

# **INTRODUCTION**

|  |
| --- |
| À travers le projet CoGame, le groupe cible (élèves, étudiants, apprentis EFP, public issu de milieux économiques/sociaux défavorisés, …) aura recours à la création de jeux vidéo pour valoriser le patrimoine issu de différentes époques de l’histoire. L’unité Description du Patrimoine Citoyen est indispensable au formateur et au groupe cible, afin qu’ils puissent avoir accès dès que nécessaire aux notions de base relatives à l’objet du patrimoine, au centre de la création du jeu.  La Description du Patrimoine contiendra des informations textuelles concernant le contexte historique, social, culturel, politique, économique, etc. Elle comprendra également des documents iconographiques et une bibliographie / webographie. Elle aidera le groupe cible à identifier les thèmes principaux et les valeurs citoyennes qui définissent l’objet du patrimoine. Elle résume l’ensemble des informations (historiques ou actuelles) utiles pour bien appréhender et comprendre l’objet du patrimoine étudié. |

# **STRUCTURE DE l’UNITÉ**

|  |
| --- |
| **Cette unité possède trois objectifs d’apprentissage (LO) :**  **LO1** Rechercher et filtrer les informations collectées au sujet d’une période spécifique de l’histoire, en relation avec l’objet du patrimoine citoyen choisi  **→ attitude curieuse**  **LO2** Identifier les valeurs citoyennes positives représentées par l’objet du patrimoine/qui ont inspiré la création de celui-ci  **→ attitude de réflexion**  **LO3** Travailler en groupe et promouvoir les antécédents sociaux/économiques/culturels de chacun  **→ attitude de collaboration**  Le processus d’apprentissage est prévu pour un groupe/une classe (élèves) accompagnés d’un formateur.  **Suggestions pour la méthode de travail des élèves :**   * Le LO1 commencera avec une présentation faite au groupe, suivie de recherches individuelles. Le LO2 alterne entre réflexion individuelle et discussion de groupe. Le LO3 donne l’occasion au groupe d’apprécier l’efficacité du travail d’équipe et de la discussion pour venir à bout des divergences d’opinion. * Le formateur doit adapter les périodes de travail individuel et de travail en groupe en fonction des particularités du groupe cible.   **Afin de préparer l’unité et d’aider le groupe cible au cours de chaque tâche, le formateur doit parcourir les tâches par lui-même et compléter la grille d’analyse au préalable. Il pourra ainsi contrôler les informations durant l’exercice.** |

## LO1 – Rechercher des informations concernant une période spécifique de l’histoire, en relation avec le patrimoine citoyen choisi

|  |
| --- |
| **Objectif**  Découvrir l’objet du patrimoine à travers une visite, une présentation, des recherches internet, y compris des recherches concernant une période spécifique de l’histoire et un lieu spécifique d’Europe – en gardant à l’esprit les différents types d’informations utiles à l’élaboration des unités à venir (graphismes, écriture du scénario, etc.). Les éléments visuels feront partie intégrante des recherches obligatoires (exploitation de la base de données Europeana et d’autres ressources).  *N.B. :* étant donné que l’histoire de la plupart des objets du patrimoine s’étend sur une longue durée, le formateur sélectionnera au préalable une période bien définie.  **Dynamique de groupe**  Avant de commencer les recherches, les élèves recevront une grille d’analyse. Elle permettra au formateur d’évaluer les connaissances déjà acquises à propos de l’objet du patrimoine.    Pour commencer, l’ensemble du groupe assistera à une présentation des informations concernant l’objet du patrimoine choisi. Cela peut se faire sous forme d’une visite guidée autour de l’objet ou d’une présentation sur un support visuel (Powerpoint, vidéo). Les élèves se livreront ensuite à des recherches individuelles sur Internet ou sur le support papier fourni. Le formateur les aidera à consulter les outils et informations les plus pertinents (cf. bibliographie et webographie consacrées).  Par la suite, les élèves débattront en petits groupes et choisiront les informations les plus utiles à l’élaboration des unités à suivre, en utilisant la grille d’analyse.  **Temps octroyé :** 150 min. (présentation) + 90 min. (recherches)  **Travail à domicile (optionnel)**  Si jugé nécessaire, les étudiants peuvent réaliser une recherche succincte sur Internet pour trouver des informations d’ordre général à propos de la période historique choisie par le formateur.  **Évaluation** : Compléter la grille d’analyse de l’objet du patrimoine et de l’histoire régionale, avec au moins 75% de bonnes réponses. |

## 

## LO2 - Identifier les valeurs citoyennes positives représentées par l’objet du patrimoine/qui ont inspiré sa création

|  |
| --- |
| **Objectif**  Apprendre à définir le concept de valeurs citoyennes dans un contexte européen. Ces valeurs constituent l’élément qui enrichit ce programme, par rapport à d’autres jeux vidéo ou projets de création de jeu vidéo.  **Dynamique de groupe**  Le formateur commencera par poser des questions au groupe pour dresser une ébauche de leur conception de ce qu’est une valeur citoyenne. Ensuite, ensemble, ils formuleront une définition et donneront une série d’exemples.  Le groupe décidera également quelles valeurs actuelles ou historiques ne doivent PAS faire faire partie du projet, en particulier si elles ne correspondent pas aux idéaux européens promus par CoGame.  Ensuite, par petits groupes, les élèves tenteront d’identifier les thèmes et valeurs relatifs à l’objet du patrimoine en lui-même, et les coucheront par écrit.  **Temps octroyé :** Maximum 180 min.  **Évaluation :** Identifier au moins 4 valeurs citoyennes positives à partir de l’objet du patrimoine choisi. |

## 

**LO3 - Travailler en équipe et promouvoir les différents antécédents sociaux/économiques/culturels de chacun**

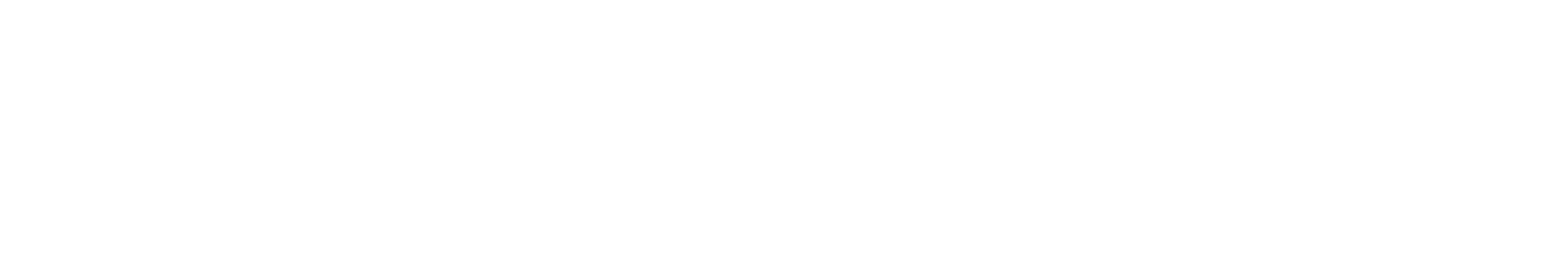
|  |
| --- |
| **Objectif**  Apprendre à partager et débattre de manière respectueuse vis-à-vis des opinions et antécédents de chacun. Le formateur se portera garant de l’atmosphère respectueuse en ordonnant la discussion.  **Dynamique de groupe**  *N.B. :* 2 « secrétaires » doivent être choisis pour suivre les débats et prendre note de tous les éléments essentiels.  Le groupe mettra en commun les conclusions et sélectionnera les informations les plus pertinentes pour poursuivre l’élaboration du jeu au cours des unités à suivre. Ils choisiront les informations adéquates au travers de débats et de discussions sur les informations, les valeurs et les thèmes qui doivent apparaître dans le jeu vidéo à créer.  **Temps octroyé :** Maximum 180 min.  **Évaluation :** Réaliser un travail d’équipe fructueux et concluant (évaluation qualitative). |

ERASMUS PLUS KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS

Vocational Education and Training

Grant Agreement No. 2015-1-ES01-KA202-016010





# 

## 