

MooCHG6

MAJ 4 12 2019 -

Vous pouvez vous inscrire au MooCHG6 !!!

[Le formulaire est ici](#)

Le MooCHG est une **formation libre et sans engagement** à destination des enseignants d'Histoire Géographie.

Quatre semaines 13 janvier- 10 février 2020

+ une semaine de retour sur vos expérimentations avec les élèves mi mars.

9 groupes d'enseignants HG vous ont préparé des propositions d'usages du numérique dans nos disciplines.

Les tutoriels et missions sont proposés cette année par les collègues de **Besançon Limoges Reims Caen Mayotte Poitiers Rouen Créteil Orléans-Tours**

Chaque semaine, des démarches simples et efficaces vous seront proposées en vidéo avec des prolongements possibles et libres : missions simples, missions niveau avancé.

Cette année nous vous proposons de suivre une **thématique**. Nous essaierons de mettre en avant dans nos propositions le **statut de l'erreur** et la valeur ajoutée de celui-ci dans nos pistes pédagogiques.

Le numérique offre la possibilité de nombreuses erreurs sur la forme comme sur le fond. C'est un matériau à travailler qui permet de situer des savoirs et guider vers la maîtrise de compétences et de savoirs. C'est une base de travail essentielle et la mise en production des élèves avec le numérique offre la possibilité de nombreux angles de travail....

Le suivi et échanges auront lieu sur la plateforme Viaeduc dans le [groupe MooCHG6](#).

L'ensemble est orchestré par le groupe Numérique HG de l'académie de **Besançon**

Une nouveauté cette année !!!

Nous proposerons lors de la semaine bilan l'attribution d'un "**open badge**", fichier image avec des métadonnées que vous pouvez déposer dans un réservoir à badges et qui pourra être inséré dans un CV ou un doc numérique.

Ce badge certifiera votre participation active au MooCHG6

(pour ceux qui auront une proposition partagée et un post sur Viaeduc).

Au Menu des équipes HG :

Semaine 1 : 13 au 19 Janvier

Besançon : la capture vidéo, un levier pédagogique et un terreau pour le statut de l'erreur (IOS / Sqool / Androïd)

Caen : Démarrer avec le numérique en 5 minutes (ou presque !) S'entraîner : Learning apps / Communiquer et collaborer : Framapad / Jouer : Ecoville ou Des territoires une voie / Parler : Adobe spark

Semaine 2 : 20 au 26 janvier

Mayotte : 1) Travailler, s'exercer, apprendre, réviser, et évaluer au moyen de plusieurs outils ludiques qui permettent de dépasser la peur de l'erreur et de rebondir efficacement grâce à elle.
2) Classcraft - Gérer sa classe par le ludisme en plongeant sa classe dans un jeu de rôle fantastique et faire de l'erreur un moyen de travailler la solidarité et l'esprit d'équipe.

Limoges : Édugéo avec une mission ordinateur et une autre en version tablette...

Semaine 3 : 27 janvier au 2 février

Reims : le statut de l'erreur, l'oral et les compétences : La Révolution française (collège, 1ère GT, LP), avec l'audioblog Arte , timelineJS, Versailles (ressource sur Éduthèque). Un focus sur le lien possible entre histoire, mathématiques et SNT dans l'utilisation de timelineJS.

Poitiers : l'infographie au service de l'oral (méthodologie complète de recherche, de production et d'exploitation avec tutoriels et fiches, outils Canva ou Genially) + créer une appli dans Glide ?

Rouen : créer des images interactives à destination des élèves ; faire réaliser aux élèves une image interactive, ou comment se tromper et recommencer facilement

Semaine 4 : 3 au 9 février

Créteil : 1) Utiliser des outils collaboratifs pour que les élèves identifient et corrigent leurs erreurs (à propos du développement construit) 2) Anticiper et évaluer les erreurs des élèves pour reformuler les consignes (à propos d'un travail sur les données : lire des données, les interpréter et réaliser un graphique)

Orléans-Tours : serious game, patrimoine local. Infographies et images interactives....

Semaine 5 : 16-22 mars

Bilan / retour sur vos expérimentations.

formulaire [huit.re/moochg6](https://www.huit.re/moochg6)

