



Construire des repères 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.

1^{ère} partie de l'activité : Je crée le Cube :

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

Puis clique sur le 2^e 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.

2^e 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.

3^e 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.



- 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 maîtrise 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.

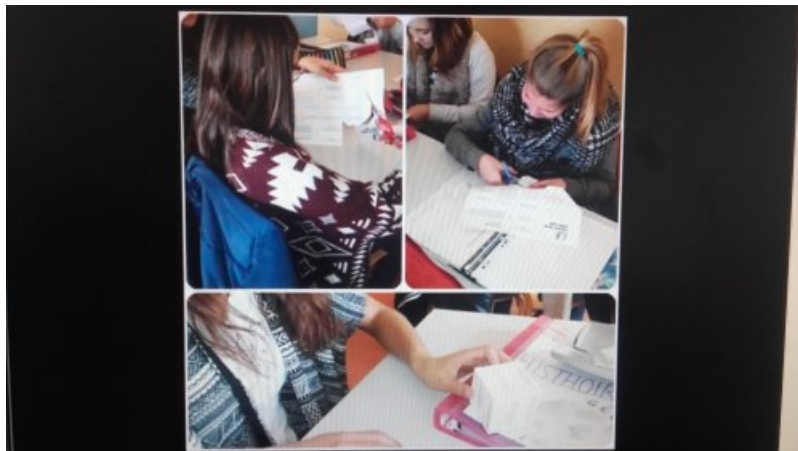
○ Trois limites

- 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.