

Mots clés :

Révolutions atlantiques - Travail collaboratif - Pédagogie active - *Hexagone game* -

Cette activité est née d'une question :

“Comment tenir le thème des révolutions atlantiques, en six ou huit heures, tout en intéressant les élèves ?”

C'est ainsi que l'idée est venue de créer des “*Révolution's box*”, trois boîtes (qui peuvent être virtuelles), qui contiennent chacune une révolution. Dans ces boîtes, cinq grands événements de chaque révolution sous forme de défi, avec au moins un événement qui fait le lien avec une autre révolution.

L'objectif était que les élèves soient actifs, autonomes et retiennent mieux ces événements à travers l'aspect ludique et la manipulation.

Les révolutions atlantiques

Comment les peuples de trois espaces différents, France, Amérique, Saint-Domingue, ont-ils contesté l'ordre établi pour s'émanciper ?

3 espaces, 5 défis à relever par espace

3 équipes de 5, chaque élève a la responsabilité d'une énigme

La Révolution française

Les idées des Lumières

Lettres à Olympe de Gouges

La clé de la Bastille

Les boucles d'oreilles guillotine

Hexagones

La Révolution de Saint-Domingue

La perle des Antilles

La révolte des esclaves

Hexagones pour une chronologie

Mémoires d'un affranchi

JB Belley

La Révolution américaine

Pourquoi parle-t-on anglais aux EU ?

Journal de bord - l'Hermione

Traité d'indépendance

Organigramme des Institutions

Déroulement :

1. A l'aide de leur PC portable, les élèves prennent connaissance des 5 missions à résoudre. Un QR-code est collé sur la *Revolution's box* dont ils sont responsables pour y avoir accès.
2. De manière concertée, les élèves se répartissent les missions.
3. Après avoir travaillé au brouillon, ils rédigent et/ou réalisent le document final lié à leur mission dont le support est dans la *Revolution's box*.
4. Au sein du groupe, chacun est l'expert d'un thème, chacun explique aux autres ce sur quoi il a travaillé.
5. Collectivement ils doivent réaliser un jeu de d'hexagones qui permettra aux autres groupes de reconstituer l'histoire de leur révolution.
 - Ils doivent penser à l'ordre de passage dans lequel ils vont expliquer aux autres leur partie
 - Ils doivent réfléchir à la façon dont ils vont raconter/expliquer
 - Ils doivent réaliser les cartes qui seront utilisées par leurs camarades
6. Chaque groupe présente son travail à l'oral avec affichage des travaux au tableau.
7. Les camarades qui écoutent prennent des notes.
8. Collectivement les élèves qui ont écouté doivent reconstituer la révolution qu'on vient de leur expliquer avec les cartes qu'ils collent sur un grand papier kraft. Ils disposent de cartes vierges, s'ils estiment en avoir besoin. Ils doivent relier les hexagones entre eux. Ils doivent mettre un titre à leur schéma.
9. Ils désignent 2-3 élèves qui expliquent la façon dont ils ont procédé.
10. Le groupe qui a réalisé les cartes donne son avis.
11. On procède de la même manière pour chaque révolution.

Sur une idée de Maïna Néau, PLP Lettres Histoire – LPO Carnot-Bertin (Saumur)