



« Un isthme, nous avons eu un isthme ! » dit un élève alors qu'il regarde la carte. « Alors, que faisons-nous avec ? », demande un autre élève. Les quatre élèves regardent en bas, là où un gros morceau de papier brun est recouvert de différents symboles. « Peut-être que nous pouvons connecter notre continent avec cet autre groupe ? Demandons », dit un élève. Quelques minutes plus tard, deux groupes d'élèves travaillent ensemble pour relier leurs continents sur une planète imaginaire avec un isthme.

Visitez [Quest learning in action](#) pour en voir plus.

À propos de ce programme

Dans les écoles telles que les *Quest Schools*, nos enseignements et nos programmes sont fondés comme l'apprentissage dans les jeux. Issu de recherches, le *game-like learning* (apprentissage comme dans les jeux) tire ce qu'il y a de meilleur dans les jeux et dans la façon de les faire : plonger les joueurs dans des espaces où il faut remédier à des problèmes complexes via des investigations poussées, dans lesquels les challenges sont mis à niveau pour délivrer un apprentissage instantané.

Ces jeux utilisent également des systèmes de feedbacks axés sur les données pour aider les joueurs à comprendre ce qu'ils font et comment, ce qu'ils ont besoin pour travailler sur le jeu, et ce qu'ils doivent faire ensuite. Enfin, les jeux procurent des contextes engageants qui emmènent les élèves à construire des connaissances en lien avec des compétences du 21^e siècle, comme la pensée systémique, la créativité, la communication, la collaboration et l'innovation.

L'apprentissage via le jeu encadre la façon dont nous planifions nos modules. Tous les modules d'apprentissage sont organisés en « missions ». Quand une mission est introduite, les élèves ont un besoin immédiat de savoir qui les engage dans la résolution complexe de cette mission. Parfois, ces missions sont organisées autour d'une trame narrative ; parfois non. Les élèves sont également amenés à endosser des rôles durant les missions, comme être détectives, espions ou journalistes.

Au commencement, les élèves ne savent pas comment résoudre le défi complexe que propose la mission ; ils doivent résoudre une série de « quêtes » qui les aident à construire le savoir et les compétences nécessaires pour compléter la mission. Durant les quêtes, les élèves utilisent les jeux et leurs autres projets pour construire leur compréhension du contenu et pour pratiquer leurs nouvelles compétences. Dans les *Quest Schools*, les professeurs aussi ont des façons créatives d'évaluer les élèves, basées sur les technologies, les jeux, avec ou non

des connexions avec le monde réel.

Cette présente ressource a été conçue pour vous donner une idée du comment *Institute of play* et ses professeurs transforment l'apprentissage en expériences de jeu qui engage et enthousiasme les élèves. Même pendant les quêtes, les professeurs sont activement engagés dans le rôle de designer et d'innovateur ; il est important de noter que ces professeurs utilisent des activités et évaluations habituelles en plus des jeux.

Cette présente ressource n'inclut pas ces enseignements habituels parce que nous savons qu'ils peuvent être trouvés dans d'autres sites webs ou des livres. *Institute of play* a conçu cette ressource pour partager cette approche unique que les élèves expérimentent et pour vous fournir des idées et du matériel pour apporter à votre classe un apprentissage par le jeu.

Les programmes de *Quest Schools* responsabilisent les élèves à devenir d'actives personnes innovantes et résolvant les problèmes du 21^e siècle. Nous concevons des opportunités pour que les élèves construisent des compétences du 21^e siècle, comme la pensée systémique, la créativité, et des compétences liées au social et à l'émotionnel. En pensant en système, les élèves identifient les parties et relations au sein d'un système, ils découvrent les modèles et boucles de rétroaction et trouvent des façons pour changer le système. En tant que concepteurs, les élèves font du *bainstorming*, construisent des prototypes, testent, via l'itération des idées et des solutions aux challenges qu'ils affrontent. En tant que membres de la communauté et citoyens, les élèves travaillent leur écoute, leur communication, la collaboration, le leadership, et la médiation.

Les sections de cette ressource comportent :

UN RÉSUMÉ DE LA MISSION

Un résumé de la narration et des défis de la mission est donné aux élèves, ainsi que des questions et des éléments persistants de compréhension pour le contenu de la mission.

UN APERÇU DE LA MISSION

Une liste de quêtes liées à la mission avec la longueur et le sommaire de chacune d'entre elles.

UNE ÉVALUATION FINALE DE LA MISSION

Une description de l'évaluation finale que les élèves devront compléter à la fin de la mission.

LES DÉTAILS QUÊTES PAR QUÊTES

Toutes les quêtes présentes dans la mission avec plus d'information à propos des objectifs d'apprentissage, les expériences d'apprentissage par le jeu et d'autres évaluations utilisées dans chaque quête.

ANNEXE

Comprend des ressources utiles, telles que :

- stratégies différencielles
- Rubrique et matériaux concernant l'évaluation finale
- liste des classiques en rapport avec la mission

TEACHER COLLABORATOR BIO



Ross Flatt attended Gettysburg College where he earned a Bachelors in History, with a content specialty in World History and a particular focus on Modern Europe. He has taught History at St. Joseph Regional High School in Montvale, NJ, History and Sociology in Robbinsville, NJ, and Global Studies at The Scholar's Academy in New York, NY. In 2009, Ross became part of the founding faculty at Quest to Learn school in New York, NY as its first Being, Space, and Place (Humanities) teacher for the 6th grade. Since then, Ross earned his Master's degree in Educational Leadership and Supervision from Fordham University and has taken on the leadership role of Curriculum Designer and Lead Teacher at [Quest to Learn](#).

Since collaboration and iteration are important to our work at Institute of Play, we want to hear your feedback about this resource and its impact on your teaching. To share your thoughts and ideas, please join our Google+ community by clicking on this link: [Institute of Play Google+ Community](#).

Résumé de la mission



Les élèves se préparent pour faire une formation militaire spartiate avec leurs boucliers.

Résumé de la mission

Dans cette mission, les élèves prennent le rôle d'espions conseillant l'Empereur Darius de Perse. L'empereur veut étendre l'Empire perse. Pour ce faire, il doit prendre une décision éclairée afin de savoir s'il doit envahir Athènes ou Sparte, deux cités États grecques de distinction. Le contenu de cette mission se centre à la fois sur l'étude de la géographie et de la Grèce Antique.

Pour conseiller correctement l'empereur, les élèves étudient la géographie, la culture, le pouvoir et le gouvernement, la guerre et les alliances, et les conséquences imprévues.

La mission se termine par un débat tenu en face de l'empereur perse et son conseil de guerre afin de savoir si la Perse devrait envahir Athènes, Sparte ou aucune des deux.

Tout au long de la mission, les élèves utilisent leurs connaissances et compétences pour réfléchir sur la Grèce antique et comment cette période de temps influence encore propres vies

Questions essentielles

- est-ce qu'il y a une fatalité géographique ?
- Qu'est-ce que le pouvoir ?
- *Does might make right?*
- Comment le passé impacte le présent ?

Mémorandum

- la géographie est souvent la clé de la survie d'une civilisation
- La guerre et les luttes sont souvent au cœur de l'histoire et du développement des civilisations.
- Des éléments des civilisations passées se reflètent souvent dans nos sociétés modernes.

« J'espionne la Grèce » est formidable pour l'apprentissage des élèves. De différentes façons, il combine les meilleurs éléments de Quest Missions : il immerge les élèves dans une expérience d'apprentissage exaltante et leur donne une tâche dans le monde réel qui les motive pour apprendre. En tant qu'espions perses pour l'empereur Darius, les élèves ont un point de départ naturel pour l'apprentissage, ils veulent en apprendre plus sur les Grecs, sur la géographie, leur façon de gouverner. Les espions doivent recueillir une foule d'information ainsi qu'évaluer l'importance de chaque information surtout quand ils doivent le remettre à un supérieur (tel que Darius) » Ross Flatt, professeur du 6e [USA] à Quest to Learn, New York

Résumé de la mission

Titre de la Quête	Temps*	Description
Opération terre et mer	3 semaines	les élèves apprennent comment la géographie et le climat impactent le peuple. Ils utilisent leurs propres vies pour étudier l'impact de la géographie et du climat.
Opération d'infiltration du gouvernement	2 semaines	Les élèves sont mis au défi de comprendre comment Athènes ou Sparte réagirait à la domination perse. Ils apprennent leurs systèmes politiques respectifs, en se concentrant sur les systèmes politiques Grecs, Persans et américain actuels.
Opération Cité état	3 semaines	Les étudiants sont mis au défi de découvrir quelle cité état est plus précieuse en terme de sagesse et de culture, entre Athènes ou Sparte. Ils enquêtent également sur artefacts culturels de la Grèce antique étant encore importants dans notre société d'aujourd'hui.
Opération Guerres perses	3 semaines	Pour aider l'empereur Darius préparer à la guerre, les élèves apprennent les causes et conséquences des guerres, les tactiques militaires, et la complexité des allégeances.
Opération Guerre du Péloponnèse	2 semaines	Les élèves débattent sur lesquelles des cités État devraient être envahies dans la Guerre du Péloponnèse.

**temps basé sur des cours de 50 minutes, 5 jours par semaine.*

ÉVALUATION FINALE DE LA MISSION



Les étudiants argumentent pour l'invasion de Sparte lors de l'évaluation de la mission finale.

Pour l'évaluation finale de la mission, les élèves participent à un débat qui est axée sur Sparte et Athènes. En tant qu'espions bien informés sur Sparte et Athènes, les élèves débattent pour convaincre l'empereur Darius d'envahir Sparte, Athènes ou aucune cité état dans la guerre du Péloponnèse. Leur débat met l'accent sur trois aspects des civilisation spartiate et Athénienne à savoir la culture, l'aspect militaire, et le patrimoine (comment la cité état influence la Perse actuellement et dans l'avenir). Ce débat contient des prédictions sur les conséquences en fonction des choix optés par l'empereur. En utilisant leur recherche et leur savoir acquis tout au long du trimestre, les élèves présentent

leurs conclusions dans un débat en classe à conseil de guerre de l'empereur qui comprend l'enseignant et les membres de la communauté. Les groupes d'élèves choisissent leurs positions (Sparte, Athènes ou aucune) et fournissent une large gamme de preuve provenant de sources primaires et secondaires afin de soutenir le débat.

DÉTAILS QUÊTES PAR QUÊTES

Cette section fournit des informations plus détaillées sur chaque quête pour vous aider développer et concevoir votre propre version de cette mission pour vos élèves. Dans chaque quête, nous décrivons les expériences d'apprentissage ludique et énumérons les types d'évaluations produites par les étudiants comme des preuves de leur apprentissage.

Notez que tous les jeux conçus par l'Institut of play sont en italique.



Un groupe d'étudiants jouent à inhabitation, un jeu de société d'Institute of play conçu pour aider les élèves à apprendre la façon dont les civilisations s'étendent.

Toutes les évaluations utilisées dans les Quest Schools évaluent non seulement les connaissances et les compétences des élèves (alignés aux normes nationales et d'État), mais évaluent également les compétences du 21ème siècle. Ces compétences comprennent la collaboration, l'empathie, la résolution de problèmes, la pensée systémique et la créativité. Ces évaluations des quêtes vont de la responsabilisation à la formation (cela se produit quand les élèves aident les professeurs à transmettre leurs instructions) à des items classiques (quizz, tests) à des évaluations basés sur la performance (tâches similaires à celle du monde réel) à des évaluations par l'élève lui-même. Nous voulons préparer les élèves à réussir à l'université, au monde professionnel et à la vie au 21e siècle, et nous croyons que les étudiants ont besoin de soutien dans la construction de connaissances et de compétences au-delà de celles mesurées sur des tests standardisés.

En outre, lorsque les élèves jouent à des jeux pour apprendre, il existe de nombreuses façons pour que les enseignants évaluent l'apprentissage via le gameplay. Par

exemple :

- circuler dans de la salle pour vérifier les choix des élèves, en écoutant les conversations, en posant des questions aux élèves.
- Demander aux élèves de créer une stratégie pour aider les nouveaux joueurs à gagner le jeu.
- Demander aux élèves de changer le jeu pour aider les joueurs à apprendre des contenus différents et / ou des compétences différentes.
- Créer des scénarios de gameplay et demander aux élèves ce qui serait possible dans les mouvements futurs du jeu.

Toutes les ressources signalées en **gras et bleu** sont d'actifs lien web. Consultez par exemple ces liens :

Lisez notre **Games and leaning design pack** sur l'utilisation des jeux dans votre classe

quête 1 :

opération terre et mer

3
semaines

Les élèves sont informés qu'ils ont été embauchés par l'empereur Darius afin de devenir espions. Pour la première fois, ils apprennent que Darius a pour but d'envahir la Grèce afin d'étendre les frontières de la Perse. Après avoir pris connaissance de leur nouveau travail, ils apprennent la géographie, la culture et les caractéristiques du gouvernement perse.

Ensuite, ils reçoivent une lettre de l'empereur leur demandant d'en apprendre autant que possible sur la géographie et le climat de la Grèce afin de l'aider à élaborer des stratégies sur la façon dont la Perse pourrait envahir la Grèce.

Thèmes et compétences visées

- les termes géographiques
- la lecture et l'interprétation de cartes
- la géographie, le gouvernement et la culture de la Perse
- La géographie de la Grèce antique
- l'impact géographique sur le peuple
- Trouver les idées centrales dans des textes
- Faire des résumés de textes
- L'utilisation de plusieurs supports et formats.

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
<i>Galactic Mappers</i>	Jeu de carte et de créativité	C'est un jeu conçu pour aider les élèves à apprendre les termes géographiques et avoir des compétences en cartographie
Persia Wiki page	Écriture (d'informations)	En classe, les élèves créent une page wiki à propos de la Perse. Ils sont affectés à différents sujets et sont tenus de partager leurs recherches sur la page wiki de classe. Ils demandent le feedback de classes supérieures ayant des cours liés aux premières civilisations
Carte interactive de la Grèce ancienne	recherche et présentation	Les élèves utilisent National Geographic's Mapmaker Interactive Tool pour rechercher le climat et la géographie de la Grèce. Ils partagent leurs recherches grâce à un outil de présentation (Keynote, PowerPoint)
<i>Inhabitation</i>	jeu de plateau	C'est un jeu pour aider les élèves à comprendre les multiples facteurs qui ont permis aux anciens chasseurs-cueilleurs de s'établir puis d'évoluer vers des communautés agraires et sédentaires.
Your neighborhood	carte numérique et écriture	les élèves utilisent scribble maps pour montrer la géographie de leur voisinage et ils écrivent à propos de l'impact de la géographie sur leurs actions et décisions en temps habituel.

quête 2 : infiltration du gouvernement

2
semaines

Dans le cadre de la mission, l'empereur Darius demande aux élèves de se renseigner sur les dirigeants d'Athènes et de Sparte et sur leurs gouvernements respectifs afin de l'aider à anticiper la manière dont les Grecs pourrait répondre à la domination perse après l'invasion. Les étudiants doivent atteindre leurs contacts à Athènes et Sparte et de demander de l'information sur le gouvernement.

Les élèves étudient également le gouvernement perse pour en savoir plus sur la façon dont l'Empereur Darius régit. Avec toutes ces informations sur les systèmes politiques en main, les élèves travaillent sur la définition du pouvoir politique avec leurs propres moyens et enquêtent sur qui détient le pouvoir dans des systèmes politiques différents, y compris une brève étude sur l'actuel système politique américain.

Thèmes et compétences visées

- Les différents systèmes politiques (par exemple l'oligarchie et la démocratie)
- la définition du pouvoir
- Le pouvoir dans différents systèmes politiques
- l'Organisation actuelle du gouvernement américain
- Trouver les idées centrales dans des textes
- Faire des résumés de textes
- L'utilisation de plusieurs supports et formats.

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
Political System Comics	Bandes dessinées et écriture	Ils utilisent ComicLife pour expliquer la variété des systèmes politiques. Une paire d'élèves choisit un système politique pour ses recherches et pour se concentrer sur la bande dessinée.
U.S. Government Mind Mapping	Mind Map	Ils utilisent un logiciel de mind mapping (comme XMind) pour créer une visualisation du système de gouvernement américain avec ces différentes parties et les relations entre ces parties.
<i>People's Voice</i>	jeu de plateau	Ce jeu aide les élèves à comprendre les différences entre les différents gouvernements où les décisions sont prises par un seul leader ou au contraire par des votes en groupe.
A Brave New World	jeu vidéo	Ils utilisent Minecraft, formant des mini-sociétés, collectant des ressources et fabriquant des structures. Au cours du jeu ils testent différentes façons de gouverner dans leurs minis-sociétés.

quête 3 : opération Cités-Etats



Pour l'aider à élaborer des stratégies pour ses plans d'invasions, l'empereur Darius a besoin que ses espions obtiennent plus d'informations sur la cité-état qui apportera le plus de valeur à l'Empire perse, soit sparte, soit Athènes. Les élèves doivent collecter des informations au sujet de l'éducation, de l'art, de l'économie, de la religion et des droits de Sparte et Athènes. Les élèves transfèrent leurs apprentissages à notre époque en identifiant quels aspects culturels de Sparte et Athènes font partie de notre culture actuelle.

À la fin de la quête, les élèves décident ce qu'ils voudraient inclure dans capsule temporelle pour les historiens de 3014 afin d'aider les personnes du futur à comprendre ce qu'était la vie en 2014.

Thèmes et compétences visées

- la culture d'Athènes et de la Grèce
- les connexions culturelles entre la Grèce antique et le présent
- utilisation d'artefact pour comprendre le temps et le lieu historique
- l'argumentation, les preuves, la revendication
- compétences en discussion

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
a day in the life	vidéo	ils utilisent iMovie pour créer un documentaire de 3 ou 4 minutes à propos d'un jour de la vie d'un Spartiate ou d'un Athénien de leur choix (enfant, esclave, femme, homme, professeur...)
Royal Letter	écriture (argumentaire)	Ils écrivent une lettre à Darius donnant des arguments pour choisir la cité état qui a le plus de valeur culturelle pour la Perse (Athènes ou sparte). Ils révisent leurs lettres selon l'appréciation de leurs pairs.
Find it!	jeu physique et écriture	Ils visitent un musée avec des artefacts de la Grèce antique et participent à une chasse au trésor centré sur les régions du monde. Ils font alors des connexions entre ce qu'ils voient au musée et leur culture actuelle.
Socratic Smackdown	jeu crayon et papier	Ce jeu aide les élèves à apprendre à discuter autour des textes et y trouver des preuves, cela afin des liens et provoquer la réflexion, les questions, pour discuter autour des mythes grecs.
3014	écriture et graphisme	Ils élèves créent une capsule temporelle en ligne, remplie avec des images et des sons qui aideront les futurs historiens en 3014 à comprendre ce qu'était la vie en 2014.

quête 4 : opération guerres perses

3
semaines

L'empereur Darius utilise tout ce qui a été collecté par ses espions pour envahir Athènes. L'invasion échoue en raison d'une alliance inattendue entre Sparte et Athènes. Après l'échec perse, l'empereur rappelle ses espions envoyés au front et leur demande de raconter comment Sparte a aidé Athènes à vaincre son armée.

Les élèves étudient les tactiques de guerre afin d'améliorer l'armée perse et en apprennent davantage sur les guerres dans l'histoire de la Grèce antique ainsi que ses causes et conséquences.

Enfin, les élèves comparent les tactiques militaires de Sparte à celle utilisée aujourd'hui.

Thèmes et compétences visées

- les tactiques militaires en Grèce antique
- les causes et conséquences courantes des guerres
- les tactiques militaires actuelles
- L'utilisation de plusieurs supports et formats.

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
hoplons	boucliers	les élèves font des recherches sur les tactiques militaires de Sparte et utilisent ces informations, pour créer leurs propres hoplons (bouclier de la Grèce antique)
time to phalanx	jeu physique	des groupes d'élèves sont en compétition lors de formations en phalange spartiates, ils doivent être le plus rapide et efficace avec leurs hoplons.
war flowchart	organigramme et écriture	ils créent des organigrammes sur ordinateur en utilisant Glify ou en le faisant sur papier pour montrer les causes et conséquences des guerres.
<i>diplomacy</i>	jeu de plateau	dans ce jeu, les joueurs usent de stratégies pour gagner des terres et ressources durant la guerre. Cela les aide à apprendre les tactiques militaires et la complexité de la guerre.

quête 5 : opération guerre du Péloponnèse

2
semaines

l'Empereur Darius surprend ses espions en leur disant que Sparte et Athènes sont maintenant en guerre l'une contre l'autre.

L'empereur veut envahir la plus faible cité-état et s'allier avec la plus forte. Il demande à ses espions de recueillir des renseignements à propos de la guerre entre Sparte et Athènes, puis il veut débattre afin de savoir quelle cité-État devrait être envahie. Il attend une décision du Conseil de guerre de Perse.

Thèmes et compétences visées

- Les causes de la guerre du Péloponnèse
- Définition et rôles des alliés
- Arguments, conquête et preuves
- Débat et présentation des compétences

Expériences d'apprentissage par le jeu	type	description
diplomacy	jeu de plateau	Ils jouent encore à diplomacy afin d'en apprendre plus sur la prise de décision en contexte de guerre.
The emperor's décision	présentation et écriture	Les groupes d'élèves présentent des arguments pour savoir si la Perse devrait allier avec Sparte ou Athènes pendant la guerre. Certains groupes présentent aussi des arguments pour ne pas participer à la Guerre du Péloponnèse. Ils doivent convaincre le conseil de guerre. Les sujets abordés dans le débat concerne la force militaire la culture, les bénéfices pour la Perse et son avenir. Un groupe à des sujets secrets.