

> HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

Travailler les compétences et évaluer la maîtrise du socle

S'informer dans le monde du numérique

Enjeux et finalités

L'information dans le monde du numérique est produite et relayée de manière quasi instantanée par des médias traditionnels (télévision, radio, presse) ou nouveaux (réseaux sociaux, sites et forums, etc.). Elle circule sur des supports multiples (web, applications, etc.) et des formats divers (textes, photos, vidéos), se stocke, se transforme et s'organise dans une société en réseaux dans laquelle interagissent différents acteurs.

La compétence « S'informer dans le monde du numérique » se construit autour de trois dimensions indissociables : une dimension technique (connaissance et utilisation des systèmes d'information), une dimension informationnelle (lire, chercher, hiérarchiser, sélectionner, organiser) et une dimension sociale (identifier les informations et exercer un esprit critique).

L'histoire et la géographie, qui utilisent dans le cadre de leur enseignement de nombreuses et diverses ressources numériques, interrogent non seulement les contenus mais aussi les supports, les acteurs et les contextes de production des ressources numériques comme des éléments nécessaires à la compréhension des sociétés humaines dans leur contexte historique et géographique. La recherche d'informations, leur sélection, leur exploitation, leur confrontation à d'autres informations ou sources documentaires et la production et la communication des analyses et des interprétations avec l'outil numérique sont au cœur des démarches, des processus et des situations d'apprentissages.

L'approfondissement progressif de la compétence « S'informer dans le monde du numérique », à travers la mise en œuvre des programmes d'histoire et de géographie, permet d'atteindre les objectifs du socle commun, fixés dans les domaines 1, 2, 3 et 5. Cette compétence s'inscrit dans la dimension civique de l'enseignement de l'histoire et de la géographie ; elle contribue à la construction d'un citoyen capable de s'informer dans le monde du numérique en permettant à l'élève d'acquérir une [distance critique](#) et une autonomie suffisante dans l'usage des différents médias.

Travailler la compétence

Connaître différents systèmes d'information, les utiliser

Afin de pouvoir trouver les informations dont il a besoin pour un travail donné, l'élève approfondit progressivement sa connaissance des systèmes d'information que l'on peut définir comme des ensembles organisés de ressources qui permettent de collecter, stocker, traiter et diffuser l'information (dictionnaires, encyclopédies en ligne, sites, manuels numériques, SIG, etc.). Naviguer nécessite la maîtrise des outils du monde numérique tels les navigateurs Internet, les interfaces des ressources numériques (sites web, moteur de recherche, applications, etc.).

Trouver, sélectionner et exploiter des informations

« S’informer dans le monde du numérique » ne se réduit pas à la consultation de ressources numériques. L’histoire et la géographie sont indispensables pour apprendre aux élèves à sélectionner des données qui doivent être pertinentes et adaptées au questionnement du professeur, à prélever et à hiérarchiser des informations. Ils apprennent à dépasser le simple copier-coller des informations par la mise en relation des informations entre elles et avec des connaissances ; ils produisent progressivement, en exploitant ces informations, de nouveaux éléments de connaissance. L’explicitation, la formalisation et la validation des informations rassemblées et des connaissances acquises permettent par leur déploiement articulé l’accès des élèves au savoir.

Afin de guider ces apprentissages, le professeur doit veiller à ne pas confronter l’élève à une inflation de ressources sous peine de le noyer. En adaptant le nombre, la nature des ressources, mais également ses démarches, le professeur apprend à ses élèves à archiver et à sécuriser les ressources du monde du numérique adaptées à ses besoins, et ce dans un cadre légal.

Sans préjuger d’une progression qui relève de la responsabilité des professeurs au sein des cycles et varie selon les points de programme étudiés, différentes situations d’apprentissage peuvent s’imaginer, qui confrontent de manière régulière les élèves à différentes informations numériques.

Exercer son esprit critique

Du cycle 3 au cycle 4, l’élève entre peu à peu dans une **navigation plus active** entre les ressources. Il identifie progressivement les ressources numériques et apprend à porter [un regard critique](#).

La lecture attentive des sources développe peu à peu, chez l’élève, des compétences réflexives et critiques face aux contenus des ressources numériques. Il apprend progressivement à en tester la pertinence et la durabilité.

Dans une société marquée par l’immédiateté de la communication et le poids du présent, la lecture croisée et comparée de plusieurs ressources numériques est indispensable. L’objectif est d’amener progressivement l’élève à comprendre la nécessité de prendre le temps de confronter les ressources avant de pouvoir porter un jugement, d’argumenter, voire d’en débattre en cours d’histoire et de géographie, ou dans le cadre de l’enseignement moral et civique.

Du cycle 2 au cycle 4 : une approche progressive de la compétence

Les repères de progressivité ci-dessous donnent des indications de complexification croissante des raisonnements, ils ne visent pas à figer ce qui est attendu à tel ou tel niveau, mais à identifier des dynamiques dans les apprentissages.

- **Au cycle 2**, l’élève apprend à **lire pour extraire une information** d’un texte ou d’une ressource documentaire numérique ou non, adaptée à son âge. L’éducation aux médias et à l’information engagée dès le cycle 2 permet de préparer à l’exercice du jugement.
- **Du cycle 3 au cycle 4**, le travail progressif de la compétence conduit l’élève à exercer son esprit critique.

Retrouvez Éduscol sur



Schéma récapitulatif

Les composantes de la compétence au cycle 3 sont reprises et complétées au cycle 4. L'ordre d'exposition des composantes n'a pas de caractère imposé et le travail en classe mobilise et combine plusieurs d'entre elles.

Connaître différents systèmes d'information, les utiliser

Cycle 3

Savoir naviguer à l'intérieur d'une ressource afin de pouvoir trouver les informations nécessaires pour un travail donné.
Connaître, distinguer et utiliser des outils simples pour s'informer.

Cycle 4

Se familiariser avec l'authentification de la source (adresse URL, hypertextes, médias, typographie, structure de la ressource, mentions légales, etc.).
Connaître et utiliser des outils spécialisés et/ou généralistes pour s'informer.
Savoir naviguer entre des ressources multiples pour trouver et sélectionner des informations.

Trouver, sélectionner et exploiter des informations

Cycle 3

Trouver et sélectionner une puis des informations.
Classer des informations pour répondre à un questionnement simple.

Cycle 4

S'initier et se familiariser, avec l'aide du professeur, à une stratégie de recherche pour trouver, sélectionner, stocker des informations.
Se confronter à plusieurs ressources pour analyser des informations numériques.
Produire un discours à l'oral ou à l'écrit, ou de manière schématique ou graphique en s'appuyant sur les informations préalablement collectées dans des ressources numériques et organisées de manière pertinente.

Exercer son esprit critique

Cycle 3

Identifier la ressource numérique (nature, source).
Prendre progressivement conscience des risques et des enjeux civiques de l'usage de l'informatique et de l'Internet.
Présenter et restituer l'information

Cycle 4

Apprendre à juger de la crédibilité de l'information trouvée (source brute ou non, fiable et viable, réelle ou relevant de la fiction).
Lire, comparer, confronter les ressources numériques pour mettre à distance l'information.
Exercer son esprit critique afin de porter un jugement argumenté sur les informations numériques.
Produire des informations dans un cadre légal et éthique.

Retrouvez Éduscol sur



Des exemples de mise en œuvre et d'évaluation au cycle 3 et au cycle 4

En géographie

Au cycle 3

En classe de CM1, le thème 2 « **Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France** » peut être l'occasion d'amener les élèves à manipuler différents systèmes d'information et outils pour apprendre à localiser leur habitation à différentes échelles et dans des ensembles plus vastes. À titre d'exemple, pour un premier travail sur une notion majeure en géographie, celle de la distance, [ce scénario pédagogique publié sur éduscol](#).

En classe de 6^e, la compétence peut être mobilisée dans le thème 1 « **Habiter une métropole** ». Les études de cas doivent permettre aux élèves de parcourir deux espaces urbains et de les explorer à l'échelle infra-urbaine et de manière concrète. L'élève peut rechercher, lire des photographies au sol, des paysages urbains qui mettent en scène des habitants. Dans le cadre d'une initiation à la démarche prospective, l'enseignant peut amener ses élèves à comprendre le rôle et la place des citoyens dans les choix d'aménagements urbains à partir de ressources présélectionnées. À titre d'exemple, [ce scénario présenté au FIG](#) (Festival international de géographie) sur le sous-thème « La ville de demain » : le professeur a constitué un mur virtuel (Padlet) avec des ressources qui regroupent des initiatives pour aménager la ville de demain. La description de l'atelier numérique est disponible dans la brochure du FIG 2016 : « Un monde qui va plus vite ? » (pages 8 à 13) sur le [portail national de ressources histoire-géographie](#).

Au cycle 4

En classe de 5^e, la mise en œuvre du thème 3 « **prévenir les risques et s'adapter au changement global** » privilégie une approche montrant que la « vulnérabilité et la résilience des sociétés » humaines et de leur territoire dépend d'un ensemble de facteurs.

L'utilisation d'un SIG, dans le sous-thème 2 « Prévenir des risques industriels ou technologiques » peut permettre à l'élève de comparer plusieurs informations. Après les avoir lues et comparées une à une, il lui est possible, avec l'aide du professeur, de les mettre en relation de façon à comprendre, dans un second temps, comment les risques et le changement global amènent les territoires à se transformer et les sociétés à s'adapter. Les élèves peuvent construire, dans une démarche de prospective territoriale, des scénarios simples élaborés à partir de plusieurs variables (variation de la nature et de l'ampleur de l'aléa, modification du PLU, aménagements, etc.). À titre d'exemple, [une étude de cas « Soulac-sur-Mer face au changement global »](#).

En classe de 4^e, dans le cadre du thème 2 « **Les mobilités humaines transnationales** », à partir de ressources numériques sélectionnées par le professeur, les élèves pourront être amenés à passer d'une ressource à une autre afin de comparer et de confronter les informations de diverses natures concernant le monde et le parcours des migrants dans le but de construire une géographie des migrations en s'écartant des mythes médiatiques et en les déconstruisant ([scénario TraAM Lyon](#)).

En classe de 3^e, le thème 2 de géographie « **Pourquoi et comment aménager le territoire** » peut donner l'occasion à l'élève de produire un discours sur son territoire proche en travaillant sur le marketing du territoire. En travaillant sur la notion de point de vue, il confronte des informations, s'informe afin d'**élaborer un diagnostic territorial** et d'exprimer, **dans une démarche prospective**, des besoins ([scénario TraAM Lyon](#)).

Retrouvez Éduscol sur



En histoire

Tout au long de la scolarité, il est possible de s'appuyer sur les ressources numériques des musées ou de grands sites archéologiques qui offrent un (premier) contact avec des œuvres ou des objets. Ces ressources peuvent permettre de préparer une rencontre sensible *in situ* le cas échéant ou de visiter virtuellement un site trop éloigné.

Au cycle 3

En classe de CM1, le thème 2 « Le temps des rois » offre la possibilité de découvrir la période par l'étude des châteaux, notamment ceux de la Renaissance (ex : Chambord) ou encore le Château de Versailles. À l'aide des sites internet des différents châteaux et des visites virtuelles proposées, les élèves découvrent les différents lieux. Cette découverte pourra les conduire, par exemple, à élaborer des « fiches d'identité » de chaque château, éventuellement complétées par des schémas légendés, afin de mettre en évidence, par comparaison, la singularité des sites, des types de construction, des intérieurs. Les éléments remarquables de l'architecture et les fonctions du lieu (pouvoir, habitation, plaisance...) de chaque type de château sont ainsi identifiés.

En classe de 6^e, le thème 1 du programme d'histoire, « La longue histoire de l'humanité et des migrations » peut permettre d'exploiter les ressources en ligne d'un grand site archéologique, comme par exemple les grottes de Lascaux. Dans le cadre d'une visite virtuelle, les élèves découvrent l'art pariétal : dans un premier temps, ils observent, recensent les représentations. Ils perçoivent également les enjeux de protection de ce patrimoine. Dans une deuxième étape, ils formulent des hypothèses sur ces représentations et les confrontent aux acquis et aux hypothèses de la recherche ([académie de Clermont-Ferrand, un scénario pédagogique autour des grottes de Lascaux](#)).

Au cycle 4

En classe de 5^e, la compétence « S'informer dans le monde du numérique » peut être mobilisée, par exemple en histoire dans **le thème 2 « Société, Église et pouvoirs politiques du XI^e au XV^e siècle »**. Les ressources numériques offrent alors la possibilité d'engager les élèves vers un travail d'information sur le patrimoine local ([une proposition de l'académie de Besançon](#)).

En classe de 3^e, en fin de cycle 4, dans le traitement du **thème 1 « L'Europe, un théâtre majeur des guerres totales (1914-1945) »**, les élèves sont conduits, par exemple, à trouver, à l'aide de moteurs de recherche, des documents d'archives, des témoignages et des propos d'historiens puis à les confronter pour définir la notion de guerre totale ([le site de la mission Centenaire](#) propose une sélection de fonds d'archives propice à ce type de travail en classe).