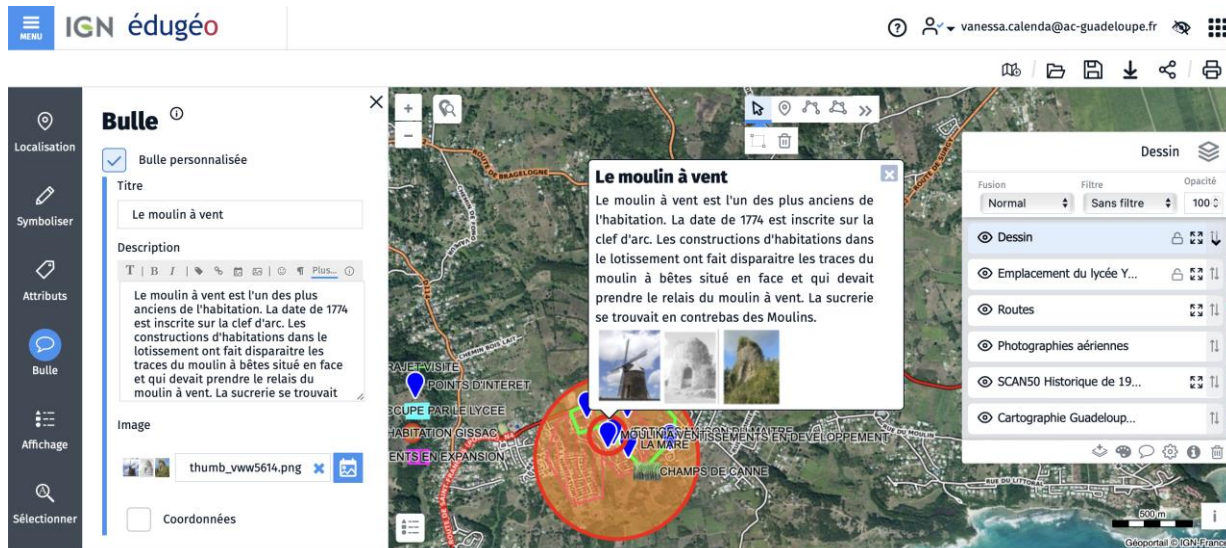


IMAGE 2



5. Méthode : Action des élèves - mise en apprentissage de la compétence

Les élèves utilisent EDUGEO grâce à des tablettes connectées à internet. Au fur et à mesure de la visite ils construisent un croquis avec une légende. Le lien entre « virtuel » et « réel » est construit grâce à une visite sur le terrain d'un élément du patrimoine local : l'Habitation GISSAC. L'utilisation des filtres et calques (SCAN 50 par exemple) permet d'aborder la notion de transformation du territoire par l'aménagement et l'urbanisation.

6. Méthode : Action de l'enseignant

Scénario préparé en amont via un CODI MD pour permettre ensuite aux élèves d'être autonomes dans la réalisation de l'activité.

L'enseignant guide les élèves lors de la visite et fournit des explications historiques (lien avec les TH d'histoire en 2nd ou avec l'EMC pour les autres niveaux)

7. Conseil : Obstacles et modifications possibles

Nécessité d'une bonne connexion wifi. Pour la visite sur le terrain, il faut soit des smartphones avec connexion internet ou des tablettes elles aussi connectées. Idem pour la réalisation finale du croquis.

L'absence de connexion peut être un frein à la réalisation de l'activité même si d'autres scénarios sont envisageables pour la visite sur le terrain, sans connexion.

8. Complément : Les intérêts du numérique

- Ludification des scénarios pédagogiques
- Repérage
- Visite virtuelle de lieux inaccessibles (Dans une autre leçon, les élèves ont « visité » La Rochelle grâce à Edugéo)

9. Complément : PIX CRCN

10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

EDUGEO par les élèves et CODI MD par l'enseignant pour les consignes du jeu de piste.
Utilisation de tablettes

Bibliographie

-Ouvrages :

F. REGENT, Les maîtres de la Guadeloupe, propriétaires d'esclaves (1635-1848), Tallandier,

Paris, 2019.

F. REGENT, Esclavage, métissage, liberté. La Révolution française en Guadeloupe (1789-1802), Paris, Grasset, 2004.

Claire LAUX, François-Joseph RUGGIU et Pierre SINGARAVELOU (eds.), Au sommet de l'Empire. Les élites européennes dans les colonies du début du XVIe s. au milieu du XXe s., Bruxelles, Peter Lang, coll. "Enjeux internationaux", 2009.

-Articles :

Christophe CHARLERY, *Maisons de maître et habitations coloniales dans les anciens territoires français de l'Amérique tropicale*, In *Situ Revue des patrimoines*, 2004.

<https://journals.openedition.org/insitu/2362>

Merle, Isabelle. « *La situation coloniale* » chez Georges Balandier. *Relecture historique*, *Monde(s)*, vol. 4, no. 2, 2013, pp. 211-232.

<https://doi.org/10.3917/mond.132.0211>

Annexes

ANNEXE 1 : Consigne du jeu

JEU DE PISTE "Visite de l'HABITATION GISSAC"

QUESTION 1 : Je suis situé près des cases des esclaves et je suis indispensable à leur subsistance ... que suis-je ? Trouvez-moi à l'intérieur du lycée.

Sur Edugéo, vous devrez expliquer mon rôle, mon contenu, ma localisation.

QUESTION 2 : Présence de très nombreux poiriers qui ont donné leur nom à la toponymie du lieu. Elle a été inaugurée peu après 1995 et a été réalisée par l'artiste MICHEL LEMAIRE Elle porte la mention « la volonté est un accumulateur d'énergie qu'il faut recharger chaque matin ».

Sur Edugéo, vous devrez expliquer mon rôle, ma signification, ma localisation.

QUESTION 3 : Pour me trouver, dirigez-vous vers l'ouest, le long de la nationale. Je suis située à environ 100 mètres de l'entrée du lycée. Que suis-je ? Mon premier était recherché par les conquistadors lors de la conquête de l'Amérique Mon second est une discipline enseignée au lycée Mon troisième est la femelle du JARS Mon quatrième sert de préfixe de répétition

Sur Edugéo, vous devrez expliquer mon rôle et ma signification

QUESTION 4 : Prenez la première à gauche. Puis tournez dans la rue Hyppolite LAFAGES. A 150 mètres, arrêtez-vous devant les restes de l'entrée de sa maison. Qui était-il ? Où êtes -vous arrivés ?

Sur Edugéo, vous devrez expliquer mon rôle et ma localisation

QUESTION 5 : Juste derrière vous, les vestiges en pierres d'un bâtiment important dans le fonctionnement de l'habitation sucrière. Qui suis-je ?

Déchiffrez l'anagramme pour trouver ma fonction : AUVENT LIMON

Sur Edugéo, vous devrez expliquer mon rôle et mon usage

QUESTION 6 : Trouvez les 7 mots qui vous permettront de comprendre qui je suis et ma fonction. Trouvez-moi sur la carte et dans le quartier.

L	I	N	G	E	Q	J	S	V	M	Z
I	N	N	A	E	G	L	L	E	U	G
A	R	A	T	O	V	B	A	W	H	T
B	B	R	W	S	Y	E	U	V	G	L
I	B	R	I	H	T	T	U	G	E	L
H	B	O	E	G	X	E	G	B	A	R
D	N	Q	I	U	U	S	D	J	N	V
N	M	B	R	R	V	E	N	G	S	K
H	A	A	Q	G	E	E	R	R	R	G
D	R	Z	U	I	X	V	R	A	D	I
D	E	F	A	B	B	C	X	I	D	V

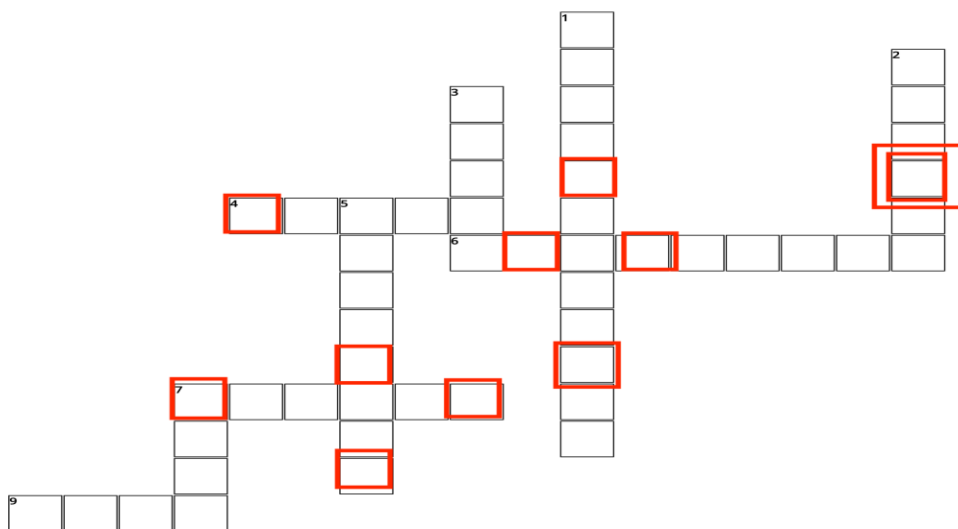
QUESTION 7 : Résolvez le rébus pour comprendre où vous ferez votre dernier arrêt



Sur Edugéo, vous devrez expliquer mon rôle, ma localisation et qui y travaillait

QUESTION 8:

Comment l'espace autour du lycée a-t-il été transformé ? Le mot à trouver est à reconstituer avec les lettres trouvées dans le mot croisé.



Horizontal

- 4. Produit à partir de la canne
- 6. Privation de liberté associée à du travail forcé
- 7. Je sers à broyer la canne
- 9. Maisons des esclaves

Vertical

- 1. indispensable pour l'alimentation des esclaves propriétaire d'esclaves
- 3. Ecole secondaire accueillant des élèves de 15 à 18 ans
- 5. Lieu de prière
- 7. Etendue d'eau pour abreuver les bêtes

Sur la route du retour, observez et prenez des photos des transformations de l'espace autour du lycée.

ANNEXE 2 : Elèves en activité (Séance 2 en classe)



Auteur/Autrice

Adresse académique

VANESSA CALENDIA - vanessa.calenda@ac-guadeloupe.fr