



1. Intitulé

Les Grandes découvertes : jouer avec la carte narrative.

Classe de 2nde Thème 2 : XVe-XVIe siècles : un nouveau rapport au monde, un temps de mutation intellectuelle - Sous thème 1 : L'ouverture atlantique : les conséquences de la découverte du « Nouveau Monde »

Classe de 5^e Thème 3 : Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVIe et XVIIe siècles - Sous thème 1 : Le monde au temps de Charles Quint et Soliman le Magnifique

2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

- Identifier et expliciter les dates et acteurs clés des grands événements
- Utiliser le numérique pour réaliser des cartes (réaliser une production cartographique interactive)

3. Hypothèse :

Dans quelle mesure Edugéo avec le système des cartes narratives permet-il de créer des supports de création de jeu pédagogique par les élèves pour d'autres élèves ?

Edugéo, avec le système des cartes narratives, permet aux élèves de créer et de participer à des jeux pédagogiques. La carte narrative est conçue dans un but pédagogique précis et offre aux élèves un moyen interactif et stimulant d'appliquer ce qu'ils ont appris. La carte narrative fait, également appel à un plaisir de compétition et de performance en tant que support d'exercice agréable.

4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

L'activité est une tâche complexe. Les élèves de 2nde sont invités à incarner le rôle d'un professeur de collège chargé de créer un outil pour que sa classe de 5^{ème} puisse entamer et/ou réviser le chapitre tout en s'amusant. Ils doivent pratiquer l'écriture d'explication en construisant une carte narrative, sous la forme d'un jeu, pour raconter et expliquer le basculement des échanges de la Méditerranée vers l'Atlantique.

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

Classe de Seconde :

Séance 1 (1h) : Acquisition du contexte historique et problématisation

Cette séance intervient en fin de chapitre. Les élèves doivent incarner un enseignant de collège, chargé d'introduire le chapitre sur les Grandes Découvertes. Pour cela ils complètent un tableau afin d'identifier les dates et acteurs clés. En groupe ils ont la possibilité d'utiliser des manuels du collège, des manuels de lycée, leur trace écrite ainsi que des ressources internet.

Ils commencent en partie à rédiger des explications à transmettre aux élèves du collège, ils choisissent les acteurs, les dates et les événements les plus importants.

Séance 2 (1h) : Construction de la carte et du jeu

Les groupes brainstorment leurs travaux. Les différentes étapes pour la carte narrative sont choisies. Dans la première version d'Edugéo, le jeu avait été envisagé sous forme de QCM avec un mot de passe à retrouver pour « gagner » la partie.

Finalement l'utilisation de Learning Apps sera retenue pour la ludification du contenu de la carte narrative (qui devient uniquement le support du jeu).

Séance 3 (2 fois 30min) : Publication de la carte narrative et du jeu.

Sur le site Edugéo à l'aide de leur compte classe les élèves réalisent leur carte narrative. Ils se rendent dans « créer une narration » (colonne de gauche). Une carte a été créée en amont par l'enseignant qu'ils sont invités à utiliser en faisant varier les zooms entre leurs étapes. Un changement par calque était également possible. Ils rentrent leur texte, ajoutent des documents iconographiques, décident des transitions ect... La manipulation est vraiment très facile dans la mesure où le contenu a déjà été validé par le professeur. (Voir annexe)

En deuxième partie de séance les élèves sont amenés à créer des jeux sur Learning Apps. Les élèves créent des applis dans une collection. Les jeux proposés par la plateforme servent de base. Les élèves doivent utiliser le contenu de leur carte narrative pour penser l'activité qui augmente en difficulté plus les étapes et le récit avancent. Ils doivent vérifier que leur contenu et le jeu en parallèle soient conformes au public cible. Ils doivent également maîtriser leur cours pour réussir à rendre compte dans des mots simples les notions plus complexes. Des liens vers le jeu sont intégrés dans la carte narrative.

Bilan : Les élèves ont pris plaisir à créer un jeu destiné à une autre classe. Ils se sont sentis responsables de la tâche. Toutefois le temps imparti en classe, très réduit, a pu frustrer certains dans leur créativité et plusieurs groupes ont rendu des travaux incomplets. La carte finale est une synthèse des travaux de toute la classe.

La rédaction de la carte a été plus fluide que dans le cadre de l'exercice de la question problématisée. La conception du jeu leur a permis de dépasser les éventuels blocages liés à l'échec.

Classe de Cinquième :

Séance 1 (15-20 min) : Jouer

La séance est en introduction au chapitre. Les élèves se connectent via un lien déposé sur Pronote à l'aide de tablette. Un QR-code peut être affiché les supports Eudgéo et Learning Apps sont accessibles via plusieurs supports. Les élèves sont en binôme.

Le contenu de la carte narrative est rédigé comme une histoire qu'ils doivent suivre avec à la fin de chaque étape une mission du jeu éducatif à accomplir : appareillement, trouver l'intrus, découvrir l'image caché, millionnaire...

Pour réussir les étapes ils doivent avoir lu le contenu. Si de prime abord les activités ludiques semblent simples elles cachent également certaines subtilités, de même un mot caché (le nom d'un acteur) est à retrouver à la fin et à remettre au Maître du jeu.

Bilan : Les élèves ont retenu un certain nombre de notions, notamment le sort réservé aux Amérindiens. Ils ont également pris plaisir à s'affronter et à collaborer pour terminer toutes les étapes. Toutefois les activités n'ont parfois pas été assez explicitées pour des élèves de 5^e.

6. Méthode : Action de l'enseignant

En 2nde : Construire l'intégration du jeu dans la séquence

- Conception d'un dispositif de fiches de routes séquencées pour l'acquisition progressive des capacités visées. Le dispositif est articulé avec des phases plus transmissives pour l'identification et l'explicitation des repères. (Voir annexe)
- Création des comptes classes sur Eudgéo et création d'une collection sur Learning Apps. Conception d'un dispositif de fiches-tutoriels afin de guider les élèves face à ces outils.
- Suivi du travail de chaque groupe sur Edugéo et suivi des applis créées sur Learning Apps.
- Mise en forme finale pour la classe de 5^e (récupération des travaux d'élèves).

En 5^{ème} : Organiser le déroulement de la mise en œuvre du jeu

- Partie matérielle du jeu, l'organisation de la salle ...
- Présentation et explication des règles du jeu aux élèves.
- Accompagnement pour les connexions et suivi technique.
- Il est le Maître du jeu.

7. Conseil : Obstacles et modifications possibles

La plateforme Edugéo a été plusieurs fois refondue durant l'année scolaire 2022-2023. Les potentialités prévues au départ avec l'outil « carte narrative » devenue « Ma carte » ont changé. Le travail des élèves a dû être adapté. Toutefois la nouvelle version beaucoup plus facile d'accès pour les élèves, est beaucoup plus intuitive.

Il est important de souligner que les deux premières séances peuvent à la fois se réaliser entièrement sous la forme numérique ou sous une forme hybride. Ceci laisse une étendue d'appropriation à tous les collègues. En effet, la production cartographique et la rédaction élaborée sous forme de carnet de bord peuvent tout autant être réalisées sous forme numérique qu'en format papier.

Learningapps.org est un site en ligne suisse qui propose d'utiliser ou de créer des exercices appelés « applis » en ligne, qui ont l'avantage d'être utilisables sur toute plateforme équipée d'un navigateur internet (smartphone, tablette, ordinateur). Toutefois si l'enseignant décide de créer des classes dans lesquelles il inscrit ses élèves il y a des manquements au respect de la RGPD. C'est pourquoi il est préférable de créer uniquement des collections. Les élèves peuvent avoir accès à la collection sans avoir à se connecter. Ils peuvent créer et partager des applications dans cette collection. Cela ne nécessite pas de compte Learning Apps.

8. Complément : Les intérêts du numérique

De multiples plus-values découlent de ce scénario pédagogique qui est construit autour de l'union de l'histoire et du jeu par le numérique et la narration.

Tout d'abord l'outil numérique permet aux élèves d'être créateurs : ils construisent leurs connaissances et mettent en action leurs compétences dans ce scénario actif.

Ensuite, la plateforme Edugéo parce qu'elle est très intuitive rend l'exercice très agréable. La prise en main est aisée et les possibilités de travaux multiples. C'est également le cas de Learning Apps qui offre une potentialité dans le choix des jeux et activités ludiques.

Enfin, le numérique facilite le partage et le transfert entre classes, entre niveaux.

9. Complément : PIX CRCN

2.Communication et collaboration

- Partager et publier
- Collaborer

3.Création de contenu

- Développer des documents textuels
- Développer des documents multimédias

10. Complément : Ressources et outils numériques mobilisés

- Les outils numériques mobilisés

Site Edugéo : <https://www.edugeo.fr/>

Site Learning Apps : <https://learningapps.org/createApp.php>

- Les ressources bibliographiques et sitographie sur le jeu pédagogique

- Marc Berthou, Romain Boyer, Jouer en histoire-géographie, 2017
- Margarida Romero, Eric Sanchez, Apprendre en jouant, 2020
- Rémi Samier, Sylvie Jacques, Le développement cognitif par le jeu, 2021
- Réseau Ludus un site créé par des enseignants :
<https://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/>

- Les ressources bibliographiques et sitographie sur la carte narrative

- Jean-François Thémines, « Des récits en géographie », Géoconfluences, février 2021.
- Cyrille Chopin, Jean-Christophe Fichet, Sylvain Genevois, Mathieu Merlet et Cédric Ridet, « Les story maps : un outil de narration cartographique innovant ? », revue en ligne Cartographie (s) numérique (s), Novembre 2018.

- Les ressources bibliographiques et sitographie sur les Grandes Découvertes
- « Histoire de la cartographie », exposition virtuelle sur le site de la BnF : <http://expositions.bnf.fr/cartes/index.htm>
- « Les Grandes Découvertes », L’Histoire, n°355, juillet – août 2010
- Patrick BOUCHERON, « Inventer le monde. Une histoire globale du XVIe siècle », Paris, La Documentation photographique n°8090, Documentation française, 2012

Annexes

Lien vers la carte narrative

<https://macarte.ign.fr/carte/saNsRz/Les-Grandes-decouvertes->

Tableau pour élaborer la carte narrative dans sa première version :

Etape et localisation	Les informations essentielles à transmettre	Document illustratif pour enrichir la carte narrative	Questionnaire à choix multiple

Auteur/Autrice

Conception 2nde : Ericka MEPHARA - ericka.mephara@ac-guadeloupe.fr

Expérimentation 5^e : Stella URIE- stella.urie@ac-guadeloupe.fr