



Une visite virtuelle interactive pour produire un croquis sur l'intégration de l'Indonésie dans la mondialisation

publié le 08/09/2025

Descriptif :

Les visites virtuelles interactives peuvent-elles constituer un outil efficace et engageant pour la production de croquis et, plus généralement, pour l'enseignement de la géographie ?

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

L'activité proposée consiste à produire un croquis à partir d'une vidéo interactive réalisée par le professeur à l'aide d'un casque de réalité virtuelle. Cette vidéo est une visite virtuelle de l'Indonésie avec l'application de réalité virtuelle Earth Quest (équivalent de Google Earth), permettant de naviguer à la surface terrestre et de voir les lieux illustrant l'intégration du pays à la mondialisation (Malacca, Bali, Jakarta...). La vidéo est rendue interactive afin que les élèves puissent avoir accès à des documents complémentaires (intégration de cartes, articles, vues 360°...) pour la construction du croquis.

● Plus-value du numérique dans cette séance

La réalité virtuelle permet à l'enseignant de réaliser une vidéo dans laquelle il navigue librement dans l'espace choisi. Après avoir fait un repérage précis des lieux souhaités et des vues les plus pertinentes, un enregistrement vidéo de cette navigation est possible. Cette vidéo est ensuite modifiée et rendue interactive avec le logiciel H5P (intégration de textes, liens et vidéos).

● Modalités de mise en œuvre

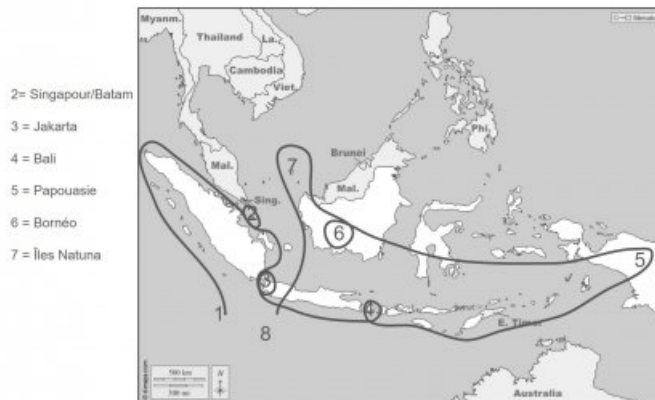
- Niveau éducatif : Terminale générale
- Durée : 2 à 3 heures
- Ressources numériques utilisées :
 - Casque de réalité virtuelle
 - Ordinateurs fixes ou portables pour les élèves
- Applications numériques utilisées :
 - Application Earth Quest pour l'enseignant
 - Logiciel H5P pour la création de la vidéo interactive
- Pré-requis :
 - Une connaissance des outils de navigation en réalité virtuelle

- Une maîtrise de base de l'outil "vidéo interactive" de HP5

● Déroulement de la séance

Cette étude de cas s'inscrit dans le thème 2 du programme de Terminale : Dynamiques territoriales, coopérations et tensions dans la mondialisation. Elle donne lieu à la réalisation d'un croquis sur l'intégration de l'Indonésie dans la mondialisation, avec les facteurs d'intégration mais aussi les tensions et les limites à celle-ci.

Un premier visionnage sans les interactions permet de se familiariser avec [la géographie de l'Indonésie](#) Les élèves sont alors invités à réaliser le parcours au crayon sur un fond de carte de l'Indonésie afin de bien repérer le survol. Ils prennent conscience de l'immensité du territoire et surtout de son caractère insulaire.

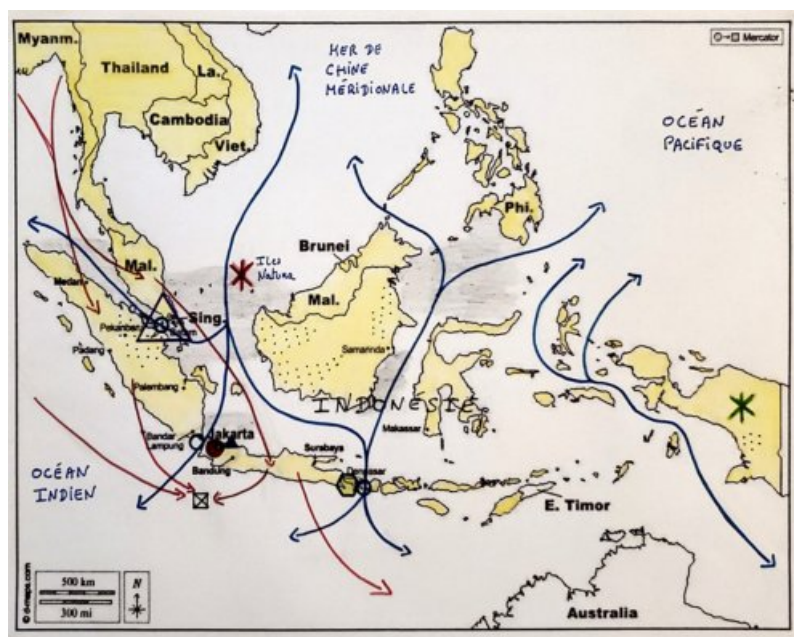


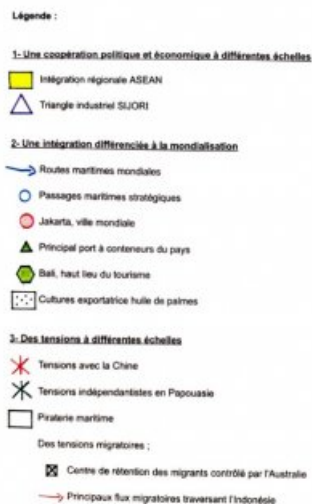
Puis les élèves naviguent dans [la vidéo interactive](#) avec trois objectifs :

- Compléter la légende fournie
- Réaliser le croquis
- Compléter la description et l'analyse des "hyper-paysages" intégrés dans la vidéo (Jakarta, Bali, Bornéo)



Exemple de réalisation finale :





A noter que j'ai choisi de fournir la légende aux élèves pour gagner du temps.

● Compétences travaillées

● Compétences disciplinaires :

- Nommer et localiser les grands repères géographiques ainsi que les principaux processus et phénomènes étudiés.
- Réaliser des productions graphiques et cartographiques dans le cadre d'une analyse.
- S'approprier un questionnement historique et géographique.
- Justifier des choix, une interprétation, une production.

● Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

▶ CRCN-Edu : Domaines et compétences [↗](#)

- Environnement professionnel
 - Se former, développer une veille
 - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Ressources numériques
 - Sélectionner des ressources
 - Concevoir des ressources
 - Gérer des ressources
- Enseignement - Apprentissage
 - Concevoir
 - Mettre en œuvre
 - Évaluer au service des apprentissages
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Inclure et rendre accessible
 - Différencier
 - Engager les apprenants

● Bilan critique de la séance

Le bilan de l'activité est positif. Les élèves se sont bien appropriés la ressource et ont globalement réussi à réaliser des croquis satisfaisants. Le temps de préparation de la ressource est relativement long et dépend de l'aisance avec l'application de réalité virtuelle.

A noter que cette proposition s'inscrit dans un projet de création de ressources pédagogiques plus vaste. En effet,

les élèves ont déjà été confrontés à ce type de ressource sur [le détroit de Gibraltar](#) dans le cadre du thème 1 du programme de Terminale, avec pour objectif la réalisation d'un schéma d'organisation spatiale.

De même, certains élèves ont produit des vidéos interactives de même nature dans la cadre d'un club (hors temps de cours), avec par exemple cette vidéo sur [le surtourisme à Santorin](#).

Document joint

 [Digiview by La Digitale](#) (HTML de 1.6 ko)



**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.