

Fiche présentation du scénario Identifiant°

Donner un identifiant type nom académie_numéro

Loy Baptiste

Le titre du fichier reprendra cet identifiant

Intitulé du scénario numérique	Brochure interactive : ma ville durant les guerres du XXe siècle.
Capacité (s)	
Cycle	Terminal
Niveau	Première STMG
Place dans le programme	Histoire : Chapitre 2A : L'Europe, un espace marqué par deux conflits mondiaux Géographie : Chapitre 1B : La région du lycée.
Compétences travaillées	I.1. Identifier et localiser I.2. Changer les échelles et mettre en relation. II. 1. Exploiter et confronter les informations. II.2. Synthétiser les informations. II.3. Utiliser les TIC. III.1. Développer son expression personnelle.
Problématique de la leçon	Quelles ont été les conséquences des deux conflits mondiaux sur mon espace proche, Noyon ? Quelles traces ont laissé les deux conflits mondiaux dans mon espace proche ?
Outils /ressources numériques	Hardware : Téléphones portables des élèves, classe mobile de tablettes (Balibom 22), Salle informatique. Software : Labo-Langues du Livre Scolaire (permet d'enregistrer et d'exporter sous forme de lien), ENT Leo (Centralisation des documents, plate-forme collaborative, MadMagz)
Ressources Éduthèque	<input type="checkbox"/> oui

éventuellement	Ressource (s) : ✓ non
Modalité dominante	<input type="checkbox"/> Travail en autonomie <input checked="" type="checkbox"/> Travail collaboratif <input checked="" type="checkbox"/> Synchrone <input type="checkbox"/> Asynchrone
Temps	6 Heures Séance 1 : Utilisation de cartes interactives et de frises chronologiques pour émettre des hypothèses : quelle est la situation de Noyon tout au long de la Première Guerre mondiale ? Quelle est la situation de Noyon tout au long de la Seconde Guerre mondiale ? Préparation de questions pour la visite. Séance 2 : Visite de Noyon avec les animateurs des Ateliers du Patrimoine, autour des traces laissées par les guerres dans la ville. Les élèves prennent les différents lieux en photographie (utilisation pédagogique du téléphone portable) + prise de notes. Séance 3 : Discussion autour de la visite. Répartition des élèves en groupes sur chacun des lieux emblématiques. Centralisation des photographies sur l'ENT Leo + préparation de la mise en page du magazine au brouillon. Séance 4 : Fin de la mise en page au brouillon + réalisation de cette mise en page sur MagMaz. Séance 5 : Enregistrement des commentaires et ajout des sons. Séance 6 : visionnage des différentes séquences en classe, critiques par le groupe, modifications. Montage du magazine par le groupe classe et publication sur le site du lycée.
Hypothèse de départ : en quoi le numérique est-il un facilitateur d'apprentissage et d'acquisition de la compétence ?	Le numérique permet aux élèves de dépasser l'écrit. En effet, ces élèves sont très intéressés et très dynamiques en classe à l'oral (cours dialogué, groupes ...) mais rechignent à travailler à l'écrit. L'utilisation du numérique doit donc leur permettre de faire le lien entre oral et écrit, leur montrer que l'écrit peut structurer l'oral et le rendre plus pertinent et plus rigoureux.

	De plus, la réalisation d'un magazine numérique, qui sera diffusé sur le site du lycée, peut participer de la mise en valeur de cette classe dont les élèves ont tendance à se dévaloriser.
Auteur (s)	Baptiste Loy

Scénario numérique testé en classe (estimation)	<input type="checkbox"/> octobre <input type="checkbox"/> novembre <input type="checkbox"/> décembre <input checked="" type="checkbox"/> janvier	<input checked="" type="checkbox"/> février <input checked="" type="checkbox"/> mars <input type="checkbox"/> avril <input type="checkbox"/> mai
--	---	---

Pour les auteurs = cette fiche doit être synthétique. Elle présente un scénario.