

INSPECTION PÉDAGOGIQUE RÉGIONALE D'HISTOIRE-GÉOGRAPHIE DE NOUVELLE-CALÉDONIE

LA LETTRE D'INFORMATION NUMÉRIQUE HISTOIRE-GÉOGRAPHIE ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

SOMMAIRE

I/ Ressources et pratiques pédagogiques

- Un article sur les aires urbaines sur le site Géoconfluences
- Une banque de données pour les épreuves du DNB

Actualités Éduscol

- Huit milliards d'êtres humains sur terre
- Éducation à la Défense

Actualités HDA

- Un dossier sur *Guernica* de Picasso
- Une page ressources sur le site du ministère de la Culture
- Un dossier sur l'architecture responsable et durable

II/ Nouveautés des ressources numériques

Jeux sérieux, jeux d'évasion

- Quatre exemples de jeux sérieux et jeux d'évasion en histoire mais également en géographie

Créer des contenus intercatifs

- Présentation des logiciels Digiquiz, Logiquiz et Xia

III/ Actualité académique

La page "Éducation à la défense" sur @éduscol a été réactualisée.

Elle recense les actualités et les ressources liées à la compréhension des enjeux de défense et de sécurité pour former et instituer des citoyens libres et éclairés.

Actualités HDA



Pourquoi Picasso a-t-il immortalisé *Guernica*, tragédie de la guerre d'Espagne, en 1937 ? Un dossier @LumniEnseignant pour aborder la question de l'engagement avec les élèves de 3e et les lycéens.



Comment l'architecture peut-elle être durable ?

Sur @Passerelle(s) : l'écoquartier de l'Union, un exemple de réhabilitation du patrimoine industriel à aborder en classe.

I/ Ressources et pratiques pédagogiques

Le site **Géoconfluences** propose dans le dossier "Géographie de l'école, géographie à l'école", un article intitulé "Les aires urbaines en France en classe de troisième : que faire de cet objet géographique aujourd'hui ?". Une réflexion sur la façon d'enseigner le fait urbain, en insistant moins sur les catégories statistiques et davantage sur le vécu des habitants.

L'académie de Nantes a publié une banque de données pour le DNB en croisant les thématiques du programme avec chaque sujet des épreuves des années précédentes.

Actualités ÉDUSCOL



Pendant des millions d'années, le nombre d'êtres humains sur terre a augmenté très lentement. À partir du début du XIXe siècle, la population s'est mise à croître rapidement jusqu'à dépasser, depuis le 15 novembre 2022, les huit milliards d'habitants.



La page "Huit milliards humains sur terre" sur @éduscol réactualisée, précise les enjeux démographiques dans les programmes de géographie.



L'histoire des arts à portée de clics

Sur @Ministère de la Culture, une page dédiée à l'histoire des arts, propose plus de 5 000 ressources pédagogiques classées par fiches repères, dossiers thématiques et répertoire de contenus réutilisables.

Architecture responsable

II/ Nouveautés des ressources numériques

Jeux sérieux, jeux d'évasion

Accompagner une étude documentaire sur un espace productif industriel à partir de son smartphone

L'académie de Lille propose un jeu sérieux pour aborder le programme de géographie en classe de 3ème. L'activité peut être réalisée en groupe et en autonomie et s'appuie sur un corpus documentaire varié (cartes, sites internet, croquis paysager, textes) permettant de décrire un espace productif industriel : [l'aéronautique à Toulouse](#).

La ludification en géographie

L'académie de Lille a publié son bulletin n°14 sur les usages numériques en histoire-géographie, [Num@lille](#).

Le bulletin présente un jeu sérieux sur les mobilités transnationales, " Panique à Dubaï " ainsi que d'autres jeux numériques :

- Une enquête autour des espaces productifs : "Le jeu dont vous êtes le héros en géo ..."
- Le monopoly sur les enjeux de l'Union européenne
- Le parcours ludifié d'un porte-conteneurs
- Agence immobilière et agence de voyage, deux jeux sur la géographie des acteurs.

Jeu sérieux : Halte aux catastrophes

L'académie de Créteil lettres histoire-géographie, propose de travailler sur les risques naturels en géographie avec un jeu sérieux :

" [Halte aux catastrophes](#) " .

Une description détaillée du jeu est suivie d'un exemple de scénarisation pour un usage en classe.

Un escape game pour enseigner Louis XIV et la guerre

Dans cet escape game proposé par l'académie de Toulouse, les élèves sont amenés à répondre à la question : "[Dans quelle mesure les guerres ont-elles renforcé le pouvoir monarchique ?](#) " Une fiche d'activité complète cette proposition.

Créer des contenus interactifs

Utiliser digiquiz et logiquiz pour créer des contenus interactifs



Ces deux logiciels développés par La Digitale permettent aux enseignants de produire du contenu H5P pour la classe, en présentiel ou en distanciel.

Il est nécessaire de télécharger et d'installer le logiciel Logiquiz pour créer des activités. Une fois créées, celles-ci pourront être partagées et lancées soit en ligne via Digiquiz, soit hors ligne, via Logiquiz.

Créer des images interactives et des mini-jeux sérieux avec Xia

Développé par des enseignants de l'académie de Versailles, [le logiciel Xia](#) est distribué sous la licence GPLv3. Il a pour fonction de transformer un fichier svg en une animation interactive html5. Xia permet de générer des jeux et activités interactifs : jeux de glisser-déposer, sélection, discrimination, etc.

III/ Actualité académique

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

Au mois d'avril, près de treize articles concernent l'adaptation des programmes. Trois propositions d'activités et d'évaluation sont dédiées à la section internationale australienne et deux activités de méthodologie ont été déposées. N'hésitez-pas à partager vos travaux !

Deux concours sont ouverts aux inscriptions

- [Concours du Petit Historien Géographe et apprenti citoyen 2023](#)
- [Concours d'histoire contemporaine : " Raconte-moi la Monique "](#)

*Suivez-nous sur Twitter
en cliquant ici*

