



14 18

DANS LES
YVELINES



LE JEU SERIEUX SUR 14-18

Un outil pédagogique innovant
pour s'initier à la recherche historique en ligne

GUIDE ENSEIGNANT

gueuledange.yvelines.fr



Yvelines
Le Département

SOMMAIRE

Qu'est-ce que <i>Gueule d'Ange</i> ?	p. 3
Un jeu hyperréaliste	p. 4
Le parcours pédagogique	p. 5
Découvrir le territoire à l'arrière	p. 6
Accompagnement du joueur	p. 7
Participation des élèves	p. 7
Gueule d'Ange et le temps scolaire	p. 8
En lien avec les programmes	p. 9
Compétences mobilisées	p. 10
Prendre contact avec l'équipe éducative des Archives	p. 11

Qu'est-ce que *Gueule d'Ange* ?

Il s'agit d'un jeu sérieux conçu par les Archives départementales des Yvelines dans le cadre des commémorations du centenaire de la Première Guerre mondiale. Outil d'apprentissage original, ce jeu en ligne, labellisé par la Mission Centenaire, constitue une initiation inédite à la recherche et à l'analyse de ressources historiques numériques. Comment retrouver la trace d'un poilu, son parcours, celui de son régiment ? Les traces de sa famille, de la vie à l'arrière ? La galerie de personnages, soldats, infirmières, instituteurs... permet d'aborder tout autant le front que le soutien des civils à cette période.



Une enquête en huit chapitres répartis sur le territoire

Le rôle du joueur consiste à mener une enquête auprès du narrateur, Nicolas Mottin, pour identifier un mystérieux poilu, « Gueule d'Ange », dont le carnet de croquis lui a été remis.



<http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/#/rubrique/1776>

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/cadre-educatif>

<http://centenaire.org/fr/autour-de-la-grande-guerre/web/le-serious-game-gueule-dange-la-recherche-dun-mysterieux-poilu-des>

Un jeu hyperréaliste

Autour d'un scénario aux personnages fictifs, le jeu reproduit des situations de recherche, des problématiques et des documents semblables à la réalité. Alternant phases scénaristiques et phases de jeu, *Gueule d'Ange* permet au joueur de s'immerger au cœur de cette période et d'en découvrir les sources historiques locales. Les facs-similés de documents ont été réalisés à partir de documents conservés aux Archives départementales des Yvelines et au Ministère de la Défense et à partir de documents d'archives privées, rassemblés et numérisés lors des opérations nationales de Grande Collecte 2013 et 2014, une opération invitant les particuliers à faire connaître leurs documents familiaux sur cette période.




Fiches matricules, carnets de poilus, presse ancienne, recensements de population... à la découverte de sources variées conservées aux Archives départementales

Le parcours pédagogique

Le jeu se déroule sur huit chapitres, suivant un parcours pédagogique progressif. A chaque nouveau chapitre, le joueur découvre une ressource différente : documents administratifs militaires, recensements de population, journaux de poilus, photographies, monuments aux morts, presse locale ancienne... (près d'une cinquantaine de facs-similés réalisés). Tous ces documents sont « collectés » sur le compte personnel du joueur et consultables à tout moment, de sorte qu'au fil des énigmes, il puisse comparer et croiser les informations.

Si, dans un premier temps, la démarche consiste à prendre connaissance de la typologie des documents et à se les approprier par des jeux simples, il s'agit ensuite d'aider le joueur à construire et développer son raisonnement à partir de l'analyse des documents, le rendant progressivement plus autonome dans ses stratégies de recherche.

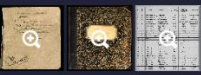
MANTES-LA-JOLIE
CHAPITRE VII - ENIGME I



Avec son numéro de matricule, j'ai retrouvé la fiche de Pierre Dubois. Je voudrais savoir ce qui lui est arrivé à partir du 25 septembre 1916.

Clique sur la zone correspondant à cette information.

MES DOCUMENTS COLLECTÉS



ETAT CIVIL		MILITAIRES	
N° In: 5 ^e année 1894 à Sépulture Centre de: Breton Département: Seine-et-Marne Profession: Ouvrier agricole Fils de: Robert et de: Annette Couderc Résidant au: 13 rue des papeteries à Sépulture Département: Seine-et-Marne	Sexe: <i>Mâle</i> Cheveux: <i>Châtain</i> Nez: <i>Grand</i> Moustes: <i>Aucun</i> Voyage: <i>Aucun</i> Taille: <i>1 m 75</i>	DEGRÉ D'INSTRUCTION	
		2	
DÉTAIL DES SERVICES		CORPS D'AFFECTATION	MATRICULE ou lieu reperbois
<i>Engagé à compter du 3 septembre 16, obtenu un congé le 10 septembre, absent de deux jours de détachement. Rév. le 25 mars 1916 au 516 régiment d'infanterie. Rév. le 8 octobre 1916 au 526 régiment d'infanterie. Rég. et tenué le 23 janvier 18, attique au pas (Vladivostok) Detaché depuis le 27 septembre vers le commandement de l'Etat-major de l'armée. Detaché depuis à la suite de l'apparition de 55 régiment d'infanterie (M. commandement). Detaché depuis le 8 octobre 1916 par jugement relatif au commandement de Breton (lettre du 8 mai 1917). </i>		511 régiment d'infanterie 526 régiment d'infanterie	958
		LOCALITES SUCCESSIVES HABITEES	
		Dates	COURBURES
CAMPAGNES	BLESSURES, CITATIONS REGLATIONS ETC	EPOQUE	N° DE LA BREVETE
Conté l'Allemagne	Russe au pas		

Découverte de la fiche matricule d'un soldat

Une énigme bonus est proposée, comportant plusieurs questions ; elle tient lieu de validation des acquis puisqu'elle consiste en une recherche en « réel » dans les ressources en ligne.



Au terme du parcours, le joueur sait où et comment rechercher en ligne des informations sur un poilu à partir des sources suivantes :

<http://archives.yvelines.fr>

<http://www.memoiredeshommes.sga.defense.gouv.fr/>

<http://www.europeana1914-1918.fr/fr>

Découvrir le territoire à l'arrière

Chaque chapitre, situé sur une commune différente du territoire des Yvelines, amène aussi le joueur à découvrir des aspects de l'histoire locale, l'impact du conflit sur les populations : ainsi, Bonnières-sur-Seine a-t-elle accueilli une importante communauté de réfugiés belges à cette période ; sans oublier que c'est à Versailles qu'est signé le Traité de paix le 28 juin 1919.



Un parcours sur le territoire des Yvelines : Trappes, Houdan, Bonnières-sur-Seine...

Accompagnement du joueur

Les joueurs peuvent consulter à tout moment l'espace « mon parcours », qui constitue un bureau virtuel rassemblant les documents collectés au fil des énigmes, les vidéos et tutoriels visionnés, les liens indiqués vers les sites ressources. Il y trouve aussi un point sur les savoirs acquis dans la rubrique « Maintenant, tu sais... » et suivant les énigmes, des éclairages sur les sources présentées dans la rubrique « Le vrai du faux ».

Le bureau virtuel du joueur : il y retrouve l'ensemble des documents collectés, les vidéos et les tutos, des précisions sur les documents et le contexte historique

Participation des élèves

Les élèves peuvent participer seuls ou en équipes s'ils sont collégiens dans les Yvelines. Un meneur d'équipe se charge du recrutement des membres et de leur inscription sur le site. Les élèves choisissent un nom d'équipe et des pseudonymes pour les identifier. Ils peuvent constituer des équipes de 2 à 10 participants, composées d'élèves d'une même classe ou non, du même niveau ou non.



Les points : Au fur et à mesure qu'elles complètent le parcours de jeu, les équipes récoltent des points. Elles peuvent consulter leur classement en temps réel sur le site et voir où elles se situent par rapport aux autres équipes. L'énigme bonus proposée à la fin du parcours, permet aux élèves de gagner des points supplémentaires. Cette énigme consiste en

une recherche réelle, à effectuer en mobilisant les connaissances acquises durant le jeu.

Les 15 équipes gagnantes sont celles qui ont accumulé le plus de points. En cas d'ex-aequo, elle sont départagées par tirage au sort.

The screenshot displays a game interface with two main sections. On the left, under the heading 'MEILLEURS SCORES' (Best Scores), there is a list of four teams, each with a rank, a profile picture, a name, a school name, and a score of 6279 points. On the right, under 'LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE' (Team Members), there is a list of four team members, each with a profile picture and a name. At the bottom, there is a navigation bar with the Yvelines logo and text 'Yvelines Le Département', and a menu with options: 'LE JEU', 'MON PROFIL', 'CLASSEMENT', 'RÈGLEMENT', and social media icons for Facebook and Twitter.

Rang	Équipe	Score (pts)
1	NHT COLLÈGE PIERRE DE NOLHAC, VERSAILLES	6279
2	3EMLK COLLÈGE MARTIN LUTHER KING, BUC	6279
3	GRADURDUR COLLÈGE COLLEGE LE BONDEAU, RAMBOUILLET	6279
4	LA SUPER ALLIANCE COLLÈGE COLLEGE PIERRE DE NOLHAC, VERSAILLES	6279

Nom
TOM
AURELIEN
ANTOINE
MARK

Plus l'équipe comprend de participants, plus elle peut capitaliser de points

Gueule d'Ange et le temps scolaire

Pendant le temps scolaire : le premier chapitre peut être réalisé directement en classe. Il dure une vingtaine de minutes et permet d'introduire le jeu auprès des élèves et de leur donner envie de poursuivre l'aventure en autonomie.

Il peut également servir d'introduction au cours et de rappel historique sur les événements de la Grande Guerre.

Hors temps scolaire : l'intégralité du jeu peut être réalisée en autonomie. Chez eux ou depuis le CDI de l'établissement, les élèves sont invités à jouer par équipes afin de faciliter leur progression et d'apprendre à travailler de façon collaborative.

En lien avec les programmes

Histoire

* Programme du Cycle IV, classe de 3^{ème}
Civils et militaires dans la Première Guerre mondiale

* Programme du Cycle Terminal, classe de 1^{ère}
La Première Guerre mondiale : l'expérience combattante dans une guerre totale

Education aux médias et à l'information

* Programme du Cycle IV
Utiliser les médias et les outils d'information de manière autonome
Utiliser les genres et les outils d'information à disposition adaptés à ses recherches
Découvrir comment l'information est indexée et hiérarchisée, comprendre les principaux termes techniques associés
Acquérir une méthode de recherche exploratoire d'informations et de leur exploitation par l'utilisation avancée des moteurs de recherche
Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations

Education artistique et culturelle



BO n°28 du 9 juillet 2015

http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=91164

« L'éducation artistique et culturelle, [...] nécessite une ouverture de l'école à des partenaires variés, à ux compétences reconnues, qui enrichissent les ressources de l'institution scolaire. Elle nécessite aussi une ouverture de l'école sur le territoire de vie des élèves, son patrimoine artistique, ses structures culturelles, qui permet de mieux s'approprier ce territoire, en résonance avec la découverte d'œuvres et d'artistes universels issus d'époques et de cultures diverses ».

« Ce parcours doit s'appuyer sur les apports conjugués de l'institution scolaire et de ses partenaires : collectivités locales, institutions culturelles, associations. Il doit être l'occasion de mettre en place des pratiques pédagogiques coconstruites innovantes et actives, envisageant aussi l'art comme vecteur de connaissances. »

Au côté des enseignants et en étroite collaboration avec eux, les partenaires apportent leurs compétences propres et leur expérience. »

« La démarche de projet implique une pédagogie active fondée sur la participation et l'implication des élèves, auxquels est attribué un rôle collaboratif. Elle est particulièrement appropriée aux objectifs de l'éducation artistique et culturelle. Les acteurs impliqués dans le projet – enseignants et personnels, élèves, partenaires le cas échéant – agissent dans une interaction continue. La démarche de projet favorise ainsi :

- l'accroissement de l'autonomie et la prise de responsabilité au sein d'un groupe ;
- le recours à l'expérimentation, au tâtonnement ;
- l'observation partagée et la communication ;
- le développement de la créativité par l'émulation ;
- l'engagement, l'implication personnelle, le plaisir à travailler ensemble à un projet commun ;
- le respect des élèves entre eux, en particulier l'égalité entre les filles et les garçons »

Compétences mobilisées



BO n°11 du 26 novembre 2015

http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_11/67/3/2015_programmes_cycles234_4_12_ok_508673.pdf

1/ Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

Situer un fait dans une époque ou une période donnée

Ordonner des faits les uns par rapport aux autres

Exemple : au chapitre VIII, les joueurs devront ordonner les différents événements historiques découverts pendant le jeu

Mettre en relation des faits d'une époque ou d'une période donnée

2/ RaISONner, justifier une démarche et les choix effectués

Se poser des questions à propos de situations historiques

Vérifier des données et des sources

3/ S'informer dans le monde du numérique

Trouver, sélectionner et exploiter des informations

Utiliser des sites et des réseaux de ressources documentaires

Vérifier l'origine/la source des informations et leur pertinence

4/ Analyser et comprendre un document

Comprendre le sens général d'un document

Identifier le document et son point de vue particulier

Exemple : au chapitre V, les joueurs doivent replacer des documents de différents types (cartes postales, photos, correspondance) sur une carte géographique selon les batailles auxquelles se réfèrent ces documents

Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question portant sur un document ou plusieurs documents, les classer, les hiérarchiser

Exemple : au chapitre I, les élèves doivent trouver des informations dans le carnet de guerre d'Alphonse Mottin afin d'identifier sa fiche de décès

5/ Coopérer et mutualiser

Organiser son travail dans le cadre d'un groupe pour élaborer une tâche commune et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances

Adapter son rythme de travail à celui du groupe

Discuter, expliquer, confronter ses représentations, argumenter pour défendre ses choix

Prendre contact avec l'équipe éducative des Archives

Responsable activités éducatives : Sophie BLANCHARD
sblanchard@yvelines.fr / 01 61 37 36 57

Professeurs-relais collègues-lycées : Jean-Christophe BLANCHARD
jean-christophe.blanchard@ac-versailles.fr

Isabelle ATTARD-AMAN
isabelle.attard-aman@ac-versailles.fr