



Parcours et Paroles de Poilus : Histoire et Numérique

publié le 13/04/2024

Descriptif :

Séquence menée en classe de 3e (cycle 4) dans le cadre de la leçon sur la Première Guerre mondiale : vers une guerre totale 1914-1918 autour du parcours de Poilus de la Vienne avec l'utilisation de plusieurs outils numériques.

Sommaire :

- Contexte et objectifs de la séquence
- Plus value du numérique
- Déroulement de la séquence
- Compétences numériques



Paroles et Parcours de Poilus (Genially)

● Contexte et objectifs de la séquence

○ Contexte

Cette séquence s'appuie sur le Thème 1 du programme d'Histoire : L'Europe, un théâtre majeur des guerres totales (1914-1945) et sur le sous thème 1 : la Première Guerre mondiale : vers une guerre totale 1914-1918.

○ Objectifs

A partir d'exemples de Poilus issus de la commune de Mirebeau (ou des environs) les élèves sont amenés à découvrir le parcours de soldats (et quelques grandes batailles de la Première Guerre mondiale) ainsi qu'à comprendre le quotidien de la vie dans les tranchées (avec la rédaction d'une lettre de poilu), le tout en mobilisant des outils numériques (traitement de texte collaboratif, carte numérique interactive, webradio...) et en coopérant au sein d'un groupe.

○ Compétences travaillées

- Construire des repères historiques et mobiliser du lexique historique ;
- Coopérer au sein d'un groupe ;
- Connaître les caractéristiques des récits historiques et en réaliser ;

- S'informer dans le monde du numérique et utiliser des outils numériques.

○ Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : Cycle 4 – Troisième

- Durée : 6-8h

- Ressources numériques utilisées :

- Digipad : un outil qui centralise les différents liens pour l'activité et qui sert de feuille de route pour les élèves. Cet outil est disponible sur la plateforme La Digitale ;
- Digidoc : un traitement de texte collaboratif mis à disposition sur la plateforme La Digitale ;
- Umap : un outil de création cartographique open source ;
- Une webradio (ou un autre dispositif d'enregistrement) – Avant d'enregistrer les élèves il est nécessaire d'avoir fait compléter au préalable une fiche d'autorisation de droit à l'image et à la voix.


● Plus value du numérique

- Digipad : L'intérêt du digipad, c'est qu'il centralise le travail et les ressources pour tout le chapitre et il permet ainsi aux différents groupes d'être autonome et d'avancer à leur rythme. Le digipad permet également un accompagnement différencié. Ainsi certains élèves ont utilisé les tuto à leur disposition, alors que d'autres n'en n'ont pas eu besoin.
- Digidoc : ce traitement de texte collaboratif permet de gagner en efficacité. Les élèves se répartissent leur paragraphe et ils peuvent le rédiger en même temps. Cet outil permet également aux élèves de s'auto-corriger plus facilement.
- Umap : Avec cet outil, les élèves s'initient à une autre forme de géographie et construisant leur propre carte interactive. Assez facile d'utilisation, les élèves s'approprient vite cet outil et localisent les différentes étapes de leur Poilu.
- Une webradio (ou un autre dispositif d'enregistrement) – Cette étape peut être facultative pour la réalisation du projet, mais elle est très intéressante car elle permet de travailler les compétences orales et l'expression. Ce qui est important afin d'armer les élèves en vue de l'oral du brevet.

● Déroulement de la séquence

- Séance 1 (2h) : [Trouver des informations sur un poilu de la commune de Mirebeau](#) ;
- Séance 2 (1h) : [Retracer le parcours du poilu à l'aide d'une carte interactive](#)
- Séance 3 (2h) : [Rédiger une lettre de poilu](#)

- Séance 4 (2h) : Mettre en voix la lettre de poilu (2h)

Pour conclure ce travail, les élèves devaient s'entraîner à lire leur lettre en se répartissant chacun une partie, afin que la lecture soit la plus fluide et maîtrisée lors de l'enregistrement avec la webradio. Après une présentation des équipements et du fonctionnement aux élèves, ces derniers ont pu choisir les différents bruitages qu'ils souhaitaient intégrer à leur enregistrement. Ces bruitages proviennent [de banques de sons libres de droits](#) 

Pendant que les différents groupes s'enregistraient les autres élèves de la classe avaient un travail en autonomie à faire. Il a fallu 2h pour faire passer les 6 groupes.

- Rôle de l'enseignant / Retour et adaptations :

Pour les bruitages, il faut avoir anticipé, enregistré et mis à disposition les différents bruitages prévus (bruits de canon, coup de fusil, ambiance vent, pluie, tempête...) sur la webradio.

Si l'établissement ne possède pas de webradio, il est tout à fait possible de leur faire avec un enregistreur plus classique et faire du montage avec un logiciel du type audacity pour rajouter des bruitages.

Une fois toutes les productions récupérées (les lettres rédigées et les mises en voix), je me suis occupé de tout assembler sur un Genially et l'ensemble de leur projet a été projeté à la classe et mis à disposition sur le site du collège.

● Compétences numériques

○ Pour les élèves (CRCN)

> Domaine 1 : Information et données

1.1 Mener des recherches

1.2 Gérer des données

> Domaine 2 : Communication et collaboration

2.2 Partager et publier

2.3 Collaborer

> Domaine 3 : Création de contenus

3.1 : Développer des documents textuels

3.2 : Développer des documents multimédia

○ Pour les enseignants (CRCN- EDU)

> Domaine : Gestion des ressources numériques

2.1 Sélectionner des ressources

> Domaine 3 : Enseignement et apprentissage avec et par le numérique

3.1 Concevoir

3.2 Mettre en œuvre

> Domaine 4 : Prendre en compte la diversité des apprenants et les rendre autonomes

4.1 Inclure et rendre accessible

4.3 Engager les apprenants



**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.