

# Séquence sur les tranchées à travers les jeux vidéo en histoire

<b>Proposition d'activité</b>
-------------------------------

**Contexte :**

La séquence d'enseignement a été effectuée en stage A pour des 11<sup>ème</sup> années VG, cependant elle peut aussi être utilisée pour des VP en accommodant et adaptant multiples paramètres comme le niveau des réflexions et du questionnement demandé aux élèves. Les élèves ont pour la plupart 14 ans, dont certains 15. La classe est composée de 5 garçons et de 7 filles. La séquence a été conçue pour l'enseignement de d'histoire au sein de la thématique de « La Première Guerre mondiale » et plus spécifiquement pour la sous-thématique : *Au front*. Les outils utilisés sont une tablette numérique et des jeux vidéo sous forme d'application Android. Les deux jeux utilisés sont « Trench Warfare 1917 : WW1 RTS » par *SimpleBit Studios* et « War Troops 1917 : Trench Warfare » par *Koco Games Inc*. Il est important de noter que nous sommes dans une classe où l'enthousiasme et la passion pour l'histoire sont moindres. Cependant, j'ai demandé aux élèves s'ils voulaient faire de l'histoire à travers les jeux vidéo et un grand enthousiasme s'est lu dans leurs visages et dans leurs réactions. Il existe donc un potentiel réel afin de motiver les élèves. De plus, avec deux jeux, il sera plus facile pour les élèves de mettre en avant des éléments de comparaison ce qui est nécessaire pour l'activité de révision que je souhaite mettre en place. Un autre avantage est aussi de favoriser la participation de tous, car il est peu probable qu'aucun des élèves ne trouve aucune différence au sein des deux jeux. Je pense qu'en leur donnant plus de possibilités de trouver, il est possible de les mettre en confiance et donc de renforcer leur participation au cours d'histoire.

**Objectifs pédagogiques de l'activité :**

Les objectifs de l'activité sont premièrement de consolider les connaissances des élèves sur la façon de faire la guerre durant la Première Guerre mondiale, mais également de permettre à l'enseignant de sonder le niveau des élèves sur la question. En effet, en amont de l'activité, les élèves ont travaillé l'armement ainsi que le combat et les conditions de vie au sein des tranchées. Au sein de l'activité, il leur est demandé de comparer de manière collective les jeux vidéo auxquels ils joueront à la réalité historique présentée dans leur dossier d'histoire ceci afin de réviser et de consolider leurs connaissances. Il existe également la volonté que les élèves s'entraident et collaborent afin de mener l'activité et donc partagent leurs connaissances et révisent ensemble. Deuxièmement, l'activité demande aux élèves de comparer réalité historique et divertissements pour finalement arriver à certaines réflexions et conclusions sur la

représentation historique dans les jeux vidéo. Un autre objectif est d'améliorer l'intérêt ainsi que la participation des élèves. Il est intéressant de noter que l'emploi du jeu vidéo à des fins éducatives est en pleine expansion selon Marilyn Fleer (2019). Il apparaît d'abord de manière officielle à Hong Kong sous la forme d'« Eduplay » (Rao & Li, 2009). Il est aussi utilisé en Australie sous la forme d'un programme incitant les enseignants à construire des pratiques qui amènent la capacité des élèves à jouer afin d'accompagner leur développement : celui-ci se nomme « Intentional teaching » (Fleer, 2019). Afin de réaliser mon activité, je me suis un peu inspiré d'une intervention pédagogique nommée « Conceptual Playworlds » qui vise à créer une expérience pédagogique basée sur le plaisir et la collaboration, mais aussi sur les concepts d'imagination et de jeu de Vygotski (Fleer, 2019). Du point de vue des objectifs d'apprentissage, il est question de travailler sur les différentes strates de la mémoire (comment la société actuelle se remémore-t-elle la guerre ?), mais également sur l'influence d'un événement sur la société ainsi que la résolution des conflits. Finalement, il est aussi question d'identifier le rôle et la vie des soldats durant la guerre. Ceux-ci sont inclus au sein de **SHS 32 : Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps**. En outre, les jeux vidéo serviront également d'outil afin d'introduire la problématique de la représentation historique dans les jeux ce qui peut faire partie de **SHS 33 : S'approprier, en situation, des outils et des pratiques de recherche appropriés aux problématiques des sciences humaines et sociales**. Quant aux objectifs du PER en éducation numérique, nous trouvons **EN 31 : Analyser et évaluer des contenus médiatiques**. En effet en travaillant sur ces jeux nous pourrions étudier l'influence des jeux vidéo sur nos représentations de la Première Guerre mondiale (EN 31 point 1). Mais nous pourrions également vérifier la fiabilité des informations que le jeu projette d'un point de vue historique (EN 31 point 3). **EN 33 : Exploiter des outils numériques pour collecter l'information, pour échanger et pour réaliser des projets**. Dans notre cas ce sera surtout de l'échange en initiant une démarche collaborative puisque les élèves travailleront et échangeront leurs réponses sur les jeux ensemble (EN 33 point 33). En effet, ils collecteront les informations des jeux pour les comparer aux informations vues durant le cours.

**Planification de l'activité :**

La séquence sur la Première Guerre mondiale a été planifiée pour durer au total 14 périodes. La question du combat et des tranchées était supposée durer 5 périodes. Après négociation avec mon prafo, je n'ai pu qu'attribuer que deux périodes à mon activité de jeu. Il est important de noter que les trois périodes précédant l'activité ont été attribuées à l'évolution de l'armement, à la façon dont la guerre évolue et aux combats de tranchées. Les élèves ont donc déjà vu les éléments qui seront nécessaires pour que l'activité se réalise d'une manière optimale. La première période sert d'introduction à l'exercice, au tableau (**annexe 1**) et aux deux jeux. Le tableau sert afin de réunir les éléments clé permettant de répondre aux questions de la fiche (annexe 3). Le premier objectif est de faire en sorte que les élèves aient compris les consignes et comment réaliser l'exercice. Le deuxième objectif est de s'assurer que les élèves comprennent comment jouer au jeu afin qu'ils puissent l'exploiter et l'explorer efficacement. Après que les consignes soient données, la classe est séparée en deux groupes de 6. Les élèves sont chronométrés afin que chacun ait pu jouer au moins une fois 5min. à l'un des deux jeux. En effet, avec que deux périodes, il est difficilement possible de faire jouer chaque élève aux deux jeux, car moins de 5min. de jeu ne fait pas sens. Ainsi, il y aura deux séances de jeu de 15min. (5min. x 3 par jeu). Les élèves jouent une fois et par la suite ils devront voir leurs collègues jouer et remplir le tableau tout en discutant avec le groupe. A la fin de la première séance de jeu, une mise en commun au sein de chaque groupe est effectuée. Il y a ainsi deux mises en commun pour chaque jeu provenant de chacun des deux groupes. Lors de la deuxième période, les groupes changent de jeu et les 3 derniers élèves complètent leur partie, cependant cette fois-ci, il n'y a pas de mise en commun. En effet, afin d'économiser du temps un seul groupe est spécialiste d'un seul jeu, cependant les deux groupes auront pu jouer aux deux jeux, et ce, pour faciliter la mise en avant de différences. Suite aux périodes de jeu, les élèves doivent retourner à leur place et répondre aux questions de leur dossier. La première question concerne quel jeu est le plus proche de la réalité historique. Grâce aux tableaux complétés et à un débat animé par l'enseignant les élèves sont amenés à répondre à la question dont les réponses sont notées par l'enseignant. Vient finalement la dernière question afin de clore l'activité. L'enseignant questionne les élèves sur comment les jeux vidéo représentent la réalité historique. Ceux-ci sont amenés à travailler en duo afin d'essayer de répondre à la question. Par la suite, l'enseignant anime un débat et pose des questions. Finalement, il prend les éléments de réponses

des élèves et crée des constats qui seront recopiés par la classe. **Planification détaillée en annexe 2.**

### **Différenciation :**

Il est à noter qu'aucun élève ne possède des particularités nécessitant des arrangements spécifiques. La classe a été divisée en 2 groupes de niveau plus ou moins égaux. En effet, j'ai cherché à diviser les groupes en fonction de leur niveau de maîtrise des éléments qui ont été vus durant les 3 périodes précédentes. L'objectif étant de faire en sorte que chaque groupe possède des élèves ayant de bonnes connaissances afin qu'ils aident et partagent avec ceux ayant plus de difficultés. J'ai également essayé d'organiser les groupes afin qu'ils aient un niveau de « socialisation » égal. J'ai donc essayé de répartir les élèves plus ouverts à la discussion et qui s'entendent bien avec l'ensemble de la classe de manière équitable ceci pour avoir des élèves déclenchant la discussion permettant ainsi des interactions enrichissantes des deux côtés. Les groupes ont été séparés d'une extrémité de la classe à l'autre afin d'essayer de faire en sorte qu'ils ne s'influencent pas au niveau des résultats. J'ai également essayé d'équilibrer les groupes en fonction du genre, puisque le jeu vidéo peut malheureusement être perçu comme une activité majoritairement masculine par certains élèves ce qui est bien évidemment faux. L'objectif étant d'éviter que les garçons n'intimident les filles ou ne les rendent pas nerveuses par peur de la critique lors de leur partie de jeu. J'ai également fait en sorte qu'il y ait au moins une personne avec qui chaque élève s'entende dans chaque groupe afin que le partage de connaissances et la participation commune soient effectués.

### **Bibliographie :**

De Grandmont, N. (1995). Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre. Paris-Bruxelles : De Boeck Université, 112p.

Fleer, M. (2019). Conceptual PlayWorlds as a pedagogical intervention : Supporting the learning and development of the preschool child in playbased setting. *Obutchénie*, Vol. 3, N°3, pp.1-22.

Rao, N., Li, H. (2009). Eduplay : Beliefs and Practices Related to Play and Learning in Chinese Kindergartens. In: Pramling-Samuelsson et al., (eds) *Play and Learning in Early Childhood Settings. International Perspectives on Early Childhood Education and Development*, vol 1. Springer, Dordrecht.

**Annexe 1 : Tableau de guidage**

Combat/tranchées	Différences	Similarités (ce qui est pareil)
Terrain		
Armes		
Bâtiments		
Déroulement du combat		
Soldats		
Son		

Annexe 2 : fiche avec les questions

La Première Guerre Mondiale : Les combats à travers les jeux

**Objectifs :**

- **Réviser les éléments constitutants du combat de tranchées.**
- Comparer des façons de représenter la guerre.
- Explorer la représentation de l'histoire à travers les jeux vidéo.

Tu vas pouvoir jouer aux jeux « Trench Warfare 1917 » et « War Troops 1917 ».

1. Note les différences entre les jeux vidéo et les éléments que l'on a vu en cours (afin de t'aider utilise le dossier du cours et un tableau par jeu).

2. Compare les deux jeux vidéo à la réalité historique : lequel te semble le plus proche de la réalité et pourquoi ?

.....

.....

.....

.....

3. Travaille avec ton voisin et essayez d'expliquer comment les jeux vidéo représentent l'histoire ?

.....

.....

.....

.....

**Annexe 2 : Planification de l'activité :**

**Période 1 :**

<b>Durée (min.)</b>	<b>Tâches de l'enseignant</b>	<b>Tâches des élèves</b>
5min.	L'enseignant rappelle la leçon précédente et annonce l'activité et les objectifs généraux.	Les élèves écoutent et posent des questions si nécessaire.
15min.	L'enseignant présente les deux jeux et comment y jouer. Il explique la question et les attentes autour de celle-ci. Il répond aux questions et distribue le tableau de guidage. Il divise la classe et met en avant l'aspect collectif de la tâche.	Les élèves écoutent et posent des questions si nécessaire. Ils viennent également se placer là où l'enseignant leur indique.
15min.	L'enseignant guide et encadre l'activité. Il chronomètre le temps de jeu de chaque élève à 5min. Il vient solliciter le questionnement et le raisonnement des élèves. Il les aide également avec des problèmes techniques ou de gameplay.	Les élèves jouent ou observent le jeu et tentent de compléter le tableau de manière collective. Ils peuvent poser des questions si besoin est.
10min.	L'enseignant met fin à la séance de jeu et demande aux élèves de rassembler et de partager les réponses au sein même de leur groupe.	Les élèves, partagent et raisonnent sur les éléments de réponses. Ils discutent et négocient avec leurs pairs.



## Période 2 :

<b>Durée (min.)</b>	<b>Tâches de l'enseignant</b>	<b>Tâches des élèves</b>
1min.	L'enseignant rappelle brièvement le cours précédent annonce que les élèves vont changer de jeu.	Les élèves écoutent.
15min.	L'enseignant guide et encadre l'activité. Il chronomètre le temps de jeu de chaque élève à 5min. Il vient solliciter le questionnement et le raisonnement des élèves. Il les aide également avec des problèmes techniques ou de gameplay.	Les élèves jouent ou observent le jeu et tentent de compléter le tableau de manière collective. Ils peuvent poser des questions si besoin est.
10min.	L'enseignant met fin à la séance de jeu et demande aux élèves de revenir à leur place. Il leur demande d'ouvrir la fiche correspondante. L'enseignant demande aux élèves quel est le jeu le plus proche de la réalité en fonction des éléments qu'ils ont vus. Il anime un petit débat et discute avec les élèves. Il recopie les réponses au tableau ou au beamer.	Les élèves retournent à leur place. Les élèves débattent de la question entre eux et avec l'enseignant. Les élèves transmettent et discutent leurs éléments de réponse avec l'enseignant. Les élèves recopient les réponses dans la fiche au sein du dossier.
10min.	L'enseignant demande aux élèves d'ouvrir le dossier et de répondre à la question d'une fiche : comment les jeux vidéo représentent la réalité historique ? Il ordonne aux élèves de travailler sur la question par deux avec leur voisin et de noter des éléments de réponses sur la fiche.	Les élèves se mettent avec leur voisin ou se déplacent si besoin est. Ils discutent avec leurs voisins et réfléchissent en fonction des activités précédentes pour trouver des éléments de réponses et les notent sur leur dossier au sein de la fiche correspondante.
10min.	L'enseignant prend des éléments de réponse des élèves et crée des discussions et des débats autour de la question. L'enseignant prend les réponses des élèves et construit des constats avec la classe. Il finit par les noter au tableau ou au beamer comme éléments de réponse.	Les élèves répondent aux questions de l'enseignant et discutent avec lui et leurs camarades. Ils copient les constats que l'enseignant note au tableau et au beamer et corrigent leurs réponses.