



Jeu de rôle relatif à la crise de juillet 1914

Auteur: Heidi Ahlers

Contenu

Les élèves ont pour mission de résoudre la crise internationale de juillet 1914 par des moyens pacifiques et d'empêcher ainsi le déclenchement de la Première Guerre mondiale. Le point de départ du jeu correspond aux événements historiques de la fin du mois de juin 1914 et à l'attentat du couple héritier au trône austro-hongrois à Sarajevo.

En comparant, à la fin, les processus de décision historiques à leurs propres décisions, les élèves doivent comprendre quelles sont les décisions politiques qui ont conduit à l'échec de la gestion de cette crise historique.

Matières d'enseignement : histoire, politique

Tranche d'âge : 14-18 ans

Niveau : avancé

Durée : environ 1 année scolaire

Outils à utiliser : TwinSpace, logiciel de présentation, vidéo, photos et dessins, forum, vidéoconférence

Les rôles de pays suivants doivent être attribués :

Empire allemand ; Autriche-Hongrie ; France ; Grande-Bretagne ; Russie ; Italie ; Serbie ; (Turquie, Empire ottoman)

Soit chaque école participante se charge de jouer le rôle d'un pays, soit plusieurs rôles sont répartis dans une école.

Des rôles distincts peuvent être déterminés au sein des groupes de pays, à savoir :

1^{ère} position : chef d'Etat

2^{ème} position : ministre des Affaires étrangères

3^{ème} position : ministre de la Défense

4^{ème} position : ministre de l'Economie



En cas de désaccords à l'intérieur du groupe, le chef d'Etat a le pouvoir de donner des instructions mais il peut également être destitué de son poste par la majorité des membres du groupe

Objectifs pédagogiques :

Dans ce jeu de rôle, les élèves se penchent sur la situation politique en Europe en 1914.

Les élèves se rendent compte que les décisions politiques ont été prises sur la base d'intérêts nationaux.

Dans le cadre du projet, les élèves travaillent les TIC et les langues étrangères et s'intéressent au patrimoine historique de leur pays et des pays partenaires.

Déroulement :

Préparation Septembre à novembre

Formation des groupes de travail dans chaque pays.

Les groupes se présentent en faisant leur autoportrait. (participants, école, lieu de résidence, pays...)

A cette fin, ils peuvent utiliser un Wiki, un blog et des archives d'images et de fichiers sur TwinSpace.

Les enseignants se mettent d'accord sur un questionnaire pour les élèves qui sera utilisé pour l'évaluation finale. Les attentes des enseignants et des élèves doivent y être inscrites.

(Langue du projet : anglais)

Phase 1 Décembre à février

Les différents rôles correspondant aux pays dans la crise de juillet 1914 sont attribués aux groupes participants. L'enseignant chargé du suivi distribue aux groupes les informations relatives à la situation de leur pays respectif sous la forme de sources, de textes, de films, d'adresses Internet...

(Langue nationale)

Chaque groupe élabore des positions nationales et développe une stratégie afin de pouvoir éviter une guerre.

Quels sont les objectifs ?

Qui se propose en tant que partenaire de négociation ?

Quelles alliances doivent être formées ?

(Document de prise de position dans la langue du projet : anglais)

Phase 2 Mars à mai

Les groupes interagissent entre eux par e-mail ou en chatant sur TwinSpace, en ayant recours à Skype ou aux vidéoconférences. Les pays prennent contact les uns avec les autres et envisagent différentes possibilités d'alliance. Les négociations peuvent alors être bilatérales ou multilatérales. Elles peuvent être exécutées soit en secret soit publiquement, au choix.

Les enseignants travaillent en parallèle dans la salle des professeurs du TwinSpace et échangent des informations relatives à l'évolution et au déroulement du jeu.

(Langue du projet : anglais)

Phase 3 Fin mai

Les communiqués de presse (rédigés par les enseignants) concernant la situation politique sont publiés sur TwinSpace. Les enseignants peuvent alors intervenir dans le déroulement du jeu pour guider les élèves.

(Langue du projet : anglais)

Phase 4 Avril à juin

Les groupes bénéficient d'une dernière opportunité pour entamer des négociations avec d'autres groupes.

(Langue du projet : anglais)

Phase 5 Fin juin

Les rapports finaux de chaque groupe sont rédigés pour donner des renseignements sur la démarche suivie pendant le jeu et pour expliquer les résultats obtenus.
(Langue du projet : anglais)

Phase 6 Juillet

Les groupes comparent leurs résultats avec les événements historiques et présentent leurs résultats aux autres groupes.
(Langue du projet : anglais)

Evaluation finale

Evaluation :

Les enseignants se mettent d'accord sur un questionnaire pour les élèves qui sera utilisé pour l'évaluation finale. Les attentes des enseignants et des élèves doivent y être inscrites. Le questionnaire élaboré conjointement par les enseignants est utilisé pour l'évaluation.

Suite du processus :

Après l'exécution du jeu, les élèves peuvent organiser une exposition concernant leur projet dans leur école.

Un autre projet sur l'histoire peut succéder à ce jeu de rôle : « La Première Guerre mondiale et ses conséquences », par exemple.

Liens :

Les supports relatifs à chaque pays peuvent être téléchargés à la rubrique Ressources du Desktop (description : Planspiel Julikrise 1914)

Les supports utilisés pour ce jeu de rôle ont été exclusivement préparés pour les participant(e)s de ce jeu par le Stadtmedienzentrum (médiathèque) de Stuttgart au Landesmedienzentrum (centre des médias) du Bade-Wurtemberg. Pour des raisons de droits d'auteur, toute autre utilisation de ces supports en dehors du jeu de rôle n'est possible qu'après avoir consulté le Stadtmedienzentrum de Stuttgart (gienger@lmz-bw.de). Toute exploitation commerciale de ces supports est exclue.

Film relatif au déroulement de ce jeu de rôle :

<http://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/medienzentren/stadtmedienzentrum-stuttgart-am-lmz/praxis-unterrichtsideen.html>