

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.