

IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE



RÉGION ACADÉMIQUE
GUADELOUPE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Académie de : **Guadeloupe**

Groupe composé de : **1 professeure au collège et de 3 professeurs au Lycée**

Nom du projet : **Jouer avec Edugéo**

PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

Le projet présenté par l'académie de Guadeloupe consiste à exploiter le potentiel ludique d'Edugéo comme SIG et support de création.

De ce point de vue Edugéo a été utilisé dans plusieurs niveaux d'interactivité : comme support guide de jeu, support d'indexation au sein du jeu, et support de création de jeu par les élèves.

Il a pu intervenir dans des situations pédagogiques ludiques variées, notamment sous la forme de parcours lors de la découverte d'un site patrimonial, de jeux de piste dans une chasse au trésor et « d'escape game » à travers une carte narrative.



LIEN AVEC LE CRCN



Communication et collaboration

Les élèves ont pu interagir, partager et collaborer. Cette compétence a été particulièrement travaillée en raison de la dimension collective des productions. Des élèves de niveaux différents (classes de 5^e et de 2nde) ont pu collaborer sur le même support. De même l'activité du parcours du site patrimonial guadeloupéen a pu être transposé à La Rochelle. Edugéo, en tant que ressource institutionnelle et respectant le cadre du règlement général sur la protection des données facilite la mise en œuvre de cette compétence.



Création de contenus

Les élèves ont créé des cartes narratives, des cartes virtuelles, des croquis avec légendes, des jeux numériques avec consignes, des énigmes et des indices etc. Les élèves ont pu ainsi mémoriser des repères, acquérir un vocabulaire spécifique en histoire et en géographie, contextualiser par la mise en relation des contenus et travailler des capacités argumentatives.

PRÉSENTATION
DU PROJET
ACADÉMIQUE

NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

Trois scénarii produits et testés. L'ensemble des enseignants engagés dans le projet académique ont produit et testé les scénarii pensés et envisagés .

OUTILS ET RESSOURCES MOBILISÉS :

Outils:

Edugéo
CodiMD
Learning Apps

Ressources:

- 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/>

LIENS VERS ÉDUBASE :

[Scénario 1: La chasse au trésor : manier le SIG et les repères géographiques par le jeu](#)

[Scénario 2: Jeu de piste à la découverte du patrimoine local avec EDUGEO](#)

[Scénario 3: Les Grandes découvertes : jouer avec la carte narrative](#)

LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

[Scénario 1: La chasse au trésor : manier le SIG et les repères géographiques par le jeu](#)

[Scénario 2: Jeu de piste à la découverte du patrimoine local avec EDUGEO](#)

[Scénario 3: Les Grandes découvertes : jouer avec la carte narrative](#)

PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES

PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

Les plus-values pédagogiques des scénarii expérimentés portent sur l'usage de la ludification pédagogique à travers l'outil Edugéo pour la mise en activité des élèves, la conception et la mémorisation de repères spatiaux et temporels, et enfin la capacité des élèves à être autonomes et à collaborer.

1. Jouer avec Edugéo : une plus-value pour la mise en activité

Edugéo est un formidable moyen de casser la routine des cours. La séance n'est pas une pédagogie traditionnelle. L'élève se rend compte que l'on peut apprendre autrement en s'écartant d'habitudes de travail parfois trop scolaires. L'impact psychologique de ce moment est fort. La plateforme Edugéo est ludique et très simple pour une mise en main rapide.

2. Jouer avec Edugéo : une plus-value pour la conception et la mémorisation de repères spatiaux

Tout d'abord en tant que SIG et outil de création de croquis, Edugéo permet de découvrir son territoire (ou un nouveau territoire) et/ou apprendre à se repérer dans un territoire.

Ensuite l'usage de la carte narrative pour élaborer des repères donne aux élèves la possibilité d'associer les dimensions spatiale et chronologique pour penser des repères géoréférencés et datés dans une perspective géo-historique ou géopolitique.

Enfin la réalisation de parcours géolocalisés implique une approche sensible de l'espace. La conception de chaque repère constitutif du parcours suppose d'appréhender un lieu qui va faire fonction d'interface entre la carte et le récit. Le numérique permet de sortir d'une simple localisation pour construire un repère mobilisant une appréhension incarnée de cet espace lointain.

3. Jouer avec Edugéo : une plus-value pour collaborer

La plateforme Edugéo permet à travers le compte classe de créer un espace collaboratif où les élèves peuvent s'affronter et/ou collaborer à la construction d'un jeu. C'est un moment où les élèves peuvent prendre des décisions et développer des stratégies. De plus, l'outil permet le partage avec d'autres classes, d'autres établissements (parcours virtuel La Rochelle et échange multiniveaux collège-Lycée)

PLUS-VALUES
PÉDAGOGIQUES
DES TRAVAUX