Construire des répères historiques avec Cube Creator

publié le 02/05/2016

4ème/Cycle4- activité pédagogique- TICE-2016

Descriptif :

Exemple d'une séance de travail en binôme d'1 heure, visant à faire acquérir aux élèves des grands repères historiques sur la Révolution Française. L'apprentissage s'appuie sur l'utilisation de l'outil numérique Cube Creator dans le cadre des TRaAM.

Sommaire :

- Niveau et insertion dans la programmation
- Durée et insertion dans la séquence pédagogique
- Problématique de la leçon :
- Compétences travaillées
- Outils numériques utilisés :
- Mise en œuvre pédagogique
- Action des élèves
- Action de l'enseignant
- Bilan de la séquence traAM

Cette séquence a été réalisée dans le cadre des TraAM 2015-2016.

Niveau et insertion dans la programmation

Niveau : Quatrième
2è partie du programme d'histoire : La Révolution française et l'Empire
Thème 2 : Les temps forts de la Révolution française

Durée et insertion dans la séquence pédagogique

Moment numérique d'1 heure sur une séquence de 4 heures

Problématique de la leçon :

Quels sont les temps forts de la Révolution française ?

Compétences travaillées

Domaine 1 : Des langages pour penser et communiquer.

- comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
  - Formuler des questions brèves et pertinentes
  - Formuler des réponses construites

Domaine 2 : Des méthodes et outils pour apprendre.

- coopération et réalisation de projets
  - travail en équipe
  - dialogue constructif

- des outils numériques pour échanger et communiquer
  - mobilisation des outils numériques pour créer des documents

Domaine 5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine.

- l'espace et le temps
  - les principales périodes de l'histoire de l'humanité, situées dans leur chronologie
  - les grandes ruptures et les événements fondateurs.

Outils numériques utilisés :

Cube Creator (outil en ligne)
Cet outil est gratuit et ne nécessite pas de compte. Les élèves doivent juste entrer un nom qui sera donné au Cube.

Mise en œuvre pédagogique

Description pratique de la mise en œuvre

- Dans un premier temps, le thème 2 du chapitre « Les temps forts de la Révolution française » est fait **en classe entière**.

- A l'issue du cours, les élèves réfléchissent à 6 temps forts au préalable en **travail à la maison** en réutilisant leur leçon. Ils sélectionnent les moments qui leur semblent les plus judicieux, qui marquent une rupture, un changement majeur sur cette période.

- Le temps numérique se déroule **en salle informatique par binôme**.

Action des élèves

En salle informatique, les élèves se placent par groupe de 2.

- Les élèves confrontent leur travail à la maison pour choisir les 6 temps forts qui apparaîtront sur leur objet numérique.
  - Cela oblige les élèves à argumenter pour défendre leur choix et à hiérarchiser les événements choisis.
  - La réflexion est menée en **autonomie** avec une intervention limitée de l'enseignant.

- Les binômes construisent leur Cube Creator à l'aide de la fiche guide qui leur est distribuée (30 minutes).

H2 Les temps forts de la Révolution Française
CUBE CREATOR

Objectif : *A l'aide du cours H2 sur la Révolution française,* ***je dois choisir 6 temps forts de la Révolution française (les moments les plus importants)*** *. Je peux utiliser la frise chronologique, les résumés des événements et les BD réalisées par groupe.*

1è partie de l'activité : Je crée le Cube :

Sur internet, dans la barre de recherche Google, tape **Cube Creator**

Puis clique sur le 2è lien **Cube Creator ReadWrite Thing**

Ensuite clique sur **Get Started** et enfin, sur **Create Your Own Cube** en pensant à entrer ton nom(« **Enter your name** »)

Sur les 3 premières faces du cube, rentre une question sur un événement . Exemple : Que s'est-il passé le 14 Juillet 1789 ?

Sur les 3 dernières faces du Cube, rentre des réponses correspondant à des événements. Exemple : Le peuple parisien attaque la Bastille

Quand c'est terminé, **appeler le professeur** pour qu'il valide tes propositions.

2è partie de l'activité : Je complète le Cube de mes camarades.

Nous allons **échanger les groupes sur les ordinateurs,** selon les propositions du professeur.

Sur les 3 premières faces du Cube, je réponds aux questions posées par mes camarades

Sur les 3 dernières faces du Cube, je pose des questions correspondantes aux événements proposés par mes camarades.

3è partie : Imprimer le Cube

Quand c'est terminé, appeler le professeur pour qu'il valide tes propositions et qu'il te montre comment imprimer le cube en salle informatique.

- Une fois que tous les cubes sont créés, les élèves changent d'ordinateur afin de compléter les réponses ou les questions d'un autre binôme à l'aide de leurs connaissances (20 minutes).
- A la fin de la séance, les élèves réutiliseront la leçon afin de s'autocorriger (5 minutes).
- Les cubes sont enfin imprimés et construits par les élèves. La construction pourra être faite à la maison.

● Action de l'enseignant

- Avant le temps numérique : l'enseignant élabore **une fiche guide** sur Cube Creator.
- Durant le temps numérique, le professeur guide les élèves dans la rédaction des questions.
  - L'enseignant n'intervient pas dans le choix des temps forts.
  - Il peut arbitrer en cas de désaccord au sein du groupe et les amener à réfléchir à leur choix.
  - Il faut prévoir un temps d'aide à la correction (fautes d'orthographe..).
- L'enseignant prendra soin de gérer le temps de chaque étape.
- Il rappellera les consignes si nécessaire.

Bilan de la séquence traAM

Rappel de l'hypothèse de départ

En quoi l'outil numérique facilite-t-il la construction et la mémorisation de repères historiques par les élèves ?

Plus-value du numérique ?

- Les repères historiques sont renforcés et ont un sens :
  - car l'apprentissage est facilité par la réutilisation du cours dans une activité numérique,
  - car le cube offre une entrée **ludique** dans la mémorisation,
  - **stimulation par le jeu** des questions/réponses : l'esprit de compétition entre binôme peut être porteur.
- Stimulation des élèves dans la construction d'un objet numérique simple :
  - les élèves sont placés en autonomie et font leur propre choix de temps forts et de rédaction,
  - ils sont **acteurs** de la séance d'autant plus que l'apprentissage du numérique relève des compétences du socle,
  - la **motivation** est renforcée chez les élèves en difficulté.
- **L'impression du Cube** permet à chaque élève de garder une trace de l'activité qui pourra être utilisée pour la mémorisation.

Observations du testeur

A l'issue de la séance avec ses élèves de 4ème, le testeur y voit différents apports :

- Cube Creator permet d'aborder **la mémorisation par le jeu**.
- Cube Creator permet de **développer d'autres compétences comme la maîtriser de la langue** .
- Cube Creator **stimule les élèves qui se lancent des défis**.
- Cube Creator favorise la **coopération et la collaboration entre pairs**.
- Cube Creator **permet de réactiver les notions, repères... vus en cours** .

Commentaires des élèves

- Les élèves ont aimé rédiger les questions en se mettant ainsi à la place de l'enseignant.
- Ils ont aimé changer d'ordinateur et répondre aux questions des autres binômes.
- Ils font le point sur les connaissances acquises et celles qui sont à renforcer (auto-évaluation).
- Ils apprécient le support numérique dans leur relation à l'écrit.
- Ils sont rassurés par la collaboration en binôme.

Trois limites

- Le logiciel se présente en langue anglaise, mais reste très intuitif : il faut rassurer les élèves.
- Le nombre de caractères est limité dans le bandeau pour rédiger les questions.
- L'utilisation était au départ prévue sur tablette mais il est difficile techniquement d'écrire sur le Cube avec le

clavier numérique. Il faut tester avec des claviers portables.

Autre utilisation possible

- Il est possible d'imprimer les cubes non complétés (avec les 3 questions et les 3 réponses) afin de les utiliser dans une autre classe de 4ème.

- Il est aussi possible de sauvegarder le cube numérique pré-rempli par des élèves d'une classe / ou l'enseignant (en format RWT) pour le réutiliser en salle informatique avec une autre classe.

Captation vidéo

Les repères historiques : Histoire 4ème "Les temps forts de la révolution française (durée 05:29) (MPEG4 de 30.6 Mo)
Outil numérique utilisé : Cube Creator - TraAM 2016.

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.