

Connaître et comprendre les changements de la société pendant la Révolution Française

Coopérer dans la classe pour étudier un document original, le nouveau jeu de carte de la République Française

Objectifs

Niveau concerné	Quatrième
Place dans le programme	Thème 1, La Révolution française et l'Empire, nouvel ordre politique et société révolutionnée en France et en Europe
Place dans la séquence	Fin de séquence, après l'étude des temps forts de la Révolution, prévoir 1h30.
Compétences du socle travaillées	Compétences disciplinaires du référentiel histoire géographie : <ul style="list-style-type: none">- Confronter le document à ce qu'on peut connaître par ailleurs du sujet étudié- Construire des hypothèses d'interprétation de phénomènes historiques- Écrire pour construire sa pensée, son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger Compétences du socle commun, cycle 4 : <ul style="list-style-type: none">- C1 – Écrire pour répondre à une question d'analyse d'un texte ou d'une image- C2 – Coopérer, réaliser un projet- C2 – Utiliser des outils numériques pour réaliser une production

Mise en œuvre pédagogique

Ressources et outils numériques utilisés	<ul style="list-style-type: none">- Le logiciel thinglink- Une courte vidéo sur la société d'Ancien Régime- Documents provenant de bnf.gallica.fr- Un lexique dédié
Organisation matérielle nécessaire	<ul style="list-style-type: none">- Salle informatique/Tablettes/ordinateurs portables pour chaque groupe d'élèves
Description de la mise en œuvre	<p>Les élèves doivent réaliser collectivement l'analyse d'un jeu de carte édité pendant en 1793 présentant la société nouvelle créée dans cette période.</p> <ul style="list-style-type: none">- Prérequis : connaître les temps forts de la Révolution Française- Séance : Les élèves sont répartis en groupe de deux ou trois. Chaque groupe va étudier une ou deux cartes du jeu avec une fiche guide puis va publier son travail sur un thinglink commun. Un des groupes a pour objectif de faire une analyse globale du jeu.- Éléments de différenciation : L'analyse globale du jeu peut être confiée à un groupe d'élèves confirmés. Les cartes les plus facilement compréhensibles peuvent être attribuées à des élèves plus faibles dans l'analyse documentaire (égalité de droits, égalité de couleurs ou liberté de la presse). Les cartes « génies » sont plus complexes pour une analyse par des collégiens et peuvent servir de travail bonus pour certains élèves.