

# Explorer un espace virtuel

Cycles

3

4



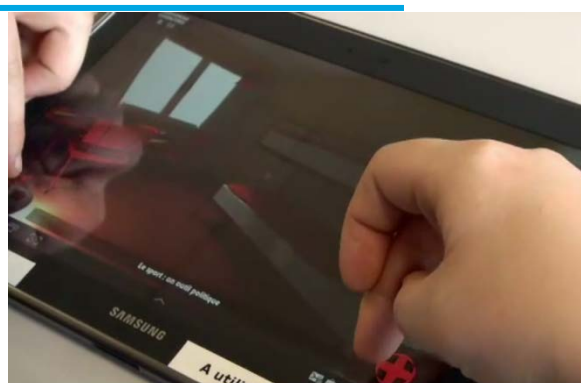
## La guerre froide sur tablette



Réaliser une enquête  
dans un espace virtuel et  
partager son expérience

La visite d'un espace virtuel permet aux élèves de s'immerger dans une réalité virtuelle et facilite ainsi le repérage dans le temps et dans l'espace, dans une situation donnée. L'usage de la tablette favorise une navigation simple et interactive.

Cette immersion permet de découvrir des ressources auxquelles les élèves n'auraient pas accès dans un contexte classique de classe : parcourir un lieu disparu ou d'une autre époque, visiter un lieu éloigné ou inaccessible (un musée, un monument, une planète...) ou explorer un corps humain en 3D.



<http://dai.ly/k4wmvXW0I03Sb5iWVi0>

Dans la séquence présentée, les élèves sont amenés à visiter un appartement de Berlin Est au temps de la Guerre froide dans les années 1980 pour découvrir les conditions de vie dans une démocratie populaire.

L'enseignante explique le fonctionnement de l'application sur tablette : mode de déplacement dans l'appartement, recueil des informations via des notices explicatives d'objets disposés dans les lieux.

Il s'agit pour les élèves, regroupés en binômes, de construire un récit historique sur Berlin et l'Allemagne au cœur de la guerre froide. Après un travail en autonomie sur l'application avec prise de notes, l'enseignante met en commun les productions des différents groupes.

L'enseignante, également auteure de l'application, présente les plus-values de l'usage de cette ressource pour l'enseignement de l'histoire. Ses remarques sont illustrées par différents témoignages d'élève.



## Apports pédagogiques

- La visite virtuelle permet ici l'immersion des élèves dans un appartement est-berlinois des années 1980.
- La compréhension de certains concepts abstraits (démocratie populaire, guerre froide, communisme, etc.) est facilitée par une approche réaliste et concrète.
- L'élève est acteur : il peut se déplacer et diriger son regard là où bon lui semble, dans les différents lieux proposés et récolter les informations recherchées.
- L'élève est en autonomie (effacement du contexte classe) et son apprentissage est individualisé : chaque binôme découvre à son rythme et construit son parcours.



## Références au programme

### Histoire-Géographie (cycle 4)

- se repérer dans le temps : construire des repères historiques ;
- s'informer dans le monde du numérique ;
- pratiquer différents langages en histoire.



## Compétences numériques

- Informations et données :
  - mener une recherche ou une veille d'information.

## Conditions de mise en œuvre

### Les outils utilisés

- Le professeur télécharge avant la séance sur des tablettes Android (application non téléchargeable sur un store) un fichier Package (APK). L'application peut alors fonctionner en classe sans connexion internet.
- Pour en montrer le fonctionnement, l'application est projetée sur un tableau numérique (voir la fiche [Afficher le contenu d'un équipement individuel mobile sur un écran collectif](#)).



### Le déroulement de la séance

- Il convient de consacrer une ou deux heures à la visite et une heure à la rédaction du récit historique.
- Une consigne de départ est donnée aux élèves, avant le début de la visite, pour les guider dans leurs recherches et dans la production d'un récit historique individuel ou collaboratif.

## Dans d'autres domaines ou d'autres disciplines

### Education Artistique et Culturelle

- Le site [Veille éducation numérique](#) d'Eduscol pointe sur le site de l'exposition universelle de Milan 2015 qui propose une découverte virtuelle en 3D des pavillons géographiques nationaux.
- Il est possible de trouver différentes pages recensant des liens vers des [visites virtuelles de musées et de lieux historiques](#) : en particulier l'application [Versailles 3D](#) pour visiter le château de Versailles et l'application [Paris 3D](#), saga qui permet de visiter certains lieux parisiens depuis l'époque gauloise jusqu'à l'exposition universelle de 1889.

### Histoire-Géographie

- L'application [Vivre en Normandie pendant la Seconde Guerre mondiale](#) peut être utilisée en classe de troisième.

### Français

- Le Museum d'histoire naturelle propose des animations flash à télécharger pour visiter ses galeries sur différentes thématiques, comme celle sur la [Planète Vie](#).