

Équipement : « Les explorateurs de l'histoire »		Matériel	Logiciel
			X
Illustration :	Principales fonctionnalités :		
	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir l'histoire de manière ludique en Cycle 3 		
<u>Usages en formation :</u>			
<ul style="list-style-type: none"> Tester une séance que l'on pourrait faire avec des enfants sur les étudiants et leur demander leurs avis, leurs conseils... Exploration de l'intégralité d'une notion, d'un chapitre pour l'étudiant, ce qui lui permettra d'avoir les connaissances nécessaires pour pouvoir répondre aux questions des enfants, de manière adaptée à leurs âges. 			
<u>Usages envisageables en classe¹ :</u>			
<ul style="list-style-type: none"> Apprendre le quotidien des hommes du passé, les grands événements (guerres, régimes démocratiques...), les religions et leurs pratiques, les personnes importantes... Réaliser des « missions » afin de tester ses connaissances. Effectuer des recherches servant de préalables pour commencer une leçon. Vérifier que les enfants ont retenu l'essentiel (personnages marquants, dates importantes...) d'une période historique étudiée en classe. 			
<u>Pertinence pédagogique (quelles plus-values pédagogiques peut-on en attendre?) :</u>			
<ul style="list-style-type: none"> L'enfant peut travailler en autonomie tout en se sentant cadré grâce à deux personnages du jeu (Kim et Sacha) qui l'aiguillent dans son apprentissage. L'élève a à sa disposition une variété de supports. Cela lui permet de retenir sans avoir réellement l'impression de travailler comme d'habitude : frise chronologique, index, atlas, reproductions de documents, animations, messages sonores, textes... L'enfant, grâce aux animations proposées par le logiciel, peut réellement se retrouver dans l'ambiance des anciennes époques. 			

¹Expression générique à prendre au sens large en recouvrant les usages professionnels chez les enseignants.