

COOPÉRER EN HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

TRAVAIL COOPÉRATIF EN CLASSE RENVERSÉE UTILISANT DES OUTILS NUMÉRIQUES

IDENTIFIER, PROTÉGER ET VALORISER LE PATRIMOINE. ENJEUX GÉOPOLITIQUES
OBJET CONCLUSIF : LE REPAS GASTRONOMIQUE DES FRANÇAIS



CARACTÉRISTIQUES GASTRONOMIE FRANÇAISE

"LA GASTRONOMIE EST L'ART D'UTILISER LA NOURRITURE POUR CRÉER LE BONHEUR"

LA GASTRONOMIE EST LA CONNAISSANCE RAISONNÉE DE TOUT CE QUI SE RAPPORTE À L'ÊTRE HUMAIN EN TANT QU'IL SE NOURRIT.

DEPUIS LES SOMPTUEUX BANQUETS DU MOYEN ÂGE JUSQU'À AUJOURD'HUI, LA CUISINE FRANÇAISE EST MONDIALEMENT RÉPUTÉE ET VISE À MAINTENIR SES VALEURS TRADITIONNELLES. LA CUISINE FRANÇAISE EST TRÈS DIVERSIFIÉE, CHAQUE RÉGION AYANT SES SPÉCIALITÉS.

LA GASTRONOMIE FRANÇAISE EST RICHE DE SES DIVERSITÉS. PARMI LES METIERS PLUS RÉPUTÉS, CITONS LE VIN ET LE FROMAGE. LA FRANCE EST EN EFFET RECONNUE POUR SES NOMBREUX CÉRÉALES.

LA FRANCE COMPORTE ÉGALEMENT DE NOMBREUX GRANDS CHEFS ÉTOILÉS DONT LE PLUS CÉLÈBRE EST SANS DOUTE PHILIPPE ET CHEBESST GRÂCE À TOPCHEF.

ALAN DUCASSE - 9 ÉTOILES ANNE SOPHIE PIC - 7 ÉTOILES JOËL ROBUCHON - 30 ÉTOILES

"LA TABLE EST LE PIVOT AUTOUR DUQUEL TOURNE LA CIVILISATION"

A SARRIÈRE (TALLEYRAND) DIPLOMATE FRANÇAIS DU XVIIIÈME SIÈCLE.

CETTE CITATION EST ENCORE VALABLE EN 2022 EN FRANCE OU "MANGER" NE SE RÉDUIT PAS SEULEMENT À S'ALIMENTER - LE REPAS SYNCRISIT DANS UN TEMPS DE CONVIVIALITÉ ET DE PARTAGE.

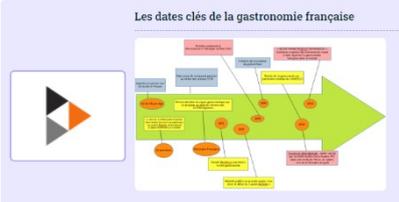
UN ATOUT EN MATIÈRE DE SANTÉ, ENQUÊTE MANICER: FAVORISERAIT LA SENSATION DE SATIÉTÉ ET DONC A PÉRIODE DU PONDUS.

EN FRANCE, ON ASSISTE À UN REPAS COMPLET COMPOSÉ D'UNE ENTRÉE, D'UN PLAT, D'UN PATEAU DE FROMAGE ET D'UN DESSERT ANSÉ QUE D'UN VERRE DE VIN.

LA GASTRONOMIE, OUTIL DE SOFT POWER

Comment la patrimonialisation de la gastronomie française favorise-t-elle le rayonnement de la France dans le monde ?

Les dates clés de la gastronomie française



Les caractéristiques de la gastronomie

L'IMPACT CULTUREL ET DIPLOMATIQUE

La gastronomie française est un objet de soft power, au plan culturel comme diplomatique. En effet, la gastronomie est connue mondialement comme étant variée, raffinée et particulière : elle est vue comme une activité sociale, caractérisée par la convivialité et...

[Lire la suite](#)

L'IMPACT ÉCONOMIQUE

Par rapport à la population mondiale, ce sont les Français qui passent le plus de temps à table. Un lien particulier existe entre eux et leur gastronomie.

[Lire la suite](#)

1. Dispositif didactique

Place dans le programme : l'expérimentation porte sur une partie de l'objet conclusif du thème « Identifier et valoriser le Patrimoine » en HGGSP. L'objet conclusif traite du patrimoine en France, gestion et exemple. Le travail approfondit la question de la gastronomie comme outil de soft power pour la France.

Objectifs : Il s'agit de proposer un travail coopératif s'appuyant sur la méthode de la classe renversée. Les élèves sont mis en autonomie avec pour objectif de construire l'ensemble de la séquences (cours et évaluation) en s'appuyant sur des outils numériques collaboratifs.

Compétence ou capacité :

- Travailler de manière autonome
- Analyser

Compétence du CRCN :

- Information et données.

- Communication et collaborer.
- Création de contenus.

Enjeux disciplinaires :

La séquence doit permettre de montrer comment la France utilise sa gastronomie comme instrument de softpower. Des sous-problématiques permettent de travail sur la construction et les caractéristiques de la gastronomie.

Parcours de l'élève - Plan de travail :

LES ÉTAPES	CONSIGNES	RESSOURCES	FAIT
ÉTAPE N°1 EXPLICATION DU PROJET.	Le professeur explique le projet, les attendus et les compétences qui vont être travaillées. Il montre les différents outils numériques.	<ul style="list-style-type: none"> • Sway. • Fiche cours. 	
ÉTAPE N°2 REMUE-MÉNINGES.	A l'aide du tableau blanc faire un travail de remue-ménings sur : <ul style="list-style-type: none"> - Ce que les élèves savent - Réflexion sur la méthodologie. - Réflexion sur la problématique. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Digiboard.</u> 	
ÉTAPE N°3 CRÉER LE COURS.	La classe doit créer une séquence pédagogique problématisée. Le parcours doit être matérialisé sur <u>Digistep</u> . Une activité doit être proposée sur <u>Digistorm</u> .	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche ressources. • <u>Digistep.</u> • <u>Digistorm.</u> 	
ÉTAPE N°4 CRÉER UNE ÉVALUATION.	La classe doit créer une évaluation qui comprend : <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation. - <u>Barème.</u> - Correctif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation. 	
ÉTAPE N°5 ÉVALUATION.	Le professeur passe le devoir.	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation. 	
ÉTAPE N°6 CORRECTION DE L'ÉVALUATION.	Les élèves corrigent le devoir photocopié des élèves.	<ul style="list-style-type: none"> • Correction des élèves. 	

2. Outil(s) numérique(s) mobilisé(s)

Outils mobilisés : Plan de travail et 4 outils numériques du site La Digitale (Digiboard, digistorm, digistep et digidoc).

Le choix est fait d'utiliser les outils numériques proposés par le site La Digitale. Il propose un ensemble d'applications nécessaire au développement de la séquence. Le fait de les avoir toutes sur un même site facilite leur usage par les élèves. De plus, ils sont respectueux de la RGPD.

Les quatre outils proposés ont comme point commun de permettre un travail coopératif :

- Digiboard : tableau blanc collaboratif qui permet aux élèves de mutualiser leurs premières connaissances sur le sujet puis sur la recherche de problématiques, du plan et de l'organisation du travail.
- Digidoc pour que les élèves puissent travailler ensemble depuis plusieurs postes sur le même document.

La plus-value de ces outils est une réelle production collaborative (écriture à plusieurs mains, en synchrone, en classe).

Un groupe s'est servi d'un autre outil collaboratif qu'ils maîtrisaient pour créer une fiche pictogramme ensemble : Canva. Ils ont continué dans cet esprit avec Digistep pour rassembler les différentes parties

Les ressources utilisées ont été :

- Les outils numériques
- Un dossier individuel
- Leur ordinateur personnel
- Internet

Les limites :

- Une connexion internet lycée faible (compensée par celle des élèves ou celle du professeur)
- Les oublis de matériel
- Difficulté à travailler ensemble (moins sur cette expérimentation qui fut la seconde du genre)

3. Situation pédagogique

L'enseignant commence par présenter le thème, la méthodologie et les compétences qui seront travaillées en s'appuyant sur deux outils : le plan de travail et une présentation type PowerPoint.

Pour la description de la séquence, les élèves disposent du plan de travail.

4. Modalités de la coopération / mutualisation

La réflexion sur la construction de la séquence nécessite un travail conséquent en amont comme par exemple tester les outils numériques et construire le plan de travail et le dossier ressource.

Après la présentation des spécificités de la séquence, le professeur adopte une posture d'accompagnateur (voire d'un coach) pour les parties recherche puis réflexion et enfin production. Les élèves sont les acteurs de leurs productions mais ils sont interrogés régulièrement sur leur travail, la méthodologie suivie et l'usage des outils numériques. Il ne doit pas s'interdire de remobiliser les élèves.

Ces derniers doivent, de leur côté, adopter une posture réflexive (voir les travaux de Dominique Bucheton) car ils prennent de la distance en réfléchissant à la méthodologie appliquée pour trouver les problématiques et construire le cours. C'est une inversion par rapport aux cours plus traditionnels. Ce principe est encore poussé plus loin avec une évaluation montée par les élèves et que passe le professeur.

5. Institutionnalisation du savoir et évaluation de la compétence

Les élèves se sont répartis le travail après le brainstorming sur la réflexion et organisation. A l'issue, ils se sont réunis en classe entière pour que chacun groupe présente ses recherches. Ensuite, ils ont mis en commun en créant à l'aide de Digistep un cours en ligne. Le lien donné permet à chacun d'accéder aux connaissances. Ils ont aussi créé une évaluation avec un barème. Ils n'ont pas eu le temps de construire le correctif.

L'enseignant valide les productions et laisse le choix aux élèves du support qu'ils récupèrent.



**SP_HGGSP /
THÈME 4
IDENTIFIER,
PROTÉGER ET
VALORISER LE
PATRIMOINE.
ENJEUX
GÉOPOLITIQUES**

**OBJET
CONCLUSIF : LA
FRANCE ET LE
PATRIMOINE
LA
GASTRONOMIE,
OUTIL DE SOFT
POWER**

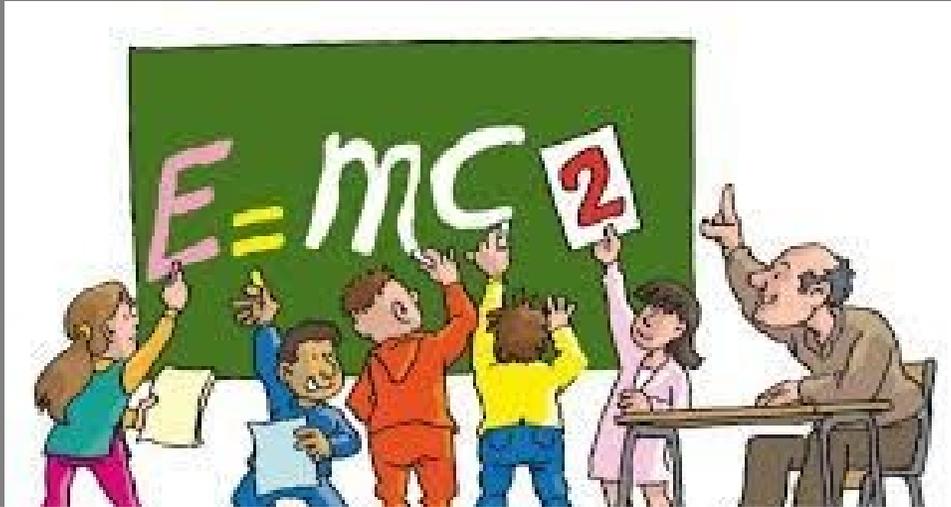


RAPPEL PLAN :

ÉTAPE N°3 OBJET DE TRAVAIL CONCLUSIF/LA FRANCE ET LE PATRIMOINE	C.1.La notion de patrimoine en France. C.2.La gestion du patrimoine en France. C.3.Le Bassin minier du Nord Pas de Calais, entre patrimonialisation et reconversion. C.3.L. patrimoine facteur de rayonnement international. <i>Cours dialogué.</i>	<ul style="list-style-type: none">• Fiche à compléter sur évolution de la politique du patrimoine en France.• Fiche synthèse sur gestion du patrimoine.
MÉTHODOLOGIE	Travail sur sujet	<ul style="list-style-type: none">• Sujet DS•

OBJECTIFS :

- Savoirs : Voir comment la gastronomie française s'est construite et comment elle est utilisée comme outil de softpower.
- Pratiquer différents langages en histoire et en géographie.
- Coopérer et mutualiser.
- Compétences TICE



La classe renversée obéit à un autre mode de fonctionnement puisqu'elle repose sur l'appropriation des savoirs par des élèves avant la séance afin de prendre temporairement la place de l'enseignant. Il est demandé à certains élèves de se documenter, de synthétiser et de formaliser des savoirs en vue de les exposer aux autres élèves de leur classe.



Pratique pédagogique : le cours renversé

publié le 11/06/2019 - mis à jour le 27/08/2019

Au lycée Marcelin Berthelot, nous cherchons à renouveler les pratiques pédagogiques pour favoriser l'implication des élèves. En mai dernier, nous avons expérimenté le « cours renversé » avec la classe de 1ère S3 en Histoire-Géographie. Le principe est simple : les élèves construisent collectivement une grande partie de leur cours grâce à des recherches et à la confrontation des idées, tout cela sous la supervision du professeur. Ils proposent une évaluation, le professeur travaille dessus et les élèves corrigent son travail ! Une expérience enrichissante qui permet de travailler des capacités de coopération, d'analyse, de rédaction et d'acquérir les méthodes complexes exigées au bac.

ÉTAPES	CONSIGNES	RESSOURCES	F
1 PRÉSENTATION DU PROJET.	Le professeur explique le projet, les attendus et les compétences qui vont être travaillées. Il montre les différents outils numériques.	<ul style="list-style-type: none"> • Sway. • Fiche cours. 	
2 MÉNAGES.	A l'aide du tableau blanc faire un travail de remue-méninges sur : <ul style="list-style-type: none"> - Ce que les élèves savent - Réflexion sur la méthodologie. - Réflexion sur la problématique. 	<ul style="list-style-type: none"> • Digiboard. 	
3 ÉLABORATION DU COURS.	La classe doit créer une séquence pédagogique problématisée. Le parcours doit être matérialisé sur Digistep. Une activité doit être proposée sur Digistorm.	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche ressources. • Digistep. • Digistorm. 	
4 ÉVALUATION.	La classe doit créer une évaluation qui comprend : <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation. - Barème. - Correctif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation. 	
5 RÉVISION.	Le professeur passe le devoir.	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation. 	
6 CORRECTION DU DEVOIR.	Les élèves corrigent le devoir photocopié des élèves.	<ul style="list-style-type: none"> • Correction des élèves. 	



LOGICIE

PRÉSENTATION DES OUTILS
NUMÉRIQUES

LA DIGITALE

numérique éducatif libre et responsable

*Notez le rôle de chaque outil sur
votre plan de travail.*

Digiboard, pour créer des tableaux blancs collaboratifs

par EZ

le 12 décembre 2021 · 3 minutes



*Tableau blanc
collaboratif*

Pourquoi faire ?

Digidoc by La Digitale

Digidoc permet de créer en toute sérénité et en toute sécurité des **documents collaboratifs** pour vos activités, vos réunions, vos remue-méninges, en présence ou à distance.

CRÉER UN DOCUMENT COLLABORATIF

Basé sur le logiciel libre [Etherpad Lite](#), **Digidoc** permet de créer des **documents collaboratifs** pour la mise en place d'activités et de projets pédagogiques, la collaboration entre pairs, la prise de notes, les comptes-rendus de réunions, etc.

La **simplicité** et la **souplesse** de l'outil sont idéales pour une utilisation dans un contexte pédagogique.

Exemples d'usages pédagogiques :

- **écriture créative** : rédaction d'une histoire à plusieurs mains, développement d'un schéma narratif. etc.

A quoi peut servir un outil collaboratif?

Digisteps by La Digitale

Digisteps permet de créer des **parcours pédagogiques** en ligne.

CRÉER UN PARCOURS

*Créer un parcours
pédagogique?*

L'outil permet ainsi d'agrèger, au sein d'une même page, différents ingrédients pédagogiques :

- des séances en présence ou à distance ;
- des documents (fichiers et liens) ;
- des exercices (fichiers et liens) ;
- des activités (fichiers et liens, avec ou sans évaluation).

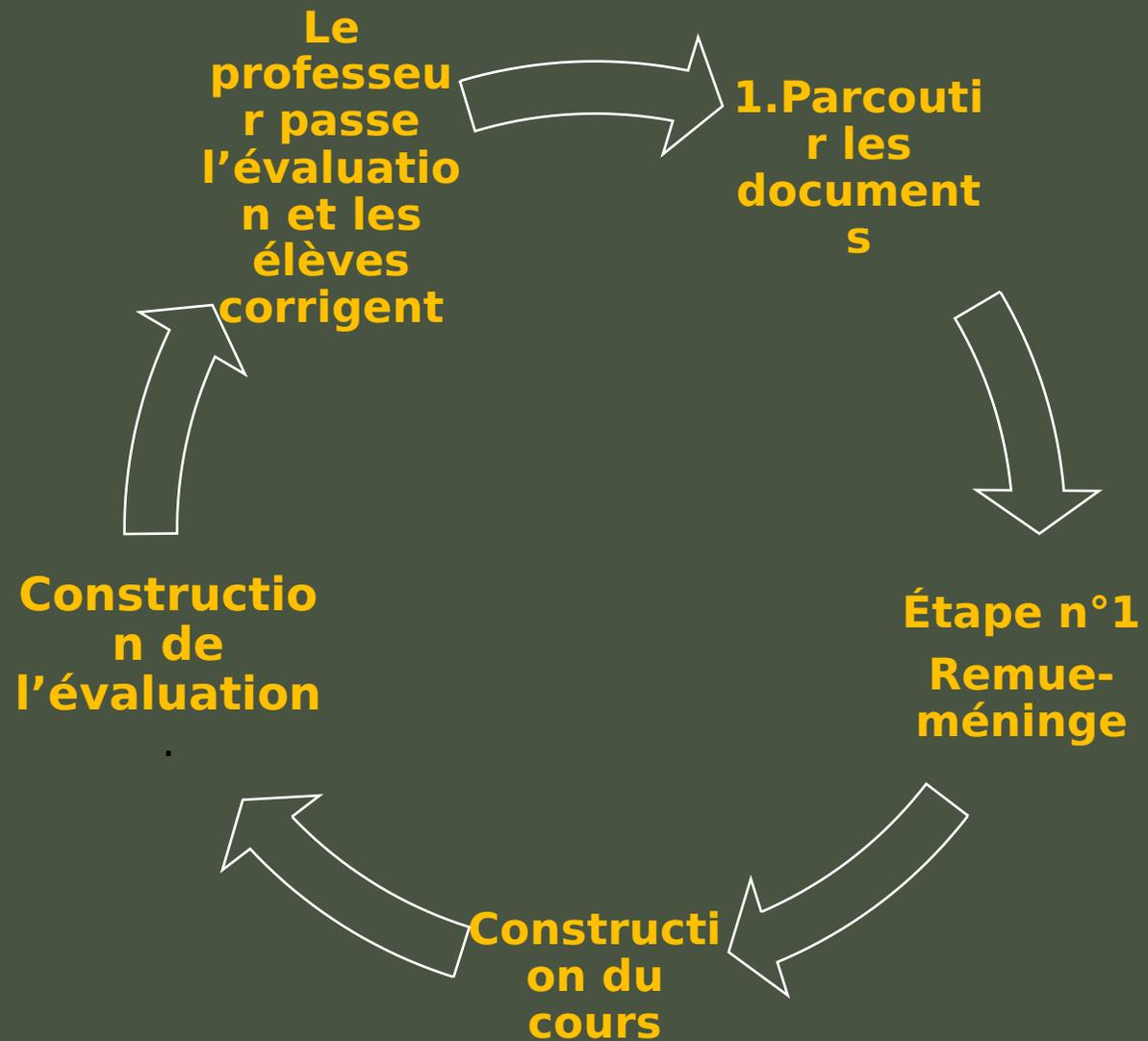
Les parcours générés avec **Digisteps** peuvent servir de fil conducteur lors d'une formation ou d'une séquence pédagogique.

Digistorm, pour créer et animer des sondages, des remue-méninges et des quiz

Des remue-méninges pourquoi faire?

Les 4 types d'interaction disponibles sont :

- **le sondage** : pour collecter des informations, des avis, des opinions, etc.
- **le remue-méninges** : pour faire une mise en route thématique, pour mettre en place des activités coopératives, etc.
- **le questionnaire** : pour l'évaluation formative ou sommative
- **le nuage de mots** (alternative au remue-méninges)



IDENTIFIER, PROTÉGER ET VALORISER LE PATRIMOINE. ENJEUX GÉOPOLITIQUES

OBJET CONCLUSIF : LA FRANCE ET LE PATRIMOINE

LA GASTRONOMIE, OUTIL DE SOFT POWER

RAPPEL PLAN :

ÉTAPE N°5 OBJET DE TRAVAIL CONCLUSIF/LA FRANCE ET LE PATRIMOINE	C.1.La notion de patrimoine en France.	<ul style="list-style-type: none"> Fiche à compléter sur évolution de la politique du patrimoine en France. Fiche synthèse sur gestion du patrimoine.
	C.2.La gestion du patrimoine en France.	
MÉTHODOLOGIE	C.3.Le Bassin minier du Nord Pas de Calais, entre patrimonialisation et reconversion.	<ul style="list-style-type: none"> Sujet DS
	C.3.II. patrimoine facteur de rayonnement international. Cours dialogué.	

OBJECTIFS :

- Savoirs : Voir comment la gastronomie française s'est construite et comment elle est utilisée comme outil de softpower.
- Pratiquer différents langages en histoire et en géographie.
- Coopérer et mutualiser.
- Compétences TICE

LES ÉTAPES	CONSIGNES	RESSOURCES	FAIT
ÉTAPE N°1 EXPLICATION DU PROJET.	Le professeur explique le projet, les attendus et les compétences qui vont être travaillées. Il montre les différents outils numériques.	<ul style="list-style-type: none"> • Sway. • Fiche cours. 	
ÉTAPE N°2 REMUE-MÉNINGES.	À l'aide du tableau blanc faire un travail de remue-méninges sur : <ul style="list-style-type: none"> - Ce que les élèves savent - Réflexion sur la méthodologie. - Réflexion sur la problématique. 	<ul style="list-style-type: none"> • Digiboard. 	
ÉTAPE N°3 CRÉER LE COURS.	La classe doit créer une séquence pédagogique problématisée. Le parcours doit être matérialisé sur Digistep. Une activité doit être proposée sur Digistorm.	<ul style="list-style-type: none"> • Fiche ressources. • Digistep. • Digistorm. 	
ÉTAPE N°4 CRÉER UNE ÉVALUATION	La classe doit créer une évaluation qui comprend : <ul style="list-style-type: none"> - Évaluation. - Barème. - Correctif. 	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation. 	
ÉTAPE N°5 ÉVALUATION	Le professeur passe le devoir.	<ul style="list-style-type: none"> • Évaluation. 	
ÉTAPE N°6 CORRECTION DE L'ÉVALUATION	Les élèves corrigent le devoir photocopié des élèves.	<ul style="list-style-type: none"> • Correction des élèves. 	