

Préambule à l'intention de l'enseignant-e

Cette séquence d'enseignement - sur quatre leçons - autour du jeu « Lausanne 1830 » a été développée dans une perspective actionnelle, mettant l'accent sur la capacité à agir de l'élève. Cette séquence débouche sur une tâche finale qui est partagée avec l'ensemble des élèves, offrant un résultat mesurable.

Il est à noter que les habiletés cognitives visées pour les différentes parties de la séquence d'enseignement sont basées sur la taxonomie de Bloom, révisée par Anderson et Krathwohl.

Cette séquence a été conçue pour être effectuée par des classes de 16-24 élèves, en voie pré-gymnasiale et/ou générale et peut être différenciée en temps, en critères, en échelle.

Les polices utilisées pour les documents destinés aux élèves facilitent la lecture par les élèves dyslexiques.

Objectifs de la séquence :

HIS :

- familiariser les élèves avec la notion de vérité historique
- en apprendre plus sur la vie quotidienne à Lausanne en 1830
- découvrir les personnages locaux notables de la période abordée

AVI:

- familiariser les élèves avec la notion de pixel art
- leur permettre d'apprendre à conceptualiser une idée en pixel art
- concrétiser leur idée à l'aide d'outils digitaux

Matériel nécessaire à la réalisation de la séquence:

- impression des visuels (voir annexe 2) en autant d'exemplaires qu'il y aura de groupes de 3-5 élèves
- 1 ordinateur par élève (leçon 1, 2, 4)
- 1 ordinateur/tablette par groupe de 3-5 élèves (leçon 3)
- 1 tableau interactif / projecteur (leçon 1, 2, 3, 4)

Annexes:

Annexe 1: Grille de planification et liste des objectifs pédagogiques abordés et spécifiquement traités

Annexe 2: Images : exemples de Pixel Art (issus du site unjourunjeu.fr)

Annexe 3: Fiches pour élèves : 7 fiches « personnage » pour la leçon 3, à travailler en groupe de 3-5

Bibliographie :

ANDERSON, L.W. (Ed.), KRATHWOHL, D.R. (Ed.), AIRASIAN, P.W., CRUIKSHANK, K.A., MAYER, R.E., PINTRICH, P.R., RATHS, J., & WITTROCK, M.C. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives (Complete edition). Longman.

BLOOM, B. S., ENGLEHART, M. D., FURST, E. J., HILL, W. H., & KRATHWOHL D. R. (1956). The Taxonomy of educational objectives, handbook I: The Cognitive domain. David McKay Co., Inc.

KÖRBER, A., GÄRTNER, N., STORK, A., HARTMANN, H. (2021) Task-Based History Learning (TBHL) – ein Konzept für reflexive Lernaufgaben im Geschichtsunterricht? Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 2021 20:1, 197-212.

TERZIEVA, L. & TRAINA, I. (2015). Transferable/Transversal competences. How to teach and how to assess. International Journal of Science and Research. 8/2015. 25-56.

TSANKOV N., Development of transversal competences in school education (A didactic interpretation), December 2017, International Journal of Cognitive Research in Science Engineering and Education 5(2):129-144 <https://doi.org/10.5937/ijcrsee1702129T>

Annexe 1 : Liste des objectifs pédagogiques abordés et spécifiquement traités (**gras : abordé**, souligné : spécifiquement traité)

SHS 32 — Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps...

...en analysant et en comparant des problématiques historiques et leurs modes de résolution actuels et passés

...en associant de manière critique une pluralité de sources documentaires

...en distinguant les faits historiques de leurs représentations dans les œuvres et les médias

...en examinant les manifestations de la mémoire et leurs interactions avec l'histoire

...en dégageant la pertinence ou le caractère relatif des périodisations

...en analysant les différentes conceptions des relations entre individus et groupes sociaux à différentes époques

...en dégageant l'influence du fait religieux sur l'organisation sociale

SHS 33 — S'approprier, en situation, des outils et des pratiques de recherche appropriés aux problématiques des sciences humaines et sociales...

...ressources documentaires(textes historiques de toute sorte, collections d'objets, données statistiques,...)

...en classant et en synthétisant de manière critique les ressources documentaires

...en formulant des hypothèses et en recherchant des solutions pratiques

...en replaçant les faits dans leur contexte historique et géographique

...en représentant des organisations avec des cartes topographiques et thématiques de différentes échelles, ainsi qu'avec des représentations graphiques de données statistiques

...en formalisant et en communiquant, dans des situations significatives, le résultat de ses recherches

...en mobilisant un langage spécifique au champ des sciences humaines

A 31 AV — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques...

...en inventant, produisant et composant des images librement ou à partir de consignes

...en exploitant le langage plastique : matières, couleurs, lignes, surfaces

...en choisissant le matériau, le support et l'outil appropriés à la réalisation d'un projet

...en participant à une création collective

...en utilisant diverses technologies de traitement de l'image

A 33 AV — Exercer diverses techniques plastiques...

...en utilisant des techniques audio-visuelles et numériques

...en choisissant et en utilisant correctement divers outils et matériaux, en fonction de son projet

...en maîtrisant des habiletés de motricité globale et fine (souplesse, précision, coordination, pression, rapidité du geste,...)

...en exerçant et utilisant les éléments plastiques : matières, couleurs et leurs nuances, lignes, surfaces

A 34 AV — Comparer et analyser différentes œuvres artistiques...

...en visitant des musées et des espaces artistiques et en en rendant compte

...en participant à la conception et à la présentation d'une manifestation artistique

...en analysant le sujet, le thème, la technique, la forme et le message d'une œuvre

...en identifiant et en analysant quelques grands courants artistiques

...en reliant les faits historiques et leurs incidences sur l'art

...en identifiant les caractéristiques d'œuvres de différentes périodes et provenances

...en exerçant une démarche critique face aux œuvres et aux phénomènes culturels actuels, en recourant à un vocabulaire adéquat et spécifique

...en prenant conscience de la multiplicité des formes d'expression artistique

Planification — Leçon 1

| Modalité | Outils | Objectifs | Durée | Instructions | Niveaux habiletés cognitives |
|---------------------------|--|--|--------------|---|---|
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou images imprimées | introduire la notion de pixel art | 5-7 min | Avez-vous déjà vu ces images, connaissez-vous ces personnages etc. Où les avez-vous rencontrés? | 1. se rappeler |
| en groupes de 3-5 élèves | images imprimées (set de 3 images par groupes) | comprendre la notion de pixel art | 5-7 min | Comment ces personnages sont-ils/elles construit-e-s? Qu'est-ce qui les constitue? | 2. comprendre (comparer, contraster) |
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou images imprimées | voir différents exemples de pixel art et de la transformation d'une image standard en pixel art - superposition de la grille | 5-7 min | Faites des hypothèses, comment est-ce qu'on s'y prend pour transformer ces images ? | 4. analyser (distinguer, trouver de la cohérence) |
| individuel | 1 ordinateur par élève | premier contact avec le jeu | 15-20 min | Ouvrez votre session, ouvrez un navigateur, rendez-vous sur lausanne1830.ch et observez le début du jeu | 1. se rappeler |
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou tableau noir | premières observations du jeu | 5-7 min | Où se déroule le jeu? Comment le savez-vous? Qu'est ce qui vous a mis sur la voie? | 2. comprendre (comparer, contraster) |

Planification — Leçon 2

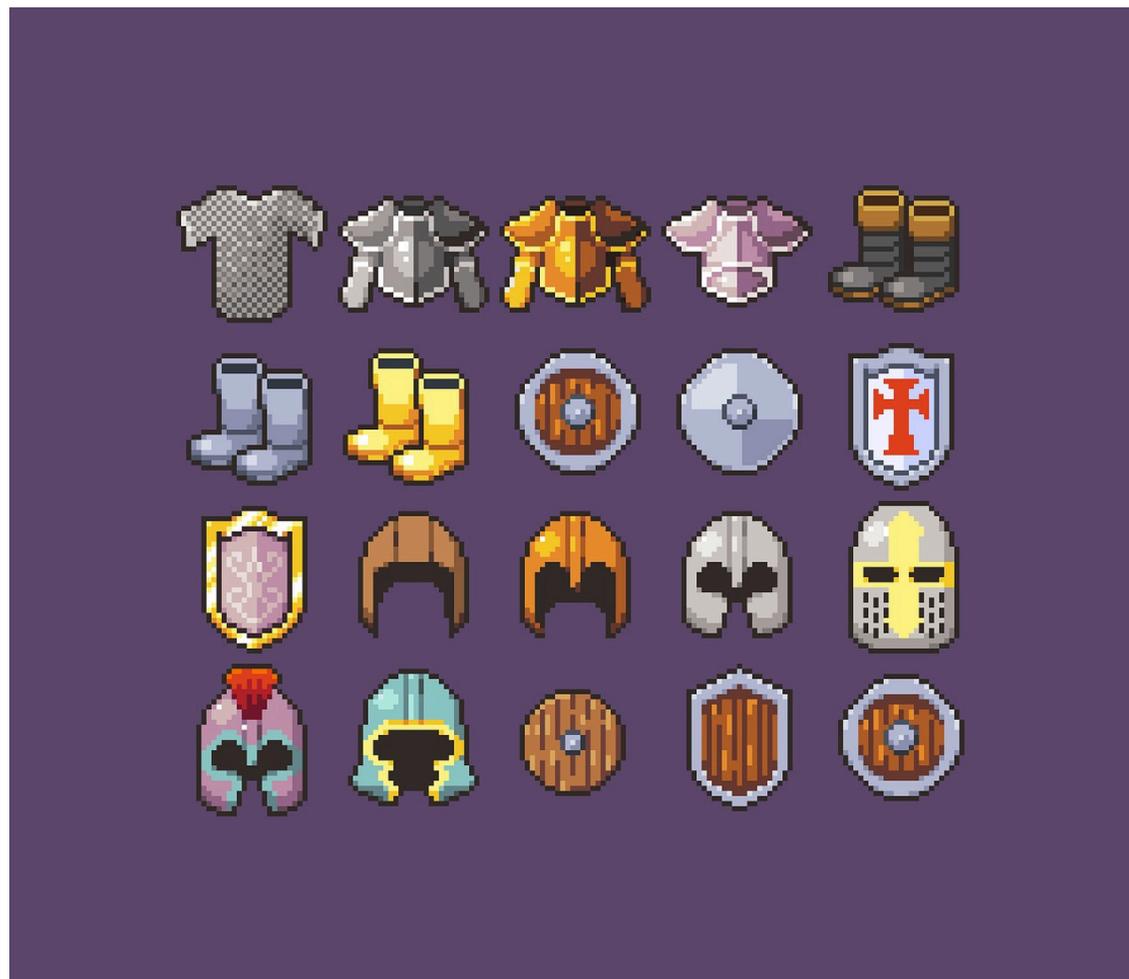
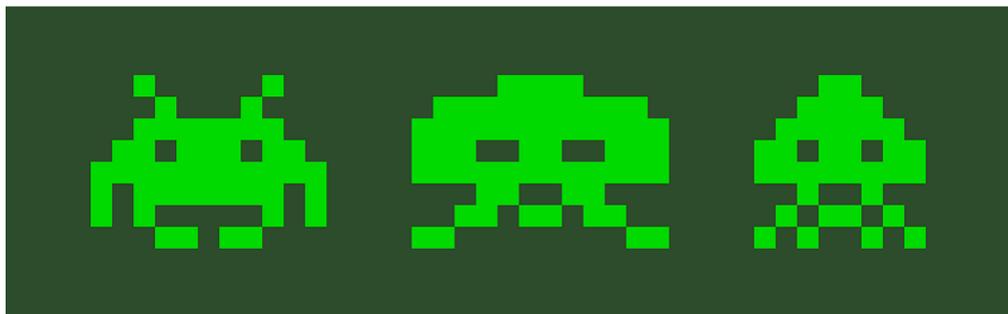
| Modalité | Outils | Objectifs | Durée | Instructions | Niveaux habiletés cognitives |
|---------------------------|-----------------------------------|--|-----------|--|--------------------------------------|
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou tableau noir | revenir à ce qui a été vu durant la leçon précédente : - pixel art - le jeu | 3 min | Durant la dernière leçon, nous avons abordé le pixel art? Qu'avons-nous fait d'autre? Joué? Super! Aujourd'hui on joue encore un peu et la leçon d'après on essaiera d'analyser un peu le jeu! | 1. restituer (se rappeler) |
| individuel | 1 ordinateur par élève | jouer (l'enseignant-e aide si nécessaire, vocabulaire, résolution des énigmes, etc) | 20-35 min | Ouvrez votre session, ouvrez un navigateur, rendez-vous sur lausanne1830.ch et faites tout le jeu | 2. comprendre (inférer, interpréter) |
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou tableau noir | premières observations du jeu (l'enseignant-e note les retours, explique les registres sur lesquels sont basées les informations du jeu, etc.) ce retour peut aller jusqu'à 15 minutes si on commence déjà à questionner les choix qui ont été faits artistiquement/historiquement | 5-7 min | De quoi parle ce jeu? C'était facile à comprendre? Vous pensez que c'est réel? Que les informations sur lesquelles le jeu est basé sont réelles? Ça vous a plu? | 2. comprendre (comparer, contraster) |

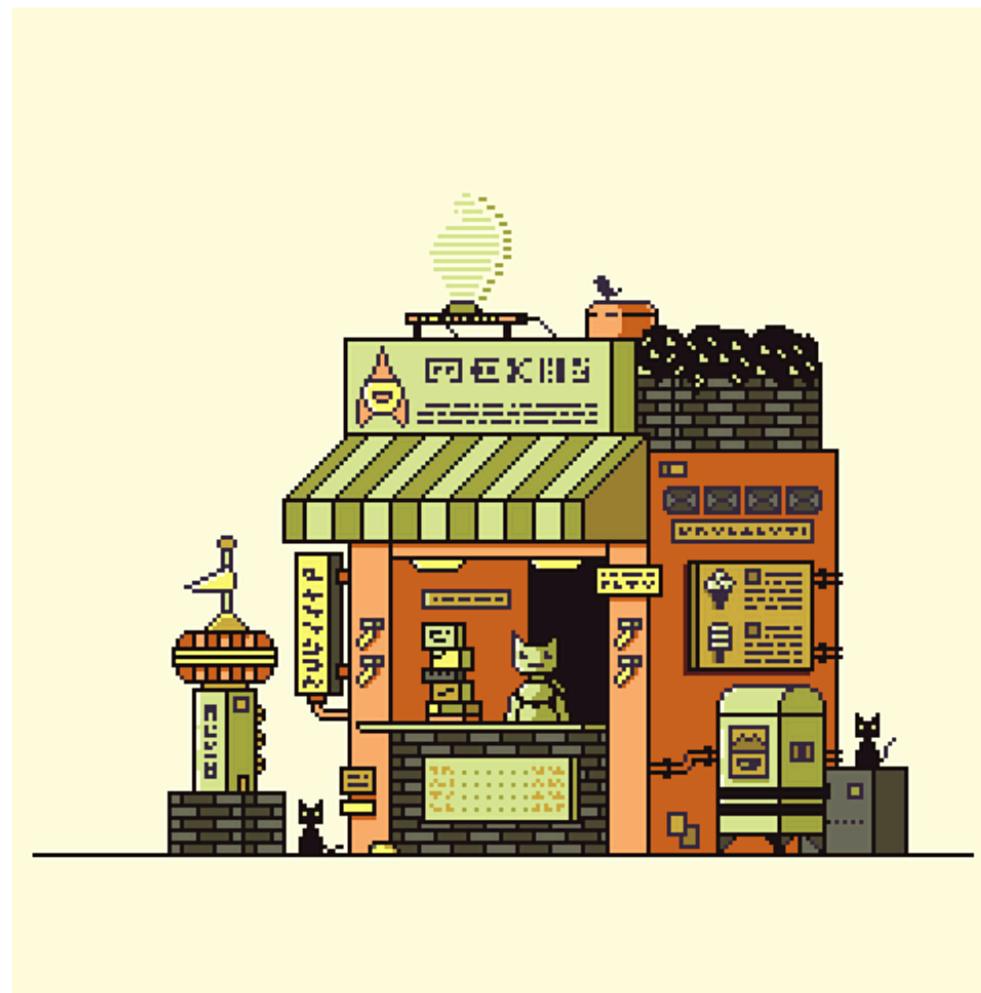
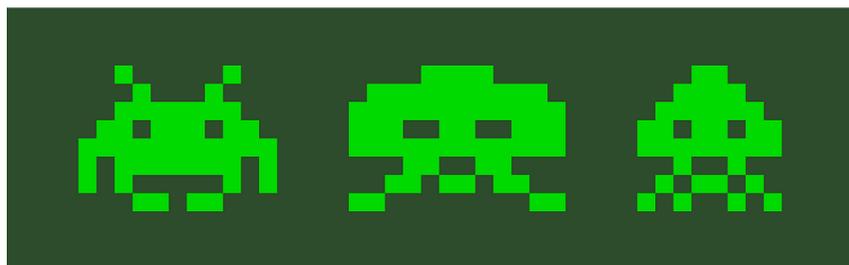
Planification — Leçon 3

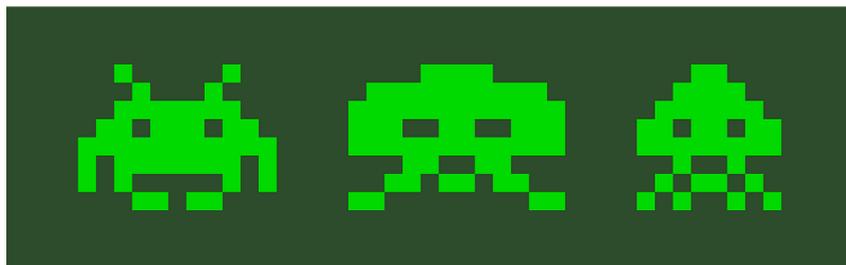
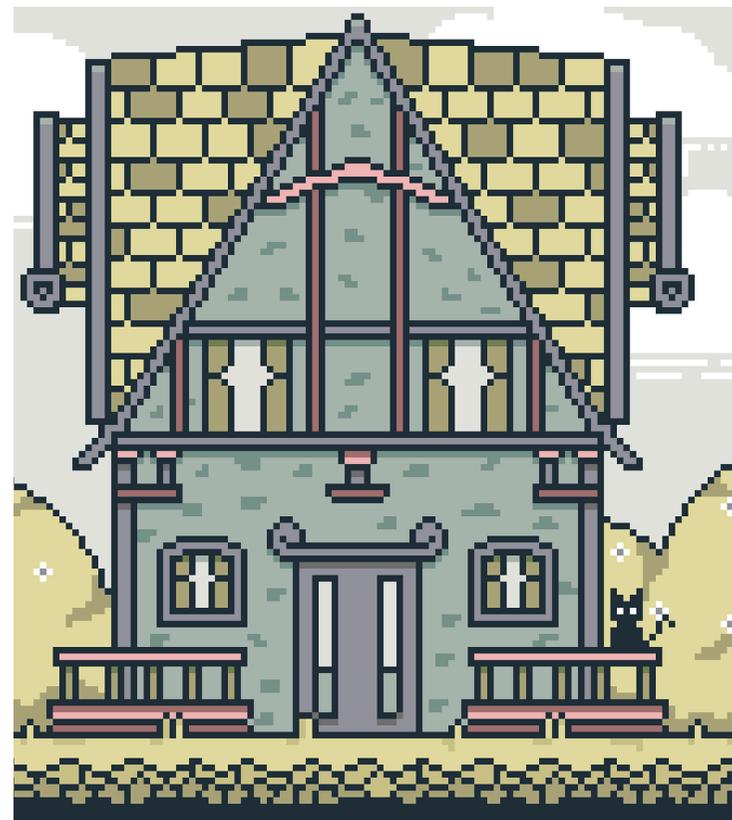
| Modalité | Outils | Objectifs | Durée | Instructions | Niveaux habiletés cognitives |
|---------------------------|--|--|-----------|---|--|
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou tableau noir | revenir à ce qui a été vu durant la leçon précédente : - le jeu | 3-5 min | Durant la dernière leçon, nous avons joué, maintenant j'aimerais qu'on essaie d'analyser un peu le jeu! Je vous ai expliqué la dernière fois que le jeu était basé sur des éléments réels. Mais c'est quoi la vérité en histoire? Est-ce qu'on est obligé de tout montrer dans tous les détails? | 1. restituer (se rappeler) |
| groupes de 3-5 élèves | 1 ordinateur ou tablette par groupe + fiches correspondantes à compléter | se voir attribuer un personnage local, devoir chercher des informations sur elle/lui La partie registre existe essentiellement pour que les élèves s'aperçoivent de la difficulté de l'épluchage de registre, du travail minutieux que cela requiert avant d'aboutir à une notice dans le dhs si le groupe est avancé, il peut faire le portrait (réel ou imaginé) de son personnage sur https://www.pixilart.com/draw | 15 min | Vous allez devoir présenter un/e personnage du jeu qui a réellement existé durant 1-2 minutes! Vous allez maintenant devoir faire des recherches dans la vie réelle. Vous allez consulter le dictionnaire historique de la Suisse en ligne au sujet de votre personnage, et essayer de le retrouver dans les registres de la ville de Lausanne https://www.lausanne.ch/vie-pratique/culture/bibliotheques-et-archives/archives/archives-en-ligne/bibliotheque-numerique.html | 6. créer (générer, faire des hypothèses) |
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou tableau noir | revenir à ce qui a été expérimenté durant la période - difficulté de trouver information dans documents authentiques - difficulté de trier information - complexité du vocabulaire | 5-7 min | Le temps de préparation est écoulé! Maintenant que vous avez vu le travail de l'historien, est-ce que c'est facile? Comment est-il possible de faire des choix? J'espère que vous avez fait les bons choix dans vos groupes, on passe à la présentation! | 2. comprendre (comparer, contraster) |
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou tableau noir | présentation par les élèves de leur personnage | 15-20 min | Groupe 1, qui est-ce que vous nous présentez? Passez devant, merci! | 1. restituer (se rappeler, extraire) |

Planification — Leçon 4

| Modalité | Outils | Objectifs | Durée | Instructions | Niveaux habiletés cognitives |
|---------------------------|---------------------------------------|---|-----------|--|----------------------------------|
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou images imprimées | reprendre les notions et récapituler: - pixel art - la vérité en histoire expliquer la mise en commun : sur Teams / document word avec une page par personnage pour l'illustration utiliser pixilart | 5-7 min | Aujourd'hui, on met tout ensemble! Vous retournez dans vos groupes initiaux et ensuite vous complétez la présentation pour tout le monde | 1. se rappeler |
| en groupes de 3-5 élèves | 1 ordinateur ou tablette par groupe | compléter les informations concernant les personnages et définir le champ du test /créer un document sur Teams/Office et aider les élèves à le compléter si nécessaire | 15-20 min | Vous allez sur Teams/Office, sur le document que je vous ai partagé. Tout le monde a bien réussi à mettre en commun toutes ses informations? | 4. Analyser (organiser, choisir) |
| individuel | 1 ordinateur par élève | si vous avez le temps, faites le portrait pour votre personnage et mettez-le dans le document | 13-15 min | Ouvrez votre session, ouvrez un navigateur, rendez-vous sur https://www.pixilart.com | 6. Créer |
| frontal - toute la classe | TBI ou projecteur ou tableau noir | conclusion | 3-5 min | Qu'est-ce que vous avez retenu de nos travaux ces derniers jours? Qu'est-ce que vous avez appris sur les différents personnages? Et sur le jeu? Et sur la façon dont on « traduit la réalité » ou présente la « vérité historique »? | 2. comprendre (résumer) |







Groupe 1 Qui était Elisabeth de Cerjeat?

Note ici tous les éléments que tu peux relever à son sujet, dans le jeu et dans les registres à ta disposition.



D'après les informations que tu as relevées, réponds aux questions suivantes:

1. Quel est son niveau de vie? Quel genre de vie a-t-elle?

2. Où vit-elle à Lausanne?

3. Cherche Elisabeth de Cerjeat dans le Dictionnaire Historique de la Suisse en ligne : dhs.ch et explique ce qu'elle a fait de particulier pour la ville de Lausanne et surtout pourquoi:

Groupe 2 **Qui était Jean-Jacques Mercier?**

Note ici tous les éléments que tu peux relever à son sujet, dans le jeu et dans les registres à ta disposition.



D'après les informations que tu as relevées, réponds aux questions suivantes:

1. Quel est son niveau de vie? Quel genre de vie a-t-il?

2. Qu'a-t-il fait à Lausanne?

3. Cherche Jean-Jacques Mercier dans le Dictionnaire Historique de la Suisse en ligne : dhs.ch et explique pourquoi il est parti de la Suisse:

Groupe 3 **Qui était Isabelle de Montolieu?**

Note ici tous les éléments que tu peux relever à son sujet, dans le jeu et dans les registres à ta disposition.



D'après les informations que tu as relevées, réponds aux questions suivantes:

1. **Quel est son niveau de vie? Quel genre de vie a-t-elle?**

2. **Qu'a-t-elle fait à Lausanne?**

3. **Cherche Isabelle de Montolieu dans le Dictionnaire Historique de la Suisse en ligne : dhs.ch et explique pourquoi elle était connue à Lausanne en 1830.**

Groupe 4 **Qui était Louis-Henri Bourgeois?**

Note ici tous les éléments que tu peux relever à son sujet, dans le jeu et dans les registres à ta disposition.



D'après les informations que tu as relevées, réponds aux questions suivantes:

1. Quel est son niveau de vie? Quel genre de vie a-t-il?

2. Qu'a-t-il fait à Lausanne?

3. Cherche Louis-Henri Bourgeois dans le Dictionnaire Historique de la Suisse en ligne : dhs.ch Où est-il né? Pourquoi étudiait-il à l'Institut Pestalozzi? Peut-on dire qu'il a « réussi dans la vie »?

Groupe 5 **Qui était Henri Perregaux?**

Note ici tous les éléments que tu peux relever à son sujet, dans le jeu et dans les registres à ta disposition.



D'après les informations que tu as relevées, réponds aux questions suivantes:

1. **Quel est son niveau de vie? Quel genre de vie a-t-il?**

2. **Qu'a-t-il fait à Lausanne?**

3. **Cherche Henri Perregaux dans le Dictionnaire Historique de la Suisse en ligne : dhs.ch et explique pourquoi il est important pour le patrimoine vaudois.**

Groupe 6 **Qui était Adrien Pichard?**

Note ici tous les éléments que tu peux relever à son sujet, dans le jeu et dans les registres à ta disposition.



D'après les informations que tu as relevées, réponds aux questions suivantes:

1. Quel est son niveau de vie? Quel genre de vie a-t-il?

2. Qu'a-t-il fait à Lausanne?

3. Cherche Adrien Pichard dans le Dictionnaire Historique de la Suisse en ligne : dhs.ch et explique de quelle réalisation architecturale très importante pour la ville il est l'auteur :

Groupe 7 **Qui était Henri Fischer?**

Note ici tous les éléments que tu peux relever à son sujet, dans le jeu et dans les registres à ta disposition.



D'après les informations que tu as relevées, réponds aux questions suivantes:

1. Quel est son niveau de vie? Quel genre de vie a-t-il?

2. Qu'a-t-il fait à Lausanne?

3. Cherche Henri Fischer dans le Dictionnaire Historique de la Suisse en ligne : dhs.ch et explique quelles sont les deux choses qu'il a fondées avant 1830, et pourquoi elles sont importantes :
