GREID Humanités Numériques
Pôle pédagogique

Descriptif du scénario pédagogique enrichi :
ARCHEOLOGIE DE LA VIOLENCE DE GUERRE 3ème

Filtre n° 1 :
Ancrage Programmes

Programme Histoire 3ème

Première partie : L'Europe, théâtre majeur des guerres totales (1914-1945)
Thème 3 : **La Deuxième Guerre mondiale, une guerre d'anéantissement**

Thème 1 L'Europe, un théâtre majeur des guerres totales (1914-1945)	
▪ Civils et militaires dans la Première Guerre mondiale. ▪ Démocraties fragilisées et expériences totalitaires dans l'Europe de l'entre-deux-guerres. ▪ La Deuxième Guerre mondiale, une guerre d'anéantissement. ▪ La France défaite et occupée. Régime de Vichy, collaboration, Résistance.	- La classe de 3e donne aux élèves les clefs de compréhension du monde contemporain. Elle permet de montrer l'ampleur des crises que les sociétés françaises, européennes et mondiales ont traversées, mais aussi les mutations sociales et politiques que cela a pu engendrer. - En mobilisant les civils aussi bien que les militaires, la Grande Guerre met à l'épreuve la cohésion des sociétés et fragilise durablement des régimes en place. Combattants et civils subissent des violences extrêmes, dont témoigne particulièrement le génocide des Arméniens en 1915. En Russie, la guerre totale installe les conditions de la révolution bolchevique, le communisme soviétique stalinien s'établit au cours des années 1920. Après la paix de Versailles puis la Grande Dépression, le régime nazi s'impose et noue des alliances. L'expérience politique française du Front Populaire se déroule dans ce cadre marqué par une montée des périls. - Violence de masse et anéantissement caractérisent la Deuxième Guerre mondiale, conflit aux dimensions planétaires. Les génocides des Juifs et des Tziganes ainsi que la persécution d'autres minorités sont étudiés. - À l'échelle européenne comme à l'échelle française, les résistances s'opposent à l'occupation nazie et à la collaboration. Dans le contexte du choc de la défaite de 1940, la Résistance militaire et civile agit contre le régime de Vichy négateur des valeurs républicaines.

Compétences spécifiques visées

Compétences : Pratiquer différents langages, S'informer dans le monde du numérique, Analyser et comprendre un document. Utiliser ses connaissances pour expliciter et exercer son esprit critique ; S'initier aux techniques d'argumentation
En lien avec les domaines 1, 2, et 5 du socle : Comprendre et s'exprimer en utilisant plusieurs langages. Apprendre à apprendre, seuls ou collectivement, en classe ou en dehors. Développer une conscience du temps historique.
En lien avec le numérique :
Organiser son travail dans un groupe ; Vérifier des données et des

Etablissement : Collège REP+ Jean Lolive (Pantin)

Auteur du scénario : Flora Maldant

Filtre n° 2 :
Positionnement du scénario

Palier 3 *: le scénario pédagogique est conçu grâce au numérique qui devient indispensable à la tâche d'apprentissage.*

Etape 1 : Nuage de mots
Etape 2 : Carte mentale
Etape 3 : Ed puzzle Plateforme éducative gratuite (enseignants et élèves peuvent se connecter)

Niveau d'expertise enseignant

Etape 1

Etape 2

Etape 3

sources et leur pertinence ; Identifier des documents et leurs points de vue ; Apprendre à utiliser les logiciels de carte mentale	

Filtre n° 3 : Etayage scientifique

L'évaluation :

La démarche d'enseignement est centrée sur la **progressivité dans l'acquisition** et **l'unité d'évaluation** (évaluation diagnostique, formative puis formatrice).

L'objectif est de placer l'évaluation au centre des apprentissages dans cette proposition comme moyen de faire sens, faire pratiquer, faire progresser et faire acquérir.

L'évaluation diagnostique (situation d'apprentissage 1) aide l'apprenant à entrer dans l'apprentissage, la **formative** (situation d'apprentissage 2) à accompagner dans le processus. Aux objectifs de régulation pédagogique -gestion des erreurs et renforcement des réussites-, **l'évaluation formatrice (**situation d'apprentissage 3) doit ajouter de façon prioritaire des objectifs de représentations correctes des buts, de planification préalable de l'action, d'appropriation des critères et d'autogestion des erreurs.

L'enseignement explicite

Il s'agit de **trouver des stratégies pédagogiques qui évite les fausses interprétations**, les malentendus, le non-dit, l'implicite passe toutes par les actions de dire, de montrer, de guider :

- Dire : au sens de **rendre explicite pour les élèves les intentions et les objectifs** visés par la leçon. Dire aussi aux élèves les connaissances antérieures dont ils auront besoin. Moment 1
- Montrer : au sens de **rendre explicite pour les élèves la tâche à accomplir**. Moment 2
- Guider : au sens **d'amener les élèves en situation de pratique à rendre explicite par le questionnement leur raisonnement** implicite et leur fournir une rétroaction appropriée afin qu'ils construisent des connaissances adéquates et avant que les erreurs ne se cristallisent. Moment 3

Eviter ces malentendus suppose une méthode d'enseignement explicite qui porte une attention délibérée à la transmission d'intentions et de critères de réussite

➔ Au terme de la leçon, l'élève sera capable seul de caractériser la notion de violence de guerre en utilisant un organisateur graphique (carte mentale, schéma).

Les sciences cognitives

- Les différents types de connaissances sont stockés dans la mémoire à long terme selon deux modes d'organisation : le réseau sémantique ou le schéma. Ces connaissances sont inertes, elles doivent être associées aux connaissances procédurales pour être utilisées dans l'action.
- Le réseau sémantique représente les associations, les liens qui peuvent exister entre les significations des mots ou des concepts. Ces concepts sont associés à la manière des mailles d'un filet. La mémoire sémantique contient des connaissances déclaratives se rapportant aux choses, concepts, images mentales.
- Le schéma est une représentation générique de personnes, objets, évènements, situations et de comportement. C'est une structure opératoire générale et abstraite qui regroupe des sous-schémas et aide l'individu à organiser ses connaissances par rapport à une situation donnée. Les schémas constituent des blocs de connaissances.

➔ Pour aider les élèves à la conceptualisation, notamment en Education Prioritaire où les élèves ne sont pas métacognitifs, certaines formes de mémorisation sont plus efficaces tels que les organisateurs graphiques.

Descriptif du dispositif

Classe concernée	Discipline	Type d'intervention :	Ressources
Une classe de 3ème	Histoire	Classe ordinaire	Etape 1 : Un ordinateur Etape 2 : Plusieurs ordinateurs Etape 3 : EdPuzzle (créer un compte) – Travail externalisé nécessitant un accès internet ou en salle informatique en groupe classe

PARTIE 1 - Thème 3 Histoire : le concept de violence et de guerre d'anéantissement.

Connaissances :
Guerre totale, mobilisation, civils, militaires ; Violence de guerre, violence de masse, génocide, guerre d'anéantissement; idéologies, démocraties, régimes totalitaires

Compétences :
Pratiquer différents langages, S'informer dans le monde du numérique, Analyser et comprendre un document, Coopérer et mutualiser

Activités et productions :
Nuage de mots
Etude d'un extrait de conférence de Jacques Sémelin
Travail de groupes sur la bataille de Stalingrad et le bombardement d'Hiroshima (EdPuzzle)
Réalisation d'une carte mentale numérique

Savoir-faire :
Organiser son travail dans un groupe ; Vérifier des données et des sources et leur pertinence ; Identifier des documents et leurs points de vue ;
Apprendre à utiliser les outils numériques ; Utiliser ses connaissances pour expliciter et exercer son esprit critique ; S'initier aux techniques d'argumentation

➔ Le parcours d'apprentissage dans la logique de cycles prévoit **qu'une même notion sera étudiée à des moments distincts dans des contextes et à des niveaux de difficultés différents comme c'est le cas pour la notion de violence de guerre.**

Un des problèmes dans l'enseignement est que les élèves ne maîtrisent pas les concepts fondamentaux mais plutôt des faits isolés. Il faut établir stratégiquement des priorités et, pour ce faire, distinguer les idées maîtresses des savoirs secondaires**.** Les idées maîtresses renvoient aux éléments centraux, aux concepts clés autour desquels l'enseignement de plusieurs autres contenus ou habiletés d'apprentissage peut être rattaché et organisé. Les idées maîtresses aident les élèves :

- à diriger leur attention sur les apprentissages essentiels.
- A réaliser la relation entre les savoirs.
- Facilitent l'organisation des apprentissages dans la mémoire des élèves et donc l'application de ces apprentissages à d'autres contextes et sphères de savoir.

« les idées maîtresses sont particulièrement importantes pour une diversité d'apprenants pour lesquels l'organisation, la conservation, la récupération et la mise en application des concepts posent problème. »

Il faut s'efforcer de repérer l'ensemble des notions, la combinaison de connaissances qui sous-tendent le thème et qui s'avèrent utiles pour l'apprentissage d'autres contenus qui lui sont reliés.

Mise en œuvre :

Etape 1 : Evaluation diagnostique (Amorce de la première séance)
Nuage de mots (Tagul) –https://wordart.com/create

Ce moment numérique s'inscrit en ouverture de la séquence **La Deuxième Guerre mondiale, une guerre d'anéantissement**

Objectif : Activer les connaissances antérieures.

- ➔ **Le principe des connaissances préalables commande une hiérarchisation des contenus à maîtriser**. **Le recours au questionnement ou à une tâche diagnostique permet de vérifier la viabilité des connaissances préalables** et de valider ou infirmer sa planification de l'apprentissage.
- ➔ L'enseignant détermine les savoirs nécessaires à l'acquisition et la compréhension de connaissances nouvelles et complexes (ex : guerre totale / guerre d'anéantissement). A défaut de cette maîtrise préalable de concepts et d'habiletés, l'élève sera porté à vouloir apprendre par cœur sans véritablement comprendre ce qu'il fait.

Niveau de difficulté pour l'enseignant : 1 tablette.
D'autres formes sont envisageables :

- ✓ Pratique guidée : Faire réaliser en équipe une fiche aide-mémoire. Mettre l'affiche en évidence dans la classe ou la coller dans son cahier.
- ✓ Pratique autonome : Demander aux élèves de réaliser de façon autonome deux tâches afin d'activer leurs connaissances sur un sujet et vérifier les réponses.

Descriptif de la situation d'enseignement réalisée:
Durée 15 mn
Objectif : Demander aux élèves de réfléchir seul aux représentations, connaissances, activités en rapport avec le sujet. Puis, regrouper les élèves par 4 pour comparer leurs idées et amorcer la restitution orale avec un nuage de mots.
Démarche d'enseignement pour guider l'activité avant la réalisation du nuage de mot :
Quoi ? Activer ses connaissances c'est se rappeler les informations que l'on connaît déjà sur un sujet, c'est faire appel à ce qu'on a emmagasiné dans sa mémoire.
Pourquoi ? Cette stratégie permet de gagner du temps et de résoudre plus facilement les problèmes dans n'importe quelle situation quotidienne ou scolaire. Cela permet de se souvenir de la situation d'apprentissage, de se rappeler ce que vous avez appris de ses caractéristiques et de faire ré-émerger la procédure pour effectuer la tâche.
Quand ? Chaque fois que la situation vous demande d'utiliser vos connaissances.
Comment ? **Pour activer ses connaissances, il faut se poser des questions.**

ENTENDU	Qu'est-ce que j'ai déjà entendu sur le sujet ?
VU	Qu'est ce que j'ai déjà vu sur le sujet ?
FAIT	Qu'est ce que j'ai déjà fait par rapport au sujet ?

Plus-value :
Activer les connaissances antérieures plus rapidement qu'en notant toutes les idées au tableau et garder trace de la première réflexion sur la notion de violence de guerre (voir le tutoriel).

Illustrations :

Tutoriel

Créez votre nuage de mot : **Allez sur https://wordart.com/**
Cliquez sur « Get started » et « create a new world cloud art »
Notez les mots (pour qu'ils apparaissent en gros, écrivez-les plusieurs fois ou allez sur Size pour changer la taille vous-même).
Vous pouvez choisir la forme, la couleur, la police, télécharger une image…

Voir le résultat : Cliquez sur « Visualize ».

Pour le sauvegarder et le réutiliser ultérieurement en tant qu'image, cliquez sur **« download and share » et « download PNG image »**.

Réalisation de classe (cahier admis)

Rétroaction et suite de la séance 1 : Voir si la notion de guerre totale est acquise.

- ➔ 40-45 minutes est dédié au cours « ordinaire » avec problématique et mise en activité « traditionnelle » = I) Une guerre mondiale et totale.

Etape 2 : Une archéologie de la violence de guerre (Evaluation formative).
Analyse d'une vidéo : Jacques Sémelin, CERI-Sciences Po, (CNRS) http://www.inrap.fr/introduction-2-9354
Initiation à la carte mentale (MindMup) https://drive.mindmup.com/

Ce moment numérique s'inscrit dans la séance 3 dans le cadre du II) Le violences de guerre.

Niveau de difficulté pour l'enseignant : 2 tablettes.
Descriptif de la situation d'apprentissage :

1) Les élèves sont placés en binôme en salle informatique et répondent à des questions avec la

prise de note sur la vidéo de Jacques Sémelin sur les 6 premières minutes (20 minutes afin de pouvoir visionner la vidéo deux fois et rédiger leurs réponses)

- Présentez Jacques Sémelin.
- Comment définit-il la violence dans son introduction ?
- Montrez que nous avons différentes approches du mot et qu'il est polysémique ?
- Définissez le terme de violence de guerre.
- Comparez le terme de violence de guerre et violence de masse.
- Concluez en expliquant brièvement quelle est la question centrale dans l'étude de la violence.

Une reprise orale sur la vidéo s'effectue en cours dialogué pour éviter que des erreurs ne se cristallisent : 5 minutes furent suffisantes.

2) La restitution s'effectue sous la forme d'une carte heuristique que les élèves réalisent par groupe de 4 : 15 minutes.
Dans la proposition, les élèves disposent d'une adresse gmail créée dans le cadre de la recherche de stage en octobre et peuvent donc accéder à mindMup.2 avec l'aide de l'enseignant.

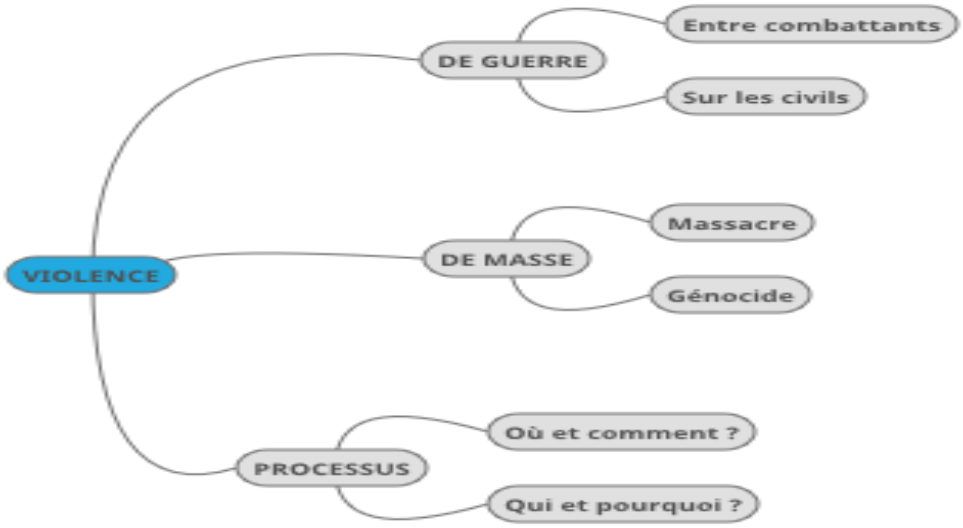
3) Les cartes mentales de groupe sont projetées et explicitées par les élèves : 15 minutes (5 groupes qui ont chacun 3 minutes).

Plus value :

- Le travail collaboratif permet d'apprendre à mieux utiliser les ressources numériques
- L'organisateur graphique permet une meilleure représentation de la notion ainsi que sa mémorisation (cf : travaux sur les élèves en difficultés et la mémoire). Il sera réinvesti (et complexifié) dans l'année ainsi qu'au lycée.

Trace écrite finale de l'activité :
La séance 4 s'ouvre sur une carte mentale finale mutualisée et conçue avec la classe entière afin de réactiver les connaissances.

Par MindMup.2



Etape 3 : **Etude de documents d'archives et témoignages**.
Evaluation formative

Edpuzzle (1h ou en travail externalisé)

La séance se déroule en salle informatique mais peut également se concevoir dans le cadre d'un DM. Les élèves peuvent accéder à Ed.Puzzle en dehors de l'établissement.
Il s'agit d'une plateforme éducative gratuite (enseignants et élèves peuvent se connecter) qui permet de découper et d'annoter des vidéo, de créer des QCM, de faire un cours avec une vidéo, de faire une capsule pour une classe inversée.
Pour les élèves, pour lesquels le travail externalisé pose problème, c'est un bon moyen de favoriser l'autonomie et la responsabilisation sur le travail personnel grâce aux outils numériques.

Niveau de difficulté pour l'enseignant : 3 tablettes.

Objectif : Réaliser un travail de groupe sur Stalingrad et Hiroshima avec une pédagogie différenciée.
Les élèves doivent pouvoir montrer à la fin de la séance que Stalingrad/Hiroshima illustre la violence de guerre :

- Les formes de violences sont très dures.
- Les civils sont victimes de la guerre.
- Cet évènement est un traumatisme dont les traces sont encore visibles.

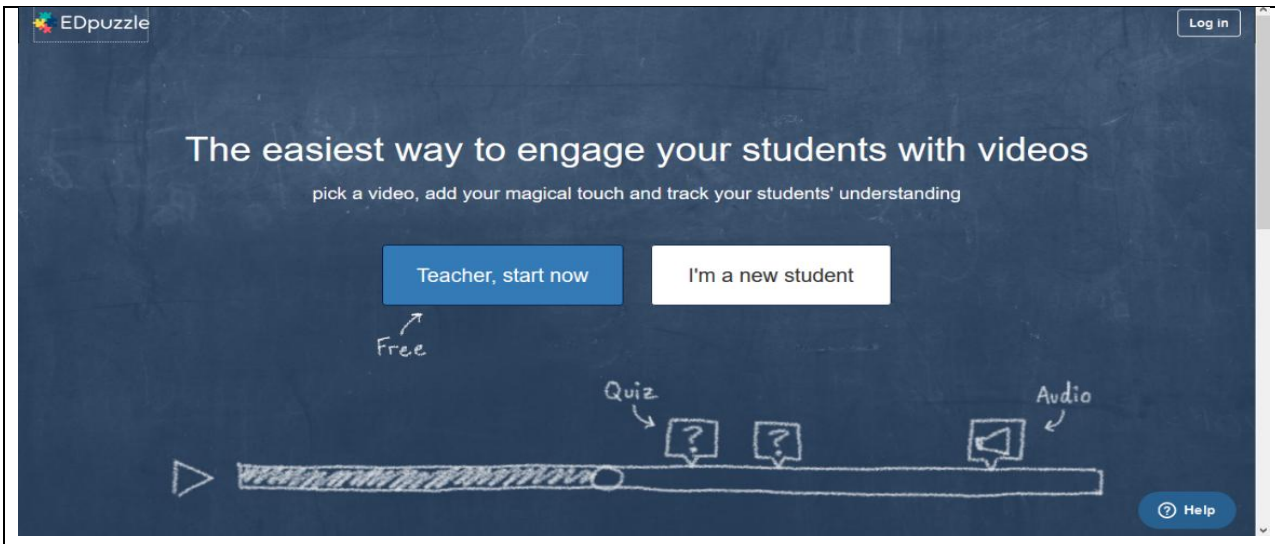
Descriptif de la situation d'apprentissage :
Les groupes sont constitués de 3 à 4 élèves (6 groupes). Trois travaillent sur la bataille de Stalingrad et trois autres sur le bombardement d'Hiroshima.
A l'intérieur de chaque groupe, les élèves peuvent étudier toutes les vidéos ensemble ou se répartir le travail (par exemple deux élèves étudient les vidéos d'archives et deux autres les témoignages).

Supports	Vidéos d'archives	Témoignages (INA)
GROUPE 1 (6 élèves)	Extraits du documentaire Apocalypse (12 mn)	Alexei BORMOTOV, association "Recherche" et Ekaterina IVANOVA, ancienne infirmière (3m)
GROUPE 2 (6 élèves)	Vidéos (INA) 3mn. Vidéo Planète 5mn.	Les Hibakusha Michiko YAMAOKA, Miyoko MATSUBARA et Akishiko TAKAHASHI et Senji (8mn)

L'INA est sur le portail Eduthèque : http://www.edutheque.fr/accueil.html

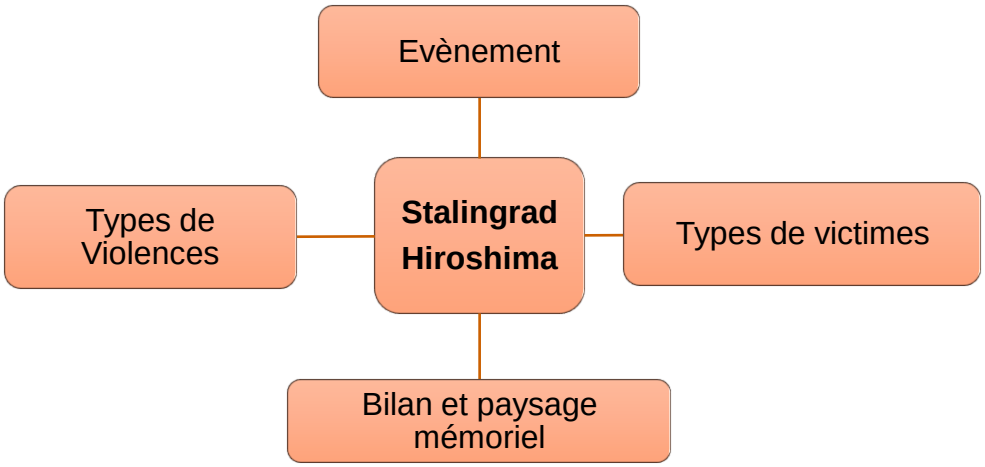
Plus-value :
L'activité favorise l'autonomie face aux usages du numérique et son usage responsable
La motivation est renforcée par l'emploi d'outils numériques en groupe

EdPuzzle : https://edpuzzle.com
https://outilstice.com/2014/08/edpuzzle-creer-des-lecons-avec-des-videos
https://www.youtube.com/watch?v=bE6hmIsJ-4M



Pour travailler une vidéo il faut aller dans la partie chercher. Les vidéos peuvent être cherchées sur plusieurs supports (you tube, national geographique...).

Restitution (sous forme de carte mentale produite et complétée par les élèves avec MindMup ou Framindmap).
Elle sera réutilisée lors de la Partie 2 Le Monde depuis 1945 dans le thème 4 Enjeux et conflits dans le monde après 1989 (notion de terrorisme).
Lors de la séquence d'histoire, les apprentissages seront réinvestis. Le transfert sera horizontal sur la réactivation de connaissances et de stratégies déjà mises en œuvre. Mais également verticale : capacité à utiliser dans un contexte plus complexe ce qui a été appris dans un contexte simple.



Pour une présentation plus dynamique : PREZI

https://prezi.com/litlg5glakr6/edit/