

IDENTIFICATION DU GROUPE ACADÉMIQUE



Académie de : *LYON*
Groupe composé de : *2 lycées, 4 collèges*
Nom du projet :
Narration(s) : *Immersion et inventivité*

PRÉSENTATION DU PROJET ACADÉMIQUE

Deux hypothèses ont orienté le projet académique : la mise en narration par l'enseignant favorise l'engagement et la motivation des élèves ; la production de récit hypermédia par les élèves favorise les apprentissages et le développement des compétences en histoire-géographie.



LIEN AVEC LE CRCN

Compétence(s) numérique(s) du CRCN particulièrement travaillée(s) dans ce projet. Inutile de reproduire un tableau avec toutes les compétences – identifier les plus pertinentes abordées dans l'ensemble des travaux et surtout les niveaux de progressivité abordés, en lien avec les compétences disciplinaires.



COMMUNICATION ET COLLABORATION

- **Collaborer Niveaux 2 et 3**
- **Partager et publier Niveaux 2 et 3**

Les scénarios mettent les élèves dans une dynamique de projet. Ils sont amenés à travailler en groupe et à utiliser des outils numériques favorisant la collaboration : dossiers partagés (ENT), pad d'écriture collaborative, carte Umap (collaborative). Les travaux sont également des productions qui nécessitent d'être partagées et publiées en ligne et de respecter les droits des ressources utilisées..



CREATION DE CONTENUS

- **Développer des documents textuels, sonores et visuels Niveaux 3 et 4**
- **Adapter les documents à leur finalité Niveau 3 et 4**

Les élèves produisent des récits hypermédia qui mettent en œuvre des documents textuels, sonores et visuels. Par exemple, les élèves sont amenés à réaliser des podcasts audio, des images 360° ou encore des textes narratifs. Pour ce faire, ils utilisent de nombreux logiciels de traitement du son et de l'image. Les récits s'adressent à des publics, il s'agit de raconter quelque chose à quelqu'un et cela nécessite d'adapter les documents à ces fins. Par exemple, la réalisation d'un audioguide pour une balade dans un EcoQuartier nécessite d'adapter les documents au public ciblé.



ENVIRONNEMENT NUMERIQUE

- **Evoluer dans un environnement numérique Niveaux 2 et 3**

Les élèves dans la réalisation des projets sont amenés à naviguer dans un environnement numérique riche, divers et complexe. L'usage des espaces numériques de travail institutionnel à disposition est utilisé et privilégié mais également des environnements logiciels divers : prise de son, de photographies, traitement de texte, d'image, réalisation de cartes etc...Ainsi les élèves sont conduits à retrouver des ressources dans ces environnements mais également dans le cadre de leur projet à les organiser.

NOMBRE DE SCÉNARIOS PRODUITS ET TESTÉS :

4 scénarios

OUTILS ET RESSOURCES MOBILISÉS :

Créateur et générateur de contenus interactifs pour la fabrication de contenus narratifs

- H5P
- Genially

Escape Game

- *Panique à sexisme city*
- *Les traceurs – code source épisode I*

Cartographie narrative + audioguide et hyper-paysage en réalité augmenté

- Edugéo / UMAP
- ViarLive : <https://viar.live/>
- Izitravel : <https://izi.travel/fr>

LIENS VERS ÉDUBASE :

Les Traceurs de sources : épisode I code source

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/19390>

Cartographier l'écoquartier de la Duchère à Lyon

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/18914>

Scénario 3 : Qui sont les héritières d'Hubertine Auclert ?

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20029>

Scénario 4 : L'engagement résistant et le patrimoine burgien

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20025>

LIENS VERS LE SITE ACADÉMIQUE :

Scénario 1 : Les Traceurs de sources : épisode I code source

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1496>

Scénario 2 : Cartographier l'écoquartier de la Duchère à Lyon

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1427>

Scénario 3 : Qui sont les héritières d'Hubertine Auclert ?

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1505>

Scénario 4 : L'engagement résistant et le patrimoine burgien

<https://canabae.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1506>

PRODUCTIONS
ACADÉMIQUES



PLUS-VALUES PÉDAGOGIQUES DES TRAVAUX :

Hypothèse 1 : L'immersion narrative favorise l'engagement des élèves

Le projet a expérimenté cette hypothèse dans un contexte de ludification, d'une part par la création d'un « inscape game » « les traceurs » visant au développement des compétences informationnelles des élèves et d'autre part par un scénario utilisant l'escape game « panique à sexism city ». Les deux ressources numériques plongent les élèves dans des univers thématiques forts.

Le jeu les traceurs par son installation (mise en jeu dans une salle avec 4 vidéoprojecteurs) et par le travail de narration réalisé par l'équipe de conception a pour ambition de plonger les élèves dans un univers et dans les tâches proposées. Au-delà du fait que le récit dans un contexte ludifié est facteur de motivation, il apparaît également qu'il permet : la rétention (les informations sont mieux retenues quand elles s'inscrivent dans une histoire), la fiction mimétique (le joueur incarne un personnage et se projette), la communication d'un message (autour des valeurs véhiculées par le récit), la cognition (au sens où le récit structure la cognition, selon Bruner (1991), les événements qui se déroulent autour d'un individu se structurent sous forme narrative). Au-delà du récit, les mécaniques de jeu mise en place (timer, récompenses régulières, quêtes...) participent également à l'engagement des joueurs mais le récit permet également de maintenir la collaboration entre les joueurs s'identifiant à un collectif.

La réalisation du jeu lui-même en classe est aussi une narration, un récit collectif, une expérience commune vécue ensemble. Cette expérience souvent vécue de manière positive par le groupe favorise l'ancrage des apprentissages.

Cependant, le jeu ne se suffit pas à lui-même. C'est son inscription dans une séquence d'apprentissage dans lequel les apprentissages seront formalisés qui permet la consolidation des savoirs en jeux. C'est le but poursuivi par le travail de production narrative réalisé par des élèves de 3e après l'expérience de jeu « panique à sexism city ».

Hypothèse 2 : la production de récit avec des outils numériques (en géographie) favorise les apprentissages en Histoire-géographie

La production de récits par les élèves à l'aide d'outils numériques est générateur de créativité offerte par la diversité des supports narratifs. Cette production des récits entraînent une transformation singulière des tâches :

- Redéfinition des productions : tâches finales ambitieuses et dynamique de projets / multi et hypermédia favorisant la pratique de la production orale
- Redéfinition des consignes : le récit offre une liberté et l'expression numérique des cadres/contraintes liés aux supports, aux formats
- Redéfinition des temps : les outils numériques favorisent la gestion des temps synchrones et asynchrones

Les projets se sont particulièrement intéressés à la narration spatialisée. Cette production narrative redéfinit les rapports à l'espace et de fait l'appropriation de ces derniers. La production narrative spatialisée et la créativité qu'elle engage est de l'ordre de la performance spatiale. Elle permet de faire appel à l'expérience spatiale des élèves, une géographie expérientielle, sensible voire émotionnelle. Elle permet de comprendre que les territoires sont des productions sociales et que raconter c'est adopter un point de vue. Il s'agit également de donner à voir, de mettre en intrigue, et de faire des choix (lieux d'intérêt) de rendre visible des lieux invisibles. Ces pratiques du récit en classe d'histoire-géographie permettent de rendre lisible, intelligible les espaces géographiques étudiés et de développer l'esprit critique des élèves. Enfin, la mise en récit à l'aide d'outils numériques favorisent le développement des compétences informationnelles et numériques des élèves. La préparation, la création des récits nécessitent de naviguer dans des environnements numériques diversifiés : ENT, logiciels de cartographie, de photographie, de son, de vidéo... La mise en place de document hypermédia reposant sur la mise en lien de divers médias nécessite l'élaboration de récit cohérent et structuré source également d'apprentissage pour les élèves.

