



ACADÉMIE  
DE CRÉTEIL

Liberté  
Égalité  
Fraternité



---

---

## La *GREID'* lettre des LHG

Décembre 2021-N°1

Jouer en histoire

---

Dans sa première lettre, le GREID LHG souhaite mettre en avant **la ludification en histoire**. La ludification, qui n'est pas forcément numérique, se définit par le recours au jeu au sein d'une activité d'apprentissage. Mais ludifier un contenu pédagogique peut-il être un véritable levier d'apprentissage ? Le numérique est-il une plus-value ? Le compte-rendu d'expérience présenté ici nous embarque dans une histoire folle et enthousiasmante : celle d'un groupe de professeurs qui décide, pendant le confinement, de créer pour les élèves un escape game sur la Révolution américaine...

---

### PRATIQUES

---

#### Créer un jeu historique : des premiers pas à la finalisation

Marion BARLOGIS - Anthony VERNEZ

Il était une fois un pays qui basculait sans préavis dans un confinement indéfini. Les professeurs, d'abord inquiets pour leur progression et naïvement persuadés d'avoir du temps libre se retrouvaient alors confrontés à la fulgurante nécessité de maîtriser les outils numériques. En ces jours sombres, un enseignant de Seine et Marne avait alors l'idée folle d'occuper ses collègues en leur proposant avec légèreté : « Créer un jeu, style « escape-Game », en histoire, ça ne vous dirait pas ? ». Ainsi démarrait un long projet, une aventure dans l'aventure : la création d'un jeu pédagogique en ligne.

[lire la suite](#)



## RESSOURCES

Le site **S'cape** propose de nombreux escape games, testés et analysés, ainsi que de nombreuses astuces pour fabriquer son propre jeu (numérique ou pas, d'ailleurs !)



[lire la suite](#) →



[lire la suite](#) →

**Un escape Game sur les Révolutions atlantiques** : Ce génially propose une séquence d'histoire sur le thème : "L'Amérique et l'Europe en révolution (des années 1760 à 1804)" ; il offre un parcours immersif intégrant des documents textes et vidéos et des activités variées.

**Jouer en histoire-géographie... sans le numérique** : Ce livre-jeu publié chez Canopé propose 3 jeux. Deux d'entre eux peuvent trouver leur place en voie professionnelle : un jeu d'enquête et de stratégie permet de travailler les notions de puissance et de mondialisation; un jeu de rôle à suspense met en évidence la complexité d'un monde multipolaire.



[lire la suite](#) →



# RÉFLEXIONS



[Lire la suite](#) →

La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage : un article clair qui pose les bases de la ludification des apprentissages, ses objectifs, ses conditions et son intérêt.

## La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissages ?

un webinaire T'éduc co-organisé par les Cahiers pédagogiques et le département éducation formation d'Universcience qui explore la façon dont l'usage du numérique dans les démarches de ludification renouvelle les modes d'apprendre dans les classes ou les structures culturelles.



[Lire la suite](#) →

## À propos du GREID LHG

Le GREID Lettres Histoire se propose de promouvoir les usages, les ressources et les actualités des disciplines en lien avec le numérique pédagogique. Fruit d'un travail collaboratif entre enseignantes et enseignants de Lettres-Histoire, la lettre du GREID Lettres-Histoire souhaite proposer des pistes de travail et de réflexion afin d'enrichir vos pratiques de classe et d'y intégrer le numérique comme une plus-value pédagogique.



source : [www.mailchimp.com](http://www.mailchimp.com)

