

Mémoire de la guerre :

POILUS

témoignages et re[con]stitution

Il s'agit d'une séquence construite dans le cadre du projet du centenaire de la grande guerre développé au collège depuis 4 ans.

Objectifs pédagogiques

Thème 1

L'Europe, un théâtre majeur des guerres totales (1914-1945)

- » Civils et militaires dans la Première Guerre mondiale.
- » Démocraties fragilisées et expériences totalitaires dans l'Europe de l'entre-deux-guerres.

La classe de 3^e donne aux élèves les clefs de compréhension du monde contemporain. Elle permet de montrer l'ampleur des crises que les sociétés françaises, européennes et mondiales ont traversées, mais aussi les mutations sociales et politiques que cela a pu engendrer.

En mobilisant les civils aussi bien que les militaires, la Grande Guerre met à l'épreuve la cohésion des sociétés et fragilise durablement des régimes en place. Combattants et civils subissent des violences extrêmes, dont témoigne particulièrement le génocide des Arméniens en 1915. En Russie, la guerre totale installe les conditions de la révolution bolchevique, le communisme soviétique stalinien s'établit au cours des années 1920.

Il s'agit, en début d'année, de mener un travail sur la construction d'un récit en histoire et de faire travailler les compétences de l'écrit.

Plutôt que de produire des récits « à l'imitation de » comme on a pu le faire à travers l'étude de lettres de poilus (avec les enseignants de Lettres), cette séquence part volontairement de l'univers iconographique des élèves (la BD, les jeux vidéos, l'animation 3D) afin qu'ils s'interrogent sur la construction de ces récits en les confrontant à des documents historiques et témoignages de la grande guerre.

Collège numérique, le travail a été mené avec les tablettes dont sont équipés les élèves, aussi bien pour l'accès aux ressources partagées que pour les outils de construction du récit numérique.

Le numérique

Les élèves ont des tablettes SGOOL (Android) avec une connexion wifi d'assez bonne qualité en classe qui permet l'échange de documents, la consultation de l'ENT et d'internet.

On a utilisé les applications suivantes :

WPS : suite bureautique et lecteur PDF

Chrome ou **Firefox** : navigateur internet

VLC : lecteur vidéo

Pearltrees : Application qui permet d'accéder à l'espace de partage Pearltrees où ont été déposées de nombreuses ressources consultables selon un dispositif de classe inversée

Storyboard : Application expérimentale de Google pour la production automatique de planche de bd à partir d'une vidéo

Compétences travaillées

Analyser et comprendre un document

Confronter un document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié.

Utiliser ses connaissances pour expliciter, expliquer le document et exercer son esprit critique.

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

Écrire pour construire sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.

Connaitre les caractéristiques des récits historiques et des descriptions employées en histoire et en géographie, et en réaliser.

[Réaliser une production audio-visuelle, un diaporama.]

Programmation

Dans le cadre d'un dispositif de type "classe inversée », les élèves bénéficient de ressources en ligne (via ENT et Pearltrees) pour préparer la séance en amont.

	Tâche à réaliser	Modalités	Axes de travail
Séance 1	Lecture de la vidéo	Collective, au tableau puis individualisée (sur tablette) Distribution du questionnaire	
	I Se repérer dans le temps et l'espace	Questionnement collectif	Repérage des grandes étapes de la guerre
	II La vie dans les tranchées	Travail en groupe, réponses développées dans le cahier	Mobilisation des connaissances, travail sur l'iconographie des tranchées (photographies, dessins)
	III L'assaut	Travail en autonomie à la maison	Recherche internet. Comparaison d'un témoignage romancé d'un ancien combattant avec la mise en image et son du film d'animation
Séance 2	Correction du III	Collective, au tableau	
	IV La violence des combats	Travail en groupe, réponses développées dans le cahier	Travail sur l'imaginaire de la violence, les « codes » de l'iconographie du jeu vidéo
	V La critique de la guerre absurde - l'espoir d'une fin	Questionnement collectif pour susciter un débat	Travail de l'oral, l'argumentation pour défendre son point de vue
Séance 3	Travail de rédaction	Travail individuel qui se construit en classe et se termine à la maison	

Vidéo

Il s'agit d'un court métrage d'animation 3D produit par des étudiants de ISART DIGITAL, l'école du jeu vidéo et de l'animation 3D-FX dans le cadre de leur projet de fin d'études. Ils ont obtenu le grand prix du Jury de la promotion 2016 d'ISART DIGITAL.

« Le calme règne dans les tranchées françaises.

Le cœur lourd, les « Poilus » attendent de partir à l'assaut.

Parmi eux, un jeune lapin joue de l'harmonica pour s'évader.

Un coup de sifflet et l'assaut est donné... C'est dans ce no man's land qu'il va enfin découvrir l'ennemi, une monstrueuse créature. »

3D Animation : Guillaume AUBERVAL, Léa DOZOUL, Simon GOMEZ, Timothé HEK, Hugo LAGRANGE, Antoine LAROYE and David LASHCARI

Music & Sound Design : Aina ANDRIAN, Paul BARRET, Gabriel DALMASSO, Auriane FATON, Elio GERMANI and Lesly VERDEROSA

Lien https://www.youtube.com/watch?v=K_1ur6UUUDE

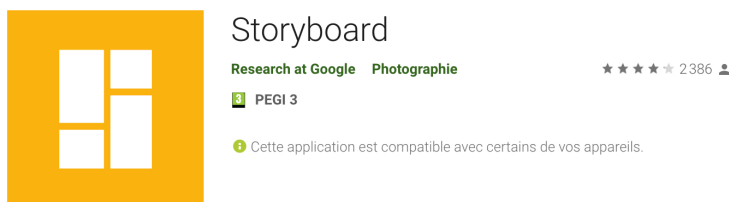
Travail de rédaction

Pour préparer le travail de rédaction, le film d'animation a été découpé en images fixes regroupées dans une galerie hébergée en ligne (ou sur le réseau interne de l'établissement) mise à disposition des élèves pour qu'ils choisissent une dizaine d'images.

Les élèves sont libres de choisir l'outil numérique qu'ils veulent pour produire leur récit (traitement de texte ou diaporama)

Expérimentation

Google a sorti une application Android particulière : elle permet d'extraire automatiquement et aléatoirement des images d'une vidéo pour composer une planche de BD.



Plutôt que de demander aux élèves de choisir une dizaine d'images parmi la galerie tirée de la vidéo, les élèves produisent individuellement une planche de BD puis compose leur récit.