

num@lille hg
e

DÉCEMBRE
2021



REPÉRAGE (S)

Le numérique pour travailler les repères en

Histoire ET Géographie

n° 11

COLLEGE

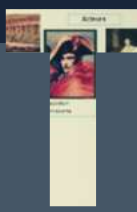
LYCEE

GRUPE NUMÉRIQUE
HISTOIRE-GÉOGRAPHIE



Région Hauts-de-France
REACTIF-02-7326038





Chères collègues, chers collègues,

Numalille est le bulletin d'information de l'académie de Lille consacré au numérique en histoire-géographie. Il est rédigé par le groupe académique numérique rassemblant douze professeurs d'histoire-géographie.

Après la compétence « raisonner » mise en valeur dans le numéro 9 (janvier 2021), nous avons décidé de consacrer cette nouvelle livraison de numalille hg à une autre compétence, placée au premier rang dans les programmes scolaires du collège comme du lycée : se repérer dans le temps et dans l'espace. Notre objectif est de montrer concrètement que le numérique peut favoriser le travail de repérage et contribuer ainsi à l'acquisition durable de repères historiques et géographiques durables chez nos élèves.

Bonne lecture !
Stéphane Henry
IA-IPR histoire-géographie en charge du numérique

Mots-clés du n°

- #REPERES
- #CHRONOLOGIE
- #FRISE
- #PARCOURS
- #GOOGLE EARTH
- #GEOCACHING
- #GEOHISTOIRE
- #RESS_NUM
- #EXERCISEURS

Des logos permettent d'identifier rapidement le degré de maîtrise du numérique nécessaire à l'enseignant pour s'emparer de la proposition et d'identifier avec clarté les niveaux d'enseignement visés. La contribution au CRCN (cadre de référence des compétences numériques - certification PIX) est également précisée, le cas échéant, dans chaque ressource.

Sommaire

- Pages 3 - 4** Travailler les repères temporels grâce à des applications
- Pages 5 - 9** Utiliser un globe virtuel : 10 usages de Google earth pour le repérage.
- Pages 10 - 12** Se repérer dans le temps et l'espace grâce à la carte narrative.
- Page 13** Focus outil "Maptoglobe".
- Pages 14** Travailler les repères spatio-temporels d'une période complexe.
- Pages 15 - 18** S'exercer sur les repères : flashcards, quiz collaboratifs, jeux de localisation.
- Page 19** Organiser un parcours de sortie scolaire grâce à une application.
- Page 20** Focus ressources "Quelques ressources issues du site disciplinaire".

Teaser



Les fiches éducol :



Se repérer dans l'espace :



Se repérer dans le temps :



Application Frise chronologique ENT neo

Se repérer dans le temps est l'une des compétences fondamentales de notre discipline. L'application Frise chronologique proposée dans l'ENT neo permet à chaque élève de construire individuellement les repères temporels au fil de l'année, de les situer, de les manipuler, de se les approprier et de les mémoriser durablement.

Par Céline De Vadder et Nathalie Jovenet

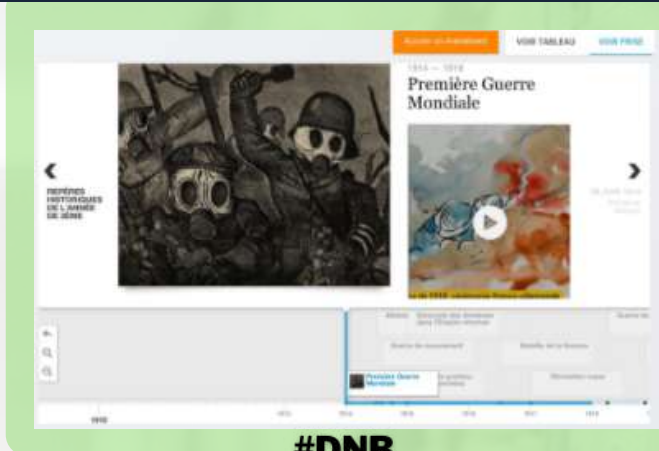
Pourquoi utiliser cette application ?

- Elle est **accessible** aux élèves et aux enseignants via l'ENT.
 - Elle est **facile** d'utilisation : il n'y a aucun prérequis.
 - Elle est **déclinable** quels que soient le cycle et le niveau.
- Il suffit de **se connecter à l'ENT** et de se rendre sur l'application Frise chronologique qui enregistre et conserve dans l'ENT de manière pérenne toutes les frises générées.

Construire son carnet de repères.

Cette activité est proposée en classe de 3ème. Elle a pour objectif de créer un "carnet de repères" tout au long de l'année.

Elle est introduite par une première séance qui se déroule en salle pupitre, à la fin du premier chapitre d'histoire. Au cours de cette séance, les élèves créent une frise chronologique personnelle et personnalisable qu'ils enrichiront de façon autonome au fil des chapitres ou séances.



#DNB

Les consignes données aux élèves :

- sur ENT, dans votre application Frise chronologique, créez une frise personnelle qui débute en 1914, la nommer "Repères historiques de l'année de 3ème".
- relevez tous les repères temporels importants du premier chapitre d'histoire et situez-les sur la frise.
- enrichissez chaque repère d'une image (ou une vidéo) et d'un texte court (personnages importants, principales caractéristiques, vocabulaire, etc.).
- au fur et à mesure des séances d'histoire, vous complétez cette frise afin d'obtenir en fin d'année un "carnet de repères" (imprimable) pour vos révisions de Brevet.

Etapes pour prendre en main la Frise chronologique de l'ENT neo



S'assurer que l'application vous a bien été partagée dans l'ENT, demander ce partage à votre administrateur si ce n'est pas le cas

Après avoir ouvert l'application, cliquez sur "créer une frise"

Lui donner un titre, éventuellement un descriptif et l'enregistrer

Etape 1

Laissez vous guider pour créer votre première frise chronologique

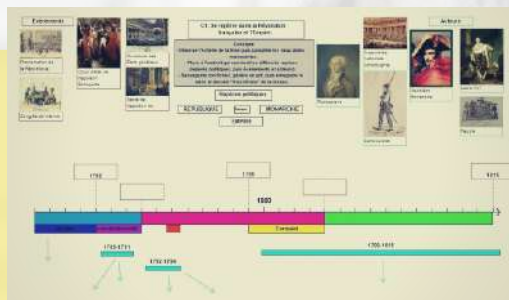


Lien vers le tutoriel : <https://view.genial.ly/618d50dcf06a710ddb5fc4e5>

Retour sur l'incontournable frise chronologique

frisechronos.fr est une application en ligne gratuite, facile d'utilisation. Elle permet de construire aisément une frise chronologique, en choisissant librement sa période de référence.

L'application facilite ainsi la mise en œuvre de la compétence « se repérer dans le temps » : les élèves intègrent événements, périodes, césures. L'outil favorise la mémorisation car les événements peuvent être illustrés par des images choisies par les élèves. L'application dispose de tutoriels embarqués pour se lancer dans la conception d'une première frise.



Un exemple de production d'élèves
<http://www.frisechronos.fr/>

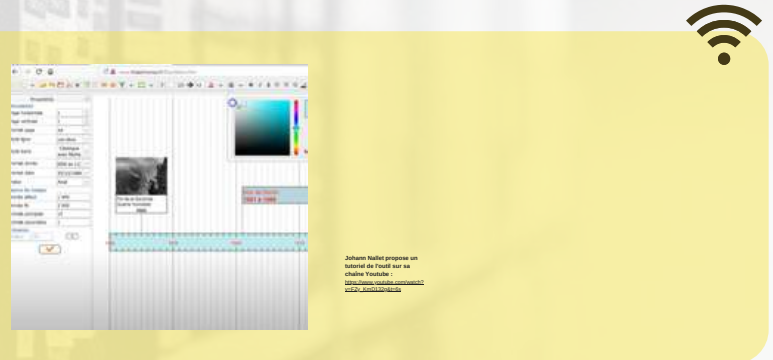


Des propositions d'usages... avec les élèves.

Sur le site disciplinaire, plusieurs propositions de travail, prenant pour contexte la Révolution française, s'appuient sur l'usage par des élèves de cette application de prise en main très rapide.

1

Céline De Vadder utilise cette application pour conclure un chapitre dense en repères. A l'issue de la séquence sur la période révolutionnaire, son activité permet aux élèves de réaliser un bilan chronologique et de faciliter ainsi la mémorisation des repères essentiels de la période.



2

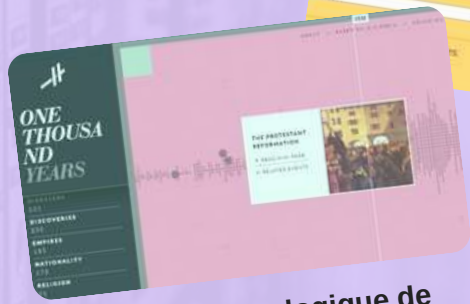


Lucie Boussemart, enseignante au collège Salengro de Saint-Martin Boulogne, propose aux élèves de choisir quatre événements à partir de quelques sites qui évoquent la Révolution française. L'objectif est de faire comprendre aux élèves la mise en place de la Terreur à partir de la figure de Robespierre.

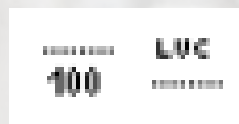
3

L'application permet également, pour le professeur, de préparer des frises pré-remplies à photocopier pour les élèves. On peut ainsi obtenir une frise vierge en érudant les dates et / ou la dénomination des événements.

Kronobase, un base de repères temporels, à consulter :
<https://www.kronobase.org/>



Une frise chronologique de l'histoire de l'humanité (en anglais) : <http://histography.io/>



LE REPÉRAGE SPATIAL AVEC GOOGLE EARTH

COLLEGE

LYCEE

Degré de maîtrise du numérique
débutant

Par Delphine Chiocci,
Vincent Guffroy et
Sébastien Lambert



Un usage méconnu : visualisation de l'emprise urbaine dans la baie de Tôkyô. Le professeur a ajouté sur l'orthophotographie aérienne de la baie, une carte issue du catalogue Rumsey, disponible dans l'outil Google Earth.

Google Earth est un outil bien connu des enseignants et du grand public. L'application est appréciée pour sa simplicité d'utilisation et son aspect visuel clair.

Cependant, si certaines fonctions sont bien connues des enseignants, des fonctionnalités largement méconnues peuvent devenir de formidables outils de localisation dans le contexte de la classe, en géographie, mais aussi en histoire.

L'outil est disponible en deux versions : une version logicielle



et une version en ligne



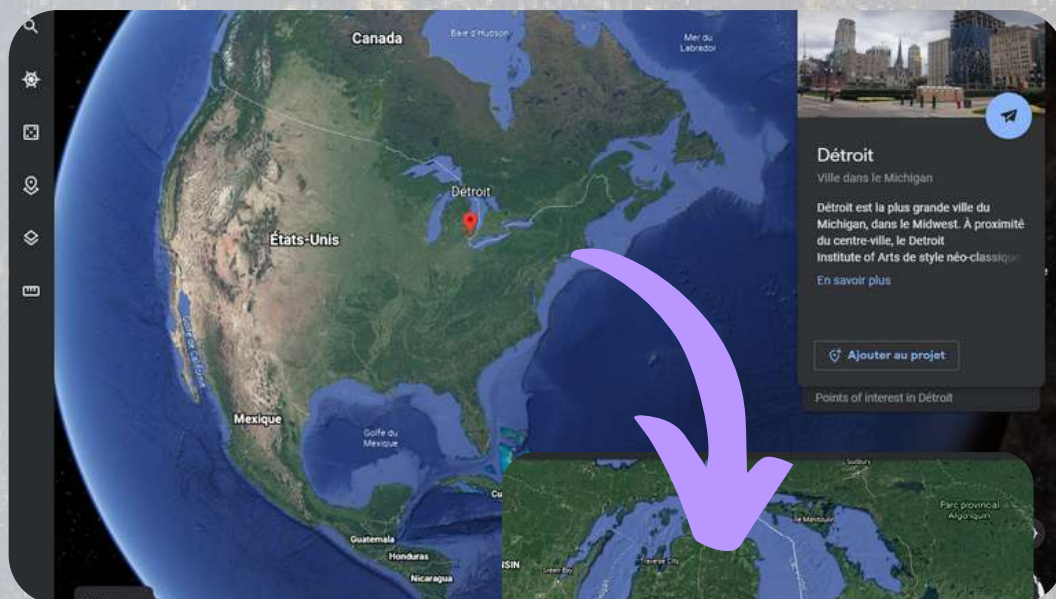
10 situations pour exercer le repérage avec l'outil

1

Localiser et situer l'étude de cas à grande échelle

Degré de maîtrise du numérique
débutant

Parmi les usages les plus simples de l'outil, l'enseignant peut aisément inscrire les lieux des études de cas dans l'espace. En effet, dans le souci de faire du vidéoprojecteur une "fenêtre ouverte sur le monde", il est facile de focaliser l'attention des élèves en se rapprochant progressivement du lieu.



Point tutoriel :

Il est possible d'enregistrer les lieux retenus afin de les retrouver aisément :



icône "ajouter un repère" dans la version logicielle.



rubrique "projets" dans la version en ligne

Cette approche scalaire, de la petite à la grande échelle, est propice à tout moment à l'exercice du repérage : localiser le lieu, et le situer par rapport aux ensembles géographiques connus des élèves. La mollette de la souris permet d'expliciter le raisonnement par échelle.

LE REPÉRAGE SPATIAL AVEC GOOGLE EARTH

SUITE



Degré de maîtrise du numérique débutant

2

Travailler les notions de distance et d'accessibilité



Réhabilitant sa fonction première, l'enseignant peut aussi utiliser le globe virtuel comme outil de simulation : calcul d'itinéraire, calcul de distance (routière ou aérienne). L'outil devient alors l'adjuvant d'une démarche géographique impliquant l'acteur individuel dans ses choix et ses pratiques spatiales.

Point tutoriel :



icone "règle" pour apprécier des distances aériennes.



Un exemple d'activité Elève : habiter l'aire urbaine de Paris

3

S'immerger dans les hyper-paysages

Google Earth peut aussi, avec quelques ajouts documentaires, proposer une expérience réellement immersive de visualisation des espaces. La version logicielle de Google Earth offre ainsi la possibilité de visualiser in situ des photographies panoramiques de lieux d'intérêt, en piochant dans des bases de données de fichiers KMZ/KML (format de fichier qui contiennent des données cartographiques). D'autres usages de ces fichiers peuvent être envisagés : certaines bases de données contiennent ainsi des lieux de mémoire, des tracés GPS, des gares, etc.

Point tutoriel :

Si plusieurs bases de données existent (outre l'indispensable streetview), évoquons [360cities](#), base très complète de panoramas urbains. Ci-dessous, un tutoriel.

Degré de maîtrise du numérique familial



Le tutoriel

<https://youtu.be/umjcEdDi2ro>

4

Visualiser un parcours

Google Earth offre la possibilité de fixer sur le globe les étapes d'un trajet quel qu'il soit comme matérialiser le parcours d'un navire dans le commerce triangulaire, visualiser le parcours d'un porte-conteneur ou d'un acteur de l'Histoire.



Point tutoriel :



Cette icône permet d'enregistrer un parcours sur le globe.

Un exemple d'activité

<http://www.voyages-virtuels.eu/voyages/term/term/tgeo.html>



Un site pionnier :



"voyages virtuels"

Ce site propose diverses activités autour de l'utilisation des ressources de l'outil Google Earth...

A connaître !

<http://www.voyages-virtuels.eu/>



Degré de maîtrise du numérique familial

LE REPÉRAGE SPATIAL AVEC GOOGLE EARTH

SUITE



Degré de maîtrise du numérique



familier

5

Convoquer toutes les échelles de l'espace et du temps

Le globe virtuel permet de jouer avec toutes les échelles.

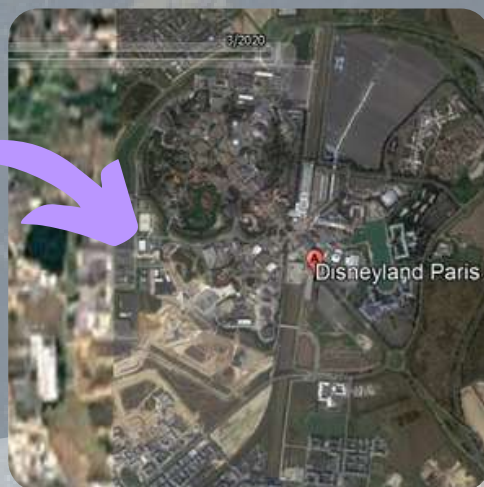
L'échelle du temps : la démarche diachronique.

Cette icône permet de mobiliser d'anciennes orthophotographies aériennes, favorisant la comparaison des transformations d'un lieu dans le temps.



Le site de Disneyland Paris : de 1985 à nos jours. La marqueterie des champs de la Brie a laissé place à un aménagement touristique majeur en Europe.

Disneyland Paris



Toutefois, cette fonction est parfois aléatoire, voire infructueuse : difficulté parfois de "remonter très loin dans le temps". Pour le territoire français, il faut privilégier le site <https://remonterletemps.ign.fr/> de l'IGN.

À gauche, les Grandes plaines américaines près de Felton, en Arkansas

Ci-dessous, un front pionnier à Bornéo.



La démarche pluriscalaire.

Nous y revenons brièvement : la navigation sur le globe favorise le changement d'échelle et facilite l'analyse géographique à différentes échelles.

La démarche transscalaire.

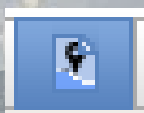
Cette démarche consiste à comparer des lieux différents à la même échelle géographique.

L'année de 6ème est marquée, en histoire comme en géographie, par la notion d'habiter. En géographie notamment, on s'intéresse à la variété et à la diversité des formes d'occupation/transformation de l'espace, déclinées en différents types : espaces à vocation agricole, métropoles, littoraux aménagés...).

Traiter ces thèmes nécessite ainsi une grande variété de paysages. Cela exige la localisation précise des lieux étudiés pour comprendre que les différences et les similitudes des pratiques de transformation de l'espace qui sont un phénomène mondial. On peut ainsi faire appel, en lanceur de cours, à la version en ligne de Google Earth pour visualiser ces transformations. C'est le cas sur ces deux images, qui permettent en un coup d'œil de comparer deux formes d'aménagement spatial d'espaces à vocation agricole.

Enregistrer une image Google Earth en Haute Définition

6



Point tutoriel :

Cette fonctionnalité assez récente permet de conserver une image de très bonne résolution ; la qualité maximale (4800 pixels x 2735) rendant possible de zoomer dans l'image ; image que l'on peut titrer et commenter.

Résolution : Qualité maximale (4800 x 2735)

Actuellement (1109 x 632)

1024x768

1280x720 (720 HD)

1920x1080 (1080 HD)

3840x2160 (4K UHD)

● Qualité maximale (4800 x 2735)

Éléments

- Titre et description
- Légende
- Échelle
- Boussole

Zone HTML

Mise à l'échelle : 100%

Attribution d'un style

Configuration de la carte

Enregistrer... Charger...

LE REPÉRAGE SPATIAL AVEC GOOGLE EARTH

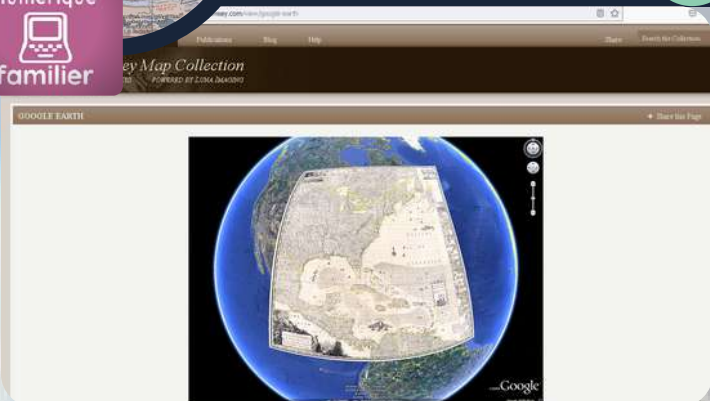
SUITE



7

Utiliser des cartes anciennes avec Google Earth

Degré de maîtrise du numérique familial



Capture d'écran du site de David Rumsey

David Rumsey est un collectionneur étatsunien de cartes du XVIème au XIXème siècle. Celles-ci sont transposables sur Google Earth d'une manière très simple, le catalogue étant disponible dans l'outil.

Pour cela, il faut que Google Earth soit installé sur votre ordinateur. Ensuite, suivez la démarche ci-contre.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS POSSIBLES

LA DÉMARCHE...

- Aller sur <https://www.davidrumsey.com/home>
- Cliquer sur « View collection »
- Descendre et cliquer sur « Launch Google Earth »
- Cliquer sur l'image du globe terrestre.
- Google Earth se lance avec les « Rumsey Historical Maps »
- Cliquer sur la carte désirée. Celle-ci s'affiche sur le globe.

Point tutorial :

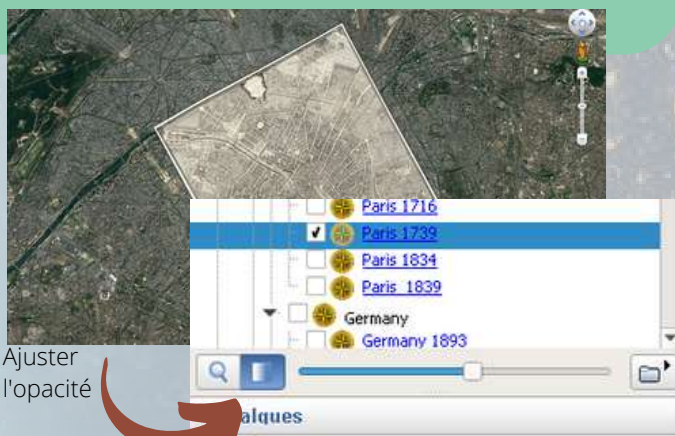
1/ Utiliser la carte de 1492 pour montrer que l'océan à l'ouest de l'Europe est inconnu.



2/ Utiliser la carte de l'Afrique en 1787 pour montrer que la plus grande partie du continent est inconnue avant les grandes explorations du XIXème siècle.



3/ Avec la carte de Tōkyō en 1892, il est possible de montrer l'extension de l'emprise urbaine de la ville sur la baie. Utiliser « ajuster l'opacité » situé sur la barre latérale de gauche pour être le plus visuel possible. La même utilisation est possible pour présenter l'étalement urbain à Paris avec des cartes de 1713, 1739, 1834 et 1839.



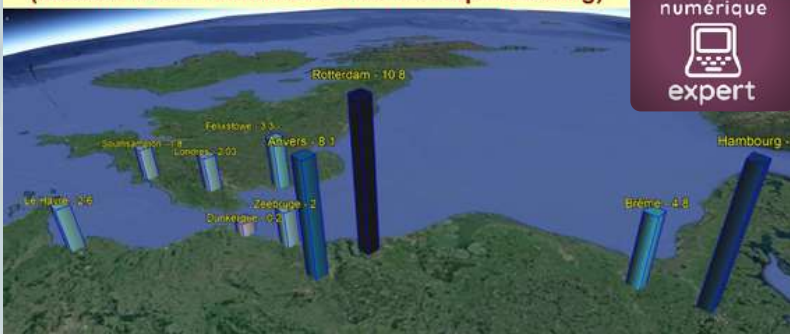
Ajuster l'opacité

INFORMATION ET DONNÉES Traiter des données

#PIX

Hierarchie des ports à conteneurs du Nord-Europe (millions d'EVP- chiffres de 2007-Worldportranking)

Degré de maîtrise du numérique expert



Géolocaliser des statistiques sur le globe

8

Un autre usage méconnu : Google Earth permet de géolocaliser des statistiques. En effet, avec l'appui d'un logiciel dédié "GE graph", il est possible de visualiser in situ des données. Ici, ces diagrammes en barre matérialisent la hiérarchie des ports de la Northern Range (critère : importance du trafic conteneurs). Attention, la réalisation d'un tel document n'est pas chose aisée, le logiciel étant à réserver aux experts du numérique.

LE REPÉRAGE SPATIAL AVEC GOOGLE EARTH

SUITE



Jouer à GeoguessR

9

Google Earth peut devenir une plateforme de jeu sérieux particulièrement intéressante pour susciter la curiosité des élèves. Le thème des représentations et de la perception des espaces peut ainsi être abordé de manière ludique à travers la plate-forme GeoguessR. Le principe est simple : le jeu utilise les données de Google Street View pour envoyer les joueuses et joueurs dans un lieu inconnu. Pour l'identifier, il faut se balader dans le paysage et dénicher les indices présents dans l'espace (panneaux, géosymboles, nom de rue, drapeaux, etc.). Une fois la localisation déterminée, le jeu demande de placer un repère sur la carte d'accompagnement, le plus précisément possible, pour gagner un maximum de points.

Degré de maîtrise du numérique familial



Si l'on peut regretter que la version gratuite soit limitée (seule l'option « monde » est disponible en illimité et peut s'avérer extrêmement difficile), l'idée est séduisante et permet aussi de remobiliser les compétences de repérage et de positionnement dans l'espace.



Pour accéder directement à la version gratuite de GeoguessR

<https://bit.ly/3CQkv8X>

10

Le fichier KMZ, support de localisation de l'étude de cas

- HABITER DUNKERQUE.kmz
Etude de Cas : le littoral industriel proche de Dunkerque
- HABITER DUNKERQUE
 - Dunkerque
 - Lien vers Marfret
Accéder au site d'un acteur MARFRET : <http://www.marfret.fr/fr/>
 - les limites du port
 - Limite est du port.
 - Limite ouest du port.
 - Comparons avec d'autres ports
 - Tilbury
 - Rotterdam
 - essai dunkerque porte conteneur9
 - Quelques quais (terminaux) vus du ciel
 - Quai des conteneurs
 - Quai ro-ro
 - Quais des minéraliers
 - Appontements pétroliers
 - Quelques industries autour de la zone ...
 - carte de la municipalité de Mardyck
 - Quelques petits plus

Point tutoriel :



Johann Nallet propose un tutoriel complet permettant d'aboutir à ce type de résultat.

https://www.youtube.com/watch?v=unb6s_Pf4IM





SE REPÉRER GRÂCE AUX CARTES NARRATIVES



Rendre compte d'une trajectoire : outils et pratiques

Se repérer pour raconter

La pratique de la cartographie peut être un levier efficace pour la mémorisation des repères géographiques, notamment dans la retranscription des trajectoires. En cela, l'outil "Ma carte narrative" de l'IGN offre des possibilités variées et une interface facile d'accès.

Par Manuel Péro
et Delphine Chiocci

#CRÉER UNE CARTE NARRATIVE



<https://macarte.ign.fr/carte-narrative/>

L'objet de notre propos porte sur les cartes narratives pouvant rendre compte de parcours de migrants, de touristes ou réaliser un repérage spatial.

Avant toute chose, il est nécessaire de créer sa propre carte ou d'en télécharger une existante. Il est possible de créer sa propre carte, avec figurés et éléments de légende. Par ailleurs, des points d'intérêt peuvent être directement légendés sur la carte.

Notre carte créée, il faut se rendre dans le menu "Mon compte" et cliquer sur "Créer une carte narrative". Une fois la carte narrative créée, le site IGN propose plusieurs modèles.

Deux des plus pertinents pour la compétence travaillée sont nommés "Volets" et "Étapes". Avec ce dernier, nous pouvons construire une narration détaillée, constituée de changements d'échelles, mais aussi utiliser plusieurs couches, tout en ayant à disposition des objets de la carte en volet latéral.

Le côté narratif se complète par la rubrique "Définir les étapes". Ainsi, un élève peut découvrir les problématiques d'une métropole ou d'un espace à faible densité en travaillant en parallèle la représentation cartographique.



Le tutoriel détaillé de l'IGN

<https://bit.ly/3ktv0Za>



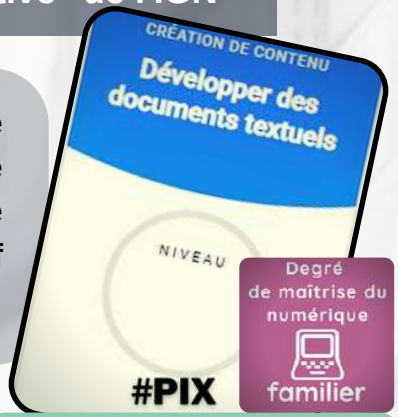


SE REPÉRER GRÂCE AUX CARTES NARRATIVES



Un parcours migratoire avec "Ma carte narrative" de l'IGN

En quatrième, le chapitre sur les migrations offre une opportunité de travailler concrètement sur la production cartographique et la narration par la carte. L'activité ici présentée peut ainsi être réalisée aussi bien en format papier qu'en format numérique, avec pour objectif premier la localisation rigoureuse des étapes du trajet.



Le recours au numérique, notamment aux outils de l'IGN, peut se révéler un atout dans la précision de cette localisation. En effet, le tracé des parcours migratoires, s'il est moins « intuitif » que sur un format papier, en est plus exact, et le recours à des échelles précises permet de prendre véritablement la mesure de l'expérience, de calculer le trajet estimé, d'identifier précisément les points de passages et les points de ruptures...

De plus, la carte narrative IGN est évolutive, ce qui permet aux élèves de reprendre leurs travaux, d'y ajouter détails et éléments manquants, sans risquer la rature. Les possibilités sont ainsi nombreuses : on peut se contenter d'une carte, ou aller plus loin et construire le récit qui l'accompagne, comme présenté dans la fiche mise à disposition ici.

La fiche activité <https://bit.ly/3kNSgIQ>

Cartographie expérimentale : cartographier un parcours migratoire

Géo chap. 3 Appropriation	Objectif de l'étude de cas : Cartographier un parcours migratoire en s'appuyant sur des témoignages de migrants.	Compétences : <input type="checkbox"/> Pratiquer différents langages <input type="checkbox"/> Localiser et situer <input type="checkbox"/> REC - création de contenu / développer des documents textuels
-------------------------------------	--	--

La cartographie expérimentale est une branche de la cartographie, qui s'appuie sur les codes géographiques, mais aussi sur les expériences personnelles, la sensibilité et le sens artistique des cartographes. « Elle permet de rendre "de plain fouet" dans la carte, d'y faire figurer les "sentiments" au plus des "informations" ». « À vous de tenter l'expérience, en transformant en carte l'un des récits migratoires à votre disposition. Suivez les étapes... et votre imagination ! »

Étape 1 : J'analyse le parcours choisi

- Je le situe géographiquement.
- Je relève dans le texte les informations que nous pouvons cartographier : pays de départ, pays d'arrivée, espaces et lieux traversés, transports, résidences, difficultés rencontrées, dangers, obstacles...
- Je prends des notes sur l'aspect du trajet : prénom, nationalité, âge approximatif, raisons du départ, difficultés rencontrées...

Étape 2 : En groupe, nous réfléchissons à notre carte :

- Nous mettons en commun nos informations.
- Nous vérifions en navigant sur le site MaCarte.IGN les figurés et les modes de représentation disponibles (le mode Europe est le plus adapté).

+ Un outil pour construire des cartes évolutives

HistoAtlas, créé par Maxence Martin, est un logiciel libre et gratuit permettant de dessiner et de visualiser des cartes historiques.



Si vous souhaitez créer une carte dont les aplats changent en fonction des données historiques, ce logiciel est idéal. Par le jeu de couches - à l'image des calques dans un logiciel de retouche photo - vous pouvez colorier une zone, puis en faire apparaître une autre par un clic sur une autre couche. Ces couches servent de légende, il est en effet possible de les éditer et d'y ajouter un texte de description. Ainsi, les exemples d'utilisation sont infinis. L'évolution de l'Empire romain, les guerres de religion en Europe au XVIème siècle ou la construction européenne aux XXème/XXIème siècles sont autant d'exemples de cartes qui peuvent être créées assez facilement.

#PLAN_DE_TRAVAIL

Le tutoriel détaillé <https://bit.ly/30ebdpt>



SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE GRÂCE À LA CARTE NARRATIVE

Travailler avec StoryMaps

Par Manuel Péro

StoryMap
Maps that tell stories.

Dans les programmes d'histoire-géographie, nous rencontrons des parcours de vie (le poilu de la Première Guerre mondiale, le résistant de la Seconde Guerre mondiale, le touriste ou le migrant international en géographie), avec parfois des difficultés à rendre ces itinéraires concrets aux yeux des élèves.

Storymaps répond à ce besoin. Ce site, entièrement gratuit et aisé d'utilisation, permet de créer des itinéraires dynamiques et de prendre la pleine mesure des témoignages rencontrés, relatant ainsi les voyages et périple individuels de personnages d'intérêt. Ci-dessous, un exemple de tutoriel "papier" proposé aux collégiens de 4ème. Il est possible de baser ces travaux sur les témoignages de migrants disponibles sur le portail :

<http://iamamigrant.org>

Retrouvez une sélection de travaux sur le site du professeur !



Et si un robot permettait aux jeunes élèves de revenir sur un point de méthode...

Point méthode : se repérer dans l'espace

Par Sébastien Lambert



#POINT_METHODE



Cette animation, clé en main, propose aux élèves trois petits exercices pour manipuler le repérage spatial.

À tester en ligne :

<https://view.genial.ly/5f08837d016f910d1268704f>

avec Maptoglobe



Par Dimitri Saputa

maptoglobe.com permet de créer un globe en utilisant un planisphère téléchargé ou un planisphère vierge transformé. Nous vous montrons comment le générer et comment l'insérer dans [genially](http://genially.com) pour construire une activité de repérage dans l'espace. Il vous suffira de cliquer sur les images pour les visualiser en plein écran.

1 Créer un globe



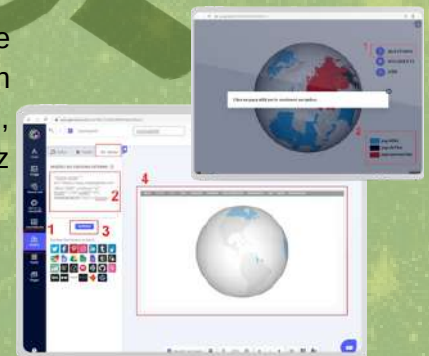
Rendez-vous sur le site maptoglobe.com de préférence en utilisant le navigateur Chrome qui comporte l'option "traduire la page en français". Appuyez sur l'onglet "Image" et insérez un planisphère et un fond. Le planisphère se transforme automatiquement en globe. Vous pouvez régler l'intensité lumineuse dans l'onglet "Option". Vous n'avez plus qu'à sauvegarder et copier le lien de partage.



2 Insérer son globe dans genially

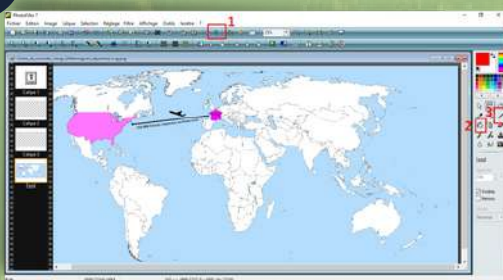


Collez le lien copié dans un générateur d'iframe comme <http://dahane0.free.fr/generateur/iframe.html> et générez un code d'intégration. Déposez le code dans le menu "Insérer", puis l'onglet "Autres" de [genially](http://genially.com). Vous pouvez redimensionner la page insérée afin de masquer le menu.



Sur les parties latérales, vous pourrez superposer une légende, des consignes, des documents complémentaires et des éléments interactifs. Il est conseillé d'utiliser le navigateur Chrome pour un affichage optimal.

3 Transformer un planisphère vierge



Si vous souhaitez construire votre propre planisphère avant de générer un globe, vous pouvez insérer cette [carte vierge](#) et la transformer dans [Photofiltre 7](#). Ainsi, vous ajouterez des plages de couleur, des zones de texte, des figurés ponctuels tels que des flèches et éventuellement des pictogrammes téléchargés sur des sites comme freepng.fr.

4 Insérer des marqueurs sur un globe terrestre 3D

Le site maptoglobe.com ne vous permet pas d'insérer des marqueurs sur vos globes. En revanche, avec la nouvelle fonction "3D Model" de thinglink.com, il est possible de charger [ce globe 3D](#) et de positionner sur la surface terrestre des marqueurs qui renvoient vers une image, une vidéo, un site internet, un contenu intégré type [genially](http://genially.com), etc.



L'application en ligne :

<https://www.maptoglobe.com>

avec **MAPTOGLOBE**

Par Frank Gilson

En terminale générale, pour comprendre la Seconde Guerre mondiale, les élèves doivent connaître les protagonistes, les phases de la guerre et les théâtres d'opération. Pour favoriser l'identification des dates, des acteurs et des grandes périodes et pour bien mettre en relation les faits en les intégrant dans leur dimension spatiale, les élèves manipulent un globe terrestre intégré dans une page genially sur lequel a été représentée une carte des principales batailles du conflit.

Le site maptoglobe.com permet de réaliser et de conserver le globe réalisé avec une image de fond correspondant à **un décor immersif d'une salle d'opérations militaires**. La même image est choisie pour le Genially pour que l'intégration soit rendue la plus invisible possible. Dans la mesure où aucune carte ne regroupait à la fois et de manière satisfaisante et riche l'expansion de l'Axe puis les victoires des Alliés, **la carte a été réalisée à partir d'un modèle vierge amendé**. Elle comporte alors peu de mentions écrites ; seuls quelques noms de pays, des flèches de couleurs différentes selon les belligérants et des lettres placées près d'elles sont apposés. Des représentations figurées de chars de combat, de destroyers, de sous-marins, d'avions ou d'explosions sont ajoutées pour aider les élèves à identifier chaque événement.



<https://dgxy.link/maptoglobe-WW2>

L'objectif de l'activité est de **faire travailler les élèves sur les repères spatio-temporels** de la Seconde Guerre mondiale pour travailler le **raisonnement** entre la carte et une frise chronologique illustrée réalisée sur [Thinglink](https://thinglink.com) et disposée de part et d'autre du globe. En consultant le globe, **les élèves doivent alors retrouver à quel événement des théâtres d'opération français, européen, africain, asiatique ou pacifique fait référence telle ou telle flèche présente sur la carte**.

Pour complexifier l'activité et accentuer le raisonnement, toutes les dates ne sont pas représentées sur la carte. Les élèves complètent alors progressivement un formulaire papier qui peut aussi être disponible numériquement. Une **différenciation** est également proposée ; les élèves qui le souhaitent peuvent demander « **un soutien logistique** » en consultant d'autres cartes (cf. « plus d'infos »). A l'inverse, un élève qui aurait effectué le travail plus rapidement peut résoudre une autre énigme en cliquant sur le logo « **Enigma** » présent sur le téléphone disposé sur la première page de l'activité : en observant trois affiches, il doit retrouver un lieu et un événement, la chute de Singapour.

L'activité intitulée « **Kriegsspiel** » en référence aux jeux de guerre proposés aux officiers prussiens depuis le XIXème siècle et **l'usage personnalisé du globe permettent aux élèves de prendre pleinement la mesure de la dimension planétaire du conflit**. En zoomant comme ils le souhaitent sur ordinateur ou leur téléphone, ils peuvent davantage se focaliser sur tel ou tel mouvement stratégique et l'articuler avec sa dimension spatiale. **Le moment pédagogique peut être réalisé en une vingtaine de minutes**. L'activité peut être corrigée en classe, mais elle peut aussi se faire à distance et de manière décalée en demandant aux élèves de refaire l'activité sur un exerciceur en ligne qui leur permettra de trouver toutes les bonnes réponses.

EXERCER ET MÉMORISER LES REPÈRES À L'AIDE DE QUIZ ET D'EXERCISEURS



Degré de maîtrise du numérique
débutant

<https://quizlet.com/fr-fr>
Des outils d'apprentissage et des flashcards pour tous les niveaux.

JOUER POUR APPRENDRE

Par Morgane Philippot et Nicolas Kessler



Les jeux sérieux, et plus particulièrement les quiz, constituent un excellent levier pour faciliter l'acquisition et la mémorisation des repères par les élèves.



Le jeu numérique au service des apprentissages
Académie d'Aix-marseille

En savoir plus : Un parcours magistère en auto-inscription est disponible : "Le jeu numérique au service des apprentissages", Académie d'Aix Marseille



Le jeu contribue à motiver les élèves : motivation extrinsèque, liée à la nouveauté de la situation, mais aussi motivation intrinsèque, induite par le mécanisme même du jeu : défi, compétition, collaboration entre les participants.

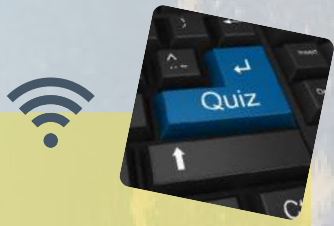


Il participe au développement d'une gymnastique mentale (répétition de tâches simples) développe l'intuition et la mémoire à long terme : on se souvient mieux et plus longtemps d'une information quand on l'a convoquée parce qu'on en avait besoin.



Le jeu permet de jouer sur les émotions. Il développe l'estime de soi : l'élève peut relancer la partie ; il n'y a pas de jugement de valeur, seulement le résultat d'une action ponctuelle. Les quiz déclenchent des émotions positives sur le comportement des joueurs : le jeu permet une libération du « neurotransmetteur du bonheur », la dopamine, qui stimule la réflexion. Chez les 11-19 ans, le cerveau est particulièrement réceptif à cette neurohormone. Ces émotions contribuent puissamment à la mémorisation et à la compréhension.

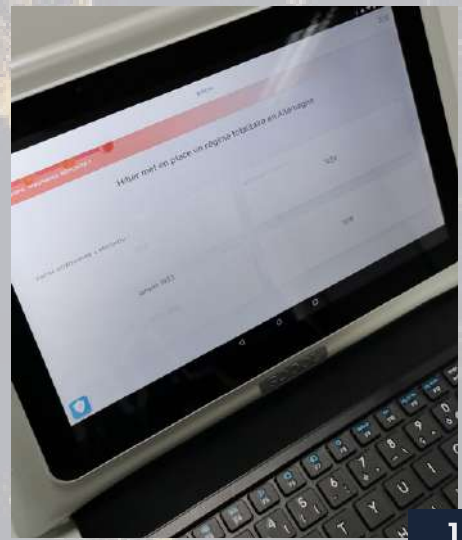
Enfin le statut de l'erreur change radicalement : un élève qui a échoué peut recommencer jusqu'à réussir et le caractère ludique de l'activité l'y incite fortement.



NOS PRÉFÉRENCES

<https://quizziz.com>
Permet aux enseignants : de proposer des évaluations formatives et ludiques.

<https://quizlet.com/fr-fr>
Des outils d'apprentissage et des flashcards pour tous les niveaux.



LES REPÈRES GÉOGRAPHIQUES GRÂCE AUX EXERCISEURS



Outil 1 : Quizizz #ÉMULATION



Par Morgane Philippot et Nicolas Kessler

Quizizz est sans doute l'outil le plus simple et le plus ergonomique pour l'enseignant qui souhaite proposer des quiz à ses élèves.

Avant tout il est extrêmement facile à prendre en main - si facile qu'il est envisageable de laisser les élèves concevoir eux-mêmes leur propre évaluation. Ensuite, il propose un moteur de recherche qui permet au professeur d'avoir accès à une très riche banque de données rassemblant des milliers de questions portant sur la plupart des aspects des programmes d'histoire-géographie du collège et du lycée.

Les élèves n'ont pas besoin de s'inscrire. Ils n'ont besoin que d'un code fourni par l'enseignant. Ils peuvent jouer sur une tablette, un ordinateur et un téléphone. Les questions sont affichées dans un ordre aléatoire, ce qui réduit les possibilités d'échange de réponses. Leur score s'affiche en temps réel, accompagné d'animations et de récompenses parfois drôles. Enfin, les résultats peuvent être facilement exportés sous forme de tableau.



Outil 2 : Quizlet

Quizlet est un site internet d'aide à la mémorisation conçu en 2005 par l'Américain Andrew Sutherland. Il repose sur la conception d'une collection de flashcards numériques, automatiquement associées à un certain nombre d'applications pédagogiques plus ou moins ludiques : QCM, test, jeu d'association, jeu vidéo...

Le principe est simple : l'enseignant crée une série de cartes, combinant termes, définitions, chiffres et dates mais aussi images, issues d'une banque de données assez complète. Il peut projeter ses cartes, en les retournant à volonté, les faire lire par un synthétiseur vocal, mais aussi s'en servir pour générer un clic un large panel d'activités, facilement partageables avec les élèves par l'intermédiaire d'un simple lien.

Parmi les activités proposées, la plus innovante est sans doute le quiz collaboratif : les élèves sont aléatoirement répartis en groupes de trois ou quatre. Un terme est proposé au groupe. Chaque élève voit apparaître quatre dates/définitions/images. Un seul des membres du groupe voit apparaître la bonne réponse. Toute erreur provoque l'échec de l'ensemble du groupe. Les élèves sont donc obligés de développer des stratégies originales et efficaces de coopération.

#MÉTACOGNITION





De nombreux exercices permettant de travailler la compétence "se repérer dans l'espace" sont accessibles en ligne et ne nécessitent pas de compétence particulière du professeur.



Par Jauris Cichanski

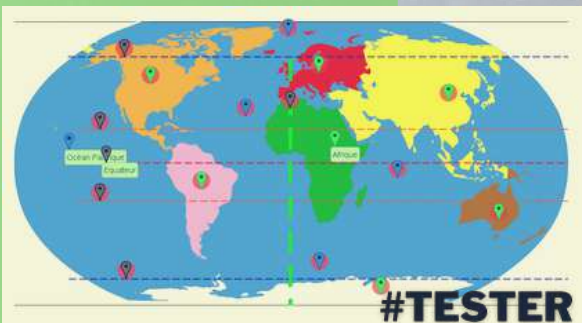
Jeux-géographiques.com

Parmi les plus connus et les plus ludiques, jeux-geographiques possède une catégorie "révisions brevet" qui permet de travailler les repères principaux de France mais aussi des territoires d'outre-mer et des pays de l'Union Européenne. Il possède toutefois un inconvénient : il n'est pas possible de suivre le travail des élèves à distance.

#S_ENTRAÎNER



LearningApps.org



Cet exerciceur a l'avantage de proposer des modules prêts à être réutilisés comme celui-ci créé par Alice Lejeune. Le professeur peut aussi créer ses propres exercices à partir d'un fond de carte et placer lui-même ses balises. De nombreux modules sont déjà disponibles afin d'exercer les élèves à cette compétence.



Le planisphère



Les régions métropolitaines



L'UE et l'espace Schengen

Tactileo



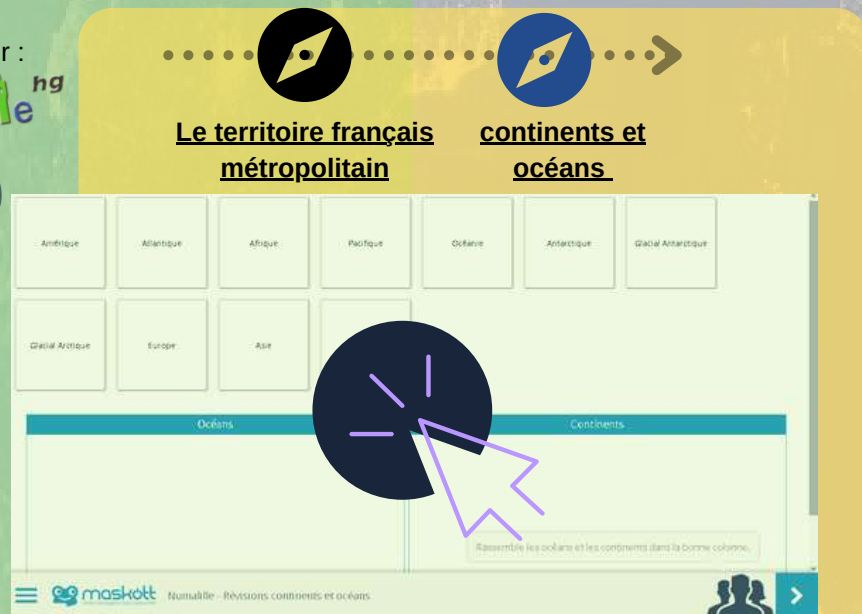
Une présentation de l'outil dans le numéro 8 de Numalille à (re)découvrir :

#TESTER

num@lille

8

2 modules à copier pour récupérer les résultats de vos élèves.



A connaître, la collection de jeux de localisation de Lumni...



Par Sébastien Lambert

#MÉTACOGNITION

Learning Apps, évoqué précédemment, propose également la possibilité de construire des applications susceptibles d'entraîner les élèves au repérage chronologique.

Parmi celles-ci :

- "Classement sur un axe" : ordonner des événements dans le cadre d'une période.
- "Ordre simple" : retrouver l'ordre chronologique d'une succession d'étapes.
- "Jeu de paires" : mémoriser durablement des dates et leurs événements associés.



Cliquer sur les images pour un exemple.



La "Digitale", créée par E. Zimmert, propose un panel d'applications, simples et prêtes à l'emploi, sans connaissance experte du numérique.

LA DIGITALE

Parmi ces applications, la rubrique "Digitools" propose une petite fonctionnalité appelée "cartes", permettant de réaliser facilement une collection de flashcards numériques.

Il faut remplir un formulaire succinct pour créer chaque carte-repère : texte recto, texte verso... éventuellement image recto et image verso.



#FLASHCARDS

Digitools


<https://ladigitale.dev/digitools/cartes/>

← CARTES

Créez ci-dessous une série de cartes composées d'un recto (image et/ou texte) et d'un verso (image et/ou texte).

Les images sont affichées avec une taille de 320px x 220px. Digitools n'héberge aucun contenu personnel, mais vous pouvez utiliser des services comme Postimage pour téléverser et utiliser vos propres images.

Texte recto

Texte... (max. 50 caractères)

Image recto

Lien vers une image...

Texte verso

Texte... (max. 100 caractères)

Image verso

Lien vers une image...

A connaître, la collection des vidéos Lumni XXème siècle classées par ordre chronologique dans la "fresque".


<https://enseignants.lumni.fr/videos/fresque>

Se repérer dans l'espace avec le Géocaching

Un outil **ACTIONBOUND** SMARTPHONE

COLLEGE



Degré de maîtrise du numérique



Par Dimitri Saputa

Actionbound permet de proposer un jeu de piste à vos élèves. Le parcours est créé sur le site [Actionbound.com](https://www.actionbound.com) (utiliser le navigateur google chrome pour traduire la page). Les élèves téléchargent l'application **Actionbound** sur leur appareil mobile Android ou IOS. Ils scannent le QR Code du parcours proposé et c'est parti ! Tout le parcours s'effectue ensuite hors connexion !

#RENCONTRER



Sur les traces de Charles Debarge



Le parcours historique que l'on vous propose de découvrir s'intéresse au passé de Harnes dans le bassin minier du Nord-Pas de Calais. Le scénario du jeu de piste s'appuie sur l'histoire du résistant local Charles Debarge afin de faire découvrir la grande grève des mineurs de 1941.

Durant le parcours, les élèves réalisent des actions permettant de développer différentes compétences pédagogiques dans un cadre ludique.

Find spot



Trouver un lieu à partir d'une énigme pour gagner 100 points. La recherche peut s'effectuer avec ou sans plan interactif et avec ou sans flèche directionnelle.



Prendre un selfie sur le lieu trouvé.



Mission



Scan code



Trouver un tube caché à proximité du lieu trouvé, lire le document qui y est inséré et scanner le code au dos pour gagner 100 points.



Découvrir des informations sur des lieux, des personnages et des événements en visionnant une vidéo ou en lisant un texte.

Information



Quiz



Répondre à une question à choix multiple pour obtenir 100 points en s'aidant des informations découvertes précédemment et du document caché.

#ÉMULATION



Résultats



Le parcours est accompli quand les élèves ont trouvé huit lieux dans la ville, déniché les documents cachés dans chacun d'eux et répondu à chaque question quiz associé. Le professeur récupère le score des élèves sur le site [Actionbound.com](https://www.actionbound.com).

Vous voulez créer votre propre parcours. Aidez-vous de ce tutoriel : <https://www.youtube.com/embed/UsMhywLIsHg>
Sinon, découvrez les parcours déjà créés et libres d'utilisation avec la fonction "rechercher" de l'application.

SE REPÉRER...

COLLEGE

Des propositions issues du site académique



Degré de maîtrise du numérique familier

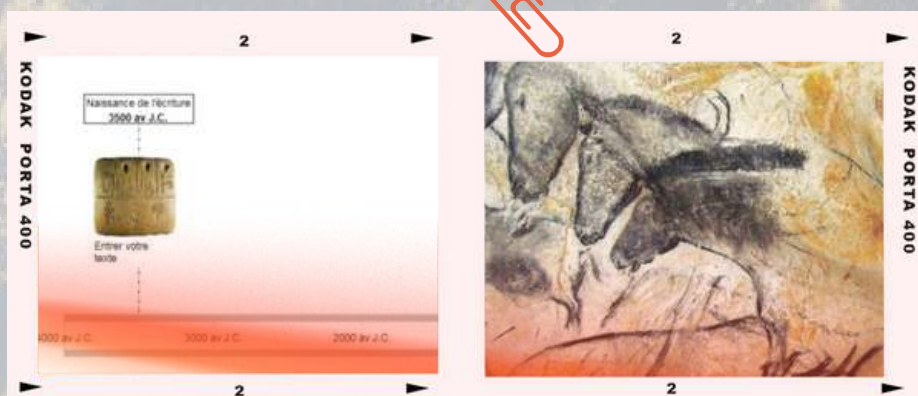
Par Sébastien Lambert

Le site académique disciplinaire dispose de plusieurs scénarios pédagogiques proposant de travailler le repérage spatio-temporel. Des travaux que l'on peut s'approprier... Des démarches dont on peut s'inspirer...

La longue histoire de l'humanité et des migrations. La chronologie en AP

En lien avec le premier sous-thème de la classe de 6ème (La longue histoire de l'humanité et des migrations), l'accompagnement personnalisé peut être l'occasion de réfléchir aux sens des repères historiques et d'aborder ainsi la construction de la chronologie.

Une proposition de **David Dubar** et **Laurent Seillier**.



Exemples de mise en œuvre de la compétence « se repérer dans le temps, construire des repères historiques »

Présentation de séances autour de la frise chronologique et du site frisechronos.fr (la longue histoire de l'humanité et des migrations en 6ème, AP autour du thème 1 en 6ème, construction d'une frise annuelle en 3ème).

Une proposition d'**Elodie Desbiens**.



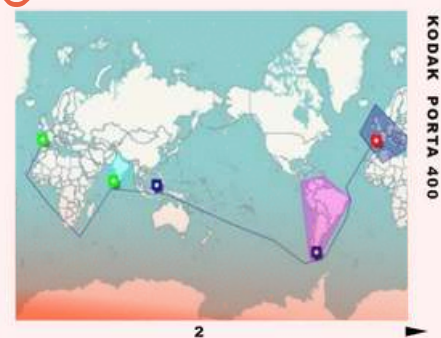
Du côté des TraAM...

De l'imaginaire au réel : voyage entre histoire et géographie par des narrations numériques.

Comment la narration par le numérique peut-elle lier histoire et géographie ? Telle est la problématique à laquelle ce scénario propose une piste de réponse.

En amorce de la leçon de cinquième sur « Le monde au temps de Charles Quint et Soliman le Magnifique », les élèves deviennent les acteurs des Grandes Découvertes avec pour objectifs de rédiger un journal de bord et de réaliser la carte de leur expédition.

L'intérêt de l'activité repose sur sa capacité à captiver les élèves et à leur faire prendre conscience des bouleversements dans les représentations de l'époque.



Le numérique permet alors de rendre concrets ces moments historiques et de les incarner au travers d'une narration. Cette activité inclusive assure une différenciation pour chaque élève. De plus, elle est réalisable entièrement sous format numérique ou sous une forme hybride. Chacun peut donc se l'approprier.

Une proposition de **Baptiste Marque**.

Le site académique disciplinaire :

<https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/>





OUTILS & RESSOURCES



cités dans ce numéro

LearningApps

<https://learningapps.org/>

Un site pour les repères historiques

<https://www.jeux-historiques.com/>

Un site pour les repères géographiques

<https://www.jeux-geographiques.com/>

Créer des modules divers et ludiques

<https://edu.tactileo.fr/logon>

Une application de jeu de piste

<https://en.actionbound.com>

Une carte IGN pour Minecraft

<https://minecraft.ign.fr>

Frise chronologique

dans l'ENT "Néo"

Frisechrono

<http://www.frisechronos.fr/>

Kronobase

<https://www.kronobase.org/>

Google Earth en ligne

<https://earth.google.com/web/>

Ma Carte narrative IGN

<https://macarte.ign.fr/carte-narrative/>

HistoAtlas

<http://www.histoatlas.org/>

StoryMap

<https://storymap.knightlab.com>

MapToGlobe

<https://www.maptoglobe.com>

Cartes de la "Digitale"

<https://ladigitale.dev/digitools/cartes/>



#VEILLE



Trouver de nouveaux scénarios pédagogiques.



Eduscol hg sur Twitter



Le site académique

ANCIENS num@lille hg



Numalille hg n°10 - spécial "l'espace proche en géographie"



Numalille hg n°9 - spécial "Raisonnement en histoire-géographie grâce au numérique"



Numalille hg n°8 - spécial "Enseigner en distanciel : exemples de démarches"



Numalille hg n°7 - spécial : "Enseigner la ville et les espaces urbains grâce au numérique"

num@lille hg n°11



À connaître, la collection vidéo de Lumni...

- Nous remercions les contributeurs du site disciplinaire et les auteurs mentionnés dans ce bulletin pour leurs travaux respectifs : Lucie Boussemart, Baptiste Marque, Maxence Martin, Johann Nallet, Emmanuel Zimmert et Jean-Marc Kiener.
- **Membres du groupe numérique 2021-2022 :** Delphine Chiocci, Céline De Vadder, Frank Gilson (référent TraAM HG), Vincent Guffroy, Nathalie Jovenet, Nicolas Kessler, Manuel Péro, Morgane Philippot, Dimitri Saputa.
- **Coordination :** Jauris Cichanski et Sébastien Lambert (IAN HG).
- **Pilotage :** Stéphane Henry, IA-IPR histoire géographie.



Pour retrouver Numalille en ligne



Adresse d'hébergement du bulletin numérique numalille hg n°11 : <https://pedagogie.ac-lille.fr/histoire-geographie/category/rubrique4/numalille/>