

Fiche de présentation de ressources Pour le site académique d'Histoire-Géographie de l'Académie de Martinique

Titre de la	Jouer pour étudier la capture, le trajet et l'arrivée des captifs africains
séquence	réduits en esclavage dans les colonies françaises.
Discipline	
(Histoire,	Histoire
Géographie ou	
EMC)	
Description,	Thème 1 du programme de 4 ^e « Le XVIIIe siècle. Expansions, Lumières et
résumé de la	révolutions » ;
ressource	ADAPTATION DES PROGRAMMES Question: « Bourgeoisies marchandes,
	négoces internationaux, traites négrières et esclavage au XVIII° siècle. »
	« L'étude s'appuie sur le récit de la capture, du trajet et du travail des esclaves dans les habitations coloniales. »
	Ce jeu numérique permet d'aborder avec les élèves :
	- La définition de la traite atlantique,
	- Les causes de la traite négrière,
	- Le récit de la capture,
	- Le passage du « milieu » et l'arrivée dans les colonies.
	La question est en grande partie couverte, il faut compléter avec une activité
	concernant le travail des esclavisés dans les habitations.
Type de document	⊠Scénarios pédagogiques
(vous pouvez	Outil
cocher plusieurs	Production élève
cases)	Projet pédagogique
Mi:	Évaluation
Niveau	QUATRIÈME
Thème du	Thème 1 du programme de 4e « Le XVIIIe siècle. Expansions, Lumières et
programme	révolutions » ;
d'Histoire-	ADAPTATION DES PROGRAMMES : CAPTURE, TRAJET ET TRAVAIL DES
Géographie, EMC	ESCLAVES DANS LES HABITATIONS COLONIALES.
Autres niveaux	Peut être utilisé en SECONDE .
possibles	
Cadre et démarche	⊠En classe
pédagogique	TPE, AP, Ens. D'exploration
	Hors établissement (sortie pédagogique, voyage, forum) Action-projet pédagogique
	☐ Action-projet pedagogique ☐ Travail de groupe, collaboratif
	Travail de groupe, collaboratii
	Parcours différencié
Mise en œuvre de	Cette séance peut être utilisée pour faire presque l'intégralité de la question
la séance	d'adaptation.
	Elle dure 2h30. Après une introduction de la séance menée par le professeur
	de manière « classique » (30mn), les élèves en groupe s'immergent dans ce
	jeu virtuel où ils doivent résoudre des énigmes qui ciblent les compétences
	suivantes (1h):
	- « raisonner »,
	- « analyser et comprendre un document »,
	- « coopérer et mutualiser ».



	Les élèves doivent collecter de l'argent pour libérer l'esclave Olaudah Equiano. Pour y parvenir, ils avancent dans le jeu en réussissant des missions, au nombre de 4. À la fin du jeu, les élèves ont collecté la somme nécessaire et réussi la tâche, signe que les compétences travaillées sont maitrisées au moins de manière satisfaisante. Ensuite le.la professeur.e prévoit un débrief (points positifs, difficultés, questionnement) puis construit avec les élèves une carte mentale de synthèse sur la question à l'aide de la prise de notes des élèves pendant le jeu et des
	documents utilisés. Le.la professeur.e termine avec un quiz type « kahoot » afin de tester les connaissances (1h).
Bilan pédagogique	Les élèves, en équipe, peuvent ainsi de manière ludique, dans un temps limité et chronométré résoudre des missions, acquérir les connaissances et travailler les compétences mises en avant dans cette activité. Ils réalisent des exercices à partir de documents questionnés dans le jeu.
Outils	Génially
utilisés/créés	LearningApps
	Canva
	Accéder au jeu : https://view.genial.ly/65d4f8b077f3c00014b058b2
Sitographie et/ou	Bibliographie:
Bibliographie utilisées	Frédéric Régent, <i>L'esclavage raconté aux enfants</i> , La Martinière Jeunesse, 2023. Marcus Rediker, <i>À bord du négrier. Une histoire atlantique de la traite</i> , Ed. du Seuil, 2013

