

OBJECTIFS	
Niveau et insertion dans la programmation	<p>Histoire: Thème 2 : Effondrement et refondation républicaine (1940-1946) Histoire des arts: Thème l'art et la norme (Art Etat et pouvoir) Pourquoi l'art est-il un enjeu de la de la guerre et des Etats?</p>
Durée et insertion dans la séquence pédagogique	<p>Insertion Le jeu est utilisé dans la troisième partie de la séquence, qui se compose de 4 thèmes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La défaite de 1940 et l'effondrement de la République • Le régime de Vichy et son idéologie anti-républicaine • La Résistance: le jeux sérieux en étude de cas et mise en perspective • La libération de la France et la refonte d'une nouvelle République <p>Durée 1heure: 20 à 30 minutes de jeux 20 à 30 min pour raconter comment Jacques Jaujard a fait œuvre de résistance.</p>
Problématique de la leçon	<p>Quelle forme de résistance Jaujard oppose-t-il à l'occupation allemande ?</p>
Compétences du socle Collège	<p>Raconter Porter un regard critique par une approche, des points de vue, des opinions, des choix à prendre. Travailler en équipe Réaliser une tâche complexe</p>
MISE EN ŒUVRE PEDAGOGIQUE	
Ressources et outils numériques mobilisés	<p>- Jeux: Sauvons le Louvre http://sauvons-le-louvre.francetveducation.fr/</p>

Description pratique de la mise en œuvre	Les élèves sont par 3 en îlots. Ainsi, ils échangent sur les choix stratégiques à adopter. Ils sont équipés d'un netbook. Les élèves suivent le déroulé du jeu.
Action des élèves - mise en apprentissage	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves dans un 1er temps, s'approprient la fiche de travail (individuellement et collectivement pour la bonne compréhension des attentes), l'objectif de la séance est ainsi clarifié et précisé. • Dans un deuxième temps, les élèves jouent au jeu. • Les élèves remplissent une fiche de travail qui comprend deux parties distinctes : une partie sur une tâche complexe, une partie d'autoévaluation
Action de l'enseignant	<p>Il est en retrait, en situation d'observation et d'accompagnement dans la classe et intervient pour désamorcer les situations de blocage</p> <p>Comparaison du travail de deux îlots</p>
BILAN	
Rappel de l'hypothèse de départ.	<p>Développer l'intérêt et la motivation des élèves.</p> <p>Favoriser l'action et la réflexion des élèves à partir d'une situation concrète: l'action et les choix d'un résistant.</p>
Plus-value du numérique ?	<p>Il existe peu d'archives sur la personne de Jaujard. Le jeu sérieux permet ici de façon attrayante la rencontre avec ce résistant "illustre et inconnu"</p> <p>Le jeu permet également de s'approprier cet épisode de l'histoire en se mettant « à la place de » Jacques Jaujard.</p>