



Le numérique au service de l'apprentissage de l'histoire

Descamps Sarah



Le scénario de l'atelier

1. Réussir la transition numérique



3. Des dispositifs à la loupe



5. Vos questions
Votre évaluation



2. Des modèles ...



4. Quelle intégration
en classe ?





1. Réussir la transition numérique





L'utilisation du numérique ?



Mentimeter

1. Brainstorming : le numérique
2. A quelle fréquence utilisez-vous le numérique ?
 - dans la vie quotidienne
 - comme étudiant
 - durant vos stages pour préparer mes leçons
 - durant vos stages en classe pendant la leçon
 - durant vos stages après la leçon

www.menti.com

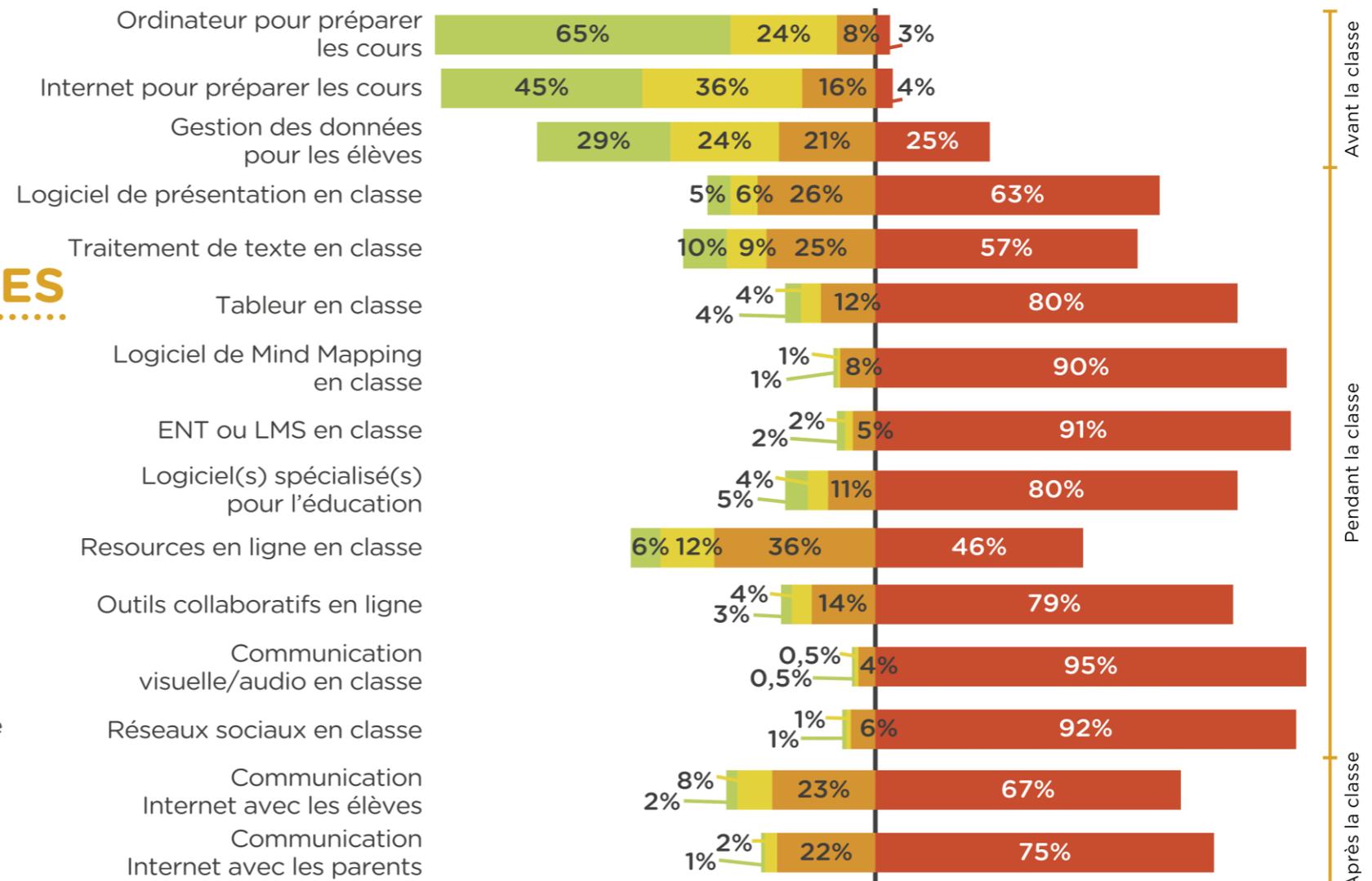


Intégrer le numérique dans sa pratique de classe

Agence du numérique (2018)

USAGES NUMÉRIQUES À DES FINS PÉDAGOGIQUES

- Oui, tous les jours ou presque
- Oui, au moins une fois par semaine
- Oui, mais c'est fort occasionnel
- Non, jamais





Stratégie numérique pour l'éducation

FWB (2018)

Axe 1 :

Définir les contenus et ressources numériques au service des apprentissages



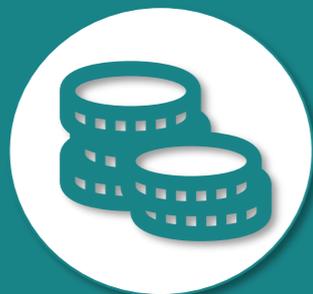
Axe 2 :

Accompagner et former les enseignants et les chefs d'établissement



Axe 3 :

L'équipement des écoles



Axe 4 :

Partage, communiquer, diffuser



Axe 5 :

Développer la gouvernance numérique





Stratégie numérique pour l'éducation

FWB (2018)

Dé
numér

gnants et
t

@ | e-classe.be

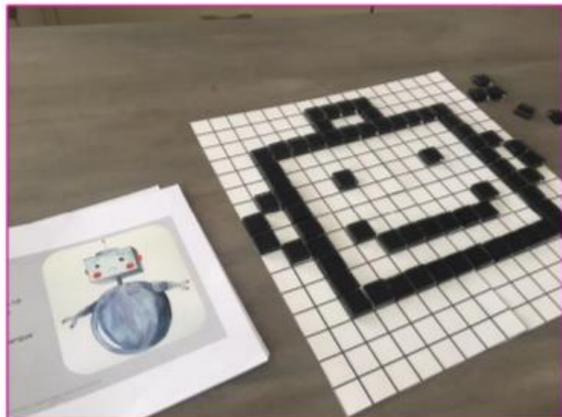
L'équip

vernance
e

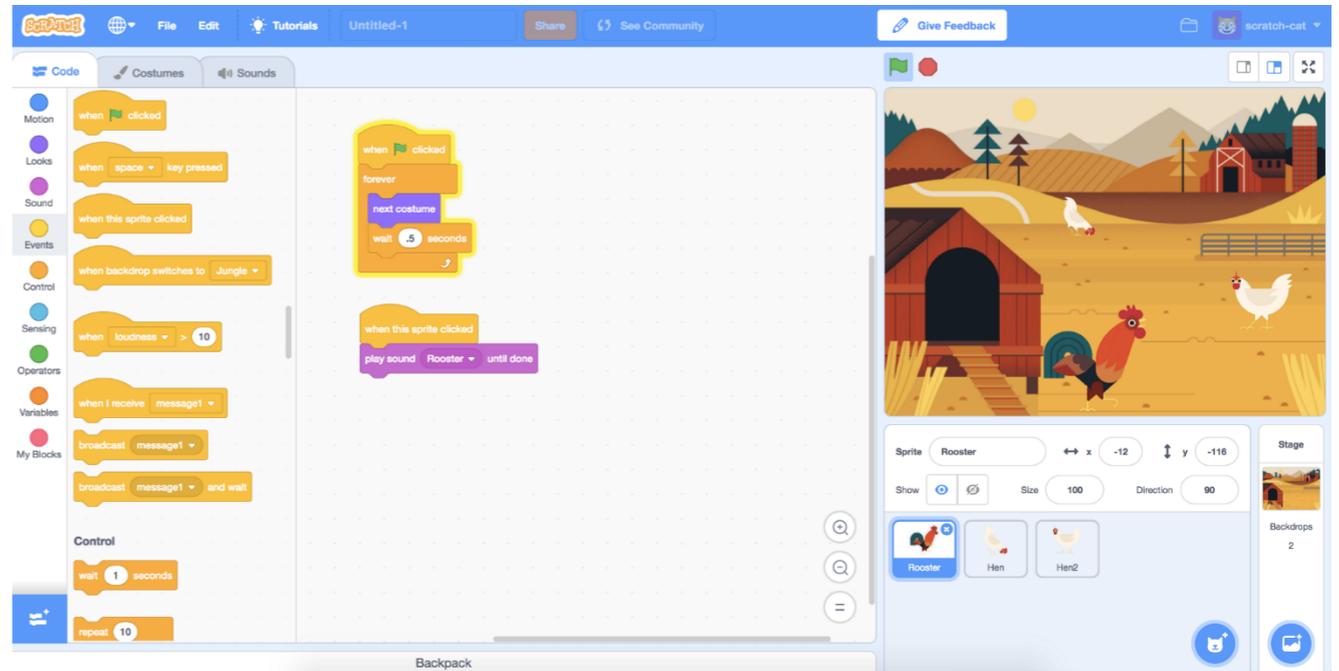


Education au et par le numérique

Education au numérique sans numérique



Education au numérique par le numérique





Education au et par le numérique en histoire

Timeline JS

Créer des lignes du temps numérique

CHRONOLOGIE DES SOUVERAINS BELGES





Education au et par le numérique en histoire

Evaluer une page Wikipédia (Critiquer)

Historique des versions de « Moyen Âge »

Voir les opérations sur cette page

Naviguer dans l'historique

À partir de l'année (et précédentes) : À partir du mois (et précédents) : tous Filter les balises : Masqués seulement Lister

Outils externes et statistiques

Liste des auteurs - Rechercher l'auteur d'un passage de l'article - Modifications - Consultations - Qui suit cette page ?

Autres discussions [liste]

Suppression - Neutralité - Droit d'auteur - Article de qualité - Bon article - Lumière sur - À faire - Archives - Traduction

Légende : (actu) = différence avec la version actuelle - (diff) = différence avec la version précédente - m = modification mineure

(dernière page | première page) Voir (50 plus récentes | 50 plus anciennes) (20 | 50 | 100 | 250 | 500)

Comparer les versions sélectionnées Demander une purge des versions sélectionnées [x] Avertir le contributeur de la demande de purge d'historique — Source copiée :

- [actu] [diff] 6 juin 2011 à 18:51 Altiphika (discuter | contributions) (+2919) (LiveRC : Révocation des modifications de 62.127.154.70 (retour à la dernière version de Salebot)) (défaire)
- [actu] [diff] 6 juin 2011 à 18:50 62.127.154.70 (discuter) (-2919) (←Définition) (défaire) (Balise : longue chaîne de caractères sans espace)
- [actu] [diff] 6 juin 2011 à 18:48 Salebot (discuter | contributions) (+2919) (bot : révocation de 62.127.154.70 (modification suspecte : -73), retour à la version 66046433 de JLM) (défaire)
- [actu] [diff] 6 juin 2011 à 18:48 62.127.154.70 (discuter) (-2919) (←Définition) (défaire) (Balise : longue chaîne de caractères sans espace)
- [actu] [diff] 4 juin 2011 à 17:09 JLM (discuter | contributions) m (-79) Annulation des modifications 66046419 de 96.23.37.85 (it) (défaire) 10
- [actu] [diff] 4 juin 2011 à 17:08 96.23.37.85 (discuter) (+79) (←Religion catholique) (défaire) 9
- [actu] [diff] 31 mai 2011 à 20:04 Salebot (discuter | contributions) (-40) (bot : révocation de 216.73.72.120 (modification suspecte : -116), retour à la version 65919078 de Suprememangaka) (défaire)
- [actu] [diff] 31 mai 2011 à 20:04 216.73.72.120 (discuter) (+40) (←Définition de l'Occident médiéval) (défaire)
- [actu] [diff] 31 mai 2011 à 20:03 Suprememangaka (discuter | contributions) m (24) (LiveRC : Révocation des modifications de 216.73.72.120 (retour à la dernière version de Salebot)) (défaire) 5 6 et 7
- [actu] [diff] 31 mai 2011 à 20:02 216.73.72.120 (discuter) (+24) (←Définition de l'Occident médiéval) (défaire)
- [actu] [diff] 31 mai 2011 à 20:01 Salebot (discuter | contributions) (-25) (bot : révocation de 216.73.72.120 (modification suspecte : -80), retour à la version 65869947 de Kåth) (défaire)
- [actu] [diff] 31 mai 2011 à 20:01 216.73.72.120 (discuter) (+25) (←Chronologie du Moyen Âge) (défaire)
- [actu] [diff] 30 mai 2011 à 09:44 Kåth (discuter | contributions) (+3447) (LiveRC : Révocation des modifications de 63.113.248.116 (retour à la dernière version de 66.110.146.125)) (défaire)



WIKIPÉDIA
L'encyclopédie libre



Le scénario de l'atelier

1. Réussir la transition numérique



3. Des dispositifs à la loupe



5. Vos questions
Votre évaluation



2. Des modèles ...



4. Quelle intégration
en classe ?





2. Des modèles ...



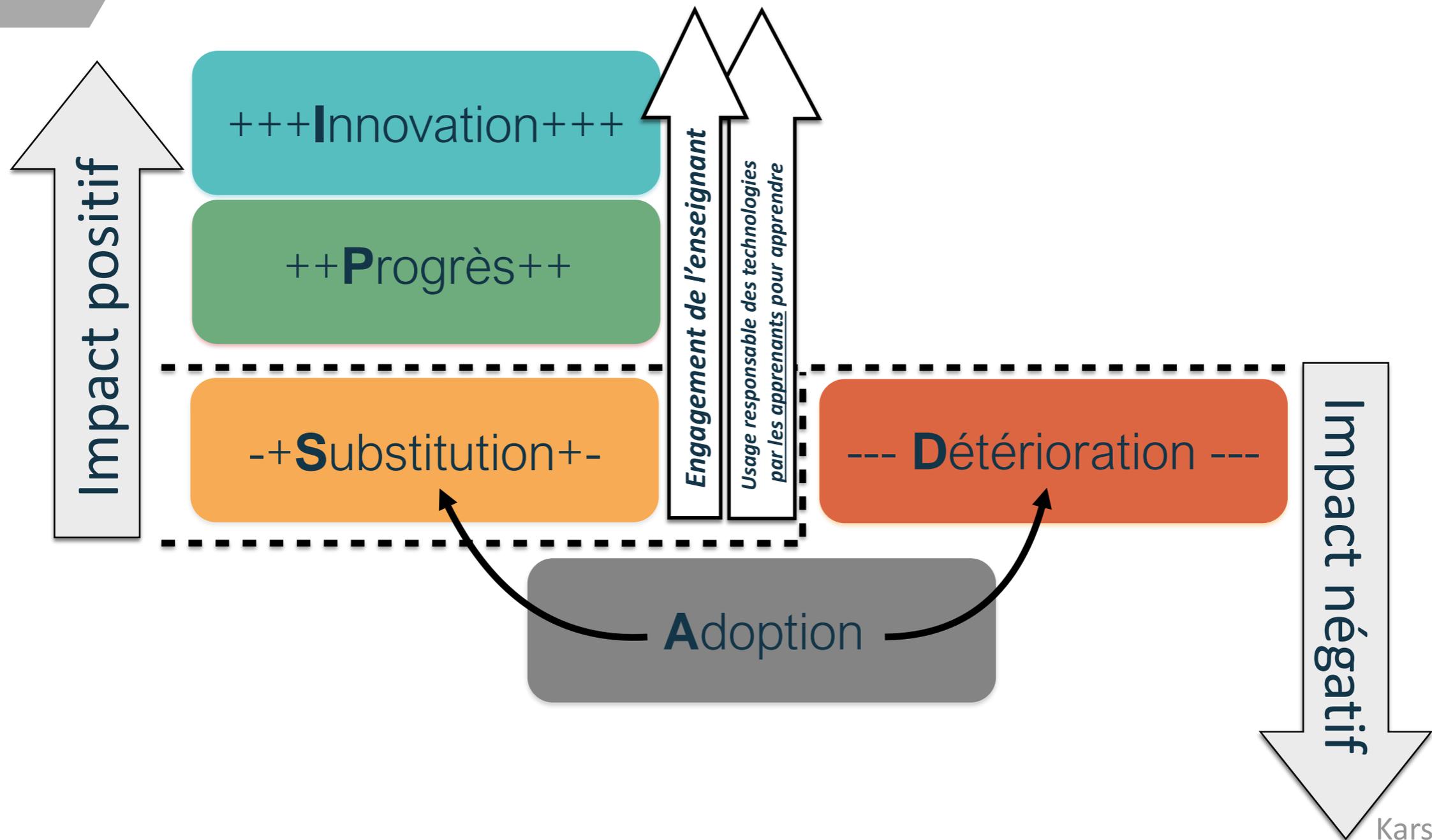


*Le DigComp :
les compétences
numériques des
élèves ...*

DIGCOMP	
 <p>1. INFORMATION ET CONNAISSANCE DES DONNÉES</p>	<p>1.1. Parcourir, rechercher et filtrer des données, des informations et du contenu numérique</p>
	<p>1.2. Evaluer des données, des informations et du contenu numérique</p>
	<p>1.3. Gérer des données, des informations et du contenu numérique</p>
 <p>2. COMMUNICATION ET COLLABORATION</p>	<p>2.1. Interagir par les technologies numériques</p>
	<p>2.2. Partager par les technologies numériques</p>
	<p>2.3. S'engager dans la citoyenneté par le biais des technologies numériques</p>
	<p>2.4. Collaborer par les technologies numériques</p>
	<p>2.5. Nétiquette</p>
	<p>2.6. Gérer l'identité numérique</p>
 <p>3. CRÉATION DE CONTENU NUMÉRIQUE</p>	<p>3.1. Développer du contenu numérique</p>
	<p>3.2. Intégrer et réélaborer du contenu numérique</p>
	<p>3.3. Droits d'auteur et licences</p>
	<p>3.4. Programmer</p>
 <p>4. SÉCURITÉ</p>	<p>4.1. Dispositifs de protection</p>
	<p>4.2. Protection des données personnelles et de la vie privée</p>
	<p>4.3. Protection de la santé et du bien-être</p>
	<p>4.4. Protection de l'environnement</p>
 <p>5. RÉOLUTION DE PROBLÈME</p>	<p>5.1. Résoudre de problèmes techniques</p>
	<p>5.2. Identifier des besoins et réponses technologiques</p>
	<p>5.3. Utiliser créativement des technologies numériques</p>
	<p>5.4. Identification des lacunes en matière de compétences numériques</p>

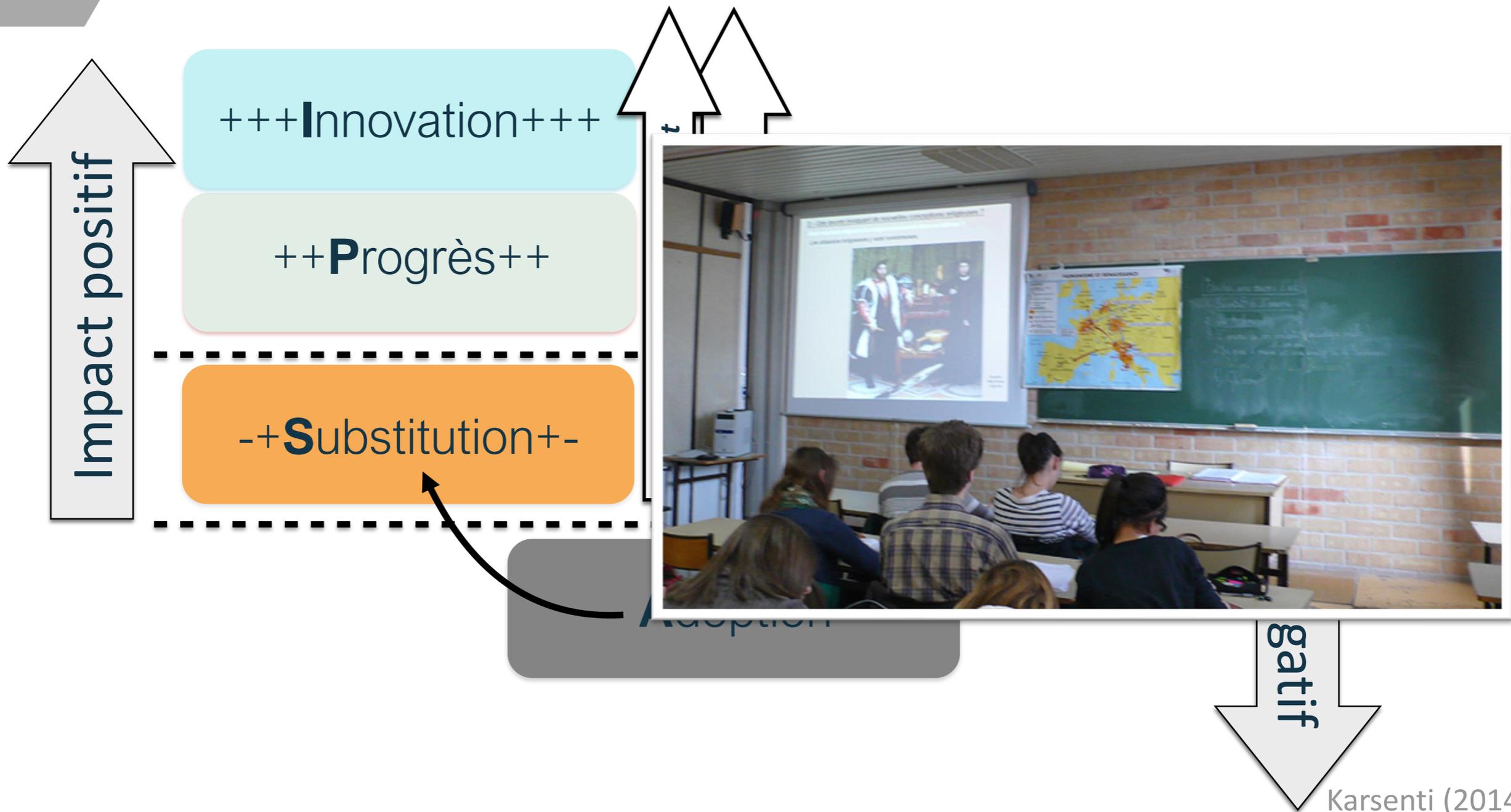


Le modèle ASPID... un modèle parmi d'autres ...



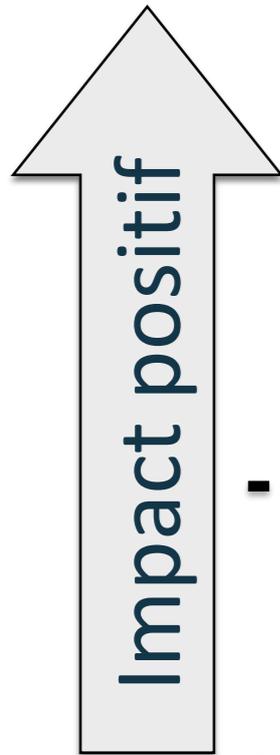


Le modèle ASPID... un modèle parmi d'autres ...





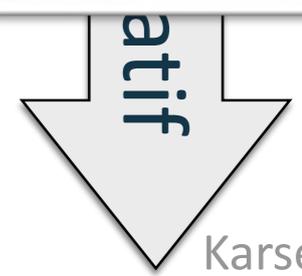
Le modèle ASPTD...un modèle parmi d'autres...



+++**I**nnovation+++

++**P**rogrès++

-+**S**ubstitution+-





Le modèle ASPID... un modèle parmi d'autres ...



Impact positif

+++ **I**nnovation +++

++ **P**rogrès ++

-+ **S**ubstitution +-

Adoption

Impact négatif





Le modèle ASPTD...un modèle parmi d'autres...



par les apprenants pour apprendre

--- **Détérioration** ---

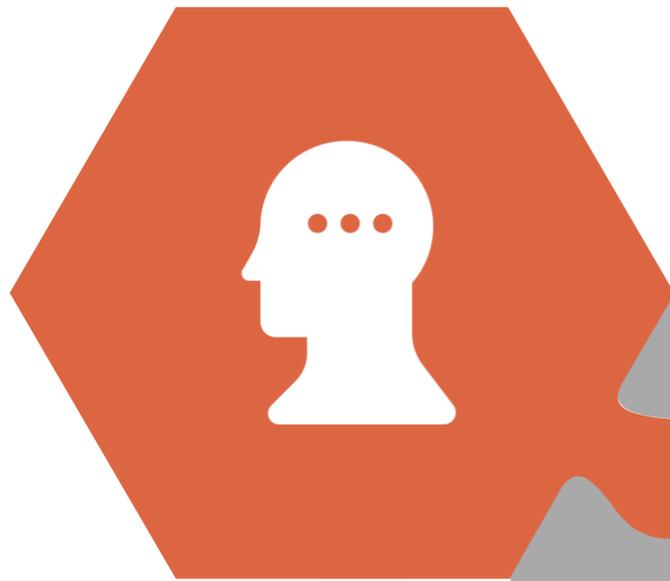
Adoption

Impact négatif



Le scénario de l'atelier

1. Vos profils



3. Des dispositifs à la loupe



5. Vos questions
Votre évaluation



2. Des modèles ...



4. Quelle intégration
en classe ?





3. Des dispositifs à la loupe





3. Des dispositifs à la loupe

Analyse



Echange



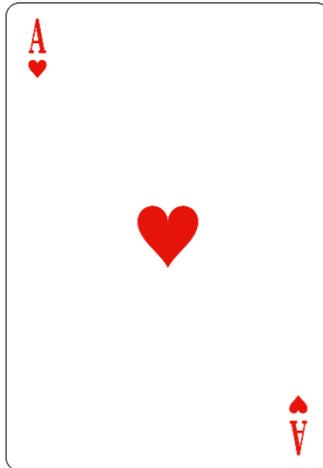
Création



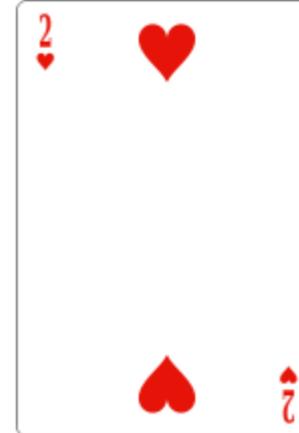


Attribution du dispositif à analyser

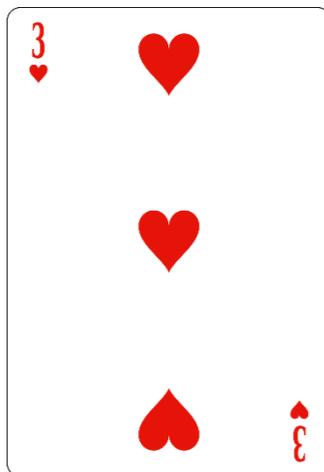
Dispositif 1



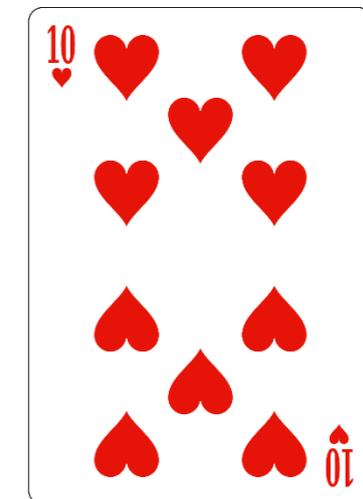
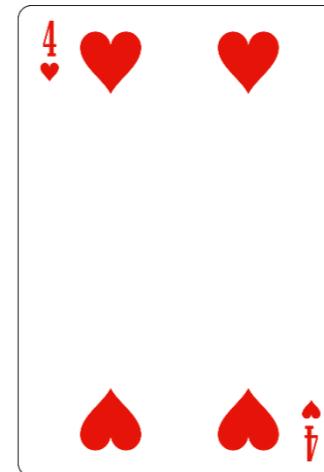
Dispositif 2



Dispositif 3



Dispositif 4





padlet



Des dispositifs à la loupe

En groupe,

1. Découvrez le **dispositif** présent sur le mur padlet.
2. Répondez aux **questions** suivantes ...
 - ... Dans quel **niveau du ASPID** se trouve le dispositif ?
 - ... Quelles **compétences du DigComp** est mis en place dans ce dispositif ?
3. Identifiez les **forces** et **limites**...
 - ... En commentant le mur Padlet.



<http://k6.re/ietXv>



Attribution du dispositif à analyser

Dispositif 1

Dispositif 2

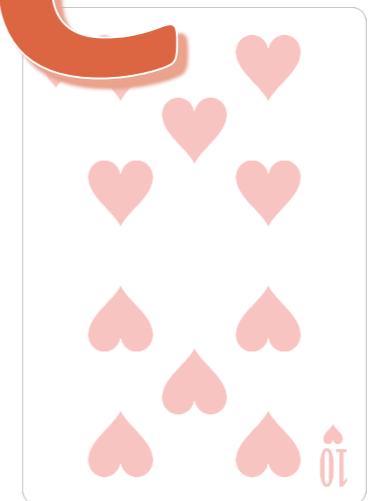
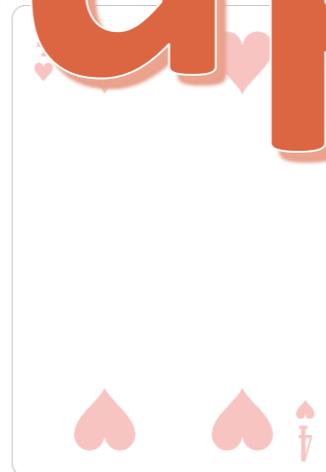
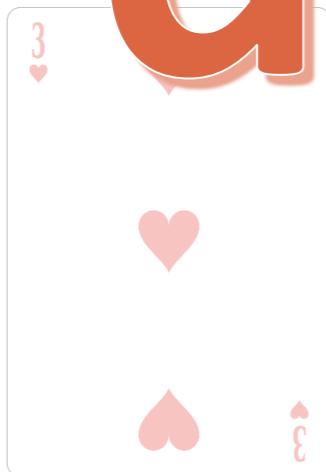
Change ment



de groupe

Dispositif 3

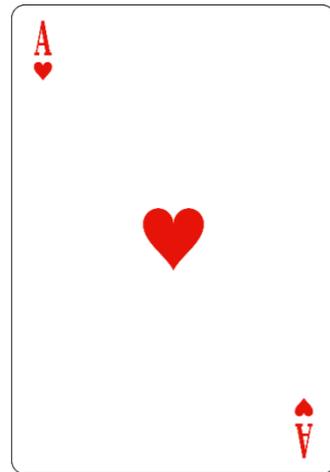
Dispositif 4



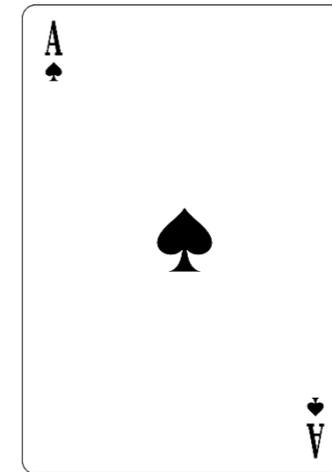


Formations des groupes

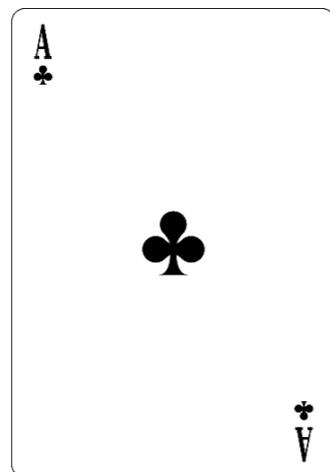
Groupe 1



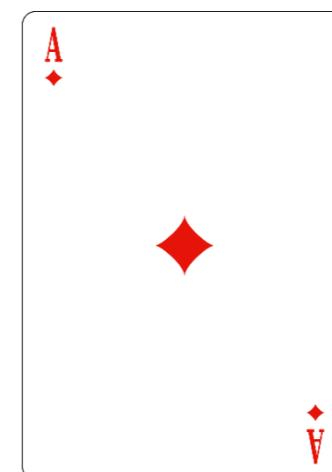
Groupe 2



Groupe 3



Groupe 4





padlet



Des dispositifs à la loupe

Au sein de votre nouvelle équipe...

1. Chacun **présente son dispositif.**
 - ... Outil(s) ?
 - ... Niveau du ASPID ?
 - ... Compétence du DigComp ?
2. Complétez les **forces et limites...**
 - ... En commentant le mur Padlet.



<http://k6.re/ietXv>



padlet



Des dispositifs à la loupe

Individuellement,

1. Découvrez le **dispositif** présent sur le mur padlet.
2. Répondez aux différentes **questions** suivantes ...

... Dans quel **niveau du ASPID** se trouve le dispositif ?

... Quelles **compétences du DigComp** est mis en place dans ce dispositif ?



<http://k6.re/ietXv>



Le scénario de l'atelier

1. Vos profils



3. Des dispositifs à la loupe



5. Vos questions
Votre évaluation



2. Des modèles ...



4. Quelle intégration
en classe ?





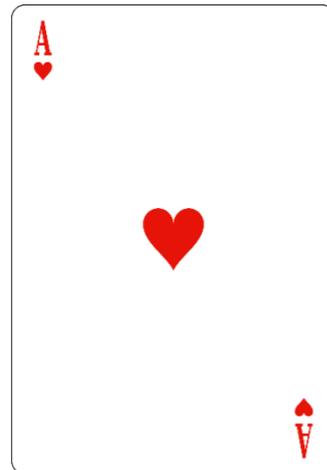
4. Quelle intégration en classe ?



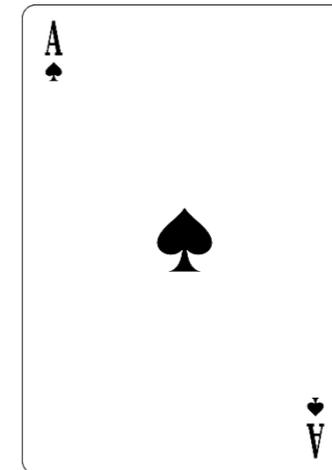


Formation des groupes

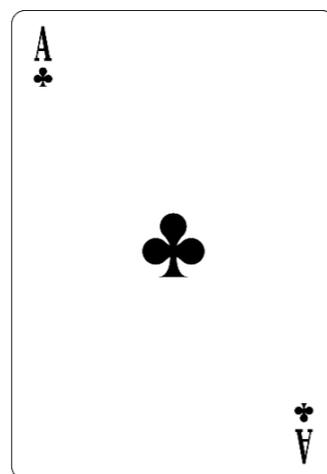
Groupe 1



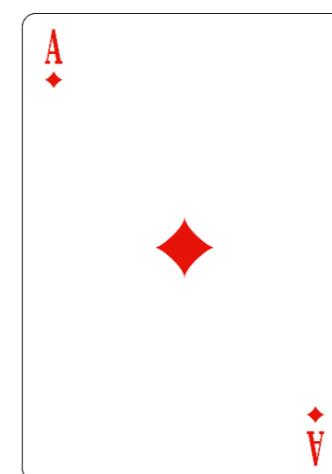
Groupe 2



Groupe 3



Groupe 4





à vous
de jouer!

Quelle intégration en classe ?

Au sein de votre équipe...

1. Imaginez un **nouveau dispositif** qui intègre un (ou plusieurs) des outils présentés.
2. Complétez le **Google Forms**
3. Présentation du **dispositif créé** aux autres équipes.



<http://k6.re/=nXR4>





5. Conclusion





Le numérique au service de l'apprentissage de l'Histoire

Sarahdescamps 27 décembre 2018 91 perles 23 vues

Projet d'uchronie en classe de 1ere européenne



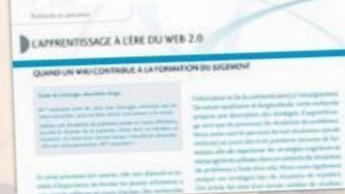
Brussels, Belgium. Free audio guided tour for iPhone and Android: Brussels and...



Créer une page wikipédia sur un personnage historique local



Quand un wikipédia contribue à la formation du jugement



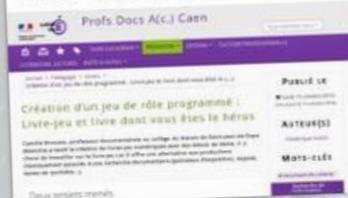
Se reperer dans le temps en utilisant le site www.frisechronos.fr : scénario...

Présentation des nouveaux programmes :
Compétence se repérer dans le temps : construire des repères historiques, cycles 3 et 4.
Séquence 1 de cycle 3 : les civilisations, les continents et de l'Europe : les transformations humaines et l'écriture
Étude Desbiers Deroux, collège J. Prévost Caudry
Présentation de travaux permettant de travailler cette compétence en classe de 6^{ème} et de 5^{ème}

L'album de Rachel et Hannah : site web rassemblant de nombreuses ressources...



Création d'un jeu de rôle programmé : Livre-jeu et livre dont vous êtes le héros



L'Égypte antique au goût du jour : Utilisation en classe d'histoire du...



La réalité virtuelle : au-delà du simple gadget pédagogique.



Classe inversée en histoire



Exposition virtuelle « qui es-tu soldat ? : réalisation d'un exposition...



Atlas historique : basse de donnée cartographique en histoire

Comment l'exemple du Congo belge illustre-t-il le concept d'impérialisme...



Chaines Youtube



Expositions virtuelles Mundaneum



Pearltrees de Sarahdescamps

Mon stockage : 17% de 1Go Plus

Mon historique

Mes collections

- Le numérique au service de l'appre...
- La recherche sur Internet
- Le numérique au service de l'apprentis...

Apps

Outils

Éducation

Entreprise

Recherche: Révolution française

Le numérique au service de l'apprentissage de l'Histoire

Sarahdescamps 27 décembre 2018 91 perles 23 vues

Projet d'uchronie en classe de 1ere européenne

Brussels, Belgium. Free audio guided tour for iPhone and...

Visitor Experience Technology

Créer une page wikipédia sur un personnage historique local

Quand un wikipédia contribue à la formation du jugement

Se reperer dans le temps en utilisant le site www.frisechron...

L'album de Rachel et Hannah : site web rassemblant de...

Création d'un jeu de rôle programmé : Livre-jeu et livre...

L'Égypte antique au goût du jour : Utilisation en...

La réalité virtuelle : au-delà du simple gadget pédagogique.

Classe inversée en histoire

Exposition virtuelle « qui es-tu soldat ? : réalisation...

Atlas historique : base de donnée cartographique

Comment l'exemple du Congo belge illustre-t-il

Chaines Youtube

Expositions virtuelles Mundaneum

Zoom Poubelle

BIBLIOGRAPHIE

- ▶ Carreteo Gomez, S., Vuorikari & R. Punie Y. (2017), *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*, European Commission, <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>
- ▶ Redecker, C. & Punie, Y. (2017), *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*, European Commission, <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/european-framework-digital-competence-educators-digcompedu>
- ▶ Digital Wallonia (2018), *Baromètre Digital Wallonia 2018 Education & Numérique*, <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/education2018>
- ▶ Karsenti, T. (2014), *Le modèle ASPID*, <http://www.karsenti.ca/aspid/>
- ▶ Fédération Wallonie Bruxelles (2019), *Stratégie numérique pour l'éducation en Fédération Wallonie-Bruxelles*, <http://enseignement.be/index.php?page=28101&navi=4540>
- ▶ Pacte pour un enseignement d'excellence (2017), *Avis N° 3 du Groupe central*, Fédération Wallonie Bruxelles, http://www.pactedexcellence.be/wp-content/uploads/2017/05/PACTE-Avis3_versionfinale.pdf