

La **GREID'** lettre des LHG

Octobre 2023- Lettre N°5

Retracer la vie d'un personnage historique à partir d'un jeu vidéo : Christophe Colomb

Dans cette lettre, le GREID Lettres Histoire souhaite mettre en avant la façon dont, d'un échec, peut naître un désir... Pour contrer l'ennui de ses élèves, un jeune professeur se lance dans la création d'un jeu : un jeu vidéo retraçant la vie et le périple de Christophe Colomb. Et là, la magie opère.... Le jeu créé offre une approche ludique mais néanmoins féconde pour les apprentissages des élèves. En effet, au cours de cette aventure, on retrouve de la connaissance, de l'écrit, de l'échange entre pairs, et en même temps que tout cela : le plaisir du jeu ! Une belle aventure humaine et pédagogique.

PRATIQUES



Retracer la vie d'un personnage historique à partir d'un jeu vidéo

Quentin TORRES REBOURS- Lycée Denis Papin (La Courneuve)

C'est d'un échec qu'est né mon désir de créer quelque chose de ludique pour mes classes de seconde professionnelles. Il y a deux ans, lorsque j'ai fait l'introduction du premier thème d'histoire : **L'expansion du monde connu**, la réaction des élèves n'était pas celle que j'attendais. Les élèves soufflaient, bavardaient et ne faisaient pas le travail.

Lire la suite .





Exploiter un journal de bord en classe

Le site LHG de l'académie de Paris propose aux élèves d'analyser un extrait du journal de bord de Michel Blain des Cormiers, capitaine de la frégate la Vestale pour entrer dans le thème « L'expansion du monde connu (XVe-XVIIIe siècle) ».

[Lire la suite](#)



L'âge d'or des cartes marines

L'exposition virtuelle de la BNF retrace les grandes aventures maritimes antiques et les découvertes majeures effectuées par les Européens entre le XIVe et le XVIIIe siècle, à travers l'histoire des cartes marines.

[Lire la suite...](#)





Jeux vidéo - Histoire - Éducation

Romain Vincent est enseignant en histoire-géographie dans l'académie de Créteil et doctorant en sciences de l'éducation (Laboratoire EXPERICE). Il s'intéresse à la représentation du passé dans les jeux vidéo. Son site recense ses travaux et réflexions.

[Lire la suite...](#)



Jeux vidéo pour apprendre l'histoire



Alors que le jeu vidéo est devenu le « premier marché culturel en France », sa pratique reste souvent considérée comme récréative et peu adaptée à l'apprentissage. Cet article de canopé fait le point.

[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

