



Étudier les conséquences de la Grande Guerre à l'aide de deux tableaux d'Otto Dix

publié le 07/03/2016

Premières - Activité pédagogique - TICE

Descriptif :

En fin de séquence sur la leçon consacrée à la Première Guerre mondiale : l'expérience combattante dans une guerre totale, les élèves ont travaillé sur deux tableaux d'Otto Dix afin de relever les conséquences de ce conflit côté allemand. Ils ont annoté ces deux tableaux à l'aide du site en ligne marqueeed.com

Sommaire :

- Description de la séquence
- Mise en œuvre pédagogique
- Captures d'écran de travaux d'élèves pour le tableau la Guerre
- Captures d'écran de travaux d'élèves pour le tableau les joueurs de skat
- Bilan

● Description de la séquence



Otto Dix, "les Joueurs de Skat",
Huile et collages sur toile, 110 × 87 cm, 1920,
Neue Nationalgalerie, Berlin.
Source [Flickr](#) - Licence domaine public.

○ Niveau et insertion dans la programmation

Classe de Première Littéraire

Deuxième thème d'Histoire : La guerre au XXème siècle

Chapitre I : Guerres mondiales et espoirs de paix

Leçon 1 : la Première Guerre mondiale : l'expérience combattante dans une guerre totale

○ Durée et insertion dans la séquence pédagogique

Moment numérique d'environ 20 minutes qui clôt la leçon et annonce la conclusion de celle-ci.

○ Problématique de la leçon

Pourquoi la Première Guerre mondiale peut-elle être considérée comme une guerre totale ?

○ Capacités mises en œuvre

- identifier des documents (nature, auteur, date, conditions de production)
- cerner le sens général d'un document ou d'un corpus documentaire, et le mettre en relation avec la situation historique ou géographique étudiée
- critiquer des documents de types différents (textes, images, cartes, graphes, etc.)
- ordinateurs, logiciels, tableaux numériques ou tablettes graphiques pour rédiger des textes, confectionner des cartes, croquis et graphes, des montages documentaires
- mener à bien une recherche individuelle ou au sein d'un groupe ; prendre part à une production collective

○ Compétences du B2i lycée mises en œuvre

2-4 Être responsable de toutes ses publications y compris lors de l'utilisation d'un pseudonyme.

5.4 - Participer à une production numérique collective (site collaboratif, wiki, etc.) dans un esprit de mutualisation, de recherche ; choisir des stratégies collaboratives adaptées aux besoins.

5.5 - S'exprimer via les réseaux en identifiant la qualité de l'espace de publication (publique, privée, professionnelle, personnelle).

○ Ressources et outils numériques mobilisés

- L'outil numérique utilisé est le site marqueed.com. Attention pour pouvoir disposer de toutes ses fonctionnalités, il faut utiliser soit **chrome** ou **safari** comme navigateurs.



Otto Dix, "La Guerre", Tempera sur bois, 204 × 204 cm pour le panneau central, 204 × 102 cm pour les panneaux latéraux et 60 × 204 cm pour le panneau inférieur, 1929-1932, Galerie Neue Meister de Dresde
Source [Flickr](https://www.flickr.com/photos/otto_dix/) - Licence domaine public.

- Les deux tableaux d'Otto Dix, [Les joueurs de Skat](https://www.flickr.com/photos/otto_dix/) et [la Guerre](https://www.flickr.com/photos/otto_dix/) sous licence domaine public disponibles sur [flickr.com](https://www.flickr.com/photos/otto_dix/).

● Mise en œuvre pédagogique

○ Description pratique de la mise en œuvre

Tout d'abord, j'ai créé sur marqueed.com **une collection privée** dans laquelle j'ai déposé trois images de chacun des deux tableaux d'Otto Dix. J'envisageai de partager les élèves en six groupes pour que chacun puisse travailler sur un tableau.

J'ai ensuite **invité les élèves** (je dispose de leurs adresses mail). Tous ces éléments techniques d'utilisation de marqueed.com sont explicités dans le **tutoriel ci-dessous**.

 [Tutoriel d'utilisation de marqueed.com](#) (PDF de 740.5 ko)

25 minutes avant la fin de l'heure, j'ai **partagé la classe en 6 groupes de quatre élèves**.

j'ai ouvert la collection privée sur marqueed.com. J'y ai déposé une photographie test afin de montrer aux élèves comment annoter une image. La prise en main a été immédiate par les élèves qui disposent tous d'un appareil numérique personnel (soit ordinateur portable ou tablette).

J'ai ensuite noté les **consignes au tableau** :

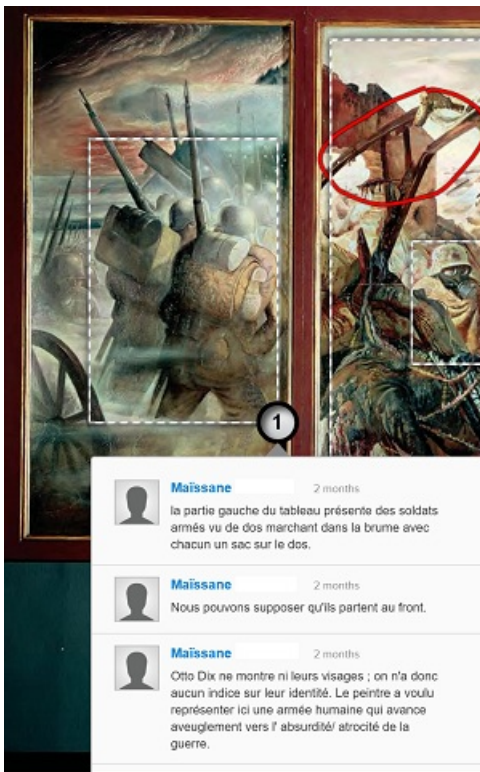
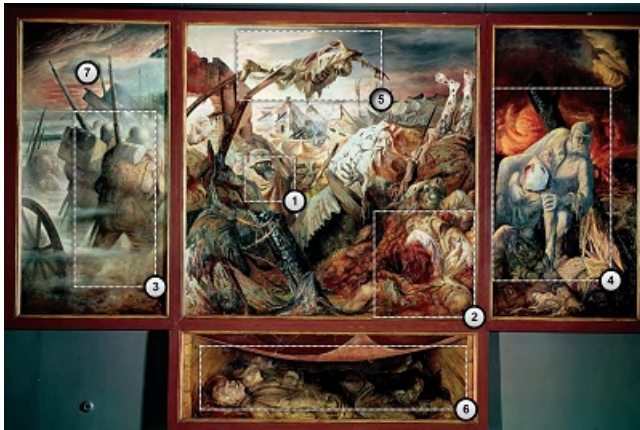
Chaque groupe doit décrire le tableau (numéroté) en :

- ▶ délimitant chaque élément clé de celui-ci
- ▶ dans les commentaires figurant à droite du tableau, les élèves devaient noter la date de création du tableau, ses dimensions et le musée où le tableau est exposé. Les élèves avaient accès à internet.

O Action des élèves - mise en apprentissage

Les élèves se sont le plus souvent partagés le travail par binôme. Un binôme effectuait les recherches sur internet et le second annotait l'image.

● Captures d'écran de travaux d'élèves pour le tableau la Guerre



● Captures d'écran de travaux d'élèves pour le tableau les joueurs de skat

O Action de l'enseignant

J'ai préparé les supports sur markeed.com puis invité les élèves. Lors de la séance, j'ai divisé la classe en six groupes puis donné les consignes sans oublier de présenter rapidement

Ensuite, je suis passé de groupe en groupe pour



observer la répartition des tâches entre les élèves, répondre à leurs rares questions. Un groupe a eu des difficultés techniques pour déplacer une image (avec un ipad). La séance suivante, j'ai repris avec les élèves leur travail et

nous avons utilisé certains des éléments dans la conclusion (traumatismes liés aux gueules cassées) en développant cette fois-ci l'exemple de la France.

● Bilan

Marqueed.com est un **outil intéressant et simple d'utilisation pour annoter et commenter des images** . Les **élèves l'ont pris en main rapidement et ont adoré l'utiliser** . Il demande à l'enseignant un **travail préparatoire court** (choisir des images et les déposer dans une bibliothèque). Les **deux seules contraintes** de cet outil sont d'**inviter les élèves par mail** (l'enseignant doit donc en disposer) et d'**utiliser soit le navigateur chrome ou le navigateur safari** qui ne sont pas toujours installés sur les ordinateurs d'une salle informatique.



**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.