

FEUILLE DE ROUTE ET PORTFOLIO M1 Numérique

GOURMELEN Clément	Description		
Objectifs d'apprentissages	<p>Classe : 5e</p> <p>Thème 1 - Chrétientés et Islam (VIe-XIIIe siècles), des mondes en contact</p> <p>Sous-thème 3 : La Méditerranée, un espace de contacts (XIe-XIIIe siècles)</p> <p>Après avoir présenté, tout au long de la séquence, la chrétienté et le(s) monde(s) musulmans, cette séance a servi de connexion entre les chapitres afin de donner du sens aux notions étudiées. Elle a ainsi mis en avant l'étude des guerres saintes en Méditerranée. L'objectif était de consacrer, en fin de séquence, deux heures à l'élaboration d'une bande dessinée numérique servant de trace écrite finale pour ce chapitre.</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="vertical-align: top; width: 45%;"> Notions : <ul style="list-style-type: none"> - Djihad - Croisades - Guerre Sainte - Reconquista - Comptoirs commerciaux </td> <td style="vertical-align: top; width: 45%;"> Compétences : <ul style="list-style-type: none"> - Raisonner, justifier une démarche et des choix effectués - Se repérer dans le temps - Se repérer dans l'espace - Pratique d'un langage historique </td> </tr> </table>	Notions : <ul style="list-style-type: none"> - Djihad - Croisades - Guerre Sainte - Reconquista - Comptoirs commerciaux 	Compétences : <ul style="list-style-type: none"> - Raisonner, justifier une démarche et des choix effectués - Se repérer dans le temps - Se repérer dans l'espace - Pratique d'un langage historique
Notions : <ul style="list-style-type: none"> - Djihad - Croisades - Guerre Sainte - Reconquista - Comptoirs commerciaux 	Compétences : <ul style="list-style-type: none"> - Raisonner, justifier une démarche et des choix effectués - Se repérer dans le temps - Se repérer dans l'espace - Pratique d'un langage historique 		
Compétences travaillées par les élèves	<p><u>Socle commun :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Raisonner, justifier une démarche et des choix effectués : Les élèves se sont appuyés sur les documents étudiés en cours ainsi que sur leurs connaissances pour compléter leur BD. Ils ont comparé ces informations afin de s'assurer qu'elles offraient une vision globale du chapitre. - Se repérer dans le temps : Les élèves ont approfondi leur compréhension du contexte politique, social et culturel de la période médiévale et ont établi des liens entre les deux chapitres précédemment étudiés. Ils ont ainsi pu se repérer sur une période de 200 ans, du siège de Jérusalem en 1099 au pillage de Constantinople en 1204. - Se repérer dans l'espace : La BD s'est déroulée dans plusieurs lieux clés de l'époque étudiée. Les élèves ont appris à 		

différencier les espaces majeurs tels que l'Occident chrétien, l'Empire byzantin et le monde musulman.

- **Pratiquer un langage historique** : Les élèves ont manipulé le vocabulaire spécifique de l'époque médiévale et ont été sensibilisés aux nuances épistémologiques derrière les termes de Reconquista et de "victoire" de la première croisade. Ils ont ensuite réinvesti ces notions dans leur BD. De plus, la construction de cette dernière nécessitait des choix de mise en récit, amenant ainsi les élèves à sélectionner les notions les plus pertinentes en fonction du contexte.

En outre, j'ai respecté les orientations de la fiche Eduscol du thème, qui stipulait la nécessité de démontrer que le lien entre pouvoir et religion était fort dans le monde médiéval. Ainsi, en intégrant l'étude des croisades, du djihad et de la Reconquista dans la séquence, j'ai permis aux élèves de comprendre la complexité des contacts entre ces civilisations et de construire des repères chronologiques tels que « 1095 : départ de la première croisade » ou « 1204 : pillage de Constantinople ».

Cette séance s'est également inscrite dans les orientations ministérielles, qui préconisaient une approche dynamique permettant aux élèves de restituer leurs connaissances à travers un support créatif.

De plus, en ce qui concerne les attendus de fin de cycle, les objectifs disciplinaires et transversaux ont été respectés. Les élèves ont pu construire des repères historiques en approfondissant leur compréhension du contexte politique et social de la période à travers des événements majeurs comme les croisades et la Reconquista. Cette activité a également encouragé le développement de la compétence « analyser un document », en identifiant les enjeux et les différentes perspectives des acteurs impliqués dans ces conflits et échanges.

Enfin, la création de la BD leur a permis de travailler la compétence « pratiquer un langage historique ». Ils ont ainsi été amenés à utiliser un vocabulaire précis (djihad, croisade, États latins d'Orient, Reconquista) et à comprendre les nuances historiographiques qui entouraient ces notions.

CRCN :

Domaine 1 : Information et données

Compétence 1.1 – Mener une recherche et une veille d'information

Pendant la séance, les élèves ont recherché des informations dans le cours et les documents étudiés (textes, cartes, schémas...). Cela leur a permis de réactiver leurs connaissances et d'enrichir leur BD. Pour garantir la rigueur historique, ils ont croisé les sources et comparé les points de vue.

Compétence 1.2 – Gérer des données

Après avoir collecté les informations, les élèves les ont organisées pour construire un récit clair et structuré. Ils ont sélectionné les événements et personnages clés pour illustrer les interactions en Méditerranée entre le XI^e et le XIII^e siècle. Certains ont utilisé des outils numériques comme des fiches de synthèse ou des cartes mentales pour mieux préparer leur BD.

Compétence 1.3 – Traiter des données

Les élèves ont ensuite transformé les informations en une BD scénarisée et illustrée. Ils ont sélectionné les éléments les plus pertinents, mettant en avant des événements clés comme les croisades ou la prise de Jérusalem en 1099. Ce travail leur a permis de réfléchir à la meilleure façon de rendre l'histoire accessible tout en respectant la rigueur scientifique.

Domaine 2 : Communication et collaboration

Compétence 2.2 Partager et publier

Les élèves ont pu présenter et partager leur BD via l'ENT, un espace numérique dédié, permettant ainsi une mise en commun et une valorisation de leur travail.

Compétence 2.3 Collaborer

Lorsqu'un outil collaboratif a été utilisé, comme BDnF avec partage de projet, les élèves ont appris à co-créer du contenu en s'organisant pour répartir les tâches et enrichir leur production collective.

Compétence 2.4 S'insérer dans un monde numérique

En utilisant des outils numériques comme BDnF, ENT ou Padlet, les élèves ont appris à travailler et partager leur travail en ligne. Ils se

sont familiarisés avec les outils numériques et ont compris comment les utiliser de manière responsable.

Domaine 3 : Création de contenu

Compétence 3.1 Développer des documents textuels + 3.2 Développer des documents multimédia

Pendant la séance, les élèves ont produit une BD numérique, un document multimodal associant texte, images et mise en page. L'outil BDnF leur a permis de structurer visuellement leur récit tout en respectant une cohérence historique.

Compétence 3.3 Adapter les documents à leur finalité

Ils ont suivi les règles du format BD, en agençant les cases et le texte de manière à respecter la chronologie et le contexte historique. Ils ont fait attention à choisir des images et des dialogues fidèles aux événements historiques.

Compétence 3.4 Programmer

Les élèves ont utilisé une application nécessitant l'assemblage d'éléments interactifs. Cela leur a permis de développer une première approche de la structuration numérique et d'appréhender la logique de la création d'une BD numérique.

Domaine 5 : Environnement numérique

Compétence 5.3 Évoluer dans un environnement numérique

Ils ont appris à naviguer dans une interface numérique et à gérer des fichiers multimédias, en exportant, partageant et mettant en forme leurs productions finales.

Hypothèse de départ sur la plus-value du numérique

L'utilisation du numérique en classe a montré une évolution constante, comme le souligne le référentiel de compétences des métiers du professorat de l'éducation. Dans cette séance, mon hypothèse était que l'utilisation de BDnF comme support numérique permettrait aux élèves de valider les compétences du socle commun tout en favorisant une pédagogie active, où ils seraient pleinement impliqués dans leur apprentissage. En créant une BD numérique, les élèves auraient l'opportunité d'associer histoire et créativité, ce qui, dans une matière comme l'histoire, peut parfois sembler abstraite, pourrait réellement stimuler leur motivation et leur permettre de mieux s'approprier les concepts historiques.

Place du numérique	<p>Mon usage :</p> <p>Cette séance s'est déroulée sur deux heures non consécutives, avec une place importante donnée au numérique, aussi bien pour moi que pour les élèves. Avant la séance, j'ai passé environ une heure à préparer les consignes et organiser l'activité autour de l'outil BDnF.</p> <p>Lors de la première séance, les élèves ont passé environ 15 à 20 minutes à découvrir BDnF et à prendre en main l'outil. Le reste du temps a été consacré à structurer leur scénario à partir de leurs notes et à organiser leur récit. Certains ont commencé directement à créer leur BD, tandis que d'autres ont préféré d'abord réfléchir à la mise en page et au choix des événements à représenter.</p> <p>Lors de la deuxième séance, l'utilisation du numérique a occupé environ 30 à 35 minutes. Les élèves ont finalisé leur BD en ajoutant du texte, des images et en ajustant la mise en page pour rendre leur histoire plus fluide et historiquement cohérente. J'ai accompagné ceux qui avaient des difficultés techniques, notamment pour organiser les cases et structurer leur récit.</p> <p>Enfin, lors des 5 à 10 dernières minutes, certains élèves ont partagé leur travail sur l'ENT, permettant un retour collectif sur leurs productions.</p>
Posture de l'enseignant	<p>Dans cette séance, j'ai adopté une posture d'accompagnement et de guidance progressive afin de favoriser l'autonomie des élèves, tout en leur apportant un cadre structurant. En présentant les consignes étape par étape, je les ai aidés à s'approprier la tâche et à organiser leur travail de manière efficace.</p> <p>Mon rôle a été celui d'un professeur accompagnateur : j'ai circulé dans la classe pour observer les élèves, répondre à leurs questions et les aider à surmonter d'éventuelles difficultés techniques ou méthodologiques, notamment dans l'usage de BDnF. J'ai encouragé la réflexion individuelle et collective en les incitant à faire des choix argumentés dans la mise en récit de leur BD.</p> <p>Cette approche s'inscrit dans une dynamique d'apprentissage actif où les élèves construisent leur savoir à partir de leur propre production. J'ai ainsi favorisé un mode proactif d'apprentissage, où ce sont les exigences du projet qui les ont amenés à mobiliser et organiser leurs connaissances historiques. L'outil numérique n'était pas une simple finalité, mais un support permettant de structurer et d'illustrer leur compréhension des interactions en Méditerranée au Moyen Âge.</p> <p>Enfin, lors de la séance suivante, j'ai mené une correction active avec les élèves, en reprenant les différentes étapes du travail à l'aide de diapositives. Dans une démarche inductive, je les ai guidés vers l'élaboration d'une trace écrite, enrichie d'explications et d'illustrations, afin de fixer les notions essentielles et d'assurer une meilleure compréhension des enjeux historiques abordés.</p>

Mise en activité des élèves	<p>Cette séance s'est inscrite dans le cadre du thème 1 d'histoire en 5^e : Chrétientés et Islam (VI^e - XIII^e siècle), des mondes en contact. Plus précisément, elle a permis aux élèves d'explorer les interactions en Méditerranée entre le XI^e et le XIII^e siècle, en mettant en lumière les échanges, affrontements et influences entre les mondes chrétiens et musulmans à travers des événements majeurs tels que les croisades, la Reconquista et la prise de Jérusalem en 1099. L'objectif était d'amener les élèves à restituer ces dynamiques sous forme de bande dessinée numérique, en mobilisant leurs connaissances historiques et en développant leur capacité à structurer un récit. Contrairement à d'autres séances où les documents sont directement fournis sous format numérique, ici, les élèves se sont appuyés uniquement sur leurs notes consignées dans leur cahier. Lors de la première heure, ils ont d'abord sélectionné les événements et personnages clés en s'appuyant sur leurs cours précédents. Certains ont commencé à esquisser leur BD sur papier, tandis que d'autres ont pris le temps d'organiser leurs idées avant de les numériser. J'ai accompagné ceux qui avaient des difficultés à structurer leur scénario, en les guidant par des questions ouvertes pour favoriser leur réflexion. Lors de la deuxième séance, ils ont utilisé l'outil BDnF pour mettre en forme leur récit, en respectant les codes de la bande dessinée et la rigueur historique. J'ai circulé dans la classe pour les aider à résoudre les éventuels problèmes techniques liés à l'utilisation du logiciel, notamment pour l'agencement des cases et l'intégration du texte. Certains élèves, plus à l'aise avec le numérique, ont spontanément aidé leurs camarades, favorisant ainsi une dynamique d'entraide. Enfin, à la fin de cette seconde heure, quelques élèves ont partagé leur production via l'ENT permettant un premier retour collectif sur leur travail. L'activité s'est déroulée en autonomie guidée : je suis resté disponible pour répondre aux questions tout au long de la séance.</p>
Choix d'un outil numérique	<p>L'utilisation de BDnF s'inscrit pleinement dans les attendus en histoire-géographie à la fin de la 5^e, en développant plusieurs compétences essentielles. En concevant leur BD, les élèves doivent respecter la chronologie des événements et la cohérence spatiale, ce qui les aide à mieux se repérer dans le temps et l'espace. L'outil leur permet également d'analyser et de sélectionner les informations issues du cours et des documents étudiés, renforçant ainsi leur capacité à comprendre et interpréter des sources historiques. En combinant texte et image, BDnF les pousse à adapter leur langage, à structurer leur récit et à restituer avec rigueur les faits historiques, répondant ainsi aux exigences du programme. De plus, la possibilité de travailler en binôme ou en groupe encourage la coopération et le partage des connaissances. Cet outil favorise aussi une approche plus active et engageante de l'histoire, en offrant un support interactif qui stimule leur motivation. L'idée d'utiliser BDnF m'est venue en consultant un manuel, qui suggérait cet outil pour une activité autour de la narration historique. Ce choix s'est révélé pertinent, car il permet de diversifier les supports pédagogiques tout en répondant aux enjeux du numérique définis par le CRCN.</p>

Classement dans le modèle SAMR :	<p>Substitution : BDnF remplace le support papier classique pour créer une BD historique, les élèves travaillant sur un écran au lieu d'utiliser un cahier et des crayons.</p> <p>Augmentation : L'outil numérique apporte des avantages pratiques, comme la possibilité de modifier facilement leur mise en page, d'ajouter des images et de corriger leurs erreurs sans tout recommencer.</p> <p>Modification : BDnF change la manière de travailler en permettant aux élèves de construire leur récit historique de façon plus visuelle et interactive, en organisant les événements dans des cases et en soignant la mise en scène.</p> <p>Redéfinition : Grâce à BDnF, les élèves créent une BD numérique qu'ils peuvent partager sur l'ENT. Ce type d'activité leur permet de raconter l'histoire autrement, en combinant texte et image, ce qui va plus loin qu'un simple exercice de rédaction.</p>
Place dans la séquence	<p>Activité de découverte : Avant d'utiliser BDnF, les élèves ont étudié des documents historiques et pris des notes dans leur cahier. Cela leur a permis de sélectionner les informations importantes et de comprendre ce qui se passait en Méditerranée au Moyen Âge.</p> <p>Appropriation d'une notion ou d'une compétence : Ensuite, ils ont dû organiser ces infos pour construire leur récit. En utilisant BDnF, ils ont appris à structurer une BD historique, en respectant à la fois les règles de mise en page et les faits historiques</p> <p>Évaluation : Il n'y a pas eu d'évaluation formelle à proprement parler durant cette séance. L'activité a plutôt servi de tâche finale permettant aux élèves de mettre en pratique leurs connaissances et compétences. L'évaluation a été repoussée à la semaine suivante, où un retour plus approfondi et une évaluation formative ont été réalisés.</p>
BONUS : Évaluation de l'apprentissage : indicateurs prévus pour l'évaluation ou critères de réussite	<p>Évaluation de l'apprentissage : L'évaluation de cette séance s'est principalement basée sur l'analyse des productions des élèves, leur engagement dans l'activité et la qualité des résultats obtenus.</p> <p>Tout d'abord, j'ai récupéré toutes les BD sur l'ENT, mais j'ai choisi de ne partager qu'elles qui ne comportaient aucune faute historique, afin que tous les élèves puissent consulter les productions des autres et favoriser ainsi des révisions collectives. L'objectif n'était pas de récompenser ou de punir mais de permettre à tous les élèves de bénéficier des productions des autres. Personne ne s'est donc vu récompenser ou sanctionner. L'évaluation a donc mis l'accent sur l'exactitude historique et la clarté de leur narration tout en favorisant la collaboration et l'entraide à travers le partage des productions.</p>

Compétences du
CRCN Edu
travaillées
(par vous)

Domaine 1 : Développement professionnel

Compétence 1.1 - Communiquer

J'ai utilisé des canaux comme l'ENT pour permettre aux élèves de partager leurs productions.

Compétence 1.2 - Collaborer

Bien que cette séance se soit déroulée de manière plus individuelle, la collaboration indirecte a eu lieu en permettant aux élèves d'échanger sur leurs productions via l'ENT. De plus, la préparation de cette séance a impliqué une collaboration avec mon tuteur, notamment pour valider l'usage de l'outil numérique.

Compétence 1.4 - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable

Les productions étaient partagées dans un espace sécurisé via l'ENT, garantissant ainsi la protection des données.

Compétence 1.5 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive

En intégrant un outil numérique innovant, j'ai expérimenté une nouvelle approche pédagogique et pris le temps de réfléchir aux impacts de l'usage du numérique dans l'enseignement. Cela m'a permis d'analyser ma propre pratique et de l'ajuster pour améliorer l'engagement des élèves.

Domaine 2 : Gestion des ressources numériques

Compétence 2.1 - Sélectionner des ressources

Le choix de l'outil BDnF a été réfléchi en fonction des objectifs pédagogiques.

Compétence 2.2 - Concevoir des ressources

J'ai conçu l'activité de manière à encourager l'utilisation d'un outil numérique (BDnF) pour que les élèves créent des bandes dessinées historiques. Cette conception a permis de lier l'aspect créatif à la réflexion sur le contenu.

Compétence 2.3 - Gérer des ressources

J'ai organisé les ressources numériques, en utilisant l'ENT comme support pour le partage des productions. La gestion de ces ressources a permis aux élèves de suivre leur progression et de consulter les travaux des autres de manière structurée.

Domaine 3 : Enseignement — Apprentissage avec et par le numérique

Compétence 3.1 - Concevoir

Cette séance a été spécifiquement conçue pour intégrer le numérique à l'enseignement, en créant une activité qui sollicitait l'utilisation de BDnF pour produire une bande dessinée. Cette approche innovante permettait de lier compétences historiques et compétences numériques.

Compétence 3.2 - Mettre en œuvre

En guidant les élèves tout au long de l'utilisation de BDnF, j'ai anticipé les obstacles techniques et les ai accompagnés dans la réalisation de leur projet. L'utilisation du numérique a été intégrée de manière fluide et cohérente dans le déroulé de la séance.

Compétence 3.3 - Évaluer

L'évaluation s'est faite de manière formative : j'ai collecté les productions via l'ENT et n'ai conservé que celles qui ne comportaient pas d'erreurs historiques. Cela a permis d'évaluer leur capacité à réaliser une activité numérique tout en respectant le contenu historique.

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

Compétence 4.1 - Inclure et rendre accessible

L'outil numérique a permis de rendre l'activité accessible à tous les élèves, tout en tenant compte de leur diversité. Chaque élève pouvait avancer à son rythme, bénéficier d'un apprentissage plus personnalisé et de la possibilité de consulter les productions des autres pour se corriger. Ils travaillaient depuis les ordinateurs de la région et/ou les ordinateurs portables du CDI.

Compétence 4.2 - Différencier

En laissant les élèves choisir la manière de structurer leur production et en leur offrant la possibilité de soumettre des retouches ou corrections, cette séance a permis une certaine différenciation dans les parcours d'apprentissage.

Compétence 4.3 - Engager les apprenants

L'usage du numérique a permis de stimuler l'intérêt des élèves et de les rendre acteurs de leur apprentissage en créant une production numérique qu'ils pouvaient partager et réviser.

	<p><u>Domaine 5 : Développement des compétences numériques des apprenants (CRCN)</u></p> <p>Compétence 5.3 - Communiquer</p> <p>En utilisant BDnF, les élèves ont développé des compétences numériques liées à la création de contenu (édition de texte et d'images), à la gestion de ressources numériques via l'ENT, et à la réflexion critique sur le contenu historique.</p>
Ce que j'ai appris en faisant cette activité	<p>Cette séance m'a permis de mieux anticiper les contraintes liées à l'usage du numérique en classe, notamment en ce qui concerne la gestion du temps et l'accompagnement des élèves face à un outil qu'ils ne maîtrisent pas forcément. J'ai observé que certains élèves avaient des facilités à s'approprier BDnF, tandis que d'autres se concentraient davantage sur l'aspect esthétique que sur le contenu historique, ce qui m'a conduit à ajuster mon guidage en insistant sur les attendus disciplinaires. J'ai aussi pris conscience de l'importance de donner un cadre précis à une activité numérique : bien que la création d'une BD ait stimulé l'engagement des élèves, ceux qui avaient du mal à structurer leurs idées auraient bénéficié de davantage d'étapes intermédiaires pour les aider à organiser leur récit.</p> <p>Enfin, le choix de ne conserver sur l'ENT que les productions sans erreurs historiques m'a amené à réfléchir sur l'équilibre entre bienveillance et exigence. Cette décision a permis de valoriser un travail rigoureux tout en évitant de pénaliser ceux qui avaient fait des erreurs, ce qui m'encourage à explorer d'autres manières de différencier et de soutenir les élèves dans ce type d'exercice.</p>
Ce que j'ai compris en faisant cette activité	<p>Cette activité a révélé quelques fragilités, notamment dans la prise en main de l'outil numérique. Comme c'était la première fois que les élèves utilisaient BDnF, certains ont eu du mal à l'exploiter pleinement. À l'avenir, il serait pertinent de prévoir un temps spécifique d'initiation, éventuellement en demandant à un élève plus à l'aise de faire une démonstration à l'aide du vidéoprojecteur, afin de favoriser l'entraide et la mutualisation des compétences. J'ai aussi constaté que tous les élèves en difficulté n'osent pas toujours demander de l'aide. Certains ont rencontré des problèmes, mais sans solliciter mon appui, ce qui souligne l'importance d'aller davantage vers eux et de mettre en place des stratégies pour encourager la prise de parole.</p> <p>Enfin, cette séance m'a conforté dans l'idée que je dois continuer à développer mes compétences numériques pour mieux accompagner les élèves et anticiper les difficultés techniques.</p>
Ce que je n'ai pas compris	<p>J'ai remarqué que certains élèves n'ont pas répondu à la dernière consigne, malgré le temps supplémentaire accordé. J'émets l'hypothèse que cela pourrait être lié à la crainte de l'erreur. Il serait intéressant de les interroger directement pour comprendre la raison exacte de cette absence de réponse : est-ce un problème de formulation (consigne pas assez explicite) ? Ou bien n'ont-ils pas perçu le lien avec le reste de l'activité ?</p>

Ce que je souhaiterais réutiliser en stage

Je souhaiterais réutiliser BDnF en 4e, dans le cadre du thème "Les mobilités humaines transnationales". Les élèves pourraient créer une BD illustrant le parcours d'un migrant, en intégrant des cartes et des schémas pour représenter les étapes du voyage et les obstacles rencontrés. Cela leur permettrait de visualiser les dynamiques spatiales et les facteurs de mobilité, tout en développant leurs compétences en narration et en analyse géographique.

Voici le document que j'ai réalisé et partagé aux élèves comme "correction" et modèle sur l'ENT.

