



La lettre du GREID LHG

Juin 2023-N°4

Jeu vidéo et esprit critique

Dans ce quatrième rendez-vous du GREID LHG, il s'agit de mobiliser la culture populaire vidéoludique ou télévisuelle pour permettre de travailler la capacité « raconter » en Histoire. L'expérimentation a conduit les élèves à confronter leurs représentations actuelles sur une période en les amenant à développer un esprit critique. L'ensemble mène à une belle exposition virtuelle.

PRATIQUES



Louis XVI, mensonges et vidéo :

**Raconter la Révolution en développant l'esprit critique des élèves
Romuald CLANCHET, Lycée polyvalent Charles de Gaulle (Longperrier)**

Parmi les habitudes de nos élèves, le jeu vidéo comme le binge-watching (consommation boulimique de séries) sont présents. De fait, on peut tenter de confronter ces pratiques, entre œuvres du passé et productions vidéoludiques actuelles pour les amener à raconter la Révolution française. Leur récit sera mis en scène dans un musée virtuel.

[Lire la suite](#)



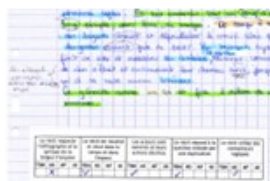
RESSOURCES



Première Guerre mondiale et jeux vidéo

Une expérience menée au lycée la Martinière Duchère à Lyon concernant la première Guerre mondiale. L'enseignant s'appuie sur les jeux vidéo pour développer l'esprit critique des élèves.

[Lire la suite](#)



Travailler la capacité « raconter » en AP

Deux séances menées en AP au collège en classe de 3^{ème} concernant la capacité « raconter » en s'appuyant sur la question du génocide des Arméniens. La démarche présentée est simple et claire. Cette expérience est facilement transposable à nos programmes.

[Lire la suite](#)



Raconter la révolution américaine

Le premier scénario proposé par le GREID permet de ludifier ses cours tout en travaillant la capacité « raconter ». Les élèves sont invités à mener une enquête créée sur *genially* en vue de comprendre la Révolution américaine. Dès lors, ils rencontreront des acteurs historiques et auront un panorama complet de cet évènement. Un très bon moyen de commencer le Thème 2 d'Histoire de 2^{nde}.

[Lire la suite](#)





Le jeu vidéo pour apprendre l'Histoire ?

Clément Dussarps, maître de conférences à l'Université de Bordeaux, présente les différents intérêts de l'usage du jeu vidéo en classe.

[Lire la suite](#)



Le printemps de la recherche en éducation 2021 – Développer l'esprit critique

Pour la 7^e édition du printemps de la recherche en éducation, le thème abordé était celui du développement de l'esprit critique chez nos élèves. Au total, ce sont plus d'une dizaine de webconférences qui exposent les avancées de la recherche sur ce point, avec notamment des vidéos pertinentes expliquant l'apport des sciences cognitives dans cette démarche.

[Lire la suite](#)



Le GREID lettres Histoire se propose de promouvoir les usages, les ressources et les actualités des disciplines en lien avec le déploiement du numérique. 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 ses pratiques de classe et d'y intégrer le numérique comme une plus-value pédagogique.

