

TRAAM HISTOIRE GEOGRAPHIE 2020-2021



Scénario Carole Fontaine – Académie de Lyon

**TITRE DU SCENARIO :** L'engagement résistant et le patrimoine urbain à Bourg en Bresse

**OBJECTIFS**

<b>Classe</b>	Terminale (générale)
Durée et insertion dans la séquence pédagogique	9 heures Histoire : Thème 1, <i>La France dans la guerre</i> EMC : Axe 1, <i>Les transitions démocratiques</i>
Problématique de la leçon	Comment l'engagement des Français pour la préservation des idéaux démocratiques marque-t-il l'espace urbain burgien ?
Compétences :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Confronter le savoir acquis avec ce qui est entendu et vécu.</li> <li>• Réaliser des productions graphiques dans le cadre d'une analyse</li> <li>• Justifier des choix</li> <li>• Construire une argumentation historique et géographique</li> </ul> <p><i>Compétences CRCN travaillées :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informations et données : Mener une recherche niveau 4 (Construire une stratégie de recherche en fonction de ses besoins et de ses centres d'intérêt, utiliser des options de recherche avancées pour obtenir les meilleurs résultats, évaluer la fiabilité et la pertinence de diverses source)</li> <li>• Création de contenu : créer un objet multimédia (niveau 5)</li> </ul> <p>Communication et collaboration : Animer ou participer activement à un travail collaboratif avec divers outils numériques (niveau 4)</p>
Ressources et outils numériques mobilisés	Edugéo Mur collaboratif ViarLive Izy travel

<p>Description pratique de la mise en œuvre</p>	<p>Présenter les lieux et objets de mémoire dans leur contexte urbain. Produire une présentation numérique qui constituera une visite virtuelle accessible à la communauté scolaire et aux familles.</p>
<p>Action des élèves - mise en apprentissage de la compétence Evaluation de la compétence</p>	<p>En asynchrone, les élèves en binôme analysent la photographie d'un monument, plaque, stèle : localisation, description, l'évènement ou la personnalité concerné...</p> <p><u>Temps 1</u> : En synchrone chaque binôme positionne <b>l'objet étudié sur une carte Edugéo</b>. Ils présentent à l'oral les éléments qu'ils jugent essentiels. En commun, établir les 1<sup>ers</sup> constats sur les espaces, formes, faits et personnalités privilégiées dans la ville de Bourg en Bresse. Qu'est-ce qui est oublié, moins ou non visible ?</p> <p><u>Temps 2</u> : En commun, faire un choix narratif pour le projet. Sélectionner les points d'intérêts de la sortie urbaine en cohérence avec le choix narratif.</p> <p><u>Temps 3</u> : Lors de la <b>sortie urbaine</b> : Un lieu/ objet de mémoire est attribué à chaque groupe de 3 ou 4 élèves. Objectifs à atteindre : <b>Présenter l'espace et le paysage dans lequel s'inscrit l'objet étudié</b>. Où dans l'espace urbain, avec quelle visibilité ? Repérer à l'aide de mots, de photos et de croquis/ dessins les éléments du paysage (géographique et ressentis). Les travaux de chaque groupe sont à déposer sur un mur collaboratif à l'issue de cette promenade d'étude.</p> <p><u>Temps 4</u> : En classe : partage des trouvailles et premiers ressentis. Chaque équipe approfondit par des recherches le fait ou la personnalité historique qui lui est dévolu. Cette recherche se poursuit à la maison si besoin. Objectifs : <b>Créer un produit multimédia avec ViarLive</b> En asynchrone, <b>raconter ce que l'objet de mémoire met en avant et comment il s'intègre dans le paysage urbain burgien</b>. Comme les élèves sont informés des recherches de chacun, ils peuvent s'entraider et partager des sources d'informations via le tchat par exemple. Récits à déposer sur le mur collaboratif.</p> <p><u>Temps 5</u> : A partir de ceux-ci, chaque groupe transforme sa production en un texte oral adapté qu'il enregistre et dépose sur l'ENT. En asynchrone, Les groupes évaluent les oraux produits, formulent des conseils. Les équipes ont la possibilité de refaire leur audio pour qu'il soit conforme aux exigences (objectifs, temps, cible).</p> <p><u>Temps 6</u> : Les élèves testent la visite virtuelle chez eux En classe, retour d'expériences, bilan. <b>Evaluations</b> : Récits (écrit et oral), production multimédia, entraide et coopération</p>
<p>Action de l'enseignant</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Finalisation de l'hyperpaysage sur Edugéo en rassemblant les cartes produites par les différents</li> </ul>

	<p>groupes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sélection des premiers lieux de mémoires, avec légendage facilitant leur géolocalisation.</li> <li>• Etablir un guide de visite urbaine permettant aux lycéens de repérer les caractéristiques du paysage (géographiques et émotions) dans lequel se trouve l'objet de mémoire étudié.</li> <li>• Contacter les intervenants extérieurs (archives et association Résistance Lalande)</li> <li>• Proposer des ressources numériques et/ ou des corpus documentaires</li> </ul> <p>Mise en forme finale de la visite virtuelle</p>
Rappel de l'hypothèse de départ.	<p>La scénarisation transmédia permet de mettre en place une pédagogie active, diversifiée et d'exploiter les capacités de tous les élèves. De fait, elle fait appel aux différentes intelligences et introduit des « moments mémorables » pour chacun d'eux.</p> <p>L'approche multi-sensorielle (collaboration, convivialité, ambiance auditive/ olfactive/visuelle des sites...) favorise une meilleure appropriation de la mémoire d'un événement.</p>
Plus-value du numérique ?	<p>Les outils numériques favorisent la coopération et la collaboration entre les élèves. Ils permettent aussi de s'entraîner à l'oral. Ils créent une interface attractive et des parcours personnels variés pouvant être accessibles à des publics extérieurs à la classe et au lycée, valorisant ainsi le travail effectué.</p>