

# SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE

**Sujet :**

Recréer et explorer les civilisations anciennes

**Matière:** Histoire**Âge de l'étudiant : 12-15 ans****Durée de la session : 60 minutes**

## Objectifs



- Comprendre les aspects clés des civilisations anciennes, tels que l'architecture, la culture et la vie quotidienne.
- Recréer des monuments et des structures historiques à l'aide de Minecraft Education.
- Développer des compétences en matière de recherche et de réflexion critique en étudiant la façon dont les gens vivaient dans l'Antiquité.
- Améliorer la créativité et les compétences en matière de résolution de problèmes en construisant des mondes virtuels.

## Matériel/ressources



- **Outil :** Minecraft Education
- Appareil sur lequel Minecraft Education est installé
- Connaissances préalables de l'élève sur les civilisations anciennes (par exemple, l'Égypte, la Grèce, Rome ou la Mésopotamie)
- Matériel de recherche (manuel d'histoire ou articles sur la civilisation choisie)



# SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE

## Sujet :

Recréer et explorer les civilisations anciennes

**Matière:** Histoire

Âge de l'étudiant : 12-15 ans

Durée de la session : 60 minutes



## Description de la leçon

### Introduction (10 minutes) :

- Commencez par demander à l'élève quelle civilisation ancienne il trouve intéressante (par exemple, l'Égypte, la Grèce, Rome). Présentez les éléments clés de cette civilisation.
- Expliquez que Minecraft Education sera utilisé pour recréer des points de repère et des structures de cette civilisation.

### Exploration de Minecraft (10 minutes) :

- Ouvrez Minecraft Education avec l'élève et montrez des exemples de structures préconstruites qui imitent des bâtiments historiques.
- Expliquez-leur comment ils vont construire une réplique d'un point de repère ou d'une structure clé de la civilisation choisie, comme les pyramides égyptiennes, le Colisée romain ou le Parthénon grec.

### Recréer des structures anciennes (30 minutes) :

- Étape 1 : Sur la base des recherches effectuées, guidez l'élève pour qu'il construise une structure représentant la civilisation choisie. Par exemple, s'il choisit l'Égypte ancienne, il peut construire une pyramide à l'aide de blocs de grès.
- Étape 2 : Encouragez l'élève à ajouter des détails qui témoignent de sa compréhension de l'architecture de la civilisation, tels que des piliers, des statues ou des éléments décoratifs.
- Étape 3 : Discutez de faits historiques pendant le processus de construction, comme la raison pour laquelle les pyramides ont été construites ou la façon dont le Colisée a été utilisé pour des événements publics. La session reste ainsi centrée sur l'apprentissage tout en permettant à l'élève de faire preuve de créativité.

### Réflexion (10 minutes) :

- Après avoir terminé la structure, demandez à l'élève de présenter son travail, en expliquant ce qu'il a construit et comment il reflète la civilisation choisie.
- Posez des questions pour renforcer l'apprentissage : « Quels matériaux ont été utilisés pour construire les vraies pyramides ? » ou « Quel rôle cette structure jouait-elle dans la vie de tous les jours ? »
- Sauvegardez le monde pour une exploration future ou pour continuer à le construire.