

Le triste destin de la famille d'Anne Frank

La Réalité virtuelle au service du travail de mémoire

Le triste destin de la famille d'Anne Frank

Niveau : 3e

Programme : Thème 1 Sous-thème 3 La Deuxième Guerre mondiale, une guerre d'anéantissement

Objectifs : Découvrir les persécutions envers les Juifs, leurs résistances et la Shoah

Activité : Compléter une fiche bilan à partir de documents et de la Réalité Virtuelle pour suivre le destin de la famille Frank (persécutions, clandestinité et déportation)

Temps d'activité en classe : 2h

LA RÉALITÉ
VIRTUELLE AU
SERVICE DU
TRAVAIL DE
MÉMOIRE

Le triste destin
de la famille
d'Anne Frank



dgxy.link/familleFrank

Compétences :

- . Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués
- . Analyser et Comprendre un document
- . Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

- La Réalité virtuelle (applications, vidéos 360° ou encore des visites virtuelles) peut devenir une ressource précieuse pour l'enseignement de nos disciplines. Sans se déplacer, elle apporte du concret et permet aux élèves de parcourir :
 - des lieux de mémoire comme des camps de concentration, Notre-Dame de Lorette, La Coupole d'Helfaut...
 - des sites géographiques comme des villes (New-York, Londres, Paris...), des ports pour mieux s'approprier la notion de paysage
 - des sites historiques : nationaux ou internationaux : Versailles, Chambord, Lascaux....

La Réalité Virtuelle peut se faire avec des casques VR mais la plupart des activités que nous proposons peuvent se faire avec un ordinateur ou un smartphone.

- Nous avons choisi de montrer que la Réalité Virtuelle peut servir le travail de mémoire en nous fondant sur le destin tragique de la famille Frank.

- La première partie de l'activité s'intéresse à la vie des Frank jusqu'à leur déportation.

Nous proposons l'utilisation de l'application Anne Frank House VR mettant à disposition une visite immersive de la maison d'Anne Frank.

L'Annexe a été reconstituée en partenariat avec l'association caritative Anne Frank House.

Le visiteur est accompagné par une lecture des extraits du journal d'Anne Frank permettant de mieux appréhender son quotidien et ses sentiments.

L'application est disponible gratuitement sur le store des casques Oculus Go ou Oculus Quest.

La transcription réalisée sous format vidéo en 360° est en ligne sur You Tube VR, elle est en anglais mais il est possible de mettre des sous titres en français.

- La deuxième partie du travail porte sur la visite virtuelle du complexe concentrationnaire d'Auschwitz où la famille Frank a été déportée.

Le site internet Auschwitz.org a conçu une visite virtuelle 360° illustrée par des informations, des photos et des témoignages. L'élève peut ainsi découvrir un haut lieu de mémoire.

La visite est grandement facilitée grâce aux différents panoramas qui permettent aux enseignants de concevoir un parcours entièrement guidé. Il est possible de faire traduire les pages automatiquement par le navigateur.

- Pour approfondir le sujet avec la Réalité Virtuelle, il est possible de consulter:

- la vidéo 360° du camp français Natzweiler-Struthof explique le système concentrationnaire

<https://www.youtube.com/watch?v=w60GPxdJ5Ck>.

Par ailleurs, le site internet <https://www.struthof.fr/> propose de nombreuses pistes pédagogiques.

- la vidéo 360° intitulée : « Les armes secrètes d'Hitler » <https://www.youtube.com/watch?v=jRkPyyGbUKc> peut être utilisée pour illustrer la guerre totale et d'anéantissement par la construction des fusées V2 de Dora, à Eperlecques et Helfaut jusqu'à la conquête de l'espace.

Le site de la Coupole d'Helfaut propose lui aussi une visite virtuelle : <https://lacoupole-france.com/visite-virtuelle/>