

LA LETTRE D'INFORMATION NUMÉRIQUE HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

SOMMAIRE

I/ Ressources et pratiques pédagogiques

- Un dossier interactif sur la différenciation en histoire-géographie
- Des scénarios pédagogiques pour analyser et faire produire des récits avec le numérique

Actualités Éduscol

- Simone Veil, un parcours dans l'histoire du XXe siècle
- Outils pour comprendre et enseigner les littoraux

Webséries

- La série Résotuto
- Le château de Versailles à vol d'oiseau

II/ Nouveautés des ressources numériques

- Deux ressources sur la ludification en histoire géographique

Jeux sérieux, jeux d'évasion

- Trois propositions de jeux numériques pour le lycée

Tester l'intelligence artificielle

- Présentation de Quizbot, Quiz Wizard et Dalle-E 2

III/ Actualité académique

I/ Ressources et pratiques pédagogiques

@rmorinum, la lettre d'information dédiée aux usages pédagogiques du numérique réalisée par l'académie de Rennes, consacre son premier numéro à la différenciation en histoire-géographie.



Comment analyser et faire produire des récits en classe d'histoire-géographie avec le numérique ?

L'académie de Montpellier propose six scénarios pédagogiques sur les thèmes suivants : spatialiser le récit d'acteurs, raconter le territoire, convoquer le sensible pour concevoir un récit en géographie.

Les documents à télécharger sont ici



Actualités ÉDUSCOL

Simone Veil, un parcours dans l'histoire du XXe siècle

Une page @Éduscol dédiée à **Simone Veil** présente les liens possibles avec les programmes, des ressources numériques et des scénarios pédagogiques.



Webséries

Le site Lumni.fr propose **Résotuto**, une série de vingt vidéos pour guider les jeunes vers un usage éclairé des réseaux sociaux.



Outils pour comprendre et enseigner les littoraux

@Éduscol consacre **une page** sur les littoraux. De nombreuses ressources documentaires et pédagogiques sont proposées en lien avec les programmes de la classe de 6e jusqu'en terminale.

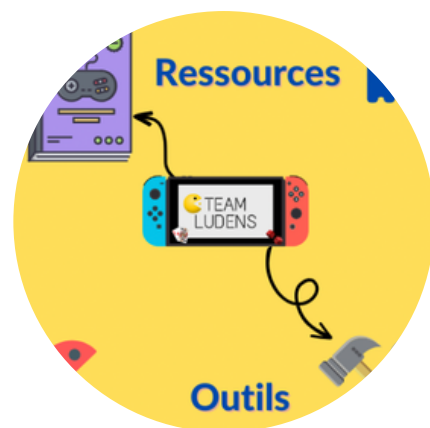
Le château de Versailles a publié sur sa chaîne youtube une nouvelle vidéo intitulée : "**Le château de Versailles à vol d'oiseau**".

II/ Nouveautés des ressources numériques

La ludification en histoire-géographie

Le groupe collège de l'académie d'Amiens a mis en ligne un padlet sur "[les apprentissages par le jeu](#)" en proposant de nombreux exemples de jeux à réaliser.

Le site [Team Ludens](#) a actualisé ses ressources et outils pour la ludification pédagogique dans cette présentation interactive.



Tester l'intelligence artificielle

Créer des quiz à l'aide de l'intelligence artificielle avec [Quizbot](#)

Il suffit de copier / coller un texte pour générer un quiz (1000 mots au maximum avec l'offre gratuite). Les dix premiers quiz sont gratuits.

Créer des questionnaires et des flashcards en ligne à l'aide de [Quiz Wizard](#)

Il permet de générer questionnaires et cartes mémoire personnalisés à partir d'un texte, d'un document ou d'une présentation.

Générer des images créatives grâce à l'intelligence artificielle à l'aide de [Dalle-E 2](#)



Dalle-E2 permet de créer des images à partir de descriptions textuelles.



Le site propose en vidéo une démonstration en anglais de toutes les fonctionnalités de Dalle-E 2.

Astuces numériques

Utiliser [Digiview](#) pour visionner des vidéos YouTube sans distraction.

Utiliser [Digicut](#) pour découper un extrait d'un fichier audio ou d'une vidéo directement dans le navigateur.



Jeux sérieux, jeux d'évasion

Trois propositions de jeux numériques pour le niveau lycée sont mises en ligne dans la rubrique TRAAM 2022-2023 de l'académie de Dijon.

Jeu d'évasion sur les services secrets soviétiques et américains durant la Guerre Froide

Un jeu d'évasion dans le cadre de l'enseignement de spécialité HGGSP en classe de terminale sur le thème 6, [l'enjeu de la connaissance](#).

Code Napoléon : un jeu d'évasion

Un jeu d'évasion destiné à des élèves de première, dont l'objectif est d'approfondir la méthode de la réponse à une question problématisée : [En quoi Napoléon est-il à la fois l'héritier et celui qui met fin à la Révolution française ?](#)

Solutré : un jeu sérieux pour vivre la gouvernance territoriale d'un patrimoine naturel protégé

Un jeu sérieux utilisé en classe de terminale pour faire travailler les élèves de la spécialité HGGSP sur [la gouvernance territoriale et les enjeux de l'aménagement durable d'un territoire](#).

III/ Actualité académique

Vous trouverez sur [le site académique Histoire-Géographie](#) les dernières contributions des collègues de l'académie avec notamment,

la nouvelle capsule vidéo de la série "Les trésors des musées racontent notre histoire" consacrée à [La bouée de La Monique - Navigation et liaisons maritimes entre la Grande Terre et les îles Loyauté au début des années 1950](#)

une proposition de scénario pédagogique accompagnée d'un dossier documentaire sur le thème "[Le Pacifique insulaire : un environnement fragile soumis aux risques et aux pressions](#)"

N'hésitez pas à partager vos travaux !

Suivez-nous sur Twitter
en cliquant ici

