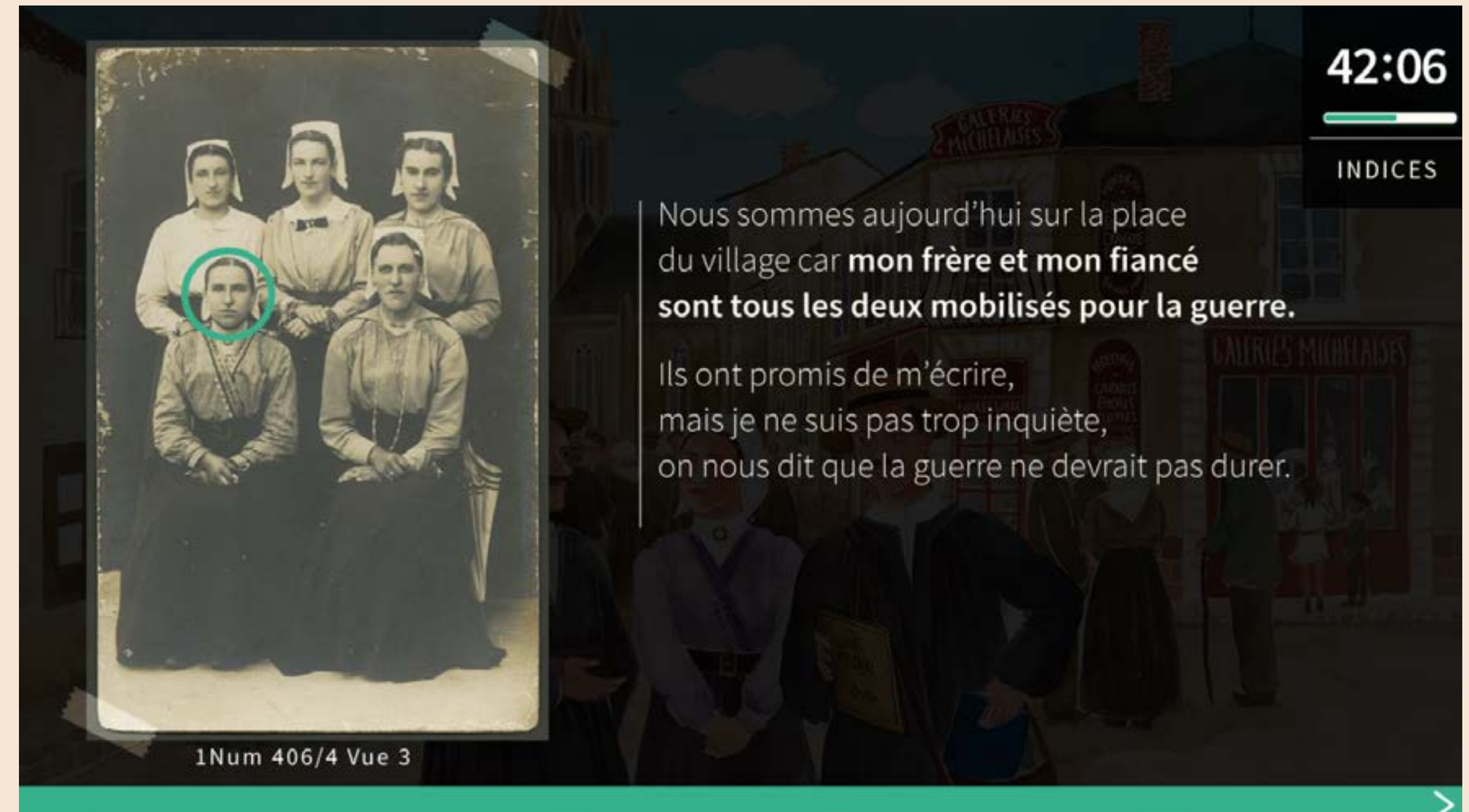




Sylvie
GAUSSERAND

PORTFOLIO

SERIOUS GAMES



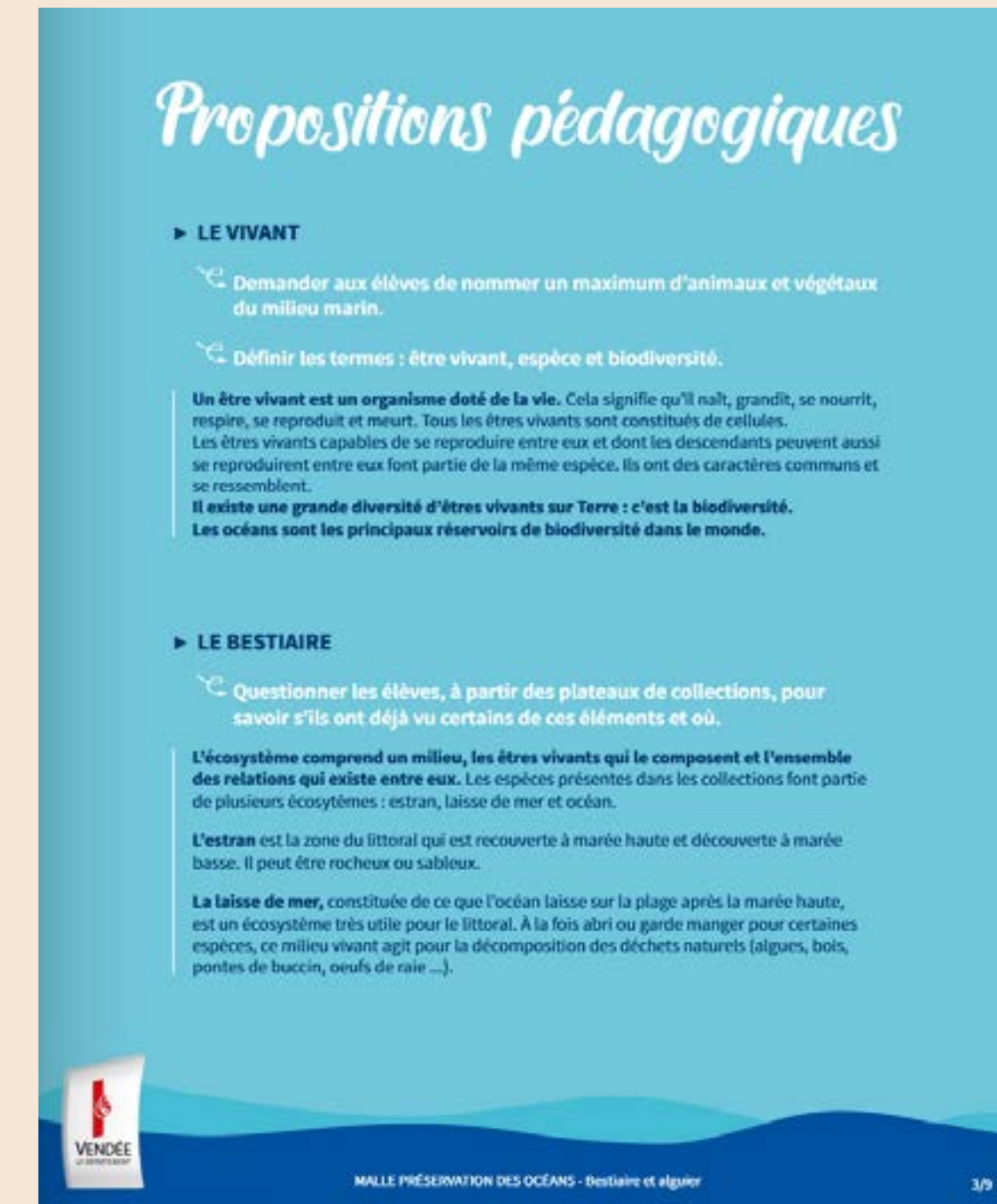
Création d'un serious game qui permet de reconstituer le parcours d'un soldat de la Première Guerre mondiale : graphisme, développement de jeux interactifs.

SERIOUS GAMES



Création d'un jeu d'enquête pour comprendre la vie quotidienne au XIX^e siècle en Vendée : graphisme, développement de jeux interactifs.

MALLES PÉDAGOGIQUES



Création d'une grande malle pédagogique autour de la préservation des océans : rédaction du cahier des charges, commandes, création des fiches enseignants, graphisme et vidéos.

MALLES PÉDAGOGIQUES



L'origine du coq

Le symbole du coq apparaît durant l'Antiquité, on le retrouve sur des pièces gauloises. Les Romains se moquaient des Gaulois à travers des jeux de mots car « gallus » en latin signifie à la fois « gaulois » et « coq ».

Il devient populaire lors de la Révolution où l'on préfère utiliser l'emblème du coq plutôt que le lys royal. Le coq symbolisait alors les paysans qui se lèvent tôt.

Pour certains, le coq est un animal faible, un oiseau qui ne vole pas et qui est trop fier. Cependant, d'autres voient dans le coq un animal combatif et vigilant, qui annonce le lever du soleil.



Création d'un parcours d'activités autour des Institutions françaises : malles pédagogiques, cartes de jeu, schéma des Institutions.

MALLES PÉDAGOGIQUES

Design graphique de mallettes pédagogiques et de leur contenu.



LE NÉOLITHIQUE

Quelles sont les clés du Néolithique ?

Repères chronologiques

L'agriculture a été inventée sur plusieurs continents (Asie, Amérique, Afrique) et à différentes périodes. Il y a 12 000 ans au Proche-Orient, les changements climatiques permettent à l'homme de **faire naître l'agriculture**. L'agriculture au Néolithique entraîne des modifications sociales et culturelles essentielles dans l'histoire de l'humanité.

Les deux principales voies de diffusion de l'agriculture

Depuis le Proche-Orient, ce courant néolithique va atteindre l'Europe par deux voies de communication : le long du Danube et des côtes de la Méditerranée. Il arrive dans l'ouest de la France il y a 7 500 ans.

Agriculteur-éleveur

L'homme du Néolithique ne dépend plus de la nature. Il modifie son environnement en déboisant les forêts. Il domestique* les animaux puis les plantes, **il devient donc agriculteur* et éleveur***.

Il se sédentarise* alors dans des villages et fabrique des maisons en terre, en pierre et en bois. La terre et le bois étant des matériaux périssables, les archéologues ne retrouvent aujourd'hui la plupart du temps que les trous de poteaux creusés dans le sol.

Homme du Néolithique

Deux

Retrouve dans la mallette des objets qui symbolisent la période du Néolithique.

Le Sais-tu ?

Cette période se nomme le néo (nouvelle) lithique (lithos = pierre). C'est l'âge de la nouvelle pierre, donc de la pierre polie.

Fiche élève

L'ARCHÉOLOGIE

FICHE ENSEIGNANT

MALLETTE PRÉHISTOIRE

Qu'est-ce que c'est l'archéologie ?

L'archéologie a pour objectif de restituer l'histoire des populations, de la Préhistoire à la période contemporaine, à partir des objets, des structures et des traces observées dans le sol ou encore visibles en élévation.

La Cour d'Arin. Le « musée » privé du cabinet de curiosités de la famille Rochebrune au début du XIX^e siècle.

Si sa finalité a longtemps été la découverte de « beaux » objets venant enrichir les cabinets de curiosités des érudits locaux, elle vise aujourd'hui à reconstituer le passé et les interactions de l'homme avec son environnement.

L'archéologue collabore avec de nombreux spécialistes pour comprendre un site fouillé. Grâce aux progrès de la science, il bénéficie d'outils fiables pour interpréter, analyser et dater les découvertes.

Dans son laboratoire, le zytologue étudie les buts retrouvés à Olonne-sur-Mer à la binoculaire.

Que se passe-t-il sur le terrain pendant la fouille ?

Que ce soit à la pelle mécanique ou à la truelle et au pioseau, **le travail de l'archéologue consiste à retrouver et à lire les traces des civilisations passées.**

Prélevé et analyse des couches archéologiques sur le site d'Olonne-sur-Mer

Chaque couche successive, appelée « unité stratigraphique (US) », est décrite et analysée par les chercheurs. Il en est de même pour chaque structure mise au jour.

Chaque détail est important car l'archéologue détruit, au fur et à mesure de l'avancée de sa fouille, l'objet de son étude. Pour la poursuite de ses recherches, il ne lui restera que les photographies, les prélèvements (paléo-environnementaux) et relevés réalisés sur le terrain (les archives de fouille) ainsi que les objets récoltés.

Tous ces éléments constituent les archives du sol.

WEB-SÉRIE



BRAVO !
VOUS SAVEZ MAINTENANT
PRÉPARER UN CHEVALIER AU COMBAT !



JEU : LIGNE DU TEMPS

27 cartes, avec au verso de chacune, un événement historique ou la construction d'un monument. Au verso, les mêmes informations, avec la date de l'événement ou de la construction.

Découper les cartes et les piler sur les pointillés. Imprimer les plateaux de jeu en format A3.

Niveau 1

- Distribuer l'ensemble des cartes aux élèves. Ils vont devoir classer les cartes par périodes historiques. Ils peuvent s'aider du plateau de jeu.

Niveau 2

- Distribuer l'ensemble des cartes aux élèves. Ils ne doivent pas regarder le verso (là où figure la date).
- Les élèves vont devoir remettre les cartes dans l'ordre chronologique. Ils peuvent s'aider du plateau de jeu.

<p>MAITRISE DU FEU</p>	<p>5000 AV. J.C. MAITRISE DU FEU</p>
<p>PEINTURES RUPESTRES GROTTE CHAUVET</p>	<p>36 000 AV. J.C. PEINTURES RUPESTRES GROTTE CHAUVET</p>

Création d'une série de 5 vidéos documentaires pour le Château de Tiffauges : tournage, montage, développement de jeux interactifs.

VIDÉOS



Création de vidéos pour le Logis de la Chabotterie et le Port du Bec.

MERCI
