

Lesendes Mädchen,
Enckell, Magnus,
Finnish National Gallery
CC0 1.0 universel (CC0 1.0)
Transfert dans le Domaine Public

TEACHING WITH EUROPEANA LES MEILLEURES PRATIQUES 2019-2020



pro.europeana.eu



www.eun.org



@EuropeanaEU



@eu_schoolnet



Cofinancé par le mécanisme pour l'interconnexion
en Europe de l'Union européenne

Éditeur : European Schoolnet (EUN Partnership AISBL), Rue de Trèves, 61, 1040 Bruxelles, Belgique

Pour citer cette publication, veuillez indiquer la référence suivante : Teaching with Europeana les meilleures pratiques, 2019-2020, European Schoolnet, Bruxelles.

Mots clés : patrimoine culturel, pédagogie, ressources et supports, perfectionnement professionnel, enseignement des STIM, intégration dans les programmes scolaires, transition pédagogique, expérience de l'enseignement.

Auteurs : Agnieszka Pielorz, Andreas Galanos, Angela Lucia Capezzuto, Angeliki Kougiourouki, Anita Lasić, Anna Maria Gauci, Artur Coelho, Ayrton Curmi, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Cristina Lima, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Ella Rakovac Bekeš, Francisco José Orosia Salvador, Grațîela Vișan, Ivana Busuffil, James Callus, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarojärvi, Maja Videnovik, Maravelaki Sofronia, Marcin Jabłoński, Marina St-Mirčić, Mark Busuffil, Nathalie Chessé-Chesnot, Reyhan Gunes, Sandra Troia, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi

Conception/PAO : European Schoolnet

Crédits photographiques : Anna Maria Gauci, Brendan Buttigieg, Clara Donadio, Daniela Bunea, Eirini Siotou, Grațîela Vișan, Judit Benedek, Krista Kindt-Sarojärvi, Marina St-Mirčić, Stephanie Maggi-Pulis, Theodora S. Tziampazi, Europeana, European Schoolnet

Publié en septembre 2020. Le travail présenté dans ce document est soutenu par la Fondation Europeana, cofinancée par le Mécanisme pour l'interconnexion en Europe de l'Union européenne. Les points de vue exprimés dans cette publication sont ceux des auteurs et ne reflètent pas forcément ceux d'EUN Partnership AISBL, de la Fondation Europeana ou de la Commission européenne.

Ce recueil est publié selon les conditions générales de la licence Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

SYNTHESE

Au cours des cinq dernières années, Europeana¹ et European Schoolnet² (EUN) ont travaillé ensemble dans la poursuite du même objectif : encourager l'utilisation innovante du patrimoine culturel numérique en apprenant aux enseignants à créer des scénarios d'apprentissage à partir des ressources culturelles numériques, à expérimenter ces scénarios et à les intégrer à leurs pratiques pédagogiques.

Cette collaboration durable a permis de créer une solide communauté d'enseignants, désireux d'apprendre à mieux tirer parti des ressources culturelles numériques, mais aussi attachés à mieux comprendre la valeur des données culturelles numériques dans le domaine de l'éducation, à mettre en avant les meilleures pratiques à ce sujet dans toutes les disciplines, et à partager des conseils avec leurs pairs.

Soigneusement sélectionnés par Europeana et European Schoolnet, les scénarios d'apprentissage et le récit de mise en œuvre qui composent le présent recueil Teaching with Europeana sont le résultat du travail acharné, de l'investissement, de la créativité et des efforts incessants d'enseignants qui cherchent à souligner l'importance du patrimoine culturel dans leur enseignement. Composé des 30 meilleures contributions sélectionnées dans le cadre de la Europeana Education Competition 2020³, ce recueil a été conçu pour présenter les meilleurs exemples d'utilisation des ressources d'Europeana aux enseignants et aux autres professionnels de l'éducation. Il doit inspirer et accompagner la création d'activités pédagogiques qui promeuvent l'intégration du patrimoine culturel numérique dans l'enseignement.

Organisée entre mars et avril 2020⁴, la Europeana Education Competition était ouverte aux enseignants du primaire et du secondaire des pays de l'Union européenne et des pays associés à Horizon 2020. Ils ont été invités à mettre en œuvre, en ligne ou dans leur classe, l'un des scénarios d'apprentissage disponibles sur le blog Teaching with Europeana⁵ et à raconter leur expérience. La compétition était également ouverte aux 130 membres du Europeana Education User Group. Ils ont été invités à créer au moins un scénario d'apprentissage à partir des ressources d'Europeana.

Classées selon différentes catégories, les candidatures devaient aborder au moins un des sujets suivants pour être éligibles : l'apprentissage des STEAM, l'enseignement primaire et secondaire, la pédagogie de projet, les apprentissages transversaux, ou des questions plus générales comme l'éducation à l'environnement, le réchauffement climatique, l'égalité entre les sexes, l'inclusion, la citoyenneté, etc. Ce recueil présente ainsi des exemples de supports pédagogiques adaptés aussi bien à l'école primaire que secondaire, dans différentes disciplines.

¹ <https://www.europeana.eu/fr> et <https://pro.europeana.eu/>

² <http://www.eun.org/>

³ <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/europeana-education-competition-2020-winners/>

⁴ <https://teachwitheuropeana.eun.org/updates/jump-in-the-europeana-education-competition-2020/>

⁵ <https://teachwitheuropeana.eun.org/>

La table des matières vous guidera à travers les différentes ressources pédagogiques. Nous espérons que vous trouverez ce recueil aussi utile et stimulant qu'il l'a été pour nous.

Table des matières

SYNTHESE.....	3
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LA PUBLICITE – SON PASSE, SON PRESENT ET SON FUTUR.....	7
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - COMBAT DE ROBOTS A L'EPOQUE NAPOLEONNIENNE.....	12
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LA PLUME EST PLUS FORTE QUE L'EPEE	16
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LES FEMMES SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL A TRAVERS LES SIECLES	24
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - HISTOIRES CRIMINELLES – LA REALITE AUGMENTEE AVEC EYEJACK !.....	30
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LES EFFETS DE LA MISE EN ABYME DANS UNE SCENE D'EXPOSITION	36
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - PODCAST ET COLLECTION D'ŒUVRES D'ART	57
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - VOYAGE DANS UN PAYS INCONNU	62
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - RETROSPECTIVE : LE CINEMA A TRAVERS LES EPOQUES	77
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - « FUN WITH FLAGS » : S'AMUSER AVEC LES DRAPEAUX.....	88
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - PILE OU FACE : ANATOMIE D'UNE PIECE DE MONNAIE	101
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - HISTOIRES DE RADIO	108
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - UN MONDE SANS PLASTIQUE ?.....	117
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - PUIS-JE VOUS FAIRE CONFIANCE ?	127
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - STEAM ET CYCLE DE L'EAU	136
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - SE RAPPROCHER DE L'ENVIRONNEMENT GRACE A NOS SENS.....	143
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - ENSEMBLE, NOUS SOMMES PLUS FORTS	149
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - PROGRAMMER UN FUTUR DURABLE	154
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - UN MONDE HAUT EN COULEUR	160
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LA DANSE DES FORCES	167
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - VOIR, COMPRENDRE, METTRE AU DEFI — DEVENIR UN ACTEUR DU CHANGEMENT !	175
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - DECOUVERTES MATHÉMATIQUES DANS L'ARCHITECTURE ROMAINE	179

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - REECRIRE UNE HISTOIRE GRACE AUX STEAM	186
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - RACONTER UNE HISTOIRE EN COOPERATION	192
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - ROMPRE OU GARDER LE SILENCE	197
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - CONSTRUISEZ VOTRE PROPRE PLANTATION AUTONOME	206
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LE POINT DE VUE D'UN SOLDAT SUR LA GUERRE	212
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - HISTOIRES DE PIONNIERES	218
SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - COMPRENDRE LE MOUVEMENT RECTILIGNE UNIFORME AVEC DES GIF DE TABLEAUX CELEBRES ANIMES	227
RECIT DE MISE EN ŒUVRE DU SCENARIO D'APPRENTISSAGE « FOOD TESTS »	243



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LA PUBLICITE – SON PASSE, SON PRESENT ET SON FUTUR

Titre

La publicité – Son passé, son présent et son futur

Auteur(e)(s)

Maja Videnovik

Résumé

Nous vivons dans un monde en constante évolution, où l'économie et la technologie se développent à toute vitesse. Les élèves sont au contact de l'innovation et de l'esprit entrepreneurial au quotidien. Ils assimilent de nouvelles informations et découvrent des produits différents tous les jours. Ils sont entourés d'innovations technologiques qui éveillent leur intérêt, les inspirent et les encouragent à inventer. La publicité favorise la popularité croissante de ces innovations, d'autant plus que la promotion en ligne atteint désormais chaque consommateur très rapidement. L'objectif de ce scénario d'apprentissage est d'apprendre aux élèves à faire preuve d'esprit critique à l'égard de ce qui les entoure, à s'interroger sur les publicités qu'ils voient et entendent, et à les analyser sous différents angles afin qu'ils puissent tirer leurs propres conclusions. Ils vont comprendre l'évolution des contenus publicitaires à travers les époques, les changements de format et de perception, et le devenir de la publicité. Les nouvelles connaissances des élèves leur permettront d'analyser les paramètres à prendre en compte pour réaliser une publicité efficace dans le cadre d'une activité de promotion commerciale.

Mots clés

Publicité, compétences entrepreneuriales, innovation, publicité numérique, promotion

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Innovation
Sujet	Culture financière et marketing
Âge des élèves	14 ans
Temps de préparation	2 jours
Temps d'enseignement	3 leçons de 40 minutes

Tableau récapitulatif

Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • https://padlet.com • https://new.edmodo.com/ • https://en.wikipedia.org/wiki/Advertising • https://rocketium.com/academy/advertisements-past-present-future/ • http://www.rivertownmultimedia.com/dont-go-changing-how-advertising-has-changed-over-time/
Supports pédagogiques hors ligne	Grille d'auto-évaluation
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Bonad. Brun-vit tryck Pears soap reklam • Advert for Guy's Tonic, to aid indigestion and nervousness, showing a nurse pouring the tonic into a measuring cup • Advertisement for "Ozozo" skin cream • Showcard advertising Merital quinine compound tablets • Showcard advertising "Kolynos" Dental Cream toothpaste • Pepsi Cola reklám

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

L'innovation est abordée au cours de la neuvième année d'étude (avec les élèves de 14 ans), dans le secondaire. D'après les programmes nationaux, les élèves doivent apprendre à connaître les instruments fondamentaux du marketing, découvrir différentes méthodes de promotion et savoir les employer pour promouvoir une entreprise. Pendant le cours, les élèves échangent sur le pouvoir des outils publicitaires du passé, d'aujourd'hui et de demain (l'influence d'Internet, des réseaux sociaux, etc.) Ils doivent étudier quelques publicités et être capables d'en analyser les éléments principaux. En conclusion, les élèves créent une publicité sur une idée entrepreneuriale de leur invention.

Objectifs de la leçon

Les élèves vont acquérir des connaissances sur différents aspects du marketing et savoir reconnaître le pouvoir des outils du marketing en s'intéressant à leur passé, leur présent et leur futur. Au cours de ce scénario d'apprentissage, les élèves vont débattre de l'influence de différents outils du marketing sur la vente de certains produits, analyser ladite influence dans le passé et étudier l'influence des progrès technologiques sur l'évolution du marketing. Ils seront ensuite capables de créer leur propre publicité et d'expliquer leurs choix de supports et de contenus, en tenant compte des consommateurs et de leurs besoins.

Acquis pédagogiques

Élèves :

- identifier différents outils de marketing
- fournir un exemple de stratégie de marketing
- comprendre le rôle et l'importance du marketing sur Internet
- mettre en place des outils de marketing sur Internet pour des produits/services
- collecter, analyser et interpréter des informations pertinentes sur l'évolution du marketing
- tirer des conclusions personnelles sur l'importance du marketing
- créer leur propre publicité.

Approches

- Pédagogie de projet
- Apprentissage collaboratif
- Apprentissage centré sur l'élève

Compétences du 21e siècle

À travers cette activité, les élèves travaillent sur plusieurs compétences du 21e siècle : ils discutent de différentes stratégies de marketing utilisées par le passé et de différentes activités dans le cadre d'un remue-méninge ; ils travaillent en groupes, échangent, collaborent, analysent d'anciennes publicités et leur influence concrète sur la vente d'un produit. En analysant la publicité aussi bien sous l'angle du publicitaire que celui du consommateur, ils réfléchissent à la problématique selon différentes perspectives, et travaillent ainsi sur leur esprit critique. En se plaçant dans différents contextes culturels, les élèves acquièrent des compétences de la vie courante en exerçant leur flexibilité et leur adaptabilité. Les élèves créent une publicité dans le cadre de leur projet entrepreneurial, en utilisant différents outils numériques. Chaque membre du groupe apporte sa contribution au produit final. Cette activité fait travailler les élèves sur leurs compétences dans les domaines des TIC et du parcours professionnel (qualités d'encadrement et responsabilité).

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	On présente aux élèves l'objectif et l'organisation de l'activité, ainsi que les résultats attendus. On lance une discussion à partir de la question suivante : « Quelle est votre publicité préférée en ce moment ? Pourquoi ? » afin de stimuler la motivation et la participation active des élèves aux activités en classe.	5 min
Discussion	On commence la discussion en évoquant la raison d'être de la promotion commerciale et l'importance du marketing dans le processus entrepreneurial. À l'aide de Padlet, les élèves tentent d'identifier différents types d'activités promotionnelles et de supports publicitaires. Ils discutent du meilleur moment et de la meilleure façon de les utiliser pour promouvoir leur entreprise, ainsi que de leur influence sur sa réussite.	10 min
Introduction sur Europeana	Avant de laisser les élèves travailler, on leur présente brièvement les ressources d'Europeana et on leur explique comment les utiliser. On explique également ce qu'est la licence Creative Commons.	10 min
Recherches sur l'histoire de la publicité	Les élèves, répartis en groupes, font des recherches sur différents types de publicités, à plusieurs époques. Ils discutent de l'influence du marketing à certaines époques spécifiques, analysent la publicité en adoptant successivement les perspectives du publicitaire et du consommateur, et s'interrogent sur la façon dont, selon eux, elle peut	25 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	influencer la consommation réelle de certains produits à une époque donnée. Leurs recherches portent également sur l'évolution des médias publicitaires.	
Recherches sur la publicité aujourd'hui	Les élèves analysent différentes publicités récentes célèbres. Ils s'interrogent sur les raisons de leur notoriété, l'idée originale du publicitaire et les besoins du consommateur. Ils débattent de l'influence de ces activités de promotions et des tendances actuelles dans le domaine du marketing. On demande régulièrement aux élèves de garder à l'esprit la licence Creative Commons. Ils utilisent Padlet afin de partager différents supports : images, textes ou vidéos.	25 min
Tendances actuelles du marketing	Les élèves débattent et tentent de se mettre d'accord sur les tendances du marketing, les composantes d'une bonne publicité, et ce qu'il convient de prendre en compte lorsque l'on crée des contenus promotionnels pour une entreprise. Les élèves discutent de ce qui fait une bonne publicité, en gardant en tête les consommateurs, la façon de les atteindre et les messages susceptibles de les toucher le plus. Les élèves vont tenter de créer leur propre publicité, en tenant compte de différents outils numériques qui peuvent être utilisés à cet effet.	25 min
Présentation des publicités des élèves	Les élèves présentent leur publicité aux autres groupes. Ils expliquent leurs objectifs initiaux et l'audience ciblée. Les autres élèves — qui voient eux la publicité sous l'angle du consommateur — posent des questions, présentent leurs idées, offrent des commentaires et des suggestions.	15 min
Conclusion	Les élèves discutent de ce qu'ils ont appris : l'importance de la promotion et de la publicité dans le succès d'une entreprise, les bonnes pratiques en matière de promotion, les facteurs et la méthode à prendre en compte pour créer une bonne publicité.	5 min

Évaluation

Pendant les activités, les élèves vont régulièrement recevoir des remarques constructives sur leur travail. Ils seront examinés selon une grille d'évaluation qui prend en compte leur capacité à faire des recherches, à être attentif au droit d'auteur, à analyser et à trouver les informations les plus importantes. La participation des élèves aux discussions et la qualité de leur esprit critique lors de l'analyse de la publicité seront également évaluées. L'évaluation finale tiendra également compte de leur capacité à travailler en groupes et de leur participation à la production finale.

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

La participation des élèves aux échanges et aux activités a permis à l'enseignante de bénéficier de retours constants. Les élèves ont déclaré qu'ils avaient beaucoup apprécié l'activité. Ils ont expliqué que c'était la première fois qu'ils abordaient ce sujet de manière différente. Au cours d'un dernier échange, ils ont pu faire un bilan des activités, du travail en équipe, des connaissances et des compétences acquises, et de l'utilisation des collections Europeana et des TIC. Les élèves ont identifié leurs acquis et les domaines susceptibles d'être améliorés. Quand on les interroge sur les points positifs de l'activité, les élèves citent le travail en équipe et la possibilité d'engager une réflexion plus poussée sur la publicité.

Remarques de l'enseignant(e)

Cette activité a constitué un véritable défi, car nous n'avions encore jamais abordé l'importance de la publicité de cette façon. Les élèves ont apprécié l'activité, car ils ont eu la possibilité de faire des recherches sur le développement de la publicité à travers le temps et sur différents supports publicitaires. Ils ont aussi essayé de prédire les tendances futures dans le secteur. Ils ont beaucoup aimé analyser des publicités en adoptant successivement les points de vue du publicitaire et du consommateur, et découvrir ce qui fait le succès d'une publicité.

L'activité a plu aux élèves et c'est bien là le plus important. Tous les élèves ont participé avec enthousiasme aux différentes activités et discussions. Ils ont écouté les autres avec attention et n'ont pas hésité à donner leur avis, tout en tenant compte des opinions des autres. Ils ont pris des décisions de façon collective. Cette activité dynamique a permis aux élèves d'acquérir des savoirs pratiques et des compétences qu'ils pourront utiliser au quotidien.

Les échanges entre les élèves à la fin de l'activité ont témoigné de leur satisfaction d'avoir pu passer un moment agréable tout en apprenant. Ils aiment ce genre d'activité : ils peuvent participer, apprendre les uns des autres, tirer leurs propres enseignements de l'activité et contribuer au rendu final. Les élèves ont également aimé en apprendre davantage sur l'utilisation des ressources d'Europeana et les licences de droit d'auteur. Les élèves ont évoqué d'autres utilisations possibles des ressources d'Europeana, dans d'autres matières.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes Infrastructures de Services Numériques (ISN). Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - COMBAT DE ROBOTS A L'EPOQUE NAPOLEONNIENNE

Titre

Combat de robots à l'époque napoléonienne

Auteur(e)(s)

Artur Coelho

Résumé

Programmation, robotique, histoire et ressources d'Europeana s'unissent à l'occasion de ce projet. L'objectif final est de concevoir une carte sur laquelle des robots Anprino programmés par les élèves vont reproduire une bataille au Forte do Estrangeiro, une fortification défensive datant de l'époque napoléonienne, située près de l'établissement. Pour cette activité de bataille qui va voir s'affronter robots français et anglo-portugais, les élèves vont devoir créer un scénario ludique et s'appuyer principalement sur les ressources d'Europeana, tout en mobilisant des connaissances sur l'histoire portugaise, le patrimoine local, les TIC (programmation et robotique), ainsi que les arts plastiques et la science.

Mots clés

Invasions napoléoniennes de la péninsule Ibérique, Napoléon, programmation et robotique, Anprino, patrimoine local

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	TIC, histoire, sciences, arts plastiques, éducation physique
Sujet	<ul style="list-style-type: none"> TIC : programmation et robotique, recherches en ligne, production d'un projet collaboratif Histoire : invasions napoléoniennes de la péninsule Ibérique, patrimoine culturel Arts plastiques : dessin, couleurs, techniques picturales Sciences : géologie, types de végétation, géomorphologie locale Éducation physique : randonnée pédestre
Âge des élèves	11-12 ans
Temps de préparation	Environ une heure de préparation, mais la mise en place du projet requiert plusieurs cours.
Temps d'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> Histoire, arts plastiques, sciences, éducation physique : 2-3 heures TIC : 8-9 heures
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> Collections Europeana Display.land
Supports pédagogiques hors ligne	<ul style="list-style-type: none"> Outils numériques : Ardublockly pour Anprino, Display.land, 3DC.io. Matériel : robots Anprino, imprimante 3D et filament PLA, grandes feuilles de papier, matériel de peinture, colle, vis.

Tableau récapitulatif

Ressources Europeana utilisées

Ressources en lien avec l'époque napoléonienne (personnages, soldats, armes, uniformes, insignes militaires, drapeaux nationaux, documents). Deux exemples :

- Napoleon Bonaparte
- [Napoleão Bonaparte](#)
- General Junot about Portugal
[\[Decreto do General Junot, declarando aos habitantes do Reino de Portugal que Napoleão tomou Portugal sob o seu protectorado e que a Casa de Bragança acabou de reinar em Portugal, datado de Lisboa a 1 de Fevereiro de 1808\]](#)

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

- TIC : programmation et robotique — programmation d'objets concrets, utilisation d'environnements de programmation, raisonnement informatique, recherche et gestion d'informations en ligne.
- Histoire : invasions napoléoniennes de la péninsule Ibérique.
- Sciences : botanique, géographie locale.
- Éducation physique : randonnée pédestre.
- Arts plastiques : création en 2D, projet collaboratif.

Objectifs de la leçon

À l'issue du projet, les élèves doivent être capables de mettre en place une méthodologie de recherche en ligne efficace à l'aide des ressources d'Europeana, d'appréhender le patrimoine local au regard de l'histoire mondiale, de programmer un robot pour qu'il effectue une tâche prédéfinie, et de comprendre l'influence des invasions françaises de la période napoléonienne à l'échelon local et international.

Acquis pédagogiques

La production principale du projet est une carte qui reproduit le Forte do Estrangeiro, un fort datant de la période des guerres napoléoniennes. Sur cette carte, des robots programmés par les élèves vont créer une simulation de bataille entre assaillants français et défenseurs anglo-portugais s'inspirant des invasions napoléoniennes de la péninsule Ibérique. Les robots peuvent arborer des armes et des insignes de l'époque, ainsi que des pièces mécaniques, comme des pinces. La carte comportera également des figurines 3D de soldats français et anglo-portugais, des silhouettes en carton de personnages historiques, et des reproductions en 3D d'armes et de structures défensives de l'époque.

Certains élèves participeront à un projet parallèle de numérisation 3D de certaines portions du Forte do Estrangeiro à l'aide d'un téléphone portable.

Approches

Pédagogie de projet, apprentissage ludique.

Compétences du 21e siècle

Compétences d'apprentissage et d'innovation (esprit critique, communication, collaboration et créativité) ; traitement de l'information, éducation aux médias et compétences technologiques ; programmation, robotique et fabrication numérique.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Découverte d'Europeana	Découvrir et comprendre comment employer les ressources d'Europeana dans le cadre d'une activité structurée de recherche en ligne, cours de TIC.	2 h
Histoire	Les invasions napoléoniennes	1 h
Histoire	Sortie scolaire au Forte do Estrangeiro	2 h
Arts plastiques	Création des cartes du Forte do Estrangeiro	3 leçons hebdomadaires
Sciences	Sortie scolaire au Forte do Estrangeiro, analyse de la flore et de la géographie.	2 h
Éducation physique	Randonnée pédestre — sortie scolaire au Forte do Estrangeiro	2 h
TIC — Combat de robots I	Activité de raisonnement informatique : lancer un remue-méninge afin d'organiser de manière spontanée des groupes et de décomposer la problématique (créer une bataille de robots) en plusieurs phases faciles à suivre : programmation des robots, conception des soldats et des armes, création des silhouettes en carton de personnages historiques, élaboration de la carte.	1 h
TIC — Combat de robots II	Répartir la classe en plusieurs groupes afin de : <ul style="list-style-type: none"> - comprendre le fonctionnement de l'environnement de programmation Ardublockly pour Anprino et coder le combat de robots ; - utiliser Europeana pour faire des recherches sur les soldats de la période napoléonienne (français, britanniques, portugais) ; les résultats constitueront la référence visuelle pour la modélisation 3D ; - utiliser Europeana pour effectuer des recherches sur les drapeaux et les insignes militaires de la période napoléonienne (français, britanniques et portugais) ; les résultats seront utilisés pour créer des accessoires pour le scénario et les robots ; - utiliser Europeana pour effectuer des recherches sur les armes de la période napoléonienne (françaises, britanniques et portugaises) ; les résultats constitueront la référence visuelle pour la modélisation 3D. <p>Au moment de la fermeture des écoles due à l'épidémie de Covid-19 au Portugal, les élèves n'étaient encore qu'à la phase initiale de l'activité.</p>	8 h (proposition)

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Robots contre robots : simulation de bataille	Mise en commun de toutes les activités pour organiser la simulation de bataille entre les forces françaises et anglo-portugaises au Forte do Estrangeiro à l'aide de robots.	1 h (proposition)

Évaluation

Méthodologie **PiNG** (pour « Progress, Needs and Goals, and... there's no I in team », en français, littéralement : « Progrès, besoins et objectifs, et... il n'y a pas d'individualité dans l'équipe » - un outil de tutorat et d'évaluation conçu pour les hackathons) : à la fin de chaque séance, les groupes doivent expliquer à l'oral les progrès réalisés, les besoins ressentis et les problèmes rencontrés. Elle a été mise en place en classe entière. Tous les groupes ont été invités à échanger, apprendre collectivement à partir de leurs problèmes et discuter de solutions.

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

Méthodologie **PiNG**, retours continus dans le cadre d'un tutorat (se référer à la rubrique « Évaluation » pour en savoir plus sur cette méthode).

Remarques de l'enseignant(e)

En raison de l'épidémie de coronavirus, ce scénario d'apprentissage n'a pas pu être terminé. Au moment de la fermeture de l'école, toutes les activités avaient été menées à terme, à l'exception de celles en lien avec les TIC. En cours de TIC, les élèves avaient alors tout juste commencé la programmation et les recherches sur Europeana destinées à préparer la mise en œuvre des dernières phases de ce projet censé durer un mois au total. Le projet est-il réalisable ? Centré sur la programmation et la robotique et largement basé sur les ressources d'Europeana, ce scénario d'apprentissage aurait dû se conclure vers le milieu du mois de juin si les cours avaient continué comme prévu. Le calendrier proposé et le rythme de travail des élèves participants nous laissent penser que le projet aurait pu être mené à terme dans les délais impartis si l'école n'avait pas dû fermer précipitamment à cause de la pandémie.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LA PLUME EST PLUS FORTE QUE L'ÉPÉE

Titre

La plume est plus forte que l'épée

Auteur(e)(s)

Daniela Bunea

Résumé

Des élèves qui suivent un cours d'anglais langue étrangère (niveau A2 du [Cadre européen commun de référence pour les langues](#)) apprennent en ligne en temps réel à écrire au passé dans le cadre d'une activité réalisable pendant le confinement. Ils découvrent aussi comment utiliser une « *question tag* » pour rechercher l'assentiment d'un interlocuteur.

Mots clés

Anglais langue étrangère, question tag, confinement, en ligne, en temps réel.

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Anglais langue étrangère
Sujet	Activités (libres) pendant le confinement
Âge des élèves	12 ans
Temps de préparation	120 minutes
Temps d'enseignement	80 minutes
Supports pédagogiques en ligne	Logiciel : réunions Adobe Connect
Supports pédagogiques hors ligne	Matériel informatique : ordinateur/ordinateur portable et caméra numérique, casque audio et micro Papier, crayon

Tableau récapitulatif

Ressources Europeana utilisées

- [Schrijfveer van inktstel van tin](#)
- [Vincent of Beauvais from BL Royal 14 E I, f. 3](#)
- [Two Jews counting their money, the one writing the ledger wears spectacles. Mezzotint after Q. Matsys.](#)
- [A physician writing a prescription for a sick young woman. O](#)
- [An alchemist peacefully writing in a room strewn with papers. Engraving by V.A.L. Texier after Gianni after T. Wyck.](#)
- [Woman Writing a Letter](#)
- [The Letter Writer](#)
- [A Japanese woman writing](#)
- [A Man Writing at his Desk](#)
- [An Egyptian man sits beside his hooka writing a letter, he is watched by his client, a woman. Coloured lithograph by L. Haghe, c. 1849, after D. Roberts.](#)
- [A woman is sitting at a desk in a library, writing a letter. Engraving by I. Taylor after himself.](#)
- [The old writing master sharpens his pen at the window with his students in the background. Lithograph by F. Hanfstaengl, 1836, after G. Dou.](#)
- [A young mother sits at the table with a small boy who is writing on a sheet of paper. Chromolithograph.](#)
- [A man sits writing at a desk shaded by an umbrella. Coloured lithograph.](#)

Licence

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Cette licence permet de remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale et que l'on diffuse les nouvelles créations selon des conditions identiques. C'est la licence utilisée par Wikipédia ; elle est recommandée pour des œuvres qui pourraient bénéficier de l'incorporation de contenu depuis Wikipédia et d'autres projets sous licence similaire.

Intégration dans les programmes scolaires

Le sujet ACTIVITÉS LIBRES fait partie des programmes nationaux pour les langues étrangères - le thème principal étant : UNIVERS PERSONNEL.

Objectifs de la leçon

C'est une leçon de découverte guidée au cours de laquelle les élèves apprennent à utiliser des phrases simples, les question tags, pour recueillir l'assentiment d'un interlocuteur (descripteur du niveau A2 du Cadre européen commun de référence pour les langues <https://rm.coe.int/cecr-volume-complementaire-avec-de-nouveaux-descripteurs/16807875d5> pour la médiation, page 178).

Acquis pédagogiques

Les élèves se sentent investis, soutenus et incités à engager la conversation et à échanger pour enrichir leurs connaissances et leur expérience de la langue dans le cadre d'ACTIVITÉS LIBRES.

Approches

- **Enseignement et apprentissage centrés sur l'élève :** les élèves et leurs besoins sont au centre des processus d'enseignement et d'apprentissage.

- **Évaluation** : on change d'objectif, on évalue « ce que tu sais faire », plutôt que « ce que tu sais ».
- **Apprentissage par les pairs** : les élèves apprennent les uns des autres et se font des commentaires.
- **Apprentissage par le jeu** : on mélange apprentissage et jeux.
- **Apprentissage *open source*** : l'enseignant(e) copie, partage, adapte et réutilise des ressources pédagogiques libres.
- **Ressources pédagogiques** : utilisation de ressources en ligne et de livres *open source* plutôt que de manuels.

Compétences du 21e siècle

- Capacité à communiquer, tolérance et ouverture d'esprit.
- Capacité à réfléchir de façon critique et créative.
- Capacité à traiter l'information et éducation aux médias
- Capacité à travailler en groupe ; faire en sorte que les élèves sachent apprendre tout au long de leur vie.

Activités

Nom de l'activité	Configuration de la classe	Méthode	Durée
COUP D'ENVOI (pages 1 à 7 de la présentation de l'enseignante)	Partage ⁶	Les élèves et l'enseignante rejoignent la réunion Adobe Connect. L'enseignante partage la première page de la présentation (fichier .pdf, 43 pages — Document 1) et lance le module musical (« Le Printemps » d'Antonio Vivaldi). Tous les participants allument leurs micros et caméras et contrôlent la qualité du son et de la vidéo. Mots de bienvenue et discussion classique. L'enseignante lance l'enregistrement de la leçon (il/elle a reçu l'autorisation écrite des parents au préalable) et fait l'appel en citant les élèves un par un et en leur demandant de se signaler dans la fenêtre de dialogue en ligne. L'enseignante remémore aux élèves le document de préparation envoyé avant la classe (Document 2) : les prérequis, les objectifs et la méthode d'évaluation de la leçon.	10 min
VÉRIFICATION DES DEVOIRS (pages 8 à 10)	Partage	L'enseignante désactive le dialogue en ligne privé et demande aux élèves de choisir l'icône d'état « lever la main » s'ils souhaitent présenter leurs devoirs afin qu'ils soient évalués. L'enseignante nomme l'un des élèves « présentateur » et l'invite à partager son écran pour présenter son occupation favorite pendant le confinement (les phrases doivent être au présent continu). L'enseignante utilise la « technique	10 min

⁶ Dans Adobe Connect, l'affichage Partage permet de partager des contenus de façon optimisée, notamment des présentations Microsoft PowerPoint, des vidéos, des fichiers PDF Adobe, etc.

Nom de l'activité	Configuration de la classe	Méthode	Durée
		du sandwich » ⁷ pour évaluer et noter à l'oral les devoirs de l'élève.	
INTRODUCTION (pages 11 à 29)	Partage	L'enseignante lance le module « sondage » et utilise la technique des « quatre coins » ⁸ pour laisser les élèves répondre à la question (voir Annexe 1). L'enseignante explique son occupation favorite pendant le confinement (en l'occurrence, écrire des histoires de science-fiction en anglais) et montre aux élèves à l'aide de la caméra trois livres d'histoire publiés au cours des dernières années. Ensuite, l'enseignante présente aux élèves des images trouvées sur le site Europeana https://www.europeana.eu/fr représentant des personnes en train d'écrire. Les élèves sont invités à cliquer sur le lien figurant à côté des images qui leur plaisent pour les ouvrir dans leur navigateur. L'enseignante nomme tous les élèves « présentateurs », forme des binômes répartis en ateliers de réunion et demande à chaque élève de décrire à son partenaire l'image choisie et de rechercher son assentiment (voir Annexe 2). L'enseignante montre l'exemple en utilisant des phrases simples, notamment des « <i>question tags</i> » : « <i>Right?</i> », « <i>... or isn't he?</i> », etc. Les ateliers de réunion sont clôturés, puis deux binômes font une démonstration.	20 min
PRÉSENTATION (pages 30 et 31)	Partage	L'enseignante présente les QUESTION TAGS : un outil qui permet de rechercher l'assentiment de son interlocuteur. Elle présente aux élèves les règles et des modèles. Évaluation formative : technique du « <i>fist-to-five</i> » ⁹ (le « 0 à 5 ») dans la fenêtre de dialogue en ligne — les élèves évaluent leur propre niveau de compréhension.	5 min
EXERCICES (pages 32 à 37)	Partage Collaboration ¹⁰	Pour préparer les devoirs, on fait quelques exercices dans l'environnement d'apprentissage virtuel de la classe : questionnaires à choix multiples, phrases à	15 min

⁷ La technique du sandwich consiste à placer le contenu de la critique entre deux tranches de pains élogieuses.

⁸ Dans un environnement d'apprentissage présentiel, quand les élèves doivent prendre une décision, la technique des « quatre coins » consiste à attribuer à chaque coin de la classe une réponse différente. Les élèves se déplacent vers le coin qui correspond le mieux à leur avis. Dans une configuration en ligne, les élèves répondent à un sondage.

⁹ Dans un environnement d'apprentissage présentiel, la technique du « fist-to-five » (le « 0 à 5 ») permet d'estimer la compréhension sur une échelle. Les élèves lèvent la main en présentant 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 doigts. Dans une configuration en ligne, les élèves tapent un chiffre dans la fenêtre de discussion (0, 1, 2, 3, 4 ou 5).

¹⁰ Dans Adobe Connect, l'affichage Collaboration permet d'annoter et de dessiner librement sur les contenus de façon optimisée.

Nom de l'activité	Configuration de la classe	Méthode	Durée
		trous, « retrouver les correspondances ». Pour les exercices de phrases à trous, page 35, on demande aux élèves d'écrire leur réponse à la Situation 1 dans la fenêtre de dialogue en ligne, de compter « 3, 2, 1 » et d'appuyer sur la touche ENTRÉE simultanément ; après cette étape, un étudiant est nommé « présentateur » et doit écrire sur la diapositive. On procède de la même façon pour la situation 2. Évaluation formative : technique du « <i>fist-to-five</i> » (le « 0 à 5 ») dans la fenêtre de dialogue en ligne — les élèves évaluent leur propre niveau de compréhension. On organise un jeu de cadavre exquis ¹¹ . Les élèves jouent à tour de rôle. Évaluation formative : technique du « pouce en haut, pouce en bas » ¹² en utilisant l'état du participant (d'accord/pas d'accord) — les élèves se confient sur leur compréhension de l'utilisation des <i>question tags</i> utilisées pour recueillir l'assentiment d'un interlocuteur.	
PRODUCTION (pages 38 à 40)	Partage Discussion ¹³	Les élèves (d'abord deux élèves confiants dans leurs capacités, puis deux élèves plus dubitatifs) discutent de leurs loisirs préférés en recherchant l'assentiment de leurs camarades.	10 min
RÉSUMÉ (p. 41)	Partage	Les élèves font le bilan des nouvelles connaissances.	3 min
SYNTHÈSE (pages 42 et 43)	Partage	L'enseignante explique les devoirs : réflexion (les élèves rédigent une nouvelle note dans leur journal d'apprentissage) et personnalisation (les élèves reprennent un ancien courriel créé pour les devoirs ; ils doivent ajouter au moins deux <i>question tags</i> sous la forme de commentaires sous la publication rédigée par l'enseignante sur le blog de la classe, dans l'environnement d'apprentissage virtuel). L'enseignante et les élèves se disent au revoir. L'enseignante stoppe l'enregistrement. Les élèves et l'enseignante quittent la salle de réunion. L'enseignante envoie le document de préparation pour le prochain cours (Document 3).	7 min

¹¹ Dans un cadavre exquis, les élèves ajoutent un mot, chacun leur tour, pour composer une phrase.

¹² La technique du « pouce en haut, pouce en bas » permet d'estimer la confiance des élèves dans l'utilisation des nouvelles connaissances de communication.

¹³ Dans Adobe Connect, l'affichage Discussion permet de discuter de problèmes interactivement et de prendre des notes de façon optimisée.

Évaluation

Se référer aux étapes VÉRIFICATION DES DEVOIRS, PRÉSENTATION et PRODUCTION

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

Les élèves ont apprécié la leçon, notamment les « *attention-getters* »¹⁴, ces petits rituels qui les aident à se concentrer et qu'ils connaissaient déjà (c'était la 4e séance synchrone — en temps réel et en ligne — de ce groupe) et les « *brain-breaks* »¹⁵ (pauses « détente »), avec des positions de yoga et des exercices de sautillerment. Ils peuvent visionner de nouveau l'enregistrement de la leçon. C'est très utile pour leur permettre de perfectionner leurs compétences linguistiques. Des conversations informelles après la séance en ligne m'ont fourni de précieuses informations que je pourrai utiliser pour parfaire les prochaines séances.

Remarques de l'enseignant(e)

Lors de cette leçon, mon objectif était de travailler sur la qualité de l'expression orale en anglais de mes élèves et leur confiance en eux. À court terme, l'objectif était d'apprendre à employer des phrases simples, les *question tags*, pour rechercher l'assentiment d'un interlocuteur. À long terme, il s'agit d'être capable de communiquer correctement.

Cette séance synchrone (en temps réel et en ligne), organisée grâce à l'outil de réunion d'Adobe Connect, est un bon exemple de ce que l'on peut mettre en place avec 14 préadolescents grâce aux nouveaux environnements numériques qui permettent désormais d'enseigner et d'apprendre. La partie asynchrone de l'activité est réalisée sur l'environnement d'apprentissage virtuel Seesaw. Alors que la planète doit faire face à l'impact de l'épidémie de Covid-19, réussir à créer une expérience scolaire porteuse de sens à distance est un défi de taille. Ces méthodes d'enseignement et d'apprentissage doivent donc faire l'objet d'analyses et d'évaluations continues.

De manière générale, mon expérience de l'enseignement et de l'apprentissage en temps réel en ligne m'a fait réaliser l'importance de créer un lien humain avec les élèves, de ne pas hésiter à ajuster les méthodes d'enseignement et de faire confiance à l'éducation émotionnelle et sociale. À plus petite échelle, les banques de mots/phrases (qu'il faut enrichir régulièrement), les « *attention-getters* » et les « *brain-breaks* » qui aident les élèves à se concentrer ou à se reposer, mais aussi les compliments sur leur apparence (coupes de cheveux, vêtements, arrière-plan, etc.), et les félicitations et les encouragements (amusants) — « *That's wrong, but it's a wonderful mistake!* » ou plus simplement « *Way to go!* » — peuvent s'avérer utiles.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

¹⁴ Les « *attention-getters* » sont de petits rituels qui permettent de s'assurer que la classe est attentive et de calmer son audience, si nécessaire.

¹⁵ Les « *brain-breaks* » sont des pauses « détente » conçues pour aider les élèves à rester concentrés et à suivre le cours de façon adaptée. Ces pauses invitent les élèves à bouger pour faire monter le sang et l'oxygène au cerveau ; les élèves peuvent choisir de se dépenser ou de se détendre.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

Time for a poll!

How often do **you** do
the lockdown activity presented?

- a.) regularly
- b.) often
- c.) seldom
- d.) never



Pair work in breakout rooms

Describe the chosen picture to your partner.

Make sure you use:

- the Present Simple for appearance and (likely) jobs,
- the Present Continuous for ongoing activities,
- “there is/are” for what else can be seen,
- the Past Simple for previous actions.

Ask your partner to agree with you.

Change roles.

Always listen carefully.



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LES FEMMES SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL A TRAVERS LES SIECLES

Titre

Les femmes sur le marché du travail à travers les siècles

Auteur(e)(s)

Anita Lasić

Résumé

Ce scénario d'apprentissage est consacré aux droits et devoirs des femmes, et à leur rôle dans la société à travers les siècles. L'objectif est de sensibiliser les élèves et de les inciter à faire preuve de discernement sur l'égalité des sexes, les droits de l'homme et les conditions de travail des femmes.

Ce scénario a été mis en œuvre en classe d'anglais pendant la fermeture des écoles due à la pandémie de COVID-19, alors que l'enseignement était assuré à distance. Les élèves, âgés de 15 ans (en huitième année d'étude), ont travaillé chez eux, avec leurs propres appareils.

Ils ont tout d'abord consulté et étudié la collection Europeana « *Women at Work* » (« Les femmes au travail »). Ils ont dû trouver quand les photos avaient été prises, comprendre les professions exercées par les femmes et les conditions de vie de l'époque, et se demander si les conditions de travail étaient satisfaisantes.

Ensuite, les élèves ont consulté une autre collection sur Pixabay nommée « *Women at Work* ». Ils ont comparé les photos et livré leurs impressions et leurs réflexions sur les conditions de travail des femmes.

Deux activités distinctes ont été créées en fonction du niveau de connaissance et de compétence des élèves en anglais. À cet effet, à l'aide d'Office 365 Forms, les élèves ont voté pour choisir une photo représentant des femmes au travail dans une usine. La première tâche a consisté à imaginer la journée de travail type d'une de ces femmes et d'en faire le récit, en suivant certaines consignes.

L'autre exercice est parti d'une photo choisie dans l'album de famille de l'enseignante. Les élèves ont dû « interviewer » la femme présente sur la photo (la grand-mère de l'enseignante). Cette interview a pris la forme d'un dialogue ouvert. La production finale a été créée à l'aide de Comic Life — un logiciel de création de bandes dessinées. Des bulles de dialogues comportant les questions et les réponses ont été ajoutées à la photo.

Les élèves ont ensuite utilisé un livre de photos créé avec Comic Life et publié en ligne sur ISSUU (une plateforme de publication numérique). Il suit la vie de la grand-mère de l'enseignante entre 1918 et 1966. Cette ressource pédagogique a été présentée aux élèves à l'aide de l'outil Adobe Spark. Les élèves ont ouvert le livre à la page « [Mini Saga](#) ». Ils ont dû écrire une mini saga sur la famille. Une mini saga est un petit texte composé de 50 mots exactement, accompagné d'un titre de 15 mots maximum. Ils ont rendu leur travail sur Microsoft Teams. Après la correction, les élèves ont mis en ligne leurs sagas sur Sway.

Mots clés

Égalité des sexes et inclusion, femmes au travail, droits des femmes

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Anglais, croate, histoire, biologie, TIC
Sujet	Les femmes au travail à travers les siècles
Âge des élèves	14 ans et +
Temps de préparation	10 min
Temps d'enseignement	2 x 45 minutes
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Teams • Mentimeter • Comic Life • PhotoScape • Pixabay • Microsoft Forms • WhatsApp • Office365 Sway https://sway.office.com/RkzkCyCS66Ye3bAs?ref=Link • ISUU https://issuu.com/anitalasic/docs/family • Adobe Spark https://spark.adobe.com/page/UMwhkX2kC6CZS/
Supports pédagogiques hors ligne	Cahiers
Ressources Europeana utilisées	Collection Europeana « Women at Work »

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Les programmes scolaires nationaux croates comportent sept domaines d'études interdisciplinaires. Ce scénario d'apprentissage peut se ranger dans au moins deux de ces domaines : « éducation civique » et « utilisation des TIC ». Il aborde plus précisément le sujet des droits des femmes et de leur place dans le monde du travail. L'objectif est d'encourager les élèves à faire preuve d'esprit critique au sujet de l'égalité des sexes, et des mythes et stéréotypes associés aux hommes et aux femmes. Les élèves sont ainsi incités à devenir des citoyens numériques responsables, capables de créer un environnement numérique sûr, pour eux-mêmes et pour les autres. Ce scénario d'apprentissage est mis en œuvre lors de la huitième année d'étude (avec des élèves de 15 ans).

Objectifs de la leçon

Tout au long de l'histoire, des femmes ont osé se battre pour améliorer leur place dans le monde du travail. À certains moments, quand la situation l'exigeait, elles ont exercé des métiers généralement réservés aux hommes. L'objectif est ici de pousser les élèves à faire preuve d'esprit critique à l'égard de la position des femmes sur le marché du travail, à travers les époques.

Acquis pédagogiques

Grâce à ces leçons, les élèves perfectionneront leurs compétences numériques, culturelles et linguistiques. Ils travailleront sur leur créativité, leurs capacités à communiquer et collaborer, et leur esprit critique. Chez eux, ils contrôleront leur propre apprentissage et en seront responsables ; leur capacité à apprendre de façon autonome va de fait s'améliorer. Ils rédigeront des textes grâce des informations collectées sur Internet. Ils étudieront les droits des femmes. Ils apprendront à expliquer l'évolution des droits des femmes à travers les époques, à identifier une violation des droits des femmes et à reconnaître les discriminations, les stéréotypes et les préjugés dans la vie quotidienne et à réagir de façon appropriée quand une telle situation se présente. Ils seront ainsi capables de promouvoir l'égalité des sexes et l'inclusion.

Approches

- Pédagogie de projet.
- Apprentissage centré sur l'élève.
- Apprentissage dans le *cloud*.
- Ressources pédagogiques : utilisation de ressources en ligne et de livres *open source* plutôt que de manuels.

Compétences du 21e siècle

À l'occasion de ce scénario d'apprentissage, les élèves vont devoir faire preuve d'esprit critique à l'égard de problématiques sociales complexes : la position des femmes sur le marché du travail, aujourd'hui et dans le passé ; l'égalité des sexes ; les stéréotypes, les mythes et les discriminations en lien avec le sexe. Les élèves vont devoir communiquer et collaborer en utilisant des médias numériques, et être réactifs, innovateurs et créatifs.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	La ressource pédagogique « Labour Market and Women through the Centuries » (« Les femmes sur le marché du travail à travers les siècles ») a été présentée aux élèves grâce au logiciel Sway. Ils ont tout d'abord consulté et étudié la collection Europeana « Women at Work » (« Les femmes au travail »). Ils ont dû trouver quand les photos avaient été prises, comprendre les professions exercées par les femmes et les conditions de vie de l'époque, et se demander si les conditions de travail étaient satisfaisantes. Les élèves ont répondu à des questions sur la collection sur Mentimeter.	10 min
Comparaison	Ensuite, les élèves ont consulté une autre collection Pixabay appelée « Women at Work ». Ils ont comparé les photos et livré leurs	10 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	impressions et leurs réflexions sur les conditions de travail des femmes. Grâce à une présentation Mentimeter, ils ont pu bénéficier de retours en temps réel. L'enseignant(e) a posé des questions et les élèves y ont répondu directement à partir de cette application collaborative en ligne.	
Exercices	<p>Deux activités distinctes ont été créées en fonction du niveau de connaissance et de compétence des élèves en anglais. À l'aide d'Office 365 Forms, les élèves ont voté pour choisir une photo représentant des femmes au travail dans une usine.</p> <p>La première tâche a consisté à imaginer la journée de travail type d'une de ces femmes et d'en faire le récit, en suivant certaines consignes. La grille d'évaluation classique prévue pour les exercices écrits a été utilisée. Les élèves avaient été prévenus. Ils ont rendu leur travail grâce à l'option « rendre un devoir » de Microsoft Teams. L'enseignante a corrigé le travail, l'a rendu aux élèves et l'a évalué selon la grille d'évaluation.</p> <p>L'autre exercice est parti d'une photo choisie dans l'album de famille de l'enseignante. Les élèves ont dû « interviewer » la femme présente sur la photo (la grand-mère de l'enseignante). Cette interview a pris la forme d'un dialogue ouvert. Des bulles de dialogues comportant les questions et les réponses ont été ajoutées à la photo. Elles ont été réalisées à l'aide de Comic Life — un logiciel de création de bandes dessinées. La grille d'évaluation a permis d'examiner les résultats.</p>	25 min
Mini saga	<p>Les élèves ont ensuite utilisé un livre de photos créé avec Comic Life et publié en ligne sur ISSUU (une plateforme de publication numérique). Il suit la vie de la grand-mère de l'enseignante entre 1918 et 1966.</p> <p>Cette ressource pédagogique a été présentée aux élèves grâce à l'outil Adobe Spark. Les élèves ont ouvert le livre à la page « Mini Saga ». Ils ont dû écrire une mini saga sur la famille. Une mini saga est un petit texte composé de 50 mots exactement, accompagné d'un titre de 15 mots maximum. Les élèves ont rendu leur travail sur Microsoft Teams. Après la correction, les élèves ont mis en ligne leurs sagas sur Sway.</p>	35 min
Évaluation	<p>Les exercices écrits ont été évalués selon une grille d'évaluation.</p> <p>Les élèves ont également effectué une activité « 3-2-1 » sur Microsoft Forms. Ils ont tous nommé 3 choses assimilées pendant la leçon, 2 découvertes intéressantes, et 1 sujet sur lequel ils souhaiteraient travailler à nouveau.</p>	10 min

Évaluation

Une évaluation sommative a été conduite à l'aide d'une grille d'évaluation spéciale préalablement présentée aux élèves (voir l'annexe).

Des questions sur le texte, les faits, les opinions et les impressions ont été posées à l'aide de Mentimeter. L'application a aussi permis aux élèves de faire des commentaires en temps réel.

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

Une discussion en temps réel — tout ce qu’il y a de plus classique — à propos du sujet et des leçons a été organisée à l’aide de Microsoft Teams.

Les élèves ont effectué l’activité 3-2-1 sur Microsoft Forms. Ils ont tous nommé 3 choses assimilées pendant la leçon, 2 découvertes intéressantes, et 1 sujet sur lequel ils souhaiteraient travailler à nouveau (voir annexe).

Remarques de l’enseignant(e)

Ce scénario d’apprentissage a été mis en œuvre en classe d’anglais pendant la fermeture des écoles due à la pandémie de COVID-19, alors que l’enseignement était assuré à distance. L’utilisation des TIC a certes représenté un défi, mais c’était la condition *sine qua non* pour rendre la leçon non seulement possible, mais aussi agréable. Les élèves, âgés de 15 ans (en huitième année d’étude), ont travaillé chez eux, avec leurs propres appareils.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d’objets numérisés, provenant des collections de musées, d’archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s’agit de la quatrième édition d’un projet aux excellents résultats en matière d’accès, d’interopérabilité, de visibilité et d’utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l’Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l’objectif d’EUN est de promouvoir l’innovation dans les domaines de l’enseignement et de l’apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l’Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d’agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

GRILLE D'ÉVALUATION ANALYTIQUE POUR LES EXERCICES ÉCRITS

CATÉGORIES	NIVEAU DE RÉALISATION DES OBJECTIFS		
	Excellent	Bon	À améliorer
Format du texte	Le texte comporte un titre, un paragraphe d'introduction, un corps et un paragraphe de conclusion.	Il manque quelques éléments mineurs dans le texte : le titre, un paragraphe d'introduction, le corps ou un paragraphe de conclusion.	Il manque plusieurs parties importantes — le titre ou plusieurs paragraphes.
Structure du texte	Le texte est organisé de façon logique, il est bien structuré, avec un début, un corps et une conclusion, tous apparents.	Le texte est, dans l'ensemble, organisé de façon logique et bien structuré, avec un début, un corps et une conclusion, tous relativement apparents.	Le texte n'est pas organisé de façon logique, il n'est pas structuré. Le début, le corps et la fin du texte se confondent.
Grammaire	Le temps employé est adéquat et cohérent, tout au long du texte. La structure des phrases est correcte.	Le temps employé est, dans l'ensemble, adéquat. La structure des phrases est, dans l'ensemble, correcte.	Les temps employés ne sont ni adéquats ni cohérents. La structure des phrases est, dans l'ensemble, incorrecte.
Vocabulaire	Le vocabulaire est riche et adapté ; il met très clairement en valeur le sujet et les idées principales.	Le vocabulaire est ordinaire. Il est correctement employé et met en valeur le sujet et les idées principales.	Le vocabulaire est pauvre. Il n'est pas adapté et ne met pas en valeur le sujet et les idées.

ÉVALUATION FORMATIVE

Activité 3-2-1

Complétez les affirmations suivantes :

Les femmes sur le marché du travail à travers les siècles	Nommez trois choses que vous avez apprises pendant les leçons. 1. 2. 3.
	Nommez deux choses que vous avez trouvées intéressantes. 1. 2.
	Nommez quelque chose que vous n'avez pas compris et sur lequel vous souhaiteriez travailler à nouveau. 1.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - HISTOIRES CRIMINELLES – LA REALITE AUGMENTEE AVEC EYEJACK !

Titre

Histoires criminelles – La réalité augmentée avec Eyejack !

Auteur(e)(s)

Ella Rakovac Bekeš

Résumé

La bande à Bonnot, aussi surnommée « les bandits en auto », était un groupe anarchiste d'hommes et de femmes. Ils ont été les premiers à utiliser des voitures et des armes militaires dans le cadre d'activités criminelles. C'est à cette époque que la police scientifique a commencé à innover : invention des photographies d'identité judiciaire modernes, conservation des traces de pas par la galvanoplastie, utilisation de la balistique et du dynamomètre afin de mesurer la force exercée lors des effractions, etc.

L'utilisation de la réalité augmentée (RA) sur des photographies d'identité judiciaire de la bande à Bonnot transforme un document de travail statique en une expérience immersive. Les élèves découvrent l'histoire du gang grâce à l'application de RA Eyejack, tout en résolvant des problèmes de mathématiques.

Il y a au total 10 questions à choix multiples. Chaque réponse dévoile un indice. En résolvant tous les problèmes, puis en reportant les indices sur le document « *Who-What-Where* » (« Qui-Quoi-Où »), les élèves trouvent la solution finale : quel est le crime, où a-t-il été commis et par qui ?

Les documents de travail en temps réels camouflent l'objectif principal de l'activité : faire des mathématiques.

Mots clés

Maths, réalité augmentée, police scientifique, histoire, STIM

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	STIM, anglais, histoire, sciences sociales
Sujet	<ul style="list-style-type: none"> • Sciences — techniques de police scientifique • Maths — simplifier des expressions algébriques • Technologie — utiliser des applications immersives (réalité augmentée) • Anglais — les temps du passé, nouveau vocabulaire, écriture d'une dissertation, inventaire des compétences • Histoire — événements précédents la Première Guerre mondiale. • Sciences sociales — crimes et peines, groupes sociaux — illégalistes et anarchistes
Âge des élèves	14-17 ans

Tableau récapitulatif

Temps de préparation	10 min
Temps d'enseignement	45 min (+45 min optionnelles si l'activité de rédaction n'est pas réalisée à la maison)
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Application Eyejack (disponible sur iOS et Android) • Livret de photographies d'identité judiciaire (utilisable en ligne et hors ligne) • Blog Europeana, histoires criminelles, policières et judiciaires pendant la Belle Époque en France • Page Membres de la bande à Bonnot sur Wikipedia • Évaluation — des commentaires effectués sur l'outil Survey Monkey
Supports pédagogiques hors ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Article de presse — article sur le créateur des photographies d'identité judiciaire • Livret de photographies d'identité judiciaire (peut être imprimé ou utilisé en ligne) • Document de travail « Who-What-Where » • Exercice d'anglais — choix d'un sujet d'écriture
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana blog: True crime: policing and punishment in Belle Epoque France • M. Bertillon : [photographie, tirage de démonstration] / [Atelier Nadar] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Detweiller, 30-12-12, 411.520 ; Gorodesky, 29-1-13, 9.799 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Soudy, 3-4-12, 415.831 ; Gauzy, 25-4-12, 416.665 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Bélonie, 11-2-12, 414.800 ; De Boë, 28-6-12, 414.298 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Monier, 24-4-12, 416.579 ; [Marie] Vouillemin, 21-1-12, 412.495 : [photographie de presse] / [Agence Rol] • Bande Bonnot [photographies anthropométriques], Carouy, 4-4-12, 415.874 ; Bénard, 13-7-12, 419.715 : [photographie de presse] / [Agence Rol]

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce scénario d'apprentissage suit une approche transversale.

Les programmes scolaires nationaux de mathématiques pour les élèves de 15 ans comportent une unité « expression algébrique » au sein de laquelle les élèves doivent apprendre à reconnaître les

identités remarquables, à les utiliser de différentes façons, et à simplifier les expressions algébriques en factorisant.

Dans les programmes scolaires nationaux d'anglais, on retrouve une unité sur l'analyse de textes originaux. On y mentionne également la communication dans des situations formelles et informelles ; on peut donc affirmer que le scénario convient à n'importe quelle leçon d'anglais.

En outre, les programmes d'histoire comportent une unité entière annuelle consacrée à la Première guerre mondiale ; on y aborde les événements politiques et sociaux en Europe avant le conflit.

Cette leçon peut également être utilisée pour différentes classes de sciences sociales, puisqu'on y évoque différents groupes sociaux, les illégalistes et les anarchistes.

Le cours de TIC contient une unité sur les nouvelles technologies et les applications au sein de laquelle ce scénario peut parfaitement s'intégrer puisqu'on y utilise l'application de réalité augmentée Eyejack.

Objectifs de la leçon

L'objectif de cette leçon interdisciplinaire est de travailler sur les identités remarquables, d'en savoir plus sur la police scientifique, d'acquérir du vocabulaire en anglais et d'avoir un aperçu de la société française d'avant la Première Guerre mondiale.

Les élèves travaillent sur toutes les compétences linguistiques (lecture, expression écrite, compréhension et expression orale)

Acquis pédagogiques

Les élèves vont apprendre à développer et factoriser des expressions grâce aux identités remarquables, à simplifier des expressions algébriques et à appliquer les propriétés des puissances pour simplifier ces expressions. Ils sauront aussi expliquer l'histoire de certaines techniques de police scientifique et ce qu'est une photographie d'identité judiciaire.

Approches

- **Pédagogie de projet** — les exercices et problèmes sur lesquels les élèves travaillent sont basés sur des faits ; ils travaillent en binômes. Ils doivent analyser et résoudre un problème réel, intéressant et complexe ; ils acquièrent ainsi une très bonne connaissance du sujet et font travailler leur esprit critique, leur créativité et leurs capacités à communiquer.
- **Réalité augmentée** — l'information est assimilée par le biais d'une expérience immersive.
- **Apprentissage des STIM** — l'accent est mis sur les mathématiques et la police scientifique.
- **Approche ludo-éducative** — apprentissage ludique ; apprendre en s'amusant.
- **AVEC (apportez votre équipement personnel de communication)** — les élèves apportent leurs propres appareils en classe.
- **Apprentissage centré sur l'élève** — ce sont les élèves qui dirigent le travail, l'enseignant(e) joue un rôle d'animateur.

Compétences du 21^e siècle

Le scénario d'apprentissage permet de faire travailler et de perfectionner les 4 C (esprit Critique, Communication, Collaboration, Créativité) et la maîtrise des TIC.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Introduction	L'enseignant(e) lance une courte discussion avec les élèves au sujet de leurs connaissances préexistantes sur la situation de l'Europe avant la Première Guerre mondiale et l'histoire de la police scientifique ; il/elle demande aux élèves s'ils connaissent le nom de l'inventeur des photographies d'identité judiciaire. Suite à cela, l'enseignant(e) présente l'article de presse , le livret de photographies d'identité judiciaire et le document de travail « <i>Who-What-Where</i> » (si l'activité est mise en place hors ligne, les versions papiers des documents sont distribuées ; sinon, les liens vers l'article et le livret sont partagés). L'enseignant(e) vérifie que tous les élèves ont bien installé l'application Eyejack. Les élèves travaillent en binômes.	2-3 min
Lecture	Les élèves lisent l'article de presse sur Alphonse Bertillon, l'inventeur de certaines techniques de police scientifique. On échange brièvement sur l'inventeur et ses inventions.	10 min
Eyejack	Quand on utilise l'application Eyejack sur le livret de photographies d'identité judiciaire, les ressources en RA prennent vie. Les élèves scannent le code QR à côté de chaque portrait pour activer l'animation (ce sont des codes QR spéciaux qui ne fonctionnent pas avec les scanneurs habituels, il faut impérativement utiliser l'application Eyejack). Chaque animation dévoile un problème de maths, quatre possibilités de réponses et des indices associés. Afin d'obtenir les bons indices, les élèves doivent résoudre le problème de maths, en choisissant la bonne réponse. Toutes les solutions et indices doivent être reportés dans le document de travail « <i>Who-What-Where</i> » (« <i>Qui-Quoi-Où</i> »). Après avoir coché les différents <i>Who</i> , <i>What</i> et <i>Where</i> , un indice doit rester dans chaque colonne. Les <i>Who</i> , <i>What</i> et <i>Where</i> restants dévoilent un crime réel commis par l'un des membres de la bande à Bonnot dans un lieu précis : c'est aussi la solution finale.	30 min
Conclusion	La solution est donnée aux élèves. Ils doivent auto-évaluer leur travail à l'aide de la grille d'évaluation (donnée en annexe).	2-3 min
Choix d'un sujet d'expression écrite	C'est une activité d'expression écrite prévue à l'origine pour les devoirs à la maison. Elle peut également être effectuée en classe. Les élèves ont la possibilité d'écrire sur neuf sujets différents. Ils choisissent dans ce tableau . Leurs textes doivent être illustrés grâce aux ressources d'Europeana en fonction des indications du tableau.	45 min (optionnel)

Évaluation

Les élèves utilisent la grille d'auto-évaluation pour les problèmes de maths et les indices (voir annexe).

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

Après la leçon, on envoie aux élèves un lien vers un [questionnaire en ligne](#).

Il comporte cinq questions portant sur la satisfaction des élèves à l'égard de la leçon, l'application et les problèmes de maths. Il contient également une question qui laisse les élèves décrire librement leurs impressions.

Remarques de l'enseignant(e)

La leçon a été très motivante, aussi bien pour les élèves que pour moi. Ils n'avaient jamais utilisé une application de réalité augmentée ; c'est une technologie qu'ils ont d'ailleurs découverte à cette occasion. Tout le monde s'est bien amusé quand les photographies d'identité judiciaire ont pris vie avec toutes les animations. J'ai entendu beaucoup de « waouh » enthousiastes. Si la réalité augmentée n'avait pas été une nouveauté pour eux, je pense qu'ils auraient réagi de la même façon à ces « mathématiques animées », comme ils les ont appelées. Leur attitude à l'égard des maths a vraiment été inhabituelle ; c'est ce que j'ai trouvé super. Les maths sont camouflées dans la réalité augmentée, les criminels et la recherche d'indices. Certains élèves m'ont dit que j'avais réussi à les piéger en leur faisant faire des maths. Ils ont adoré les documents de travail animés et le sujet. Les devoirs à la maison ont été faits dans la joie et la bonne humeur. Leur intérêt pour la police scientifique et la bande à Bonnot les a poussés à faire des recherches supplémentaires qui n'étaient pas obligatoires.

Les problèmes de maths ne demandent pas d'avoir un très bon niveau d'anglais ; ils n'ont donc pas posé problème. Mais le vocabulaire et l'analyse de texte en anglais ont posé plus de difficultés à certains élèves. Si les élèves ne sont pas assez bons en anglais, je conseille de leur donner des exercices de langue supplémentaires.

J'ai eu de très bons retours de la part des élèves. Ils n'ont pas eu de soucis avec les exercices de mathématiques et ont adoré utiliser l'application Eyejack.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

La bande à Bonnot — évaluation

	3	2	1
Vitesse	Le premier binôme qui trouve la solution finale	Les deuxième et troisième binômes qui trouvent la solution finale	Les élèves qui ne font pas partie des trois premiers binômes à avoir trouvé la solution finale
Rigueur	Tous les problèmes ont été résolus correctement	L'un des problèmes n'a pas été résolu correctement, mais les élèves ont tout de même trouvé la solution finale	Deux ou trois problèmes n'ont pas été résolus correctement et les élèves n'ont pas trouvé la solution finale
Précision du travail	Pour chaque problème, on trouve une procédure précise comportant différentes étapes de résolution, clairement apparentes. Tous les indices sont rédigés.	Pour un ou deux problèmes, on ne trouve pas de procédure précise ; ou les différentes étapes de résolution ne sont pas clairement apparentes. Il manque un ou deux indices.	Dans plus de deux problèmes, on ne trouve pas de procédure précise ; ou les différentes étapes de résolution ne sont pas clairement apparentes. Il manque plus de deux indices.

DÉBUTANTS : 3-4 points

COMPÉTENTS : 5-7 points

EXPERTS : 8-9 points

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LES EFFETS DE LA MISE EN ABYME DANS UNE SCENE D'EXPOSITION

Titre

Les effets de la mise en abyme dans une scène d'exposition

Auteur(e)(s)

Nathalie Chessé-Chesnot

Résumé

Quand on enseigne la littérature, on fait souvent face à deux problèmes.

- L'interprétation : comment savoir ce que l'auteur voulait dire ? Pour beaucoup d'élèves, un roman, une pièce ou un film n'est rien de plus qu'une bonne histoire.
- Le lien entre la réalité et la fiction. La plupart des élèves pensent que ce sont deux choses radicalement différentes, voire complètement distinctes.

Comment leur faire comprendre qu'un roman est également un dialogue entre un auteur (qui répond parfois à un autre auteur) et nous ? Comment leur faire comprendre que la fiction est une réflexion sur la réalité, une façon de la représenter, de l'expliquer, de la comprendre ?

Puis, je réfléchis à un procédé que l'on retrouve régulièrement dans la littérature européenne et qui est souvent source de confusion. Il empêche le lecteur de se laisser aller à cet agréable sentiment d'immersion dans une histoire, illustrant ainsi le lien paradoxal entre la fiction et la réalité : c'est la **réflexivité**, ou **mise en abyme**. C'est ainsi qu'en suggérant une fiction dans la fiction (l'histoire incorporée), on brise la lisibilité de la narration.

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Littérature/histoire de l'art • Réflexivité/mise en abyme (peinture, cinéma, théâtre) • Scène d'ouverture (scène d'exposition) • Mouvement, peinture et littérature baroques • Préciosité
Sujet	Littérature. Réflexivité/mise en abyme dans une scène d'exposition.
Âge des élèves	15-18 ans
Temps de préparation	6 heures pour adapter les leçons (à un autre roman, ou à une autre pièce que <i>Cyrano de Bergerac</i> d'Edmond Rostand)
Temps d'enseignement	9 ou 10 heures. Il est possible d'adapter le cours et d'en sélectionner quelques parties seulement. L'enseignant(e) peut décider de choisir les parties destinées à expliquer les enjeux de la mise en abyme c.-à-d. les quatre premières leçons (analyse picturale + ouverture d'un film, <i>Dogville</i> + d'une pièce, <i>Cold Blood</i>)

Tableau récapitulatif

Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Teams (Office 365) • artplastoc.blogspot.com • YouTube : première scène de la performance théâtrale de Cold Blood. • YouTube : première scène de Cyrano de Bergerac de Jean-Paul Rappeneau. • Ordinateur(s) pour visionner les extraits de film et faire des recherches sur Europeana.
Supports pédagogiques hors ligne	Papier
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Jan van Eyck. Portret van Giovanni Arnolfini en zijn vrouw Detail: Giovanna Cenami en spiegel • Les Ménines. • Madonna van de Rozenkrans • Titelpagina voor Les Filles Errantes, in Le Théâtre Italien de Gherardi, Parijs 1700 • Fotoreproductie van een prent naar een schilderij van Bartolomé Esteban Murillo • The circumcision of Christ. Engraving by A. Mochetti supposedly after N. Poussin. • Georges de La Tour. De heilige Irene vindt de heilige Sebastiaan Detail: De heilige Irene • Le lyrisme et la préciosité cultistes en Espagne : étude historique et analytique / par Lucien-Paul Thomas,... • Il Xerse (Cavalli, Francesco)

Licence

Attribution-NonCommercial-ShareAlike CC BY-NC-SA. Cette licence permet de remixer, arranger et adapter votre œuvre, à des fins non commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale et que l'on diffuse les nouvelles créations selon des conditions identiques.

Intégration dans les programmes scolaires

Les programmes scolaires des Écoles européennes francophones stipulent que les cours de littérature doivent aborder la relation entre les textes littéraires et les œuvres d'art. Pour ce faire, l'une des approches possibles est de travailler sur **un procédé utilisé dans ces deux domaines**: la réflexivité/mise en abyme.

En outre, l'étude de ce procédé incite les élèves à engager une réflexion sur les différentes formes de création artistique et **sur la façon dont elles touchent leur audience**. Souligner la part imaginaire d'une histoire permet d'établir une relation privilégiée avec l'audience. La problématique de la mise en abyme interroge l'interprétation générale de l'œuvre.

Objectifs de la leçon

À l'issue de la leçon, je souhaite que les élèves soient capables

1. De reconnaître et d'analyser un exemple de réflexivité/mise en abyme.
2. De définir et d'identifier le mouvement baroque.

3. D'expliquer pourquoi le mouvement baroque se prête au procédé de la mise en abyme.
4. De définir et de reconnaître la préciosité.
5. D'expliquer pourquoi la mise en abyme est toujours très utilisée en peinture, au cinéma et au théâtre par les créateurs contemporains.
6. D'utiliser ces connaissances dans une dissertation sur la relation entre la fiction et la réalité, ou sur le rôle majeur du spectateur/lecteur dans la création d'une œuvre.

Approches

1. **Pédagogie centrée sur l'élève, pédagogie inversée : les élèves travaillent chez eux sur les concepts de base du sujet. Le temps passé en classe est utilisé pour engager une réflexion, échanger et élargir le sujet.** Les élèves remplissent quelques questionnaires chez eux sur Teams.
2. **Apprentissage collaboratif :** les élèves travaillent ensemble, en groupes. Des synthèses sont produites en groupes pendant le cours en utilisant Teams.
3. **Évaluation : on change d'objectif, on évalue « ce que tu sais faire », plutôt que « ce que tu sais ».** Une fois les concepts définis (réflexivité, baroque, préciosité), les élèves utilisent ces outils pour proposer des analyses personnelles des peintures et des extraits de film. Ils sont aussi capables de construire un argumentaire en utilisant ces outils.
4. **Pédagogie de projet : on confie aux élèves des exercices et des problèmes concrets à résoudre ; ils travaillent en groupes. Ce type d'apprentissage permet généralement de transcender les frontières des matières traditionnelles.** cf. Leçon 8 + dissertation.
5. **Apprentissage *open source* et dans le *cloud* :** les outils sont en ligne (Teams) ; les élèves peuvent accéder aux ressources et les modifier afin de proposer une synthèse.

Compétences du 21e siècle

- **Esprit critique :** le vingt et unième siècle sera le siècle des images. Alors que les fausses nouvelles envahissent les réseaux sociaux, il est essentiel que les élèves soient capables d'analyser les images et de se méfier de ce qui semble évident. Le procédé de la mise en abyme est particulièrement utile pour illustrer le fait qu'une image n'est parfois pas aussi innocente et évidente qu'elle le semble à première vue.
En outre, le théâtre contemporain renvoie toujours à une vision très baroque du monde. Le temps de la certitude est terminé maintenant que l'on sait que la réalité des choses peut nous échapper ; c'est désormais « l'ère du soupçon », apparue au 20e siècle sous la plume de la critique Nathalie Sarraute.
- **Implication citoyenne :** Bien que des changements importants apparaissent dans le domaine de la dramaturgie, la réflexivité, ou mise en abyme, reste toujours un procédé récurrent dans les créations contemporaines (cf. *Cold Blood* de Jaco van Dormael, mais aussi *La Reprise* de Milo Rau, etc.). Pourquoi ? Les dramaturges veulent s'assurer que l'audience est investie et consciente des questions qu'on lui pose. Il me semble que les citoyens de demain devraient apprendre à l'école que la lecture et l'écriture doivent perdre leur dimension scolaire et leur servir à se préparer à participer activement à la vie de leur société. *Cold Blood* s'interroge d'un point de vue philosophique sur le sens de la vie ; Milo Rau, dans *La Reprise*, qui s'inspire d'un fait divers réel, banal et atroce, revient aux origines politiques de la tragédie en tentant d'impliquer le public dans sa réflexion sur la violence inhérente à la société. Les citoyens doivent être conscients de cela afin de pouvoir lutter aussi efficacement que possible.
- **Traitement de l'information et éducation aux médias :** en utilisant Europeana et Teams, les élèves améliorent leurs connaissances des TIC.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
1. Analyse picturale permettant de définir et comprendre ce qu'est la mise en abyme	<p>On demande aux élèves d'observer Les Époux Arnolfini (Jan Van Eyck) sur Europeana.</p> <p>Ils vont ensuite travailler sur Les Ménines (Vélasquez).</p> <p>Et enfin, sur Triple autoportrait de Norman Rockwell (1960) qui résume l'ensemble de la réflexion sur ce procédé.</p> <p>On peut demander aux élèves de réaliser leur propre synthèse sur la réflexivité/mise en abyme.</p>	4 h (2 h à la maison, 2 h en classe)
2. Analyse cinématographique : le début de Dogville de Lars von Trier	<p>a) Regardez le début de Dogville.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pourquoi le réalisateur décide-t-il de commencer sa fiction en employant ce procédé ? Répondez au questionnaire. Quels autres genres ont inspiré la mise en scène de Lars von Trier ? Décrivez le plateau de tournage. Comment qualifieriez-vous ce mélange des genres ? <p>b) Regardez l'interview de Nicole Kidman sur son rôle dans Dogville. Répondez au questionnaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> Quel élément remarquable du plateau est mentionné trois fois dans le reportage ? Pourquoi pensez-vous qu'un tel arrière-plan été choisi ? <p>Les élèves vont identifier le procédé de réflexivité, puis ils seront interrogés sur les motivations du réalisateur. On va notamment comprendre que cette première scène a pour effet de déconcerter le spectateur, de bousculer ses habitudes. Afin d'alimenter la réflexion, l'enseignant(e) peut présenter l'effet de distanciation, théorisé par Brecht.</p>	2 h (1 h à la maison, 1 h en classe)
3. <u>Évaluation.</u> Analyse cinématographique : le début de Cold Blood (Jaco van Dormael).	<p>Les élèves suivent le modèle de la Leçon 2, mais on leur demande d'appliquer leurs connaissances et leurs compétences à une nouvelle œuvre, librement choisie par l'enseignant.</p> <p>a) Regardez la bande-annonce de Cold Blood de Jaco van Dormael.</p> <p>Répondez au questionnaire en ligne, sur O365 Teams.</p> <ul style="list-style-type: none"> Quelles sont les premières et dernières phrases de l'œuvre ? Quelle interprétation en faites-vous ? À quoi cette performance théâtrale est-elle comparée ? Quel est le thème de ce spectacle ? Quelles sont les caractéristiques principales de la mise en scène du spectacle ? Pourquoi y a-t-il une mise en abyme ? Quelle dimension est ainsi ajoutée ? 	1 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
4. Écrire une dissertation.	<p>Lors d'une conférence de presse au Festival de Cannes, en 2005, Lars von Trier explique son choix ainsi : « Ce système de lignes blanches sur un sol noir permet au spectateur de produire des idées et de participer à la création du film. L'idée derrière cela est également de représenter la réalité avec humilité ». Pensez-vous que le lecteur ou le spectateur jouent un rôle essentiel dans la création ?</p>	2 h
5. Analyse de l'adaptation cinématographique de Cyrano de Bergerac de Jean-Paul Rappeneau.	<p>Les élèves doivent avoir lu la pièce et vu son adaptation au cinéma de Jean-Paul Rappeneau.</p> <ol style="list-style-type: none"> Comme résumeriez-vous l'intrigue de ce drame ? On va demander aux élèves de résumer tous les effets de la mise en abyme. Regardez le début du film. <ul style="list-style-type: none"> • Répondez au questionnaire sur Teams. • Où se déroule la première scène ? • Que se passe-t-il ? • D'après vous, pourquoi entend-on quelqu'un tousser dans l'audience ? • Après Montfleury, quel est le deuxième objet d'attention du spectacle ? • Comment interprétez-vous le port du masque du personnage en question ? • Comment décririez-vous le jeu du personnage sur scène ? • Quel est le troisième objet d'attention du spectacle ? • Le voit-on tout de suite ? Commentez. • Que fait Cyrano à la fin de la scène ? En quoi est-ce une prolepse ? 	2 h
6. Analyses picturales permettant de définir et de comprendre le mouvement baroque	<p>La pièce d'Edmond Rostand se déroule au 17^e siècle. Elle s'inspire d'un mouvement littéraire très important de l'époque : le baroque. La mise en abyme est un procédé baroque typique. L'objectif de cette leçon est d'identifier les éléments baroques d'une œuvre et d'analyser leur signification afin de mieux comprendre pourquoi la mise en abyme est un procédé que l'on retrouve fréquemment dans les œuvres de ce mouvement.</p> <ol style="list-style-type: none"> Pour aborder le mouvement baroque, choisissez trois tableaux du Caravage sur le site Internet Europeana : vous allez montrer pourquoi ces tableaux sont représentatifs du mouvement baroque. Faites la même chose avec un tableau de Murillo. Puis, toujours grâce au site Europeana, vous répondez à la même question avec deux tableaux de Nicolas Poussin et un tableau de Georges de La Tour. <p>À la fin, on demande aux élèves de faire une synthèse.</p>	4 h (2 h à la maison, 2 h en classe)

Nom de l'activité	Méthode	Durée
7. Identifier et définir la préciosité	<p>Toujours dans le cadre de notre travail sur la mise en abyme, on s'interroge désormais sur le choix de la pièce de théâtre intégrée à <i>Cyrano</i> : <i>La Clorise</i> de Baro. C'est une pièce appartenant au mouvement de la préciosité. Madeleine Robin, qui s'est affublée du nom précieux Roxane, est une précieuse. L'objectif de cette leçon est de définir la préciosité.</p> <p>Les élèves seront répartis en groupes pour répondre aux questions suivantes : Pourquoi avoir choisi ce dramaturge ? Qu'est-ce que cela signifie ? Quelle est la relation entre la réalité et la préciosité ? La réalité est-elle magnifiée ou niée ?</p>	1 h
8. Interprétation d'un texte littéraire, ici le début de <i>Cyrano</i> : la mise en abyme, un programme à décoder ?	<p>L'objectif de cette dernière séance est de comprendre une autre fonction de la mise en abyme dans une scène d'exposition : elle préfigure le reste du texte ; c'est un programme à décoder. Nous allons partir de la définition du critique littéraire Lucien Dällenbach : « est mise en abyme toute enclave entretenant une relation de similitude avec l'œuvre qui la contient »¹⁶. On va donc demander aux élèves de travailler sur la première scène et d'en déduire les thèmes majeurs du reste de la pièce.</p>	2 h (en groupes)

Évaluation

1-2 dissertation(s) (cf. plus haut)

2. Quiz

1. Définissez le procédé de la mise en abyme. 1 point.

C'est l'insertion d'un miroir de l'œuvre au sein de l'œuvre, c'est l'incorporation dans une œuvre de sa propre reproduction : une peinture dans une peinture, une pièce dans une pièce.

2. Donnez deux exemples de réflexivité/mise en abyme. 1 point.

Les Ménines de Vélasquez, Les Époux Arnolfini, Cold Blood, Cyrano, etc.

3. Quels sont les effets de la mise en abyme ? Citez au moins trois fonctions. 3 points.

- *Déconcerter le spectateur*
- *Créer une distance avec l'objet de la représentation*
- *S'interroger sur le but réel de la représentation*
- *Impliquer le spectateur en l'éloignant de la zone de confort propre à celui/celle qui attend qu'on lui raconte une histoire*

¹⁶ *Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977.

- *Créer une distance critique*
- *S'interroger sur la réalité en révélant le hors-champ*

4. Définissez le mouvement baroque. 1 point.

Ce mouvement du 17^e siècle se démarque du classicisme. À la différence des classiques, les tenants du baroque considèrent que le monde est une réalité fugace, trompeuse, dont le sens nous échappe (cf. les titres des œuvres baroques : Le Songe d'une nuit d'été de Shakespeare, La vida es un sueño de Calderon, L'illusion comique de Corneille). Le baroque reflète les incertitudes de l'époque : les explorateurs découvrent de nouveaux mondes qui remettent en question les certitudes religieuses, le géocentrisme se révèle être une erreur, de terribles guerres de religion ont brisé l'unité chrétienne en Europe. Le monde semble donc instable, changeant. Dans le domaine artistique, cela se traduit par un goût pour différentes choses, notamment le mouvement, l'instabilité, le désordre, le changement, la métamorphose, l'éphémère, l'imagination, le rêve, la magie, l'illusion (les paysages en trompe-l'œil, les miroirs, les déguisements), les ornements, la profusion, l'exagération, les disproportions, la virtuosité, l'improvisation, la surprise, le bizarre, l'irrégulier, l'étrange, le choquant. Il s'agit de toucher les sens, l'émotion, de parler au cœur plutôt qu'à la raison.

5. Comment expliquez-vous l'utilisation fréquente de la mise en abyme par les artistes baroques ? 1 point.

La mise en abyme sème le doute sur le réel, sur la réalité de ce que l'on voit et de ce qui est représenté. En découle un jeu vertigineux sur les illusions. Elle crée de l'incertitude.

6. Pensez-vous que le procédé de la mise en abyme a perdu de sa pertinence ? Justifiez votre réponse. 1 point.

Au contraire, les créateurs contemporains aiment mettre en scène l'illusion qu'ils produisent afin d'inviter le public à entrer pleinement dans des fictions qui cherchent à interroger le réel. De nombreux dramaturges, dans la lignée de Brecht, souhaitent créer ce qu'il a appelé la « distanciation » : le théâtre devient un outil politique, un moyen d'éveiller les consciences et d'encourager les comportements sains.

7. Définissez la préciosité. 1 point.

Le succès de la préciosité au 17^e est un phénomène européen : en Angleterre, on parle d'**euphuisme** d'après John Lily, en Italie de **marinisme** et en Espagne de **gongorisme**. Ce qui distingue la France des autres pays européens, c'est qu'on y assiste non seulement à un développement de la poésie, mais aussi d'une société précieuse qui émerge dans le cadre des salons. La vie de la cour devient si fruste sous le règne d'Henri IV, vers 1600, que les courtisans attachés à la politesse, à la courtoisie et aux conversations raffinées prennent l'habitude de se rassembler dans quelques demeures de l'aristocratie. Les grandes dames y rencontrent gentilshommes et écrivains ; ils parlent de littérature, ils écrivent des vers. Les précieux font de l'amour leur sujet de prédilection, un amour courtois et platonique. La préciosité devient rapidement ridicule quand sa quête de grandeur et de distinction dérive vers un excès d'artifices.

8. En quoi la préciosité est-elle un refus de la réalité ? 1 point.

La réalité est considérée comme vulgaire, elle doit être adaptée à un idéal moral qui rejette tout ce qui semble trop trivial, la langue courante, les objets du quotidien. La langue sert à embellir la réalité : l'héroïne de *Cyrano* n'accepte pas d'être seulement Madeleine Robin, elle devient Roxane ; l'amour sincère de Christian lui importe peu s'il est incapable de l'exprimer en des mots distingués. La réalité est niée, déguisée. Dans cette pièce, la préciosité est un déni de la réalité. La préciosité de Roxane est à l'origine de la comédie de *Cyrano* qui décidera de prêter ses mots au beau Christian.

9. Choisissez une œuvre (tableau, film, roman, pièce, etc.) comportant une mise en abyme et justifiez sa pertinence dans un texte argumenté. 10 points.

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

L'enseignant(e) peut créer un document en ligne pour recueillir les commentaires des élèves et les laisser proposer des améliorations.

L'enseignant(e) peut également proposer d'organiser une discussion pour évaluer les apports et les défauts de la leçon.

Enfant, il/elle peut également suggérer aux élèves d'écrire un texte argumenté qui expliquera

- a) les avantages de cette méthode de travail,
- b) puis détaillera ses limites, avant de
- c) proposer des idées pour parfaire le cours.

Dernière idée : suggérer aux élèves de décrire le cours sous la forme d'un journal de bord expliquant ce qui les a intéressés, ennuyés, etc.

Remarques de l'enseignant(e)

Ce cours a permis aux élèves de perfectionner leur culture générale de façon amusante et active. Un cours sur le mouvement baroque sans mise en contexte peut s'avérer fastidieux. Dès que les élèves comprennent que c'est une vision particulière du monde et que ce mouvement était en fait très moderne, ils vont déceler cette modernité et s'interroger sur sa nature : des parallèles ont été établis avec l'époque actuelle où tous les cadres de pensée traditionnels sont remis en cause.

Lors du premier visionnage du début de *Dogville*, ils ont été déconcertés et pas très emballés... Même chose pour *Cold Blood*. Mais au bout du compte, j'ai appris que tout le monde avait vu le film de Lars von Trier en entier. De nombreux élèves avaient l'intention d'aller voir le film de Jaco van Dormael, d'autant plus quand ils ont réalisé qu'il était également le réalisateur du *Tout Nouveau Testament* avec Benoît Poelvoorde.

Ils ont compris que l'art crée un dialogue sans frontières temporelles ou géographiques, comme l'illustre le procédé de la mise en abyme, aussi bien utilisé au 17e qu'au 21e siècle. **Qui plus est, c'est un sujet qui illustre à merveille ce qui nous unit dans la culture européenne : la mise en abyme n'est pas un procédé français, mais européen (Calderon, Shakespeare, Poe, Calvino, Borges, etc.).** De la même façon, le baroque et la préciosité sont des mouvements intellectuels qui se sont mis en place dans toute l'Europe. La réflexion sur l'amour et ses masques dans *Cyrano* a beaucoup intéressé cette audience d'adolescents. Enfin, le cours a été rendu dynamique et vivant grâce à la variété des ressources et l'implication des élèves dans les recherches sur Europeana et YouTube, et l'écriture en commun de synthèses en ligne (O365 TEAMS). J'espère que j'ai réussi à éveiller leur curiosité intellectuelle !

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe 1

Présentation détaillée du scénario d'apprentissage : Les effets de la mise en abyme dans une scène d'exposition

Objectifs de la leçon :

- 1- Donner du sens à un exercice littéraire : l'interprétation.
- 2- Initier une réflexion afin d'écrire une dissertation sur les liens entre la fiction et la réalité, et sur le rôle majeur du lecteur ou du spectateur dans le processus créatif.
La fiction reproduit-elle la réalité ? Est-ce une échappatoire ? La fiction révèle-t-elle la réalité ? La fiction est-elle créée pour mieux transformer la réalité ? La fiction crée-t-elle une nouvelle réalité ?

Quand on enseigne la littérature, on fait souvent face à deux questions :

- La première porte sur l'interprétation : comment savoir ce que l'auteur voulait dire ? Pour beaucoup d'élèves, un roman, une pièce ou un film n'est parfois rien de plus qu'une bonne histoire.
- L'autre porte sur le lien entre la réalité et la fiction. La plupart des élèves pensent que ce sont deux choses radicalement différentes, voire complètement distinctes.

Comment leur apprendre à comprendre qu'un roman est également un dialogue entre un auteur qui parfois répond à un autre auteur ou échange avec nous ? Comment leur faire comprendre qu'une œuvre de fiction est une réflexion sur la réalité, une façon de la représenter, de l'expliquer, de la comprendre ?

On pose souvent des questions aux enseignants sur la réflexivité ou la mise en abyme dans la littérature européenne, car ces procédés créent généralement beaucoup de confusion. Ils peuvent même empêcher le lecteur de se laisser aller à cet agréable sentiment de plonger dans une histoire, illustrant ainsi le lien paradoxal entre la fiction et la réalité.

De fait, en suggérant une fiction dans la fiction (une histoire incorporée dans une autre), on brise la lisibilité de la narration.

Pour aider les élèves à comprendre cela, le plus simple est de leur présenter des tableaux qui utilisent cette technique formelle. C'est pour cette raison que les élèves vont devoir analyser trois peintures : *Les Époux Arnolfini* de Jan Van Eyck, puis *Les Ménines* de Vélasquez et, en guise de conclusion, le *Triple portrait* de Norman Rockwell, qui résume l'ensemble de la réflexion sur la mise en abyme. Rockwell y apparaît, en train de se peindre avec sa palette, comme de nombreux autres artistes avant lui, notamment Poussin en 1650, Manet en 1879, ou Picasso en 1938. Mais dans ce tableau, Rockwell inclut aussi des références à Johannes Grump, Dürer, Rembrandt, Van Gogh et Picasso.

Cette technique formelle (la mise en abyme) nous permet de soulever la question de la **visibilité de la réalité**. En se représentant lors de l'acte de création, il nous pousse à nous interroger sur le processus de création. Il **désigne également ce que l'on ne voit généralement pas dans la réalité : ce qui est hors de portée — ou hors cadre**.

Puis, les élèves vont travailler sur deux drames cinématographiques contemporains qui utilisent eux aussi la réflexivité : *Dogville* de Lars von Trier et *Cold Blood* de Jaco van Dormael. Ce qui est intéressant dans ces œuvres, c'est que la mise en abyme est utilisée au tout début de l'histoire, comme si c'était une proposition faite au spectateur, un programme en quelque sorte. L'originalité troublante de ces scènes d'introduction empêche le spectateur d'adopter une attitude passive et agréable. Cette technique créative formelle attire leur attention.

De la même façon, quand un auteur décide d'utiliser la réflexivité, en insérant une fiction dans la fiction (une histoire incorporée dans une autre), la lisibilité de la narration est brisée. Une fois compris le

procédé de la mise en abyme et ses enjeux, nous allons nous interroger sur son utilisation dans une scène d'exposition. Le fait qu'une œuvre commence de cette façon est toujours significatif.

L'enseignant(e) va analyser un chapitre ou une scène d'ouverture. Ce moment de la narration suit, depuis l'antiquité, la logique de la *captatio benevolentiae* : on s'en sert pour éveiller l'intérêt du lecteur ou du spectateur et pour lui fournir des indices susceptibles de l'aider à comprendre l'intrigue. Le lieu est particulièrement important dans ces scènes d'ouverture, car il entretient une relation spécifique et complexe avec la fiction dans de nombreuses œuvres. En effet, quand on utilise la réflexivité, ou mise en abyme, le lieu ne fonctionne pas comme un simple arrière-plan permettant à l'audience de replacer l'histoire dans le temps et l'espace, il est plutôt utilisé pour souligner sa dimension artificielle. Pourquoi ? Quels sont les enjeux derrière un tel choix ? Quelle interprétation en faire ?

Enfin, un chef-d'œuvre littéraire sera analysé (***Cyrano de Bergerac*** d'Edmond Rostand). Les élèves vont devoir utiliser les nouveaux outils assimilés afin d'étudier le premier acte : une mise en abyme vertigineuse à plusieurs niveaux. Pourquoi Edmond Rostand a-t-il choisi de commencer sa pièce par une autre pièce, jouée dans un théâtre en outre mythique ? Pourquoi a-t-il décidé de situer sa pièce au 17^e siècle, faisant ainsi une référence directe au mouvement baroque ? Plus généralement, comment la réalité reflète-t-elle ses nombreuses facettes et quelles significations peut-on leur accorder ?

Cyrano de Bergerac d'Edmond Rostand est un choix particulièrement intéressant, car cette pièce s'ouvre sur un décor de théâtre qui introduit une dimension réflexive vertigineuse, induisant le spectateur en erreur. Cette ouverture est déconcertante, mais peut être l'occasion de conclure un pacte implicite entre le dramaturge et son audience. *Cyrano de Bergerac* utilise la scène comme un lieu de répétition ; l'acteur s'y exerce à jouer son rôle. Une nouvelle dimension est créée, puisque l'acteur joue dans le parterre.

Pour mieux comprendre cette œuvre, l'enseignant(e) va demander aux élèves d'analyser la scène d'ouverture de deux œuvres contemporaines :

1) *Dogville* de Lars von Trier. La scène d'ouverture rejette délibérément le réalisme et offre une plongée sur une scène de théâtre minimaliste dessinée à la craie. La distinction entre le cinéma et le théâtre disparaît quelque peu.

2) *Cold Blood* de Jaco van Dormael. Le film s'ouvre sur une pièce de théâtre qui dévoile tous les effets spéciaux qui rendent le film possible. Le résultat est projeté au deuxième niveau de la scène. La pièce reproduit donc la fabrication d'un plateau de cinéma...

Qu'ont en commun ces scènes d'exposition ? Elles sont très surprenantes et originales, mais qu'est-ce que ce choix apporte à l'œuvre ? La dimension fictive est soulignée et les arrière-plans renversés, comme pour annoncer que l'œuvre ne cherche pas à imiter la réalité. Mais est-ce bien le cas ?

Annexe 2

Table des matières

1. Qu'est-ce qu'une mise en abyme ? Exemples de mises en abyme sur Europeana : **Les Époux Arnolfini** de Jan Van Eyck ; **Les Ménines** de Vélasquez.
2. Qu'est-ce qu'une mise en abyme ? Synthèse sur ArtPlastoc : **Triple autoportrait** de Norman Rockwell.
3. **Dogville**. Lars von Trier. Pourquoi un(e) artiste choisit-il/elle d'employer ce procédé dans une scène d'ouverture/d'exposition ? Réflexivité et métaréférence au cinéma.
4. Pour s'assurer que les élèves ont bien compris : **évaluation**. Analyse de la scène d'ouverture de Cold Blood de Jaco van Dormael + dissertation.
5. **Cyrano de Bergerac** : réflexivité et métaréférence au théâtre. Questionnaire sur la scène d'ouverture.
6. **Cyrano de Bergerac** : La mise en abyme, un procédé clé du **mouvement baroque**. Comment reconnaître des éléments baroques et leur signification dans une œuvre ?
7. **Cyrano de Bergerac** : le baroque interroge la réalité ; est-ce que la préciosité la rejette ? Apprendre à identifier les caractéristiques de la préciosité.
8. **Cyrano de Bergerac** : Pourquoi la mise en abyme dans une scène d'ouverture a-t-elle une dimension programmatique ; l'effet de miroir abrite la partie essentielle de la pièce.
9. **Conclusion et synthèse** sur le procédé de réflexivité, ses implications et ses significations.
10. **Évaluation**. Analyse d'une **nouvelle** : **La Chute de la maison Usher** d'Edgar A. Poe.

ou

Analyse d'un épisode des **Simpson**. Il arrive régulièrement dans *Les Simpson* que les personnages regardent la télévision : les personnages d'une série télévisée regardent donc eux aussi la télévision. C'est un exemple de mise en abyme, puisque l'on voit un film dans un film. En outre, si les personnages commencent à discuter de ce qu'ils sont en train de regarder, cela devient également un exemple de métaréférence (la mise en abyme déclenche alors, comme c'est parfois le cas, des réflexions métaréférentielles). Cependant, en général, la mise en abyme ne fait que « refléter » des éléments d'un niveau supérieur sur un niveau inférieur, sans pour autant déclencher une analyse de ceux-ci.

ou

Une dissertation : Selon vous, une œuvre d'art a-t-elle pour fonction de révéler la réalité ?

Annexe 3**Leçon 1 : Qu'est-ce qu'une mise en abyme ? Exemples et objectifs**

Objectif : le but de ce module est de vous présenter différents exemples de réflexivité et de vous permettre de comprendre les différents enjeux.

Dans le domaine des arts plastiques, la mise en abyme se fonde sur les effets d'inclusion, d'imbrication, d'autocitation, d'autoreprésentation et d'autoréférence. Essayons de comprendre cela grâce aux tableaux suivants :

- a) On demande aux élèves de regarder *Les Époux Arnolfini* sur Europeana. C'est un double portrait en pied de l'artiste flamand Jan Van Eyck (1390-1441), actuellement exposé à la National Gallery, à Londres. L'œuvre, une peinture à l'huile sur un panneau en bois de chêne, date de 1434. Elle mesure 82 x 60 cm.

<https://www.europeana.eu/portal/fr/search?q=Van+Eyck&qf%5B%5D=Arnolfini>

Quelle est la fonction du miroir dans ce tableau ?

Le miroir est très important dans cette œuvre. Entouré de dix petites scènes de la Passion et de la Résurrection (convexe comme tous les miroirs du 15^e siècle), il permet de voir la pièce depuis un autre point de vue. Il accentue la sensation d'espace (**il brouille les frontières**) en donnant à voir toute la pièce, grâce à son reflet. **Le miroir montre au spectateur ce qu'il ne peut pas voir, c'est-à-dire, ce qui est en dehors du cadre.** Dans ce cas, on peut voir deux autres personnes. L'une de ces personnes n'est autre que Jan Van Eyck. Grâce au miroir, Van Eyck fait discrètement son autoportrait et s'affirme comme un artiste important de l'époque.

- b) Nous allons ensuite travailler sur *Les Ménines*.

<https://www.europeana.eu/portal/fr/collections/art?q=velasquez&qf%5B%5D=les+menines>

Que voit-on dans ce tableau ?

Le miroir accroché au mur du fond réfléchit les portraits en buste du Roi Philippe IV et de la Reine Mariana. Est-ce le sujet principal du tableau en cours de réalisation ou du tableau que nous contemplons ?

Le roi et la reine sont positionnés dans le hors-champ du tableau, face au miroir, à la place de l'artiste et à notre place de spectateur, et c'est leur vision que nous contemplons.

Effet d'imbrication, d'incorporation de caractéristiques de la réflexivité. On observe, en effet, une multiplication d'images similaires de différentes couleurs et tailles : représentations de tableaux dans le tableau ; les deux grandes toiles accrochées au mur du fond sont des copies de deux œuvres aux thèmes mythologiques, tirés des *Métamorphoses* d'Ovide, *Apollon écorchant Marsyas*, de Jacob Jordaens (vers 1625), et *Pallas Athéna frappant Arachné*, de Rubens (1636-37).

On remarque également une imbrication des espaces : référence à l'espace hors champ (l'espace de l'artiste, du spectateur), + représentation d'un membre de la famille de Vélasquez (Nieto Vélasquez, employé du roi) dans l'encadrement de la porte du fond (comme un nouveau tableau) qui s'ouvre sur un autre espace du palais.

Cette répétition de l'image dans l'image permet de multiplier les points de vue sur un même élément ; le miroir offre une vision du hors-champ, crée un effet de profondeur et de vertige, désoriente le spectateur qui va fatalement s'interroger : l'immense toile de dos, sur châssis et sur pied que Vélasquez est en train de peindre est-elle celle que nous avons sous les yeux avec pour modèle principal l'infante Marguerite-Thérèse entourée de ses proches ? Ici aussi, on voit le peintre en action

grâce à un autoportrait. Vélasquez se représente debout, de face. Si le peintre est à l'intérieur de la scène, qui regarde-t-il et qui peint-il ?

Leçon 2. Pour conclure, nous abordons le *Triple autoportrait* de Norman Rockwell (1960), une huile sur toile qui fait partie des collections du N.R. Collection Trust. Le tableau résume l'ensemble de la réflexion sur ce procédé.

<https://artplastoc.blogspot.com/2011/08/24-la-mise-en-abyme-en-peinture.html>

Rockwell y apparaît, en train de se peindre avec sa palette, comme de nombreux autres artistes avant lui : Poussin en 1650, Manet en 1879, ou Picasso en 1938. En outre, dans ce tableau, Rockwell inclut des références à Johannes Grump, Dürer, Rembrandt, Van Gogh et Picasso.

Ce triple autoportrait présente le peintre dans le tableau (assis, vu de dos) en train d'observer son visage dans un miroir placé à gauche et de se peindre sur une toile (de grande taille, tableau dans le tableau) placée à droite dans un intérieur (au sol et au mur sans décor). Le seul regard qui interpelle le spectateur est celui du grand autoportrait de la toile, car les autres autoportraits sont de dos ou représentés avec des lunettes masquant le regard. En plus d'être de plus grande taille, l'autoportrait du chevalet est inachevé, en noir et blanc et à la différence du miroir, présente l'artiste rajeuni, sans lunettes et avec une position différente de la pipe ; ces derniers détails évoquent davantage le petit autoportrait ancien et central de la feuille d'étude accrochée au bord gauche de la toile, alors qu'à droite plusieurs reproductions d'autoportraits célèbres (de Dürer, Rembrandt, Van Gogh et Picasso) situent le peintre dans la tradition de la peinture européenne. La signature du peintre apparaît sur le tableau dans le tableau, au bas de la toile en cours de réalisation.

On peut maintenant demander aux élèves de réaliser leur propre synthèse sur la réflexivité/mise en abyme.

http://frereolivier.fr/documents/francais/THEATRE/mise_en_abyme.pdf

Synthèse sur la réflexivité La réflexivité est un procédé courant et ancien qui a finalement été théorisé par Gide en 1893 dans *Les Faux monnayeurs*. Elle se fonde sur un jeu de miroir : speculum et spectaculum ont la même origine. Depuis l'Antiquité, le miroir et le spectacle sont intimement liés, aussi bien dans la pratique théâtrale que dans la pensée théorique.

Dans son livre *La Littérature de l'âge baroque en France*, J. Rousset définit ainsi le procédé du théâtre dans le théâtre : « Le théâtre y joue à se réfléchir dans son propre miroir par le moyen de la pièce intérieure [...]. Les spectateurs de la salle voient sur la scène une salle de spectacle et, dans cette seconde salle, des acteurs qui sont aussi des spectateurs, lesquels regardent d'autres acteurs ».

La mise en abyme ne se cantonne pas à un domaine littéraire ou artistique spécifique. L'apparition récursive d'un roman dans un roman, d'une pièce dans une pièce, d'une photo dans une photo, ou d'un film dans un film forme une mise en abyme qui peut avoir des effets nombreux et variés sur la perception et la compréhension du texte littéraire, ou de l'œuvre d'art en question. Ce terme peut avoir différentes significations :

1. Un effet de double-miroir créé en plaçant une image dans une image, et ainsi de suite à l'infini (une régression infinie).
2. Une stratégie réflexive où le contenu d'un support est aussi le support lui-même — p. ex. on retrouve dans *Hamlet* de Shakespeare une pièce dans la pièce, et dans *Huit et demi* de Fellini (1963) un film dans le film. On parle également à ce propos de « réflexivité ».

3. Une technique formelle que l'on retrouve dans l'art occidental et qui consiste à placer une petite copie à l'intérieur d'une plus grande image.

La réflexivité peut avoir des effets nombreux et variés sur la perception d'un texte littéraire, ou d'une œuvre d'art. La répétition peut participer à la compréhension d'une œuvre ou du concept de vérité en général, ou dévoiler son caractère artificiel ou son aspect fictif. Quand le caractère artificiel de l'outil de miroir, ou d'autres problématiques similaires sont mis en exergue ou évoqués, la mise en abyme peut également être propice à la métaréférence.

Leçon 3. Lars von Trier, *Dogville*

Objectif : le but de ce module est de s'assurer que les élèves savent désormais identifier ce procédé et en analyser les enjeux dans une scène d'exposition, comme ici avec le début de *Dogville*.

a) **Regardez le début de Dogville.**

Pourquoi le réalisateur décide-t-il de commencer sa fiction en employant ce procédé ?

Répondez au questionnaire.

Quels autres genres ont inspiré la mise en scène de Lars von Trier ?

Décrivez le plateau de tournage.

Comment qualifieriez-vous ce mélange des genres ?

b) **Regardez l'interview de Nicole Kidman sur son rôle dans Dogville en cliquant sur ce lien.**

Répondez au questionnaire :

Quel élément remarquable du plateau est mentionné trois fois dans le reportage ?

D'après vous, pourquoi un tel arrière-plan a-t-il été choisi ?

Les élèves vont identifier le procédé de réflexivité, puis ils seront interrogés sur les motivations du réalisateur. On va notamment comprendre que cette première scène a pour effet de déconcerter le spectateur, de bousculer ses habitudes. Afin d'alimenter la réflexion, l'enseignant(e) peut présenter l'effet de distanciation, théorisé par Brecht.

https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/effet_de_distanciation/44025

Bertolt Brecht utilisait le *Verfremdungseffekt* (un terme allemand traduit par effet de distanciation) pour empêcher le spectateur de s'identifier aux personnages, réduire la jouissance passive et tendre à susciter dans le public, maintenu à distance des événements, une attitude éveillée et critique.

Il s'agit en premier lieu de provoquer un effet d'étrangeté : « Sous le familier, découvrez l'insolite », dit Brecht ; d'empêcher le spectateur de coller à des reproductions, ou pire de s'immerger dans la fiction ; de maintenir éveillée la **conscience** de chacun des partenaires. La pièce est un spectacle plutôt qu'une illusion de la réalité : le public sait qu'on lui parle.

<http://archithea.over-blog.com/article-11926901.html>

Bertolt Brecht (1898-1956) : Quels codes de représentation utiliser si le théâtre n'invite pas à fuir la réalité sociale (fiction) ni à la refléter (imitation), mais à la distancier pour la transformer ? 1935

Dans sa *Nouvelle technique d'art dramatique*, Brecht lie en quelques pages d'une synthèse magistrale les notions et les thèmes qui font de lui l'un des plus grands réformateurs de la scène du 20e. Brecht est engagé dans une révolution sociale communiste ; ainsi, son but n'est pas de faire du théâtre qui divertit, mais de s'adresser à un spectateur en lui laissant les choix de s'engager. Le théâtre est donc, sans exclure le plaisir du spectateur, un outil d'analyse de la société. Pour analyser, il faut donc prendre

du recul par rapport à son objet ; ce que l'on peut réaliser par le biais de comédiens qui perturbent le processus d'identification des spectateurs en s'adressant à eux, par exemple. Le comédien ne vit pas son personnage, il le montre, jouant son texte « en citation ». La scénographie n'hésitera donc pas à mettre sur scène ce qui était caché : sources de lumière, etc. La théâtralité est revendiquée, il ne s'agit pas de faire illusion. Si le dramatique c'est l'action sur scène, le lyrique l'expression des sentiments, et l'épique le fait de rapporter des faits, alors on comprend que Brecht ait donné un sens nouveau à ce mot pour nommer cette nouvelle forme de représentation et d'écriture « théâtre épique ».

Leçon 4. Évaluation.

Objectif : Les élèves suivent le modèle de la Leçon 3, mais on leur demande d'appliquer leurs connaissances et leurs compétences à une nouvelle œuvre, librement choisie par l'enseignant.

Ici, le début de *Cold Blood* de Jaco van Dormael.

a) Regardez la bande-annonce de *Cold Blood* de Jaco van Dormael.

Répondez au questionnaire :

Quelles sont les premières et les dernières phrases de l'œuvre ?

Quelle interprétation en faites-vous ?

À quoi cette performance théâtrale est-elle comparée ?

Quel est le thème de ce spectacle ?

Quelles sont les caractéristiques principales de la mise en scène du spectacle ?

Pourquoi y a-t-il une mise en abyme ? Quelle dimension est ainsi ajoutée ?

b) Écrire une dissertation.

Lors d'une conférence de presse au Festival de Cannes, en 2005, Lars von Trier explique son choix ainsi : « Ce système de lignes blanches sur un sol noir permet au spectateur de produire des idées et de participer à la création du film. L'idée derrière cela est également de représenter la réalité avec humilité ». Pensez-vous que le lecteur ou le spectateur jouent un rôle essentiel dans la création ?

Leçon 5 : *Cyrano de Bergerac*.

Une fois compris le procédé de la mise en abyme et ses enjeux, nous pouvons commencer à étudier un drame fondé sur ce procédé et ses multiples effets sur le sens : *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand. Une autre œuvre nationale ayant recours à ce procédé peut être utilisée par des collègues d'autres pays.

Objectifs : Initier une réflexion afin d'écrire une dissertation à propos des liens entre la fiction et la réalité.

Les élèves doivent avoir lu la pièce et vu son adaptation au cinéma de Jean-Paul Rappeneau.

a) Comme résumeriez-vous l'intrigue de ce drame ?

b) On va demander aux élèves de résumer tous les effets de la mise en abyme.

Le premier acte se déroule dans un théâtre.

Tous les personnages jouent un rôle : Cyrano joue celui de l'ami alors qu'il aime Roxane ; Roxane dupe de Guiche pour protéger Christian ; Christian récite les mots dictés par Cyrano, le metteur en scène.

C'est un jeu d'illusions. En outre, Rostand décide de situer son drame au 17^e siècle, une période au cours de laquelle le mouvement baroque était très apprécié. Ce mouvement est associé à une certaine représentation de la réalité...

De plus, l'héroïne, Roxane, symbolise un autre mouvement important de ce siècle : la préciosité. Et ici aussi, on a affaire à une remise en question de la réalité...

c) Regardez le début du film.

Répondez au questionnaire.

Où se déroule la première scène ?

Que se passe-t-il ?

D'après vous, pourquoi entend-on quelqu'un tousser dans l'audience ?

Après Montfleury, quel est le deuxième objet d'attention du spectacle ?

Comment interprétez-vous le port du masque du personnage en question ?

Comment décririez-vous le jeu du personnage sur scène ?

Quel est le troisième objet d'attention du spectacle ?

Le voit-on tout de suite ? Commentez.

Que fait Cyrano à la fin de la scène ? En quoi est-ce une prolepse ?

Contexte

Un cadre spécifique : une scène de théâtre dans un théâtre, l'hôtel de Bourgogne.

Edmond Rostand situe le premier acte de *Cyrano de Bergerac* dans la « salle de l'Hôtel de Bourgogne ». Ce choix de cadre illustre que le théâtre va être la thématique la plus claire et la plus évidente abordée dans la pièce...

Pourquoi faire ce choix de mise en abyme dans une scène d'exposition ? Bien évidemment, situer l'action dans ce théâtre permet de définir un cadre spatiotemporel précis. Ce décor contribue à la couleur historique en situant l'action dans le temps. Ainsi, au 17^e siècle, l'hôtel de Bourgogne est le lieu de rencontre d'un public très divers, issu d'origines sociales variées ; on peut voir cela dès le début de la pièce avec l'entrée en scène de différents protagonistes : grands seigneurs, mousquetaires, pages, public populaire.

En outre, la mise en place de ce procédé de théâtre dans le théâtre inscrit immédiatement l'action dans un procédé cher à la **période baroque** qui souligne la dimension trompeuse de ce qui nous entoure.

Pour ce qui est de la pièce que Rostand choisit d'intégrer dans *Cyrano de Bergerac*, *La Clorise* de Baro (1590-1650), elle démontre le même souci de vérité historique : elle est quasi contemporaine des événements de *Cyrano*, puisqu'elle a été créée en 1631, justement à l'hôtel de Bourgogne.

Sur le site Europeana, vous pouvez consulter un document sur l'hôtel de Bourgogne.

Leçon 6.

Objectif : associer une œuvre au mouvement baroque et analyser sa signification afin de mieux comprendre pourquoi la mise en abyme est un procédé que l'on retrouve fréquemment dans les œuvres de ce mouvement.

- a) Pour aborder le mouvement baroque, choisissez trois tableaux du Caravage sur le site Internet Europeana : vous allez montrer pourquoi ces tableaux sont représentatifs du mouvement baroque.
- b) Faites la même chose avec un tableau de Murillo.
- c) Puis, toujours grâce au site Europeana, vous répondez à la même question avec deux tableaux de Nicolas Poussin et un tableau de Georges de La Tour.

Synthèse : l'art baroque est caractérisé par des jeux de lumière, des effets de clair-obscur qui jouent sur le contraste et créent des illusions. Le trompe-l'œil est alors un procédé courant dans le domaine de l'architecture. Les peintres baroques optent pour les points de vue les plus spectaculaires, en pleine action. Leurs peintures ressemblent à des mises en scène théâtrales. Il est question de susciter des émotions, de transmettre une sorte de vertige, une impression de confusion. Souvent, les scènes sont si surchargées que l'œil du spectateur s'y perd... L'émotion prend le pas sur la raison, privilégiée par le mouvement antagoniste, le classicisme.

Alors que l'homme classique est convaincu qu'il domine un monde organisé selon des concepts clairs, l'homme baroque, en réalité très moderne, pense que le monde nous échappe, que la réalité est autre part. Les titres des grandes œuvres baroques sont, à cet égard, très révélateurs : *Le Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare, *La vie est un songe* de Calderon, ou *L'illusion comique* de Corneille sont des œuvres qui interrogent non seulement la lisibilité et la réalité, mais aussi la réalité de ce que l'on pense et de ce que l'on vit.

Leçon 7 : Cyrano de Bergerac

Objectif : Qu'est-ce que la préciosité ? Quel est le lien entre la réflexivité et le baroque ?

Toujours dans le cadre de notre travail sur la mise en abyme, on s'interroge désormais sur le choix de la pièce de théâtre intégrée à Cyrano : *La Clorise* de Baro. C'est une pièce appartenant au mouvement de la préciosité. Madeleine Robin, qui s'est affublée du nom précieux Roxane, est une précieuse.

Quelques interrogations à présenter aux élèves à ce sujet : Pourquoi avoir choisi ce dramaturge ? Qu'est-ce que cela signifie ? Quelle est la relation entre la réalité et la préciosité ? La réalité est-elle magnifiée ou niée ?

<https://www.cairn.info/revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2008-3-page-607.htm>

La Clorise fait clairement référence à la préciosité. Dans la pièce de Rostand, elle doit donc être rapprochée de tout ce qui concerne ce mouvement littéraire : le personnage de Roxane, le langage affecté des marquis (I, 2, v. 123 à 126) ou leur pâmoison au seul nom des précieuses (I, 2, v. 56-59), la peur de la duègne de manquer le discours sur le Tendre (III, 1, v. 1182-1187 ; III, 3, v. 1296-1298 ; III, 5, v. 1326-1328), et surtout l'opposition de Cyrano à « ces singes » que sont pour lui les précieux (III, 3, v. 1298), son animosité contre Montfleury (I, 2 à 4, et III, 1, v. 1206-1207 ; III, 6, v. 1354-1355), son mépris pour la pièce de Baro (« Les vers du vieux Baro valant moins que zéro, / J'interromps sans remords ! », I, 4, v. 251-252) et sa haine du langage précieux (III, 7, v. 1412-1439). L'interruption de la représentation de *La Clorise* préfigure donc le refus, par Cyrano, de la Préciosité.

Sur la préciosité, vous pouvez consulter sur Europeana : *La préciosité : de l'éclat des salons aux précieuses ridicules* d'Azucena Antón Martínez.

La préciosité : Un rejet de la réalité ?

- La préciosité : De beaux discours.
- Roxane adore la préciosité. Elle aime les mots et les discours (« Je t'aime » ne suffit pas).
- Christian aime Roxane.

- Cyrano aime Roxane.
- Le physique de Christian plaît à Roxane, mais pas sa rhétorique.
- Elle est amoureuse des mots (parce que c'est une précieuse).
- Cyrano pense qu'il n'est pas assez beau (grand nez), mais c'est un maître de la rhétorique.
- Christian et Cyrano sont incapables de regarder la réalité en face.
- Que provoque ce rejet de la réalité ?
- Le personnage utilise un autre personnage comme acteur.
- C'est une fausse histoire d'amour.
- Tragédie : le mensonge empêche l'amour véritable.
- Amour-propre ou amour véritable.
- Cyrano déteste les précieux, car ils ne sont pas fidèles à eux-mêmes.

<https://www.lettres-et-arts.net/histoire-litteraire-17-18eme/preciosite+135>

Le succès de la préciosité au 17^e est un phénomène européen : en Angleterre, on parle d'euphuisme d'après John Lily, en Italie de marinisme et en Espagne de gongorisme. Ce qui distingue la France des autres pays européens, c'est qu'on y assiste non seulement à un développement de la poésie précieuse, mais aussi d'une société précieuse qui émerge dans le cadre des salons. La préciosité est un art de vivre et une esthétique qui s'épanouit entre 1650 et 1660 au sein de l'aristocratie parisienne. La préciosité se caractérise avant tout par un raffinement extrême du comportement, des idées et du langage. Les précieuses affectionnent les jeux de l'esprit et mettent la subtilité de la pensée au service d'un discours sur l'amour. Le sentiment amoureux est en effet au centre des conversations et fait l'objet de poèmes et de romans que les précieuses commentent dans leurs salons. Pour le précieux, l'amour est épuré, codifié, idéalisé, débarrassé de la grossièreté du désir charnel. Les précieux ont une vision idéalisée de l'amour, comme Roxane l'illustre parfaitement. Plus que les baisers de Christian, ce qu'elle désire vraiment, c'est un beau discours. Cette relation particulière à la réalité explique la dimension comique de la pièce.

NB. La Clorise est une pastorale dont l'intrigue emprunte à un épisode de *L'Astrée* que les gens de l'époque lisaient avec passion : c'est un roman composé de cinq volumes et de nombreuses intrigues secondaires. Le cinquième volume a été achevé par le secrétaire d'Honoré d'Urfé. Ce roman sentimental aux multiples rebondissements romantiques raconte l'amour entre le berger Céladon et la bergère Astrée, dans un cadre bucolique. Cette œuvre se distingue par un jeu vertigineux : se succèdent aventures guerrières, actes héroïques, jeux de déguisement, épisodes magnifiques et analyse de la complexité du sentiment amoureux. Les courtisans se passionnent pour ces subtiles scènes d'amour, aux manifestations souvent contradictoires. On peut voir dans ce texte un roman analytique qui porte sur les manifestations de l'amour, la naissance de la passion, la jalousie, les stratégies de séduction, la vengeance, etc. L'amour selon D'Urfé annonce la conception cornélienne du sentiment. La raison est imposée à la passion : on ne peut pas aimer quelqu'un sans mérite, sans sens de l'honneur : « il est impossible d'aimer ce que l'on n'apprécie pas ». Le succès de *L'Astrée* se prolonge jusqu'en 1761, date où Rousseau et sa *Nouvelle Héloïse* remplacent Honoré d'Urfé.

Leçon 8.

Le but de cette dernière séance est de comprendre une autre fonction de la mise en abyme dans une scène d'exposition : elle annonce le reste du texte ; c'est un programme à décoder. Nous allons partir de la définition du critique littéraire Lucien Dällenbach : « est mise en abyme toute enclave entretenant une relation de similitude avec l'œuvre qui la contient » (*Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Seuil, Paris, 1977).

<https://www.cairn.info/revue-d-histoire-litteraire-de-la-france-2008-3-page-607.htm>

La représentation de *La Clorise* présente donc assez de points communs avec la pièce *Cyrano de Bergerac* pour que l'on puisse parler à son sujet d'une mise en abyme. En effet, elle respecte à la fois le critère de l'inclusion et celui de la réflexion de la fiction. Elle énonce des thèmes, des situations et des lois de fonctionnement de la pièce qui l'englobe.

Pour montrer cela aux élèves, on va leur demander de réfléchir aux thèmes que la scène d'ouverture annonce.

Que se passe-t-il dans cette scène ? Récapitulons :

- a) Montfleury en récitant son texte reprend les mots de Baro
 - b) Montfleury ne peut pas réciter son texte
 - c) Car un invité inopportun et irrévérencieux l'en empêche : Cyrano
- a) Comme nous l'avons vu, le choix d'insérer une pièce baroque et précieuse est important, car la problématique de la relation particulière à la réalité est ainsi introduite. Le baroque remet en cause la réalité en soulignant sa dimension illusoire, alors que la préciosité manifeste son désir de fuir la réalité, de construire une réalité plus belle, moins vulgaire. Mais le prix à payer est élevé, car **les sentiments réels ne peuvent jamais être exprimés**. On peut voir en Montfleury qui récite des vers de Baro une mise en abyme de Christian qui récite les paroles de Cyrano, alors que Cyrano, quand il lit ses mots à Roxane, prétend que ce sont ceux de Christian...
- b) Le bégaiement auquel Montfleury se voit contraint, cette **impossibilité de dire**, préfigurent le thème de l'impossible aveu qui parcourt la pièce de Rostand. Christian n'ose pas avouer son amour à Roxane, car il sait qu'il manque d'esprit (II, 10, v. 1111-1129) ; Cyrano, plusieurs fois disposé à déclarer à Roxane sa passion, ne pourra jamais le faire : parce qu'il est laid (I, 5, v. 513-517) ; parce que Roxane lui annonce qu'elle en aime un autre (II, 6) ; parce que Christian meurt, empêchant l'aveu (IV, 10). Même sur le point de mourir, Cyrano ne pourra s'exprimer que par la formule paradoxale : « Non, non, mon cher amour, je ne vous aimais pas ! » (V, 5, v. 2467).
- c) D'autre part, en perturbant la représentation de la pièce de Baro, Cyrano prépare toutes les scènes où un personnage en position de comédien se heurte à des spectateurs sans respect. La lecture du poème de Ragueneau s'adresse à des auditeurs plus soucieux de s'empiffrer de gâteaux que d'écouter attentivement (II, 4). Le récit du combat à la porte de Nesle est contrarié par les jeux de mots impertinents de Christian (II, 9). Dans ce dernier exemple, la situation du théâtre empêché interfère avec les relations amoureuses et, de fait, le trublion est souvent un rival du « comédien ». Si Cyrano a interdit à Montfleury de jouer, c'est avant tout parce que celui-ci a osé porter les yeux sur Roxane (I, 5, v. 482-491).

Par conséquent, l'interruption prématurée de la représentation de *La Clorise* par Cyrano est aussi une image des amours trop tôt interrompues par un rival. À peine Christian est-il monté cueillir le baiser de Roxane qu'il est appelé par ses deux rivaux : Cyrano et le comte de Guiche en la personne de son messenger, le capucin (III, 10) ; à peine vient-il d'épouser Roxane qu'il doit partir à la guerre (et son rival berné, de Guiche, ne manque pas de ricaner : « La nuit de noce est encore lointaine ! », III, 14, v. 1697). Même les amours de Ragueneau et de Lise tournent court à cause d'un mousquetaire (III, 1, v. 1174-1181).

Comme on peut le voir, l'insertion du début de *La Clorise* a la même valeur programmatique que certaines ouvertures d'opéras, elle annonce déjà l'histoire à venir et son dénouement.

Conclusion. Pourquoi a-t-on choisi d'étudier la réflexivité dans une scène d'ouverture ?

Afin de comprendre le procédé et ses implications, nous avons travaillé sur différentes mises en abyme, dans différentes disciplines : la peinture, le cinéma et le théâtre.

Il nous a semblé que le procédé de réflexivité était d'autant plus intéressant quand on y avait recours dans la première scène d'un film ou d'une pièce. Voilà pourquoi, avant même de commencer l'étude de l'œuvre sélectionnée, *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand, nous avons choisi de travailler sur deux scènes d'ouverture : celles de *Dogville* de Lars von Trier et du spectacle de nanodanse *Cold Blood* de Jaco van Dormael.

La mise en abyme crée toujours une distance entre le spectateur et ce qu'il voit. Dès le début, il fait face à la question de l'objectif de la représentation. De fait, la mise en abyme va à l'encontre d'une lecture évidente et innocente de ce qui apparaît devant nous, et c'est sans aucun doute son intérêt principal. La gêne qu'elle engendre permet d'engager le spectateur dans l'art créatif.

La mise en abyme soulève plusieurs questions qui vont permettre à l'enseignant(e) de proposer une réflexion aux élèves sur les liens entre la fiction et la réalité, les problèmes qui se posent lors de l'interprétation d'une œuvre et les liens entre le créateur et son audience.

Quel est le but de la représentation ?

Comment l'effet de miroir permet-il d'interroger la réalité en exposant le hors caméra qui n'est pas visible ?

Comment l'effet de miroir permet-il de prendre en compte différents niveaux de réalité, voire une autre réalité ?

Comment permet-il au créateur de s'interroger, et de nous interroger, sur la démarche de création ?

En quoi est-ce une invitation pour le lecteur à participer à l'acte de création ?

En quoi est-ce une invitation à déchiffrer ce qui nous entoure ?

En quoi est-ce déconcertant pour le spectateur ?

Cyrano de Bergerac concentre la plupart des qualités de la mise en abyme ; c'est d'ailleurs ce qui en fait un sujet d'étude intéressant. Dès la scène d'exposition, la mise en abyme permet de poser les principaux jalons du discours sur la réalité que le dramaturge va présenter à son lecteur. Une œuvre, cinématographique ou littéraire, ne se résume pas au récit d'une histoire : c'est un dialogue, une interprétation du monde qui nous entoure et à laquelle nous choisissons d'adhérer, ou non...

Leçon 9 : Évaluation

Les élèves suivent le modèle de la Leçon 5, mais on leur demande d'appliquer leurs connaissances et leurs compétences à une nouvelle œuvre, librement choisie par l'enseignant.

Suggestions :

Analyse d'**une nouvelle** : *La Chute de la maison Usher* d'Edgar A. Poe.

ou

Analyse d'un épisode des *Simpson*. Il arrive régulièrement dans *Les Simpson* que les personnages regardent la télévision : les personnages d'une série télévisée regardent donc eux aussi la télévision. C'est un exemple de mise en abyme, puisque l'on voit un film dans un film. En outre, si les personnages commencent à discuter de ce qu'ils sont en train de regarder, cela devient également un exemple de métaréférence (la mise en abyme déclenche alors, comme c'est parfois le cas, des réflexions métaréférentielles). Cependant, en général, la mise en abyme ne fait que « refléter » des éléments d'un niveau supérieur sur un niveau inférieur, sans pour autant déclencher une analyse de ceux-ci.

ou Une dissertation : Selon vous, une œuvre d'art a-t-elle pour fonction de révéler la réalité ?

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - PODCAST ET COLLECTION D'ŒUVRES D'ART

Titre

Podcast et collection d'œuvres d'art

Auteur(e)(s)

Krista Kindt-Sarojärvi

Résumé

Au cours de ce scénario d'apprentissage, les élèves vont voir une exposition, apprendre du vocabulaire pertinent et produire un podcast. La leçon dure entre 60 et 90 minutes.

Mots clés

Art, podcast, exposition

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Anglais (équivalent du cours 3 finlandais).
Sujet	Culture, arts plastiques, analyse artistique, éveil du sens artistique
Âge des élèves	16-18 ans
Temps de préparation	15 minutes
Temps d'enseignement	60-100 minutes
Supports pédagogiques en ligne	Fiche d'instruction
Supports pédagogiques hors ligne	-
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • An Ecstasy of Beauty • Towards abstraction • Art Nouveau • Faces of Europe • From Dada to Surrealism • Art Nouveau • Utagawa Hiroshige • The Colossus of Leonardo da Vinci

Tableau récapitulatif

- [Masterpieces from Sweden](https://www.europeana.eu/portal/fr/explore/galleries/utagawa-hiroshige)
<https://www.europeana.eu/portal/fr/explore/galleries/utagawa-hiroshige>
- <https://www.europeana.eu/portal/fr/exhibitions/the-colossus-of-leonardo-da-vinci>
- <https://www.europeana.eu/portal/fr/explore/galleries/highlights-of-swedish-art>

Licences

Attribution-NonCommercial-ShareAlike CC BY-NC-SA. Cette licence permet de remixer, arranger et adapter votre œuvre, à des fins non commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale et que l'on diffuse les nouvelles créations selon des conditions identiques.

Intégration dans les programmes scolaires

La culture et l'art font partie des sujets principaux du cours d'anglais 3 qui est obligatoire.

Objectifs de la leçon

Apprendre du vocabulaire et travailler sur l'expression orale. Se préparer pour la visite d'un musée et pour une analyse artistique écrite ultérieure.

Approches

Apprentissage collaboratif, apprentissage centré sur l'élève, apprentissage dans le *cloud*, recherche et apprentissage visuels, supports pédagogiques.

Compétences du 21e siècle

Créativité, esprit critique, collaboration, communication, création de produits multimédia.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Travail préliminaire à la maison	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parcourez les dix expositions (fiche d'instruction). Lisez le texte introductif. Il est possible que vous ne compreniez pas tout ; mais vous devez être capables de saisir le sujet de l'exposition. Sélectionnez votre exposition préférée. Vous pouvez choisir une exposition parce qu'elle vous inspire positivement, ou parce qu'elle éveille en vous des sentiments contradictoires — ce qui peut également s'avérer intéressant. 2. Parcourez ce Quizlet https://quizlet.com/66110j et familiarisez-vous avec le vocabulaire en lien avec l'exposition que vous avez choisie. 	30 min
Préparation en classe	En groupes de 2-3, expliquez à vos camarades pourquoi vous avez choisi cette exposition. Qu'est-ce qui vous a plu ? Quels sentiments ces œuvres	10 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
(travail de groupe)	évoquent-elles en vous ? Décrivez votre œuvre préférée dans l'exposition.	
Faire un podcast (travail individuel)	<p>Faites un podcast* évoquant l'exposition en général, puis une œuvre en particulier.</p> <ol style="list-style-type: none"> Expliquez à vos auditeurs pourquoi vous avez choisi l'exposition en question. Qu'est-ce qui vous a plu ? Quels sentiments ces œuvres évoquent-elles en vous ? Décrivez votre œuvre préférée dans l'exposition. À quoi ressemble-t-elle ? À quoi vous fait-elle penser ? Que ressentez-vous ? Veillez à bien employer le vocabulaire appris dans le Quizlet. <ul style="list-style-type: none"> Élèves en difficultés : parlez au moins 1 minute, essayez d'atteindre 2 minutes. Élèves moyens : parlez au moins 3 minutes, essayez d'atteindre 5 minutes. Élèves experts : parlez au moins 6 minutes, essayez d'atteindre 8 minutes. <p>Durée maximum : 10 minutes.</p> <p>Présentez votre podcast à votre enseignant(e) : mettez votre podcast en ligne sur Google Drive (ou tout autre <i>cloud</i>) et partagez le lien avec votre enseignant(e).</p> <p>* on peut faire des podcasts grâce aux applications d'enregistrement audio présentes sur tous les smartphones, à partir desquels ils peuvent ensuite être partagés sur Soundcloud, Google Drive, ou WhatsApp, par exemple. On peut également utiliser https://vocaroo.com/ sur ordinateur.</p> <p><i>Note pour l'enseignant(e) : tous les supports pédagogiques doivent inclure des liens directs vers les collections Europeana. Les copies de chaque œuvre d'art ne doivent pas être incluses puisqu'elles sont protégées par le droit d'auteur.</i></p>	50-60 min

Évaluation

L'enseignant(e) reçoit les liens vers les podcasts et les évalue en fonction de leur longueur et de l'usage du vocabulaire (quizlet).

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

Les élèves ont, dans l'ensemble, apprécié l'exercice. Ce fut, d'après eux, une bonne préparation pour l'exercice artistique suivant : ils devront cette fois visiter un musée et écrire un compte-rendu sur le musée et ses collections.

Remarques de l'enseignant(e)

Sur mon groupe de 30, 10 élèves ont rendu un podcast d'une à deux minutes, 12 élèves un travail d'entre trois et cinq minutes et 8 ont parlé entre six et dix minutes. Aucun des élèves n'a utilisé l'enregistreur d'un navigateur Internet. Tout le monde a utilisé une application d'enregistrement sur smartphone. Certains élèves ont fait équipe et utilisé le téléphone d'un ami, car le leur était cassé ou n'avait plus de batterie.

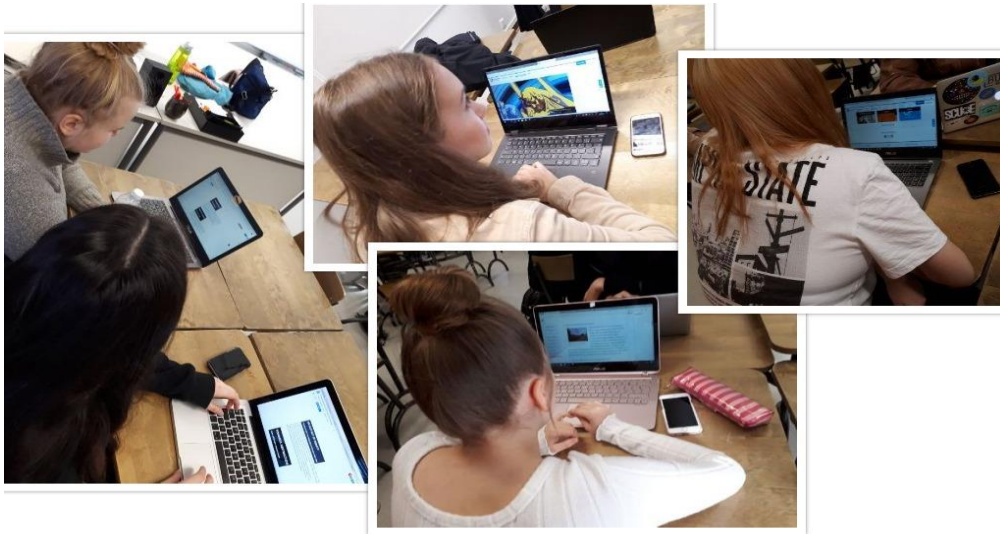
- **Travail préparatoire à la maison (30 minutes)** : Cette étape peut être réalisée en amont, à la maison, ou en classe, en fonction des contraintes de temps.
- **Préparation en classe (10 minutes), travail de groupe** : La préparation du podcast qui fait office de simulation.
- **Conception du podcast (50-60 min), travail individuel** : L'exercice en tant que tel, qui peut être finalisé à la maison.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - VOYAGE DANS UN PAYS INCONNU

Titre

Voyage dans un pays inconnu

Auteur(e)(s)

Clara Donadio

Résumé

Nos élèves vous invitent à visiter le Tichongo ! Le Tichongo, vous savez c'est ce petit pays entre l'Europe et l'Asie que tout le monde oublie toujours... Quoi, vous ne connaissez pas ?

Venez découvrir notre guide de voyage sur ce pays. Une chose est sûre, quand vous aurez fini ce guide, vous n'aurez qu'une envie : passer vos prochaines vacances au Tichongo !

Un pays entier a été créé et illustré à l'aide d'images trouvées sur le site Internet Europeana, à partir desquelles les élèves ont conçu un authentique guide de voyage sur un pays complètement inconnu, tout droit sorti de leur imagination.

Mots clés

Guide de voyage, école primaire, 7-8 ans, expression écrite, lecture, pays.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Français (expression orale, lecture, expression écrite), mathématiques, arts plastiques, technologies numériques, géographie, histoire, éducation civique et morale.
Sujet	<ul style="list-style-type: none"> • Français — Écriture d'un guide de voyage. • Arts plastiques — Création d'illustrations. • Géographie et histoire — Réalisation d'une carte et connaissances sur l'histoire d'un pays. • Mathématiques — Tracer des polygones (tracer des cadres). • Éducation civique et morale — Travailler en groupe, collaborer, apprendre à vivre ensemble.
Âge des élèves	7-8 ans
Temps de préparation	2 heures
Temps d'enseignement	11 h 45 min (différents sujets ; entre 30 et 45 min/leçon)
Supports pédagogiques en ligne	Ordinateur avec accès à Internet pour consulter le site Europeana (www.europeana.eu)
Supports pédagogiques hors ligne	Papier, colle, imprimante (cartouche d'encre couleur), aimants (pour afficher le travail en cours dans la classe), tableau noir, reliure, papier <i>fine art</i> , stylos, crayons, feutres...

Tableau récapitulatif

	Quelques guides de voyage qui serviront d'exemples.
Ressources Europeana utilisées	Voir l'annexe.

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce scénario pluridisciplinaire a été organisé sous la forme d'un projet. Il entre dans les programmes scolaires du système éducatif national français (se référer à : <https://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2-ecole-elementaire.html> ; <https://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>).

Français — Copier ou transcrire un texte à la main de façon lisible, en respectant la ponctuation et l'orthographe, et en apportant un soin particulier à la présentation. Écrire un texte organisé, cohérent, adapté à des objectifs et des destinataires identifiés. Améliorer l'expression écrite, notamment l'orthographe, en respectant des instructions. Identifier des mots rapidement.

Arts plastiques — Exprimer, produire, créer. Mettre en œuvre un projet artistique. S'exprimer, analyser son propre travail ainsi que celui de ses pairs. Comprendre le travail des artistes, s'ouvrir à l'altérité.

Questionner le monde/l'espace et le temps (géographie et histoire) — Placer des lieux précis sur une carte, un globe ou un écran d'ordinateur. Comprendre l'organisation de l'espace. Identifier des paysages.

Questionner le monde/utiliser des outils numériques — Utiliser Internet de façon pertinente et raisonnée. Connaître les dangers d'Internet. Apprendre à taper à l'ordinateur.

Mathématiques — Modeler, représenter, communiquer.

Éducation civique et morale — Sentir que l'on fait partie d'une communauté. Améliorer son esprit critique. S'impliquer et endosser des responsabilités.

Objectifs de la leçon

- **Français** — Découvrir ce qu'est un guide de voyage (contenu, présentation vocabulaire). Rédiger, corriger et finaliser les différentes parties d'un guide.
- **Arts plastiques** — Concevoir des illustrations en suivant des consignes précises. Découvrir des disciplines artistiques variées (photographie, sculpture, dessin, peinture, textes...) et différents artistes sur la plateforme Europeana. Travailler sur l'éveil et la sensibilité artistique. Se construire une culture artistique.

- **Géographie et histoire** — Comprendre les différentes utilisations d’une carte ; savoir dessiner une carte, se familiariser avec ses normes (échelle, rose des vents). Comprendre les liens entre le passé et le présent.
- **Technologies numériques** — Découvrir et utiliser la plateforme Europeana. Écrire à l’aide de logiciels de traitement de texte.
- **Mathématiques** — Construire des polygones. Comprendre l’utilisation de conversions simples.
- **Éducation civique et morale** — Concevoir un projet partagé en équipe afin de travailler sur des compétences sociales de base comme la collaboration, la communication...

Acquis pédagogiques

À l’issue du scénario, les élèves auront produit un guide de voyage collectif sur le pays qu’ils auront imaginé. Chaque élève recevra une copie du guide.

Le guide sera exposé dans l’école pendant la Semaine des langues vivantes (une opération nationale qui vise à promouvoir l’usage des langues étrangères en France).

Approches

Pédagogie de projet : un projet interdisciplinaire autour de la conception d’une guide de voyage.

Apprentissage collaboratif : les élèves auront travaillé sur le projet en groupe (travaux en binômes, en classe entière, individuels, puis mises en commun et débats...)

Recherche et apprentissage visuel : les élèves ont cherché des images sur Europeana. Ces images ont inspiré les élèves lors du processus de création.

Compétences du 21e siècle

Esprit critique, créativité, communication, collaboration, éducation aux médias.

Activités

Prérequis : étude d’un guide de voyage (mise en page, contenu, présentation...).

Nom de l’activité	Méthode	Durée
Présentation	Remémorer aux élèves leur travail sur les guides de voyage. Présenter le projet à la classe : nous allons écrire notre propre guide de voyage pour inviter nos camarades et nos familles à visiter notre pays imaginaire. Travail collectif, débats sur le nom du pays. 1) Suggestions de noms inventés. 2) Vote sur le nom préféré. En cas d’égalité, invitez d’autres classes à participer au vote, ou imaginer un nom en fusionnant les deux autres. 3) Définissez la langue de votre pays et inventez quelques mots dans cette langue (bonjour/au revoir/merci/comment ça va ? /manger...).	30 min
Technologies numériques	Recherche d’illustrations sur Europeana 1) Répartis en groupes de 2 ou 3, les élèves choisissent un thème dans le guide (villes, habitants, paysages, curiosités...)	45 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<p>2) Toujours en groupe. Se rendre avec les élèves en salle informatique, allumer les ordinateurs et ouvrir Europeana.eu</p> <p>3) En groupes, chercher des illustrations en lien avec le thème choisi</p> <p>4) Chaque groupe télécharge et sauvegarde les images et leurs descriptions.</p>	
<p>Français/expression écrite</p>	<p><u>Écriture d'articles</u></p> <p>Les élèves sont regroupés en fonction du thème qu'ils ont choisi. Les images ont été imprimées et distribuées à chaque groupe.</p> <p>1) Sur le tableau noir, donner un exemple en classe entière, afin de montrer aux élèves qu'ils n'ont pas besoin d'être réalistes et peuvent, au contraire, inventer tout ce qu'ils souhaitent. Ce qui compte, c'est qu'ils aient envie d'écrire et qu'ils se libèrent de toutes les contraintes injustifiées.</p> <p>2) Travail individuel : chaque élève choisit une photo et tente d'écrire quelque chose à son sujet.</p> <p>3) Mise en commun, en groupe : les élèves se montrent leurs travaux, échangent à leurs propos et y apportent des améliorations.</p> <p>4) Mise en commun, en classe entière : on se met d'accord sur différentes idées, on ajoute de nouvelles idées.</p> <p>5) Correction des travaux individuels avec des outils fournis (dictionnaires, glossaires, cahier de langue...) : évaluation par les pairs, ou l'enseignant(e) (2 ou 3 sessions de notation).</p> <p>6) Présentation de la version définitive.</p> <p><i>Différenciation</i> : en fonction de leur niveau, certains élèves peuvent travailler en binôme, notamment les élèves qui écrivent peu (binômes hétérogènes : un élève sait écrire, l'autre non).</p>	<p>5 h (10 x 30 min)</p>
<p>Géographie/Histoire</p>	<p><i>Ateliers — homogénéisation du travail (dans le but de différencier).</i></p> <p><u>Écriture d'articles historiques pour le guide</u></p> <p>1) En groupe, pour les élèves qui sont les plus à l'aise avec l'écriture. Ceux qui ont des difficultés proposent des noms de personnages ou d'événements, et ceux qui savent écrire organisent le tout.</p> <p>2) Mise en commun en classe entière. La chronologie des événements doit être cohérente ; les événements du passé doivent avoir une influence claire sur le présent. À cette fin, on peut créer une frise chronologique, par exemple.</p> <p><u>Dessiner la carte du pays</u></p> <p>1) Les élèves les moins à l'aise avec l'écriture listent les différents éléments géographiques cités dans les articles et les</p>	<p>45 min</p>

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	reportent sur le fond de carte (mers, océans, forêts, lacs, grandes villes...).	
	2) Les élèves présentent la carte à la classe. La classe doit vérifier que tous les éléments nécessaires ont été pris en compte (échelle, légende, rose des vents...).	
Arts plastiques	Réaliser des illustrations complémentaires 1) Travail individuel : les élèves font des dessins, peignent, créent des montages photo en complément des images trouvées sur Europeana. 2) Les élèves doivent analyser les images qu'ils ont trouvées sur Europeana : que sont ces documents ? D'où viennent-ils (d'après leur titre) ? Les élèves ont-ils déjà entendu parler de cet artiste, de ses œuvres, ou d'œuvres similaires ? 3) Les élèves se font part de leurs impressions et présentent des œuvres d'artistes similaires.	1 h 30 (2 x 45 min)
Technologies numériques	Taper à l'ordinateur Après la validation et la correction de leur contenu, les élèves tapent les articles en utilisant un traitement de texte.	2 h 30
Mathématiques	Tracer des polygones pour définir la taille des images du guide. Grâce à des outils adaptés, les élèves dessinent des polygones (carrés ou rectangles) pour encadrer, recadrer ou agrandir les images qui figureront dans le guide.	45 min
Éducation civique et morale	Travailler sur le respect, apprendre à vivre ensemble et à débattre, à écouter et à partager...	Pendant l'ensemble du projet

NB. Chaque séance commence et se termine dans la langue du pays inventé (« bonjour » et « au revoir » dans la langue inventée). Gardez cela en tête afin de rendre le travail des élèves vivant et crédible.

Évaluation

Évaluation formative privilégiée. La réalisation du guide va permettre, à la fin du projet, d'évaluer un produit fini et ainsi de déterminer si les objectifs ont été atteints.

Français — Produire un texte, savoir comment corriger des erreurs grâce aux outils de la classe.

Arts plastiques — Réaliser une illustration pour une partie du guide en réfléchissant tous ensemble.

Géographie — Savoir lire, écrire et placer les différents éléments qui composent une carte.

Technologies numériques — Savoir utiliser une souris et un clavier pour réaliser des recherches simples sur Internet. Savoir taper de petits paragraphes sur un logiciel de traitement de texte.

Mathématiques — Savoir tracer un polygone (carré, rectangle) à l'aide d'outils adaptés (règle, équerre).

Éducation civique et morale — savoir travailler en groupe et collaborer. Débattre, partager, écouter. Respecter ses camarades et leurs opinions.

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

Les élèves ont tout d'abord été étonnés par l'absence de contraintes et de consignes, mais ils ont aimé inventer quelque chose sans être limités par des règles (tout était possible en matière de création puisqu'ils devaient inventer un pays imaginaire). Ils ont donc été très motivés, et même les élèves en difficultés se sont impliqués.

Certains élèves se sont découvert de nouveaux talents dans le domaine des technologies numériques, en utilisant leur créativité, en imaginant de nouvelles langues, en expression écrite...

Les élèves ont été fiers de présenter les guides terminés à leurs amis et de les montrer à leur famille.

Remarques de l'enseignant(e)

Il n'est pas possible de faire des recherches d'images en classe sur le site Internet Europeana sans travail préliminaire si l'on souhaite ne pas perdre de temps. Les élèves de 7-8 ans ne sont pas habitués à utiliser des ordinateurs, ce qui rend la navigation sur le site difficile.

La sélection des images a été facilitée par l'absence de consignes imposées aux élèves — à condition qu'elles soient en lien avec le thème désigné. Cela nous a permis de découvrir des ressources originales. Les enseignants doivent vérifier que les images ne sont pas protégées par le droit d'auteur.

Il est très important que l'objectif final du projet soit clair : le guide va être *imprimé* et donné aux familles ; les élèves vont devoir faire une présentation pendant la Semaine des langues vivantes. Cela va permettre de garder les élèves attentifs. En effet, leur intérêt peut facilement décliner s'ils n'ont pas d'objectif. Ils sont mis dans la peau d'un écrivain-auteur, ce qui les motive tout au long du projet.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

I – Ressources Europeana utilisées

Plants	
Pilea microphylla (L.) Liebm.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973346.html?q=plantes#dclid=1580986996296&p=1
Pilea microphylla (L.) Liebm.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11614/KXHERBARIUMXK000973351.html?q=plantes#dclid=1580986996296&p=1
Rosa 'Eva de Grossouvre'	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_98323.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&p=10
Eupatorium aromaticum L.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/11628/_FOTO_AM_UNITS_ITALY_92739.html?q=%28what%3A%20living+specimen+AND+DATA_PROVIDER%3A%22The+Royal+Botanic+Garden+Edinburgh%22%29+OR+DATA_PROVIDER%3A%22Department+of+Life+Sciences%2C+University+of+Trieste%22#dclid=1581010475284&p=80
Agrimonia eupatoria (Agrimony)	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/p22dyrcg.html?q=%28herbal+OR+kruidboek+OR+krautbuch+OR+herbarius%29#dclid=1581010597463&p=4
Landscape	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché A118101	http://balat.kikirpa.be/object/10041340#dclid=1580989365373&p=4
Arbre nain dans la steppe	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2168.html
Landscape view of Bagnères de Bigorre with the Pyrénées in the background.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/gz4c9vwk.html?q=landscape#dclid=1581766893483&p=1
Habitants	
Kvinna. Textat på baksidan: Mauresque costume de ville	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/916106/vbg_photo_VMAA799.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Paysan taillant un arbre en fleurs	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2020903/KMSr39.html?q=doucet#dclid=1581766466323&p=1
Nils Personne (1850-1928), svensk skådespelare och regissör.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021007/_SLSA_1270_SLSA_1270_34_foto_1467.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=1
La Femme et la Famille et Le Journal des Jeunes Personnes Réunis, Février 1886 : Parfumerie Oriz	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/90402/RP_P_2009_3725.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=11
Danemark	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Photographie_81664_27.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=14
L'Amethyste z cyklu Pierres precieuses	https://www.europeana.eu/portal/en/record/2048085/U_2367.html?q=Alphonse+Mucha#dclid=1581010990653&p=1
Coins	
Vijf centimes van Antwerpen, met monogram van Lodewijk Napoleon Anvers, keerzijde met opschrift 5 cent monnaie obsidionale	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021659/M1705.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&p=1
Vz: lauwertak 5 cen; Kz: .koninkrijk-belgie**.1905	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021648/0250_M_01411m.html
Clothes	
Purse of walnut shell covered with embroidered silk, England, 1600-1650.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048213/item_074994.html?q=monnaie#dclid=1581008511479&p=66
Poppenjurkje	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_14909.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=80
Poppenschoenen (paar)	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048221/KA_1248_1.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=80
Damkofta.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048211/europeana_fashion_NMA_0053716.html?q=v%C3%AAtement#dclid=1581009045906&p=1

City	
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192784	http://balat.kikirpa.be/object/10149092#dclid=1580989365373&p=4
KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192790	http://balat.kikirpa.be/object/10149098#dclid=1580989365373&p=1
Animals	
Portrait de Don Antonio el Inglés, nain de Philippe IV	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2024913/photography_ProvidedCHO_Parisienne_de_Phographie_81495_1.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=14
Elegante Garne in fünf Farben	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048429/item_Z777PS2YTAKY6C5FQ4CGRGQBN5IB6AJM.html?q=katze#dclid=1584032979839&p=1
Animal Materia medica: Araneus	http://www.omnia.ie/index.php?navigation_function=2&navigation_item=%2F9200579%2Frdx8knwr&epid=1
Ponies for England, Libau	https://www.europeana.eu/portal/en/record/150/_REB01_____000197785.html?q=chevaux#dclid=1581765614625&p=2
Sport	
badmintonsett	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2022608/OMU_OB_70_0876.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=1
Plate in commemoration of W.G. Grace's "Century of Centuries"	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/epm8fkvm.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=2
Two Sikh men dueling with wooden swords.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/fytb73k2.html?q=sport#dclid=1580986996296&p=1
Maps	
Fossa Eugeniiana, een zeventiende-eeuw, onvoltooid kanaal tussen de Maas en de Rijn.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021646/HttpHandler_icoon_ico_file_6401701.html
Music	
Monkey playing lute from BL Harley 3469, f. 2	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=0
Female centaur from BL Royal 14 E II, f. 194	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=9
Rabbit from BL Royal 3 D VI, f. 234	https://www.europeana.eu/portal/en/explore/galleries/early-depictions-of-musical-instruments#lg=1&slide=14
Joueur de violon	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2021012/app_si_A_III_2071.html?q=personne#dclid=1581009045906&p=6
Miscellaneous	
Vas	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2048005/Athena_Plus_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_7847.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Ophelia	http://www.europeana.eu/portal/fr/record/2064116/Museu_ProvidedCHO_Nationalmuseum__Sweden_27409.html?q=ville#dclid=1580986996296&p=1
Mykytenko Vira and Peter	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/2084002/contributions_bbc7edb0_9a42_0136_2b53_6ee0af655b0.html?q=#dclid=1581009045906&p=1
gördel	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_14240.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
fodral, case@eng	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_35560.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
sten, Sten., stone@eng	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/91608/SMVK_VKM_objekt_55957.html?q=#dclid=1581009045906&p=13
Astronomy: stars in the night sky. Coloured engraving.	https://www.europeana.eu/portal/fr/record/9200579/jm9j8pbk.html?q=stars#dclid=1581011235475&p=1

II – Consignes pour l'écriture du guide de voyage

Ce document fournit des consignes pour créer un mini-guide de voyage, ou une brochure touristique sur un pays imaginaire (éléments indicatifs). Elles peuvent être adaptées pour un pays réel.

Il est nécessaire de travailler en amont sur quelques notions : une devise, une monnaie, un taux de change, un slogan, le symbolisme des couleurs (drapeau), la géographie...

L'activité peut être réalisée en groupes ou de manière individuelle, en fonction de l'âge des élèves. La classe va inventer un pays imaginaire afin de créer un mini-guide ou une brochure de voyage sur ledit pays. C'est un projet pluridisciplinaire qui met à contribution toutes les disciplines. En plus des compétences transversales ici mobilisées, cet exercice peut être utilisé en tant qu'outil d'évaluation écrite ou orale.

En outre, les exercices de groupe permettent de perfectionner les compétences sociales de base en travaillant sur le partage, la collaboration, la coopération, le débat...

Destination INCONNUE : Inventons un pays imaginaire à visiter !

Quel est son nom ?

Sur quel continent se situe-t-il ? (Est-ce un continent réel ou inventé ?)

Quelle est la capitale ?

Quelle(s) langue(s) les habitants parlent-ils ?

Combien y a-t-il d'habitants ?

Quelle est sa devise ? (par exemple, la devise de la France est « Liberté, égalité, fraternité »).

Quelle monnaie y utilise-t-on ?

Quel est le taux de change en vigueur entre notre monnaie (€) et la leur ?

1 € =

Nommez et décrivez un animal emblématique qui représente le pays.

Nommez et décrivez une plante emblématique qui représente le pays.

Quel est le sport national ? Décrivez-le.

Quelle est la religion principale ?

Décrivez brièvement le climat du pays.

Décrivez brièvement ses paysages.

Quelle est la superficie totale du pays ?

Comment peut-on se rendre dans ce pays ? (mer, terre, air)

Comment se nomme leur aéroport ?

Dessinez le drapeau national et expliquez la signification de ses couleurs.

Dessinez une carte du pays. Ajoutez-y les villes, les rivières, les massifs montagneux principaux... ainsi que les pays limitrophes (s'il y en a).

Donnez plus de détails sur l'histoire de ce pays. A-t-il déjà été en guerre ? Est-ce que différents peuples y cohabitent ? Le pays a-t-il connu de grandes évolutions historiques ? Si oui, lesquelles et pour quelles raisons ?

De quels moyens de communication le pays dispose-t-il ?

Décrivez trois activités intéressantes à faire dans ce pays. Ajoutez des détails intéressants.

Activité n° 1

Activité n° 2

Activité n° 3

Nommez trois grandes villes du pays.

Nommez six hôtels et décrivez-les (combien d'étoiles ? Y a-t-il un restaurant ? Quelle est la fourchette de prix ? etc.)







Nommez cinq restaurants et décrivez-les (menu, fourchette de prix, plats proposés, etc.)

Nous devons maintenant choisir un nom pour notre mini-guide de voyage qui donnera envie aux gens de visiter notre pays. Trouvez un slogan ou un titre accrocheur !

Nous devons maintenant illustrer notre guide de voyage et toutes les informations que nous y fournissons. Choisissez trois thèmes sur lesquels nous avons travaillé et essayez de faire un dessin, une peinture, ou une photo à partir de la base de données Europeana.

--	--	--

III – Images

<p>Découverte du site Internet Europeana.</p> <p>Sélection et impression des images.</p>	
<p>Répartition des images.</p> <p><i>En fonction de leur niveau, les élèves reçoivent 1, 2 ou 3 images.</i></p>	 
<p>Rédaction des textes à partir des images. <i>Seul, en binôme ou en groupe...</i></p> <p>Les élèves doivent laisser libre cours à leur imagination.</p> <p>Et le voyage peut commencer.</p>	  

Écriture des articles sur le
traitement de texte.



IV – Guide de voyage : bienvenue au Tichongo ! [Version française]

Tous les élèves reçoivent une version imprimée du guide qu'ils peuvent ramener chez eux.

Taille du guide : A5 (148 x 210 mm).

Vous trouverez le guide complet dans un document séparé.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - RETROSPECTIVE : LE CINEMA A TRAVERS LES EPOQUES

Titre

Rétrospective : Le cinéma à travers les époques

Auteur(e)(s)

Angeliki Kougiourouki

Résumé

Ce scénario d'apprentissage s'articule autour de l'histoire du cinéma et plus particulièrement des caméras, des affiches de films et de leur évolution historique. Après un échange initial sur les différentes façons dont les peuples cherchent, depuis très longtemps, à transmettre des informations et des messages grâce aux images, les élèves vont se rendre sur Europeana et commencer leur exploration de l'histoire du cinéma grâce à des photos des premières caméras, des vidéos reproduisant les sons des caméras et des affiches de films. Tout au long de cette rétrospective, ils vont en apprendre plus sur le rôle que le cinéma a joué, et continue de jouer, dans la vie des gens, en tant que nouvelle technique d'enregistrement et de visualisation du mouvement, et outil de transmission d'information et de divertissement.

Les exercices de ce scénario feront partie des activités d'un projet Erasmus+ et eTwinning nommé **CIAK ! (Cinema International Animations and Kids)** que les élèves de six pays, dont la Grèce, sont invités à réaliser.

À l'issue des activités, les élèves vont jouer à un quiz sur le modèle du jeu « Qui veut gagner des millions ? » et ainsi tester leurs connaissances du sujet, puis évaluer le travail collaboratif réalisé à l'aide d'un questionnaire, et enfin présenter leur travail à toute la classe et à leurs partenaires sur la plateforme du projet.

Mots clés

Cinéma, histoire du cinéma, appareils cinématographiques, affiches de films, Europeana

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Grec moderne, histoire, sciences, arts plastiques, anglais
Sujet	Retracer l'histoire du cinéma et son évolution à partir des caméras et des affiches
Âge des élèves	11-12 ans : Les élèves doivent avoir une maîtrise de la langue anglaise équivalente au niveau B1 afin de pouvoir employer la terminologie des appareils cinématographiques. S'ils ont du mal à utiliser le vocabulaire du cinéma, l'enseignant(e) peut les aider en collaboration avec l'enseignant(e) d'anglais. En effet, les élèves vont explorer l'histoire du cinéma dans leur langue maternelle, mais aussi en anglais (EMILE). Ils doivent aussi avoir une bonne maîtrise des outils numériques, afin de pouvoir préparer des présentations numériques en naviguant sur Europeana, de réaliser une chronologie des appareils, de rédiger des textes et de créer des affiches de films.

Tableau récapitulatif

Temps de préparation	L'enseignant(e) va avoir besoin d'environ 4-5 heures pour préparer les documents de travail qui comprennent les liens sur le sujet, le questionnaire et le quiz d'évaluation, ainsi que les autres supports nécessaires à la mise en commun de toutes les productions sur des outils numériques.
Temps d'enseignement	8 heures Le SA est organisé sur trois séances de deux cours consécutifs. Les deux dernières heures sont réservées aux présentations, à l'évaluation et aux commentaires. 1re et 2e heures : Visualiser le mouvement 3e et 4e heures : Exercices pratiques 5e et 6e heures : Être créatif 7e et 8e heures : Présenter, évaluer, donner son avis
Supports pédagogiques en ligne	Outils en ligne <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Google formulaires Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Manuels scolaires interactifs grecs • Caverns-YouTube • Science+ Media Museum • Wikipedia • Science Museum Group
Supports pédagogiques hors ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Papier, crayons de couleur (pour prendre des notes et dessiner des affiches de films) • Pour le phénakistiscope, le thaumatrope et les ombres chinoises : paires de ciseaux, formes et personnages tout faits, colle et bâtonnets • Pour l'appareil photographique : une boîte à chaussure en carton, une paire de ciseaux, du papier calque, du ruban adhésif noir
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinetoscope • Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyságú mozgó fényképek.) mutatványai. Este 7 óraker felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelóadás • Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes • Film Filmprojector, Le Lapiere Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam • Camera obscura • Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. • skuggspelsteater, fotografi, photograph@eng • Scene from a shadow theatre play

Tableau récapitulatif

- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)
- [Techo de los policromos de Altamira](#)

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce scénario d'apprentissage va être mis en place dans le cadre de l'enseignement primaire. Les élèves vont commencer en leçon de **grec moderne** (on trouve dans les programmes une unité entière consacrée au cinéma et au théâtre) ; puis ils élargiront leur analyse à l'**histoire** en collectant des données sur l'histoire et l'évolution des appareils cinématographiques et du cinéma en général ; grâce au cours de **sciences**, et plus précisément au module consacré à la lumière, ils vont aller plus loin en analysant la façon dont un appareil photographique fonctionne ; enfin, lors de la leçon d'**arts**, en l'occurrence les unités « arts plastiques » et « histoire de l'art », ils vont aborder les sujets « photographie-photographe » et « pop-art ». L'analyse de la profession de photographe et, par extension, de cinéaste va leur permettre de faire des expériences à partir d'appareils simples d'animation-visualisation, d'étudier le rôle des images de cinéma dans la création des œuvres de pop-art, et enfin de créer leur propre affiche de film. Les élèves vont étudier l'histoire du cinéma grâce à des ressources en ligne en langue étrangère et utiliser l'anglais dans leurs productions. Le SA va donc aussi contribuer à l'apprentissage de l'anglais.

Objectifs de la leçon

Ce scénario d'apprentissage vise à aider les élèves à utiliser la plateforme Europeana pour perfectionner leurs compétences de recherche. Ils vont en effet devoir chercher des informations sur l'histoire du cinéma à l'aide d'outils spécifiques. L'étude du kinétoscope, du cinématographe, de la *camera obscura* ou des ombres chinoises permet d'illustrer des moments importants de l'évolution du cinéma et de perfectionner les compétences des élèves dans le domaine de la communication, la collaboration et l'esprit critique.

Les élèves vont ainsi en apprendre plus sur le rôle que le cinéma a joué, et continue de jouer, dans la vie des gens, en tant que nouvelle technique d'enregistrement et de visualisation du mouvement, et outil de transmission d'information et de divertissement.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont créer un certain nombre de choses durant ce projet, en fonction du nombre d'activités mises en place.

1. Une chronologie retraçant l'évolution du cinéma
2. Un livre numérique sur la visualisation du mouvement, en grec et en anglais
3. Une exposition d'affiches de films

Approches

- Pédagogie de projet : on confie aux élèves des exercices et des problèmes concrets à résoudre ; ils travaillent en groupes.

- Apprentissage par les pairs : les élèves apprennent les uns des autres et se font des commentaires lors de la création des productions du projet.
- Apprentissage collaboratif : les élèves travaillent en groupes pour la plupart des activités de ce scénario d'apprentissage.
- Recherche et apprentissage visuel : lors de ce projet, les élèves travaillent avec des images d'appareils cinématographiques et des affiches de cinéma.
- Supports pédagogiques : dans le cadre de ce SA, ce sont principalement des ressources en ligne qui permettent d'atteindre les objectifs fixés.

Compétences du 21e siècle

Compétences d'apprentissage et d'innovation

- Créativité : on demande aux élèves de réaliser leurs propres présentations sur les appareils cinématographiques, ainsi qu'une chronologie sur l'histoire du cinéma, des affiches de films et des travaux manuels personnels
- Esprit critique : on demande aux élèves de réfléchir au rôle que le cinéma a joué, et continue de jouer, dans la vie des gens, en tant que nouvelle technique d'enregistrement et de visualisation du mouvement, et outil de transmission d'information et de divertissement
- Collaboration : les élèves doivent travailler en groupes pour la plupart des activités

Traitement de l'information, éducation aux médias et compétences technologiques

- Maîtrise des TIC : on demande aux élèves d'employer de manière efficace des outils de recherche en ligne sur Europeana et d'autres sites Internet, ainsi que d'utiliser des outils en ligne pour réaliser leurs propres créations

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
1re et 2e séance : Visualiser le mouvement (se référer au Document de travail 1)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Les élèves regardent une vidéo sur l'histoire du cinéma qui aborde les différentes méthodes de visualisation du mouvement utilisées depuis l'apparition des premières images. Ils échangent des idées sur les premiers appareils de visualisation du mouvement (grâce à l'outil Web 2.0 Mindomoo, ou le tableau de la classe) : carte heuristique. 2. Les élèves forment des équipes et commencent à explorer les photos à ce sujet sur Europeana dans le but d'étudier des exemples précis de visualisation du mouvement : Suggestions de photos sur Europeana : <ul style="list-style-type: none"> • kinetoscope • cinematograph 1 • Cinematograph 2 • film projector • film • camera obscura 1 • Lantern magic • Chinese shadows 1 	2 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
<p>3e et 4e séance : Exercices pratiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Chinese shadows 2 • Fusil photographico <p>Ils se rendent également sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Historiana, et consultent notamment deux photos parmi les sources historiques « Still photography » : 1. Camera Obscura and 14. 35mm film → Europeana et une collection de données sonores sur les projecteurs de film : <ul style="list-style-type: none"> • Super 8 Movie Projector-Reverse • Cinemeccanica projector Victoria 9 running • Fan Cinema projector • Film reels • DGB-Cinema projector <p>Tout en prenant des notes, les élèves tentent de répondre aux questions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jusqu'à quelle époque peut-on remonter grâce à ces images ? ➤ Quel type d'informations sur la visualisation du mouvement nous apportent-elles ? <p>Les élèves comparent également différentes méthodes de visualisation du mouvement et les premières images dessinées à la préhistoire sur les parois de la grotte d'Altamira pour visualiser le mouvement : livre numérique, ressource Europeana, vidéo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Des photos et des supports équivalents pourraient-ils nous raconter l'histoire du cinéma à partir de leur méthode de capture et de présentation du mouvement ? <p>Les élèves en apprennent plus sur l'histoire du cinéma dans leur langue maternelle et en anglais :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου • A very short history of cinema • History of film technology <p>Ils parcourent également la collection de ce site Internet sur la cinématographie.</p>	2 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
<p>(se référer au Document de travail 2)</p>	<p>1re équipe : elle doit faire un travail de recherche historique et créer une chronologie reprenant les grandes évolutions des appareils cinématographiques, et par extension de l'histoire du cinéma.</p> <p>2e, 3e, 4e, 5e, 6e, 7e équipes : elles doivent étudier et lister les outils et les méthodes historiques qui permettaient de projeter des images et du mouvement. Ils écrivent et présentent dans leur langue maternelle (grec) et en anglais (EMILE).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zoopraxiscope ✓ Phénakistiscope ✓ Thaumatrope ✓ Lanterne magique ✓ Ombres chinoises ✓ Fusil photographique ✓ Camera obscura 	
<p>5e et 6e séance : Être créatif (se référer au Document de travail 3)</p>	<p>Les élèves élargissent leur étude de la visualisation du mouvement et de sa projection qui partait initialement de l'évolution des machines. Ils étudient désormais les sujets suivants : « La lumière et les couleurs, et un appareil photographique simple » abordés dans l'unité sur la lumière de la classe de sciences ; ainsi que « photographie-photographe » et « pop-art » abordés dans l'unité « professions artistiques » et « histoire de l'art » de la classe d'arts plastiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La lumière et les couleurs • Un appareil photographique simple <p>Professions artistiques : photographie-photographe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop-art 1 • Pop-art 2 <p>- Après avoir analysé la première affiche de cinéma de l'histoire (accessible grâce à ce code QR), les élèves se rendent sur Europeana pour en apprendre plus sur les affiches de cinéma :</p>	2 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
		
<ul style="list-style-type: none"> • Theatre Cinema Oriental • Programme, Cinema Teatro Mazari • Programme, Hippodrome-Palace 1923 • A man on a bike • AFFISCH • Amerikanische Pop-Art <p>Les élèves forment des équipes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Un appareil photographique simple ✓ Un phénakistiscope ✓ Un thaumatrope ✓ Ombres chinoises ✓ Affiches de films <p>7e et 8e séance : Chaque groupe présente son travail en classe entière (travail manuel et affiches de films) et reçoit des commentaires de la part des autres élèves. Ils sont évalués par le biais d'un quiz numérique et remplissent des questionnaires pour donner leur avis sur le SA.</p> <p>présenter, évaluer, donner son avis</p>		

Évaluation

Les élèves jouent au [quiz](#) pour tester leurs connaissances du sujet. Ils évaluent également le projet et leur travail à l'aide d'un [questionnaire](#).

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

Lors de la mise en œuvre du scénario, les élèves ont été évalués lors de la discussion de classe. Une évaluation continue a été menée en tenant compte des critères suivants : collaboration, réalisation des tâches, état de préparation, gestion du temps, qualité des productions.

Les élèves présentent leur travail collaboratif à la classe entière et jouent au [quiz](#). Ce [questionnaire](#) peut être utilisé pour l'évaluation individuelle.

Remarques de l'enseignant(e)

Lors de la mise en œuvre du SA, j'ai senti les élèves désireux d'en apprendre plus sur les premiers appareils cinématographiques, l'histoire du cinéma et son évolution au fil des années. Pour eux, la partie la plus intéressante fut la découverte d'Europeana et de ses fonctionnalités adaptées aux élèves lors de la phase de recherche. Pendant la phase créative (les présentations sur les appareils cinématographiques dans la salle informatique ; la création d'un appareil photographique simple, d'un phénakistiscope, d'un thaumatrope et des affiches de film en classe), ils ont souligné que « *le travail de groupe implique d'échanger des opinions, de travailler ensemble et de s'entraider* ». Étudier l'histoire du cinéma grâce à Europeana et plusieurs ressources étrangères ne les a pas découragés. Ils ont demandé de l'aide à l'enseignant et ont utilisé Google Traduction. Ils ont même écrit des commentaires à ce sujet dans les questionnaires d'évaluation : « *mon meilleur souvenir c'est d'avoir terminé le projet dans deux langues [...] quand nous étudions les appareils cinématographiques et l'histoire du cinéma* ». L'une de mes priorités a été d'aider les élèves en leur fournissant des consignes sur les recherches sur la plateforme Europeana, l'étude de l'histoire du cinéma dans une langue étrangère et l'utilisation de nouveaux outils en ligne (notamment Timetoast pour créer une chronologie).

Les activités de lecture à propos de l'histoire du cinéma sur les sites en anglais et de travaux manuels ont demandé plus de temps que je l'avais imaginé. Les élèves ont eu besoin de plus de temps que prévu pour consulter les ressources, les traduire dans leur langue et préparer leurs présentations et les productions. Il a également fallu plus de temps que prévu pour créer les appareils photographiques simples et les affiches de films. Si quelqu'un souhaite mettre en place ce SA, je conseille donc de garder tout cela en tête et de prévoir plus de temps.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

Document de travail 1 :

1. Regardez attentivement la courte vidéo sur [l'histoire du cinéma](#) et échangez en binômes sur les différentes méthodes de visualisation du mouvement utilisées depuis l'apparition des premières images. Contribuez ensuite à l'échange d'[idées](#) sur les premiers outils d'images animées en utilisant l'outil Web 2.0 [Mindomo](#).
2. Formez des équipes et commencez à explorer les photos d'Europeana à partir de ces liens, pour en savoir plus sur les sujets suivants :
 - [kinetoscope](#)
 - [cinematograph 1](#)
 - [cinematograph 2](#)
 - [film projector](#)
 - [film](#)
 - [camera obscura](#)
 - [lantern magic](#)
 - [Chinese shadows 1](#)
 - [Chinese shadows 2](#)
 - [Fusil photographico](#)

Vous pouvez aussi utiliser :

- [Historiana](#) et deux photos de la collection : « **Still photography** », notamment la photo 1 : « Camera Obscura » et la photo 14 : « 35 mm film »
 - Europeana et une collection de données sonores sur les projecteurs de film :
 - [Super 8 Movie Projector-Reverse](#)
 - [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB-Cinema projector](#)
3. Échangez et prenez des notes pertinentes au sein de votre équipe en tentant de répondre aux questions suivantes :
 - Jusqu'à quelle époque peut-on remonter grâce à ces images ?
 - Quel type d'informations sur la visualisation du mouvement nous apportent-elles ?

Vous pouvez comparer ces différentes méthodes de visualisation du mouvement et les premières images dessinées à la préhistoire sur les parois de la grotte d'Altamira pour visualiser le mouvement.

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- Des photos et des supports similaires pourraient-ils nous raconter l'histoire du cinéma à partir de leur méthode de capture et de présentation du mouvement ?
4. Apprenez-en plus sur l'histoire du cinéma grâce aux pages suivantes :
 - [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
 - [A very short history of cinema](#)
 - [History of film technology](#)

Document de travail 2 :

Dans leurs équipes, les membres doivent faire comme suit.

Équipe 1 : Consultez les liens sur l'histoire du cinéma :

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

et grâce à ces informations, créez une chronologie de l'évolution de la visualisation du mouvement (vous pouvez utiliser l'outil Web 2.0 [Timetoast](#), ou du papier)

Équipe 2 : Consultez les liens consacrés au **zoopraxiscope**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Zoopraxiscope](#)
- [Eadweard Muybridge Zoopraxiscope](#)
- [Muybridge's Zoopraxiscope](#)
- [Zoopraxiscope discs](#)

Équipe 3 : Consultez les liens consacrés au **phénakistiscope**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Phenakistoscope](#)
- [Phenakistoscope](#)

Équipe 4 : Consultez les liens consacrés au **thaumatrope**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Thaumatrope](#)
- [How to make your own thaumatrope](#)

Équipe 5 : Consultez les liens consacrés à la **lanterne magique**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Magic lantern](#)
- [How to make a magic lantern](#)

Équipe 6 : Consultez les liens consacrés aux **ombres chinoises**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Shadow play](#)
- [Shadow Puppetry | A Chinese folk art](#)

Équipe 7 : Consultez les liens consacrés au **fusil photographique**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Η πρώτη φορητή κάμερα: το φωτογραφικό τυφέκιο του Étienne-Jules Marey](#)
- [Fusil photographico](#)

Équipe 8 : Consultez les liens consacrés à la **camera obscura**, apprenez-en plus et préparez une présentation en écrivant des informations en grec et en anglais. N'oubliez pas d'ajouter une image libre de droits :

- [Camera obscura](#)
- [Camera obscura-Europeana](#)

Document de travail 3 :

1. Consultez attentivement votre manuel de sciences pour comprendre comment manipuler la lumière et les couleurs, et comment créer un appareil photographique simple.
 - [La lumière et les couleurs](#)
 - [Un appareil photographique simple](#)
2. Votre manuel d'art va vous permettre d'en apprendre plus sur les professions artistiques, notamment sur : la photographie et les photographes.
Il va également vous inciter à étudier l'histoire de l'art, notamment : le pop-art
 - [Pop art 1](#)
 - [Pop art 2](#)

- Après avoir analysé la première affiche de cinéma de l'histoire grâce à l'appareil de l'enseignant(e), si vous avez besoin de plus d'informations, rendez-vous sur Europeana pour en savoir plus sur les affiches de cinéma :



- [Theatre Cinema Oriental](#)
- [Programme, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Programme, Hippodrome — Palace 1923](#)
- [A man on a bike](#)
- [AFFISCH](#)
- [Amerikanische Pop-Art](#)

3. Vous êtes maintenant prêts à travailler en équipe pour créer :
 - un appareil photographique simple
 - un phénakistiscope
 - un thaumatrope
 - des ombres chinoises
 - des affiches de cinéma(vos créations vont être exposées, tâchez de travailler avec soin).

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - « FUN WITH FLAGS » : S'AMUSER AVEC LES DRAPEAUX

Titre

« Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux

Auteur(e)(s)

Maravelaki Sofronia

Résumé

« « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux » est un scénario d'apprentissage transversal conçu pour les élèves en 7e année d'étude (13-14 ans). Ce scénario d'apprentissage s'inspire de la série télévisée célèbre préférée [The Big Bang Theory](#). Dans cette série, [Sheldon Cooper](#), chercheur en physique théorique au California Institute of Technology (Caltech), lance un podcast vidéo sur YouTube appelé « *Fun with flags* » (« S'amuser avec les drapeaux »). Pendant la série, on retrouve plusieurs [épisodes](#) au cours desquels le Dr Cooper nous invite à découvrir le monde de la vexillologie, l'étude scientifique de l'histoire, du symbolisme et de l'usage des drapeaux — ou l'intérêt porté aux drapeaux en général. L'objectif général de ce scénario est de présenter aux élèves la vexillologie, l'étude des drapeaux. Il vise également à promouvoir l'éducation à la citoyenneté en Europe, en encourageant les jeunes à interagir efficacement, réfléchir de façon critique, adopter une conduite socialement responsable et agir de façon démocratique. Il cherche à aider les élèves à comprendre l'importance d'un drapeau pour une population, ainsi que le symbolisme qui leur est attaché. Ce scénario d'apprentissage recoupe différentes disciplines du programme scolaire (géographie, TIC, arts plastiques, éducation à la citoyenneté) qui sont ici intégrées à l'enseignement de la langue anglaise (expression et compréhension orales et écrites). La maîtrise de l'anglais des élèves doit être équivalente aux niveaux A2 ou B1 du CECR. Les élèves communiquent entre eux et collaborent, travaillent en groupe, effectuent des recherches sur le sujet, comparent et confrontent leurs points de vue, parviennent à des conclusions, créent des productions numériques, s'autoévaluent et évaluent leurs pairs et publient leur travail en ligne.

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Anglais, géographie, TIC, arts plastiques, éducation à la citoyenneté
Sujet	« « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux » est un scénario d'apprentissage transversal pour le cours d'anglais langue étrangère. Ce sujet recoupe différentes disciplines des programmes scolaires (géographie, TIC, arts plastiques, éducation civique) qui sont ici intégrées à l'enseignement de la langue anglaise (expression et compréhension orales et écrites).
Âge des élèves	7e année d'étude (12-13 ans)
Temps de préparation	1 séance (45 minutes). Les élèves forment des groupes et établissent des règles de fonctionnement. L'enseignant(e) présente la plateforme Europeana aux élèves et leur explique comment utiliser correctement les ressources. L'enseignant(e) et les élèves dialoguent au sujet du patrimoine culturel et de son importance.

Tableau récapitulatif

	<p>L'enseignant(e) donne des consignes aux élèves sur les outils Web 2.0 à utiliser au cours de ce scénario d'apprentissage : Padlet, GeoPuzzle, Scrontch's Flag Designer, Canva, Giphy, Powtoon, Photo Collage.</p> <p>Les activités s'effectuent dans la salle informatique, où l'on trouve également un tableau blanc interactif.</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à connaître la plateforme Europeana • Analyser et étudier Europeana, une ressource sur le patrimoine culturel numérique • Donner des consignes sur l'utilisation de certains outils spécifiques du Web 2.0
Temps d'enseignement	4 séances : 1re et 2e séances de 90 minutes chacune ; 3e et 4e séance de 45 minutes chacune
Supports pédagogiques en ligne	<p>Vidéos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voir l'évolution de 2 000 drapeaux du monde entier en moins de 5 minutes • Épisodes de « Fun with Flags » <p>Sites Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Union européenne • Tous les pays membres de l'UE en bref • Interesting Facts for Kids about the Flags of the World • North American Vexillological Association • NAVA-Good flag, bad flag • Espace Apprentissage Europa EU <p>Outils Web 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • GeoPuzzle • Scrontch's Flag Designer • Canva • Giphy • Powtoon • Photo Collage
Supports pédagogiques hors ligne	Documents de travail imprimables
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana (Free to use images) • National flags • Ceremonial artifact: flag, national • National Flag of USA (1912-1959)

Licences

Attribution-Non-Commercial-Share Alike CC BY-NC-SA.

Intégration dans les programmes scolaires

L'éducation à la citoyenneté fait partie des programmes scolaires de tous les pays. Elle est enseignée dans les écoles selon trois approches : comme matière séparée, intégrée dans une autre matière ou dans un autre domaine d'apprentissage et comme une thématique transversale des programmes ; ces approches sont toutefois souvent combinées ([Eurydice, 2017](#)). En Grèce, c'est une matière séparée en 9e année d'étude. Lors des 7e et 8e années d'étude, elle est généralement enseignée de façon transversale ou intégrée à une autre matière (grec moderne, langues étrangères, histoire, géographie, économie domestique, etc.).

Le programme scolaire national grec pour les langues étrangères (LE) se nomme « Programme d'études unifié pour les langues étrangères » (EPS-XG). Il suit l'organisation systématique des niveaux de LE définie par le Conseil de l'Europe ([CECR, 2001](#)). L'objectif de l'EPS-XG est de promouvoir les « *multiliteracies* » (des « alphabétisations multiples ») afin que les apprenants, dans le cadre d'une progression globale, améliorent leurs connaissances linguistiques, pratiques, socioculturelles et sociolinguistiques. L'utilisation des nouvelles technologies est encouragée et s'inscrit dans une approche multimodale de l'apprentissage des LE, car les outils technologiques sont susceptibles d'améliorer la motivation et la réalisation des objectifs d'apprentissage. Ce programme d'enseignement des LE privilégie une vision centrée sur l'élève/l'apprentissage. Il cherche à différencier l'apprentissage en tenant compte des origines, besoins, préférences, parcours et méthodes d'apprentissages multiples des apprenants, et en créant des liens entre les réalités extrascolaires et la pédagogie langagière de la classe.

[Think Teen 1st Grade of Junior High School \(Beginners\)](#) est le manuel officiel utilisé pour enseigner l'anglais aux élèves en 7e année d'étude. L'objectif de la [première leçon de l'unité 1](#) est d'inciter les élèves à parler d'eux-mêmes (nom, pays, nationalité, langue) et à se faire des amis partout dans le monde (amis virtuels). Ainsi, ce scénario d'apprentissage s'intègre parfaitement dans les programmes EPS-XG puisqu'il permet d'enseigner la citoyenneté dans le cadre d'une leçon d'anglais langue étrangère et d'incorporer différentes approches comme la pédagogie de projet, l'apprentissage collaboratif, l'apprentissage centré sur l'élève, des ressources en ligne et des outils technologiques, ainsi qu'une évaluation de la réalisation des objectifs et des résultats de l'apprentissage.

Objectifs de la leçon

Objectif général

L'objectif général de la leçon est de promouvoir l'éducation à la citoyenneté chez les élèves grâce à la vexillologie. L'éducation à la citoyenneté est une discipline qui vise à promouvoir la coexistence harmonieuse et à favoriser un développement mutuellement bénéfique des individus et des communautés dans lesquelles ils vivent. Dans les sociétés démocratiques, l'éducation à la citoyenneté encourage les élèves à devenir des citoyens actifs, informés et responsables, désireux et capables de se prendre en charge ainsi que d'assumer des responsabilités pour leurs groupes à l'échelle nationale, européenne et internationale. Au regard du contexte politique actuel, tel qu'énoncé précédemment, et des dernières conclusions de la recherche en la matière, le cadre conceptuel se fonde sur quatre domaines de compétence propres à l'éducation à la citoyenneté (c'est-à-dire les domaines ayant trait aux connaissances, aux compétences et aux attitudes) ([Eurydice, 2017](#)).

Premier domaine : interagir de manière efficace et constructive avec les autres, y compris le « développement personnel » (« confiance en soi », « responsabilité personnelle » et « empathie »), « communiquer et écouter » et « coopérer avec les autres ».

Second domaine : développer un esprit critique, y compris le « raisonnement et les capacités analytiques », l'« éducation aux médias », les « connaissances et la découverte » et l'« utilisation de sources ».

Troisième domaine : agir de manière socialement responsable, y compris le « respect du principe de justice et des droits de l'homme » ; le « respect des autres êtres humains, des autres cultures et des

autres religions » ; le « développement d'un sentiment d'appartenance » ; et la « compréhension des questions liées à l'environnement et au développement durable ».

Quatrième domaine : agir démocratiquement, y compris le « respect des principes démocratiques » ; la « connaissance et la compréhension des processus, institutions et organisations politiques » ; et la « connaissance et la compréhension des concepts sociaux et politiques fondamentaux ».

Objectifs du scénario d'apprentissage :

À l'issue de la leçon, les élèves seront capables de :

- Parler de pays et de nationalités en anglais
- Repérer les pays de l'Union européenne et leurs capitales
- Placer et faire ressortir les pays européens sur une carte en ligne
- Repérer les drapeaux des pays de l'Union européenne
- Repérer et décrire des éléments clés sur les drapeaux des pays de l'Union européenne (symboles, formes et couleurs)
- Jouer sur les motifs, les symboles, les logos et l'agencement d'une œuvre d'art figurative (un drapeau)
- Créer un drapeau qui représente les élèves, en tant qu'individus et en tant que communauté unie
- Se retrouver dans leur communauté et accepter les autres

Approches

Pédagogie de projet ; apprentissage collaboratif ; apprentissage centré sur l'élève ; ludification ; supports pédagogiques : basculement des manuels aux ressources en ligne ; évaluation : « ce que tu sais faire ».




Compétences du 21e siècle


On peut soutenir le développement des compétences du 21e siècle chez les élèves en intégrant les nouvelles technologies à des matières fondamentales, des principes d'apprentissage raisonnés et des standards d'évaluation adaptés aux besoins et aux intérêts des élèves. P21 a mis en place le « [Framework of 21st-century Learning](#) » (« Le cadre de référence pour l'apprentissage au 21e siècle ») qui comprend trois ensembles de compétences, chacun composé de sous-compétences : 1. Compétences d'apprentissage et d'innovation : a) esprit critique et capacité à résoudre des problèmes, b) créativité et innovation, c) communication et collaboration ; 2. Traitement de l'information, éducation aux médias et compétences technologiques : a) capacité à traiter l'information, b) éducation aux médias, c) maîtrise des nouvelles technologies ; 3. Compétences de carrière et de la vie courante : a) flexibilité et adaptabilité, b) prise d'initiative et autonomie, c) compétences sociales et interculturelles, d) productivité et obligation de rendre compte, e) encadrement et responsabilité.









Ce scénario d'apprentissage s'inscrit dans la lignée de différentes aptitudes et compétences du 21e siècle mentionnées ci-dessus puisqu'il promeut la communication (*les élèves transmettent des idées et des messages dans une langue étrangère*) et la collaboration (*les élèves collaborent au sein de groupes afin d'atteindre un but commun*), le traitement de l'information et la maîtrise des nouvelles technologies (*les élèves font des recherches dans des ressources en ligne, téléchargent des supports numériques, sauvegardent des supports numériques pour un usage ultérieur*), la créativité (*réutiliser des supports numériques pour créer des produits originaux*), la prise d'initiative et l'autonomie (*les élèves sont motivés et à l'initiative de leur propre apprentissage*), productivité (*les élèves travaillent en collaboration pour créer un produit*), obligation de rendre compte et responsabilité (*les élèves doivent rendre compte aux membres de l'équipe et sont responsables en tant qu'équipe du résultat du projet*) et compétences sociales et civiques (*se retrouver et accepter les autres dans ces communautés que constituent la classe, l'organisation ou la nation qui partagent des croyances, des buts, des règles*).



et des lois communes ; créer un drapeau qui représente les élèves en tant qu'individus, et en tant que communauté unie travaillant de concert).




Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Séance 1		
DSI-4 – 🚩 « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux 🚩		
Activité 1 :  Introduction du sujet	<p>Les élèves regardent la vidéo suivante afin de deviner le sujet de la leçon :</p> <p>Voir l'évolution de 2 000 drapeaux du monde entier en moins de 5 minutes</p> <p>Discussion générale — classe entière</p> <p>De quoi va-t-on parler pendant ce cours ?</p> <p>Avez-vous reconnu les drapeaux de certains pays ? Lesquels ?</p> <p>Pourquoi y a-t-il autant de drapeaux différents dans le monde ?</p> <p>Objectifs :</p> <p>Regarder et comprendre une vidéo ;</p> <p>Saisir le message essentiel et l'idée centrale de ce que l'on regarde ;</p> <p>Compétences du 21e siècle :</p> <p>Esprit critique, compétences sociales et interculturelles</p>	5 min
Activité 2 : 	<p>Les élèves regardent le premier épisode de « Fun with Flags » pour découvrir le sujet en s'amusant.</p> <p>Sur quoi porte ce podcast vidéo ?</p>	5 min
Activité 3 :  Échange d'idées	<p>Discussion générale — classe entière</p> <p>Les élèves répondent individuellement aux questions suivantes en se basant sur les vidéos qu'ils ont regardées et leurs connaissances, et ajoutent des idées personnelles (<i>l'enseignant(e) écrit les réponses au tableau</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pouvez-vous citer certains symboles que l'on retrouve sur les drapeaux ? • Pouvez-vous citer certaines formes que l'on retrouve sur les drapeaux ? • Pouvez-vous citer certaines couleurs que l'on retrouve sur les drapeaux ? • Pouvez-vous citer certains animaux que l'on retrouve sur les drapeaux ? • Pouvez-vous citer les différentes parties d'un drapeau ? • Savez-vous comment on appelle l'étude des drapeaux ? • Savez-vous comment on appelle quelqu'un qui étudie les drapeaux ? • Savez-vous comment on appelle quelqu'un qui conçoit des drapeaux ? • Savez-vous comment on appelle quelqu'un qui collectionne les drapeaux ? 	10 min




Nom de l'activité	Méthode	Durée									
	<ul style="list-style-type: none"> • Savez-vous comment on appelle quelqu'un qui cherche à promouvoir certaines positions ou certains points de vue en lien avec les drapeaux ? <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiariser les élèves avec les couleurs, les formes et les symboles utilisés dans la conception des drapeaux ; • Présenter aux élèves les notions de : <ul style="list-style-type: none"> « Vexillology » (vexillologie) : l'étude des drapeaux « Vexillologist » (vexillologue) : quelqu'un qui étudie les drapeaux « Vexillographer » (vexillographe) : quelqu'un qui conçoit des drapeaux de façon professionnelle ou semi-professionnelle « Vexillophile » (vexillophile) : quelqu'un qui collectionne et expose des drapeaux « Vexillonaire » (terme anglais) : quelqu'un s'implique dans la conception et l'usage des drapeaux, ou qui cherche à promouvoir certaines positions ou certains points de vue en lien avec les drapeaux. • Répondre à des questions et savoir ordonner des idées ; <p>Compétences du 21e siècle : Communication, esprit critique, compétences sociales et interculturelles</p>										
<p>Activité 4 :</p>  <p>Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur</p>	<p>La classe est répartie en groupes de quatre élèves. Une fois les groupes formés, chacun d'entre eux s'installe en face d'un ordinateur. Chaque groupe se rend sur les sites suivants afin d'en apprendre plus sur les symboles, les formes et les couleurs utilisés dans les drapeaux.</p> <p>Universal Symbols in World Flags Symbols, Shapes and Colours World Flags Colours in Flags</p> <p>Les élèves travaillent en collaboration, prennent des notes sur le Document de travail 1 et remplissent le tableau avec les informations suivantes :</p> <table border="1" data-bbox="427 1536 1294 1767"> <thead> <tr> <th>LES COULEURS SUR LES DRAPEAUX</th> <th>LES SYMBOLES SUR LES DRAPEAUX</th> <th>LES FORMES ET DIFFÉRENTES PARTIES DES DRAPEAUX</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Le ROUGE symbolise...</td> <td>Le SOLEIL symbolise...</td> <td>Le TRIANGLE symbolise...</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Quand ils ont terminé cette activité, ils sauvegardent leurs documents sur le bureau de l'ordinateur en utilisant le nom du groupe comme nom de fichier.</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Améliorer la prise de note ; • Identifier et décrire des éléments clés des drapeaux (symboles, formes, couleurs) ; • Traiter l'information de manière critique ; 	LES COULEURS SUR LES DRAPEAUX	LES SYMBOLES SUR LES DRAPEAUX	LES FORMES ET DIFFÉRENTES PARTIES DES DRAPEAUX	Le ROUGE symbolise...	Le SOLEIL symbolise...	Le TRIANGLE symbolise...				<p>25 min</p>
LES COULEURS SUR LES DRAPEAUX	LES SYMBOLES SUR LES DRAPEAUX	LES FORMES ET DIFFÉRENTES PARTIES DES DRAPEAUX									
Le ROUGE symbolise...	Le SOLEIL symbolise...	Le TRIANGLE symbolise...									

Nom de l'activité	Méthode	Durée									
	<ul style="list-style-type: none"> • Réfléchir de manière critique à ce qu'il convient d'inclure dans le document ; • Préparer et sauvegarder un document de texte. <p>Compétences du 21e siècle : Collaboration, esprit critique, maîtrise des nouvelles technologies</p>										
<p>Activité 5</p>  <p>Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur</p>	<p>Créer un drapeau pour votre groupe</p> <p>Les élèves utilisent Scratch's Flag Designer et créent un drapeau. Ils choisissent un agencement, des ornements, des couleurs et des symboles pour leur drapeau (respectivement « <i>Division</i> », « <i>Overlay</i> », « <i>Colours</i> » et « <i>Symbol</i> »). Pour chaque caractéristique du drapeau, ils vont devoir expliquer leurs choix. Ils peuvent consulter le tableau du document qu'ils ont sauvegardé sur le bureau de leur ordinateur.</p> <p>Leur drapeau doit se conformer aux cinq principes fondamentaux de la North American Vexillological Association (NAVA), un gage de qualité.</p> <p>Faites simple : le drapeau doit être simple de sorte que même un enfant soit capable de le dessiner de mémoire.</p> <p>Utilisez des symboles porteurs de sens : les images, les couleurs et les motifs doivent correspondre à ce que symbolise le drapeau.</p> <p>Utilisez 2 ou 3 couleurs de base : utilisez au maximum trois couleurs de base qui se démarquent bien les unes des autres.</p> <p>Pas de lettres ni de blasons : n'écrivez rien ; n'ajoutez pas de blason. Démarquez-vous, ou inspirez-vous : évitez de copier d'autres drapeaux, mais jouez sur des points communs pour souligner des connexions.</p>	<p>30 min</p>									
<p>Activité 6 :</p>  <p>Présentation</p>	<p>Les élèves présentent le drapeau de leur groupe à la classe. Tous les groupes votent sur Padlet pour le meilleur drapeau et ajoutent des commentaires !</p>	<p>15 min</p>									
<p>Séance 2 DSI-4 – « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux  </p>											
<p>Activité 1 :</p>  <p>Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur</p>	<p>Les élèves se rendent sur la page Tous les pays membres de l'UE en bref pour trouver la liste des pays de l'Union européenne et leurs capitales. Ils travaillent en collaboration, prennent des notes sur le Document de travail 2 et remplissent le tableau avec les informations suivantes :</p> <table border="1" data-bbox="422 1859 1292 2038"> <thead> <tr> <th>PAYS</th> <th>CAPITALE</th> <th>TABLEAU</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GRÈCE</td> <td>Athènes</td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	PAYS	CAPITALE	TABLEAU	GRÈCE	Athènes					<p>25 min</p>
PAYS	CAPITALE	TABLEAU									
GRÈCE	Athènes										

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<p>S'ils ont assez de temps, les élèves peuvent aussi regrouper les drapeaux par forme et motif (p. ex. rayures verticales, rayures horizontales, croix, etc.). Quand ils ont terminé, ils sauvegardent leurs documents sur le bureau de l'ordinateur en utilisant le nom du groupe comme nom de fichier.</p>	
<p>Activité 2 :</p>  <p>Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur</p>	<p>L'enseignant(e) annonce à la classe qu'ils vont créer une carte des pays de l'Union européenne dans GeoPuzzle. GeoPuzzle est un outil en ligne. L'objectif est de faire glisser sur la carte la forme d'un territoire au bon emplacement. Les élèves peuvent apprendre les noms et les emplacements géographiques de chaque pays de façon ludique et s'amuser en même temps. S'ils finissent l'activité plus tôt que prévu, ils peuvent également faire un autre puzzle sur l'espace d'apprentissage Europa EU.</p> <p>Chaque groupe s'installe en face d'un ordinateur. Les élèves font un puzzle et s'amuse. Quand un groupe termine le puzzle, il fait une capture d'écran et la publie sur le Padlet de la classe.</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à naviguer sur une carte ; • Apprendre à cartographier ; • Traiter l'information de manière critique ; • Apprendre le nom des pays de l'UE ; • Apprendre le nom des capitales de l'UE ; • Publier quelque chose sur Internet ; • Sauvegarder un travail sur le bureau d'un ordinateur. <p>Compétences du 21e siècle : Communication, collaboration, esprit critique</p>	<p>20 min</p>
<p>Activité 3 :</p>  <p>Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur</p>	<p>Quand les élèves ont terminé le puzzle, l'enseignant(e) leur demande de se rendre sur la plateforme Europeana afin de chercher, trouver et télécharger des photos de vrais drapeaux (pas un aperçu ou un dessin) pour chaque pays de l'UE. Les élèves créent un dossier sur le bureau de leur ordinateur en utilisant le nom du groupe comme nom de dossier et y sauvegardent les photos. <i>Afin de télécharger et de sauvegarder les photos de drapeau, nous avons dû demander la permission au Royal Museums Greenwich — National Maritime Museum (pour plus de détails à ce sujet, consultez la section Remarques de l'enseignant(e)).</i> Les élèves se rendent sur les pages suivantes :</p> <p>Europeana Free to Use Images Europeana> National flags Europeana> Ceremonial artifact: flag, national</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire des recherches sur la plateforme Europeana ; • Faire des recherches en ligne en utilisant des critères précis ; • Télécharger et sauvegarder des images dans un dossier sur l'ordinateur. 	<p>45 min</p>

Nom de l'activité	Méthode	Durée
<p>Compétences du 21e siècle : Communication, collaboration, esprit critique, maîtrise des nouvelles technologies, capacité à traiter l'information.</p>		
Séance 3	DSI-4 – « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux  	45 min
<div data-bbox="236 680 368 801" data-label="Image">  </div> <p>Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur : Les élèves travaillent en groupe, à quatre par ordinateur Chaque groupe à un rôle différent</p>		
<p>Groupe 1 : les vexillographes</p> <p>La plupart des écoles et des universités installent des drapeaux et des bannières dans leur enceinte. C'est ainsi que le directeur et l'association des enseignants réfléchissent à un drapeau spécial pour votre établissement. Il devra représenter l'emblème, la mascotte ou les couleurs de l'établissement. Votre équipe a donc été chargée de concevoir ce drapeau. Cet emblème officiel sera publié sur le site Internet de l'établissement et flottera à l'extérieur des bâtiments, à côté du drapeau national. Ce que vous devez faire :</p> <p>Utilisez Scrontch's Flag Designer pour créer un drapeau. Choisissez un agencement, des ornements, des couleurs et des symboles pour le drapeau (respectivement « <i>Division</i> », « <i>Overlay</i> », « <i>Colours</i> » et « <i>Symbol</i> »). Pour chaque caractéristique du drapeau, vous devrez expliquer vos choix lors de la présentation — tenez donc compte de la culture, des dispositifs, des programmes et des activités de l'école, ainsi que du document que vous avez mis en ligne sur le Padlet de la classe. Votre drapeau doit se conformer aux cinq principes fondamentaux de la NAVA, un gage de qualité.</p> <p>Faites simple : le drapeau doit être simple de sorte que même un enfant soit capable de le dessiner de mémoire.</p> <p>Utilisez des symboles porteurs de sens : les images, les couleurs et les motifs doivent correspondre à ce que symbolise le drapeau.</p> <p>Utilisez 2 ou 3 couleurs de base : utilisez au maximum trois couleurs de base qui se démarquent bien les unes des autres.</p> <p>Pas de lettres ni de blasons : n'écrivez rien ; n'ajoutez pas de blason. Démarquez-vous, ou inspirez-vous : évitez de copier d'autres drapeaux, mais jouez sur des points communs pour souligner des connexions. Quand vous avez terminé, téléchargez le drapeau et publiez-le sur le Padlet de la classe.</p>		45 min
<p>Groupe 2 : les vexillologues.</p> <p>Votre équipe songe à créer un club périscolaire qui se consacrera à l'étude des drapeaux. Les membres du club doivent adorer les drapeaux</p>		

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<p>et s'intéresser à la conception, la signification et l'utilité des drapeaux, ainsi qu'à la façon dont les drapeaux servent à communiquer des idées complexes avec des couleurs et des lignes, sans avoir besoin de mots. Vous allez aussi représenter l'école lors de compétitions de vexillologie, en collaboration avec l'équipe des vexillographes. Vous allez donc devoir créer une affiche pour assurer la promotion de votre club et solliciter des adhésions. Vous pouvez utiliser des images trouvées sur la plateforme Europeana, si c'est autorisé. Sinon, servez-vous de votre imagination. Vous devez donner à votre club : un nom, des objectifs et expliquez les raisons qui doivent inciter les membres potentiels à y adhérer. Pour concevoir votre affiche, rendez-vous sur Canva, choisissez « <i>Create a design</i> », puis l'option « <i>Poster</i> ». Créez votre affiche. Quand vous avez terminé, publiez votre affiche sur le Padlet de la classe.</p>	
	<p>Groupe 3 : les vexillophiles Les vexillophiles collectionnent et exposent des drapeaux. Consultez le document sur les drapeaux des pays de l'UE triés par motifs dans le Padlet de la classe. Utilisez aussi les images trouvées sur la plateforme Europeana, si c'est autorisé. Sinon, servez-vous de votre imagination. Créez des GIF afin de montrer la collection de drapeaux de votre école. Rendez-vous sur Giphy. Identifiez-vous et créez vos GIF. Vous pouvez aussi créer un collage à partir des photos sur Photo Collage. Quand vous avez terminé, publiez vos GIF et collages sur le Padlet de la classe.</p>	
	<p>Groupe 4 : les « vexillonnaires » Un « <i>vexillonaire</i> » est une personne qui s'implique dans la conception et l'usage des drapeaux, ou qui cherche à promouvoir certaines positions ou certains points de vue en lien avec les drapeaux. En tant que <i>vexillonnaires</i>, vous allez étudier le drapeau de l'Union européenne et préparer une présentation qui doit comporter les éléments suivants : Union européenne Drapeau, symbolisme, hymne national, valeurs, monnaie, langues. Tous les pays membres de l'UE en bref Pour créer votre présentation, rendez-vous sur l'outil Web 2.0 Powtoon. Utilisez le modèle « <i>5 TIPS</i> ». Quand vous avez terminé, mettez en ligne votre présentation sur le Padlet de la classe.</p>	
	<p>Objectifs de la 3e session :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire des recherches sur la plateforme Europeana ; • Faire des recherches en ligne en utilisant des critères précis ; • Télécharger et sauvegarder des images dans un dossier sur l'ordinateur • Utiliser certains outils du Web 2.0 <p>Compétences du 21e siècle : Communication, collaboration, esprit critique, maîtrise des nouvelles technologies, capacité à traiter l'information.</p>	

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Séance 4	DSI-4 – « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux	45 min
 Présentation	Activité 1 : Présentations des groupes Chaque groupe présente son travail à la classe. Lors de leur présentation, les groupes peuvent montrer leur travail à la classe à l'aide d'un projecteur, ou sur le tableau blanc interactif. Demandez à chaque groupe de choisir un porte-parole et fixez un temps de parole maximum (5 minutes). Demandez aux porte-parole de résumer les principaux concepts qui apparaissent dans leurs travaux. Après toutes les présentations, l'enseignant(e) fait un résumé des résultats et des productions du cours. Objectifs : Faire une présentation orale Améliorer sa capacité à communiquer Compétences du 21e siècle : Collaboration, communication, prise d'initiative, productivité et obligation de rendre compte	25 min
 Compte-rendu	Activité 2 : L'enseignant(e) recueille des commentaires sur la leçon de la part des élèves, en leur posant les questions suivantes : Avez-vous apprécié la leçon ? Qu'est-ce que vous avez préféré ? Qu'est-ce que vous avez moins aimé ? Qu'avez-vous appris ? Objectifs : Recueillir des réactions de la part des élèves Évaluer la leçon Compétences du 21e siècle : Collaboration, communication, esprit critique, obligation de rendre compte	10 min
 Évaluation	Activité 3 : Les élèves évaluent les productions en votant sur le Padlet de la leçon (évaluation par les pairs). L'enseignant(e) évalue le scénario d'apprentissage selon les critères de la grille d'évaluation Europeana DSI-4 (auto-évaluation). Objectifs : Travailler sur les compétences d'évaluation Compétences du 21e siècle : Collaboration, communication, obligation de rendre des comptes	10 min

Évaluation

Évaluation par les pairs : l'évaluation par les pairs est une technique d'apprentissage collaborative selon laquelle les élèves évaluent le travail de leurs pairs et voient leur propre travail évalué par leurs pairs. Cela permet aux élèves d'avoir un retour sur la qualité de leur travail et de bénéficier d'idées et de méthodes pour s'améliorer. Au cours de ce scénario d'apprentissage, chaque équipe évalue les productions des autres équipes en votant sur le portfolio d'apprentissage numérique du scénario : ici, le Padlet de la leçon.

Auto-évaluation : des grilles d'évaluation permettent aux enseignants et aux élèves d'évaluer cette leçon selon des critères détaillés et objectifs, et de fournir un cadre d'auto-évaluation, de réflexion et d'évaluation par les pairs. Dans ce scénario, l'enseignant(e) évalue lui/elle-même le scénario d'apprentissage à l'aide de la grille d'évaluation fournie lors du cours en ligne sur Europeana d'European Schoolnet (Annexe). Les élèves utilisent la grille créée par l'enseignante destinée à évaluer la bonne réalisation des objectifs de la leçon (Annexe).

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Remarques de l'enseignant(e)

Les élèves ont apprécié la leçon. Ils ont été satisfaits de leur travail. Il manquait à certains élèves des connaissances de base dans le domaine des TIC, mais grâce à l'aide de leurs camarades et de l'enseignante, ils sont parvenus à terminer leurs exercices. Ils n'ont pas réussi à trouver tous les drapeaux des pays de l'UE sur le portail Europeana ; ils en ont conclu qu'une thématique spéciale sur les drapeaux devrait être ajoutée aux collections Europeana ! En outre, toutes les images de drapeaux trouvées par les élèves comportaient des restrictions d'utilisation liées au droit d'auteur. Nous avons donc envoyé un courriel au Royal Museums Greenwich — National Maritime Museum afin de demander la permission d'utiliser les images dans le cadre de la leçon. Le musée nous a donné la permission de les utiliser et de les télécharger gratuitement à partir de liens fournis, dans le cadre de leur licence Attribution Creative Commons, sans utilisation commerciale ni modifications possibles (CC BY-NC-ND). Les élèves se sont également beaucoup amusés pendant la leçon. Ils ont déclaré avoir appris beaucoup de choses sur les drapeaux de l'EU et la vexillologie !

COURRIEL de demande de permission pour utiliser les images de drapeaux :

Nous vous remercions pour votre demande et votre intérêt pour notre collection de drapeaux.

Vous trouverez ces images numérisées sur les sites Internet de notre photothèque et de nos collections en ligne. Le premier est un site commercial permettant d'obtenir un accord de licence, à partir duquel vous pouvez télécharger des images en basse définition gratuitement ou acheter des fichiers en haute définition. Le second — nos collections en ligne — est une plateforme de recherche ; vous noterez donc que certaines images ne sont pas de très grande qualité.

Cliquez sur les liens suivants pour voir les images que vous recherchez :

- AAA0514: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/514.html>
- AAA0529: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0529
- AAA0486: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/486.html>
- AAA0544: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0544
- AAA0535: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/535.html>
- AAA0549: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0549
- AAA0422: <https://collections.rmg.co.uk/collections/objects/422.html>
- AAA0463: http://images.rmg.co.uk/en/search/do_quick_search.html?q=AAA0463

Si les images en basse définition (72 dpi) vous suffisent, vous pouvez les télécharger gratuitement, directement à partir des liens ci-dessus, dans le cadre de notre licence Attribution Creative Commons, sans utilisation commerciale ni modifications possibles.

Notre licence Creative Commons permet les usages gratuits suivants, sans qu'aucune autre autorisation ne soit requise :

- Revues scientifiques et ONG, livres de famille autopubliés avec tirage de **moins de 1 000 exemplaires** (sauf couverture)
- Thèses universitaires et dissertations étudiantes, sans publication
- Conférences et présentations éducatives gratuites
- Sites Internet et blogs personnels, non commerciaux, à visées informatives

Veillez consulter nos modalités et conditions d'utilisation des images gratuites ici (veuillez noter que seules les collections d'objets dont le droit d'auteur a expiré sont sujettes aux modalités de la licence Creative Commons) : http://images.rmg.co.uk/en/pages/pricelist_page.html

Si vous souhaitez plutôt une image en haute définition, au format JPG, vous pouvez aussi utiliser le site Internet de notre photothèque pour y acquérir une licence et l'image correspondante. Créez un compte et faites une recherche par référence (codes AAA). Vous pourrez ensuite sélectionner l'option d'utilisation adaptée dans votre panier d'achats, puis procéder au paiement.

Si vous ne trouvez pas les photos de drapeaux en haute définition dont vous avez besoin dans notre photothèque, veuillez m'en faire part et je vous informerai des prix de ces nouvelles photos.

Je vous invite à me faire part de toute question supplémentaire.

Cordialement,

Francesca Gallo

Image Sales Coordinator

Direct +44 (0)208 312 6558

Royal Museums Greenwich

National Maritime Museum | Cutty Sark

Royal Observatory | The Queen's House

+44 (0)208 858 4422

Suggestions d'utilisations dans d'autres matières ou contextes

ÉDUCATION PHYSIQUE > Jeux Olympiques, drapeaux du monde entier, hymnes nationaux, médailles, sports, etc. (Tokyo 2020).

ÉDUCATION RELIGIEUSE > Religion (symboles religieux dans les drapeaux, drapeaux religieux)

ÉDUCATION CIVIQUE > Drapeaux de gouvernements, de mouvements pour les droits civiques

MUSIQUE > Hymnes nationaux

TIC > Programmation > Code des signaux (alphabet et chiffres)

CHIMIE > Tableau périodique des éléments

ÉCONOMIE > Euro et monnaie antérieure

HÉRALDIQUE > Conception, exposition et étude des armoiries

PHILATÉLIE > Étude des timbres et de l'histoire de la poste ; collection et goût pour les timbres et les autres produits philatéliques

CARTOGRAPHIE > Étude et création des cartes

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - PILE OU FACE : ANATOMIE D'UNE PIECE DE MONNAIE

Titre

Pile ou face : Anatomie d'une pièce de monnaie

Auteur(e)(s)

Andreas Galanos

Résumé

Ce SA porte sur les images représentées sur les pièces et billets en euro. Tout d'abord, les élèves analysent des images de pièces de monnaie issues des collections Europeana et notent ce qui y est représenté. Puis, ils analysent les deux côtés des pièces, font des recherches sur les images représentées sur la face nationale d'un pays de leur choix, puis présentent leurs conclusions. Ensuite, ils analysent la signification des constructions architecturales présentes sur les billets de banque en euro et font des recherches dans les collections Europeana sur les périodes/styles architecturaux représentés sur les différentes coupures. Enfin, pour conclure, on leur demande de créer de nouvelles séries de pièces et de billets qui s'inspirent de différents éléments de la civilisation européenne apparaissant dans les images des collections Europeana.

Mots clés

Euro, Union européenne, pièces de monnaie, billets de banque, Europe

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Histoire, grec moderne, éducation civique
Sujet	Pièces de monnaie et billets de banque en euro
Âge des élèves	14-15 ans (ou plus) Si le SA est mis en place en anglais, le niveau B1 est requis en raison de la complexité des activités et de la difficulté du vocabulaire utilisé. Dans tous les cas, les élèves doivent avoir de très bonnes compétences numériques pour pouvoir participer activement aux activités.
Temps de préparation	Il est possible que les élèves aient besoin d'une ou deux heures de cours pour apprendre à utiliser les différents outils en ligne, s'ils ne les connaissent pas déjà. Ces heures peuvent également servir à familiariser les élèves avec les collections Europeana et les licences Creative Commons. L'implication de l'enseignant(e) de TIC peut à cet égard être nécessaire. L'enseignant(e) va avoir besoin de quelques heures, chez lui/elle, pour préparer le questionnaire et le quiz d'évaluation, les Padlets et tous les autres supports nécessaires au bon déroulement des activités.
Temps d'enseignement	2-8 heures de cours Le SA est organisé sur trois séquences de deux cours consécutifs. La première séquence couvre les activités #1 et #2, la seconde l'activité #3 et la troisième l'activité #4. En fonction des objectifs fixés, on peut choisir de mettre en œuvre

Tableau récapitulatif

	une ou plusieurs de ces séquences. Les deux dernières heures de classe sont réservées aux présentations et à l'évaluation.
Supports pédagogiques en ligne	Outils en ligne <ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Thinglink Ressources : <ul style="list-style-type: none"> • Historiana
Supports pédagogiques hors ligne	<ul style="list-style-type: none"> • pièces de monnaie et billets de banque en euro • papier, crayons, etc. (si les élèves préfèrent travailler sur les nouvelles séries de pièces et de billets à la main).
Ressources Europeana utilisées	Faites des recherches à l'aide de mots clés comme : <ul style="list-style-type: none"> • Coins • Banknotes • Baroque • Romanesque • Gothic Expositions : <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau • Art Nouveau. A Universal Style • The Inspiration of nature. Faces of Europe: chapter four • Painting Modern Lives • Revolution and war • European Sport Heritage. From the Olympic Games to the Champions League • Explore the World of Musical Instruments

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce SA adopte une approche transversale qui associe des objectifs propres à trois matières différentes des programmes scolaires grecs de la 9^e année d'étude. **Grec** : il existe une unité entière sur l'Union européenne. On y trouve notamment un texte sur les images représentées sur les billets de banque en euro. **Éducation civique** : il existe une unité entière dédiée à l'Union européenne et ses fonctions. **Histoire** : les élèves vont devoir dessiner de nouvelles pièces et de nouveaux billets et les orner de représentations d'événements historiques européens datant de 1815 à nos jours — la période couverte par les programmes scolaires de cette année d'étude. Les élèves peuvent choisir d'autres aspects de la civilisation européenne pour illustrer leurs créations (sciences, paysages, etc.) ; le SA pourra donc aussi faire intervenir d'autres matières, comme la géographie, la physique, etc.

Objectifs de la leçon

Ce projet vise à familiariser les élèves avec l'euro, la monnaie officielle de 19 des pays européens. À l'issue de la leçon, les élèves doivent :

- a) comprendre que les images représentées sur les pièces ont une signification idéologique et culturelle,
- b) réaliser que les pièces en euro ont deux faces : l'une commune et l'autre nationale,
- c) être capables d'expliquer la signification des images représentées sur les billets de banque en euro,
- d) reconnaître les styles architecturaux européens représentés sur les différentes coupures.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont créer un certain nombre de choses durant ce projet, en fonction du nombre d'activités mises en place :

- a) des présentations au sujet des images représentées sur la face nationale des pièces de monnaie de différents pays
- b) des Padlets comprenant des images de constructions européennes dans différents styles architecturaux (les différents styles représentés sur les coupures en euro)
- c) de nouvelles séries de pièces et de billets en euro (réalisées sur ordinateur ou à la main) (qui s'inspirent de différents éléments de la civilisation européenne)

Approches

Pédagogie de projet : on confie aux élèves des exercices et des problèmes concrets à résoudre ; ils travaillent en groupes.

Apprentissage collaboratif : les élèves travaillent en groupes pour la plupart des activités de ce scénario d'apprentissage.

Approche ludo-éducative : l'activité finale et son scénario fictif ajoutent une touche ludique au projet et permettent aux élèves d'apprendre en s'amusant.

Recherche et apprentissage visuel : lors de ce projet, les élèves travaillent principalement sur les images présentes sur les pièces et billets, ou des images numériques.

Supports pédagogiques : dans le cadre de ce SA, ce sont principalement des ressources en ligne, plutôt que des manuels, qui permettent d'atteindre les objectifs fixés.

Compétences du 21e siècle

Compétences d'apprentissage et d'innovation

- Créativité : on demande aux élèves de créer leurs « propres euros » en mobilisant leur créativité personnelle.
- Esprit critique : on demande aux élèves de réfléchir aux significations des images représentées sur les pièces et les billets, de l'idéologie et des valeurs sous-jacentes ainsi promues.
- Collaboration : les élèves doivent travailler en groupes pour la plupart des activités.

Traitement de l'information, éducation aux médias et compétences technologiques

- Maîtrise des TIC : on demande aux élèves d'utiliser plusieurs outils en ligne, ainsi que des ressources numériques pendant les activités.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Activité #1 (recherche) : Images représentées sur les pièces de monnaie et les billets de banque	<p>L'enseignant(e) introduit brièvement le sujet, puis les élèves cherchent des images de pièces et de billets dans les collections Europeana.</p> <p>Après avoir étudié plusieurs images, ils dressent sur une feuille de papier une liste de ce qui y est représenté : visages de monarques, animaux, symboles nationaux, plantes, paysages, etc. La classe entière échange sur l'importance de ces représentations et les raisons qui ont motivé ces choix. Ensuite, on demande aux élèves de sortir de leurs poches les pièces qu'ils ont peut-être sur eux et de les examiner sous toutes les coutures. Grâce à cela, les élèves vont réaliser que toutes les pièces ne viennent pas du même pays et que chaque pays a choisi des représentations différentes.</p>	20 min
Activité #2 (travail de groupe, recherche, présentation) : les pièces en euro	<p>Les élèves sont répartis en groupes. Un pays de la zone euro est attribué à chaque groupe. Les élèves font des recherches sur les images représentées sur la face nationale des pièces du pays, puis présentent leurs conclusions. Ils peuvent utiliser à cet effet PowerPoint, Windows Movie Maker et Thinglink.</p>	70 min
Activité #3 (travail de groupe, recherches) : les billets de banque en euro	<p>On demande aux élèves d'observer les images représentées sur les billets de banque en euro. Ils analysent les constructions représentées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Que représentent les fenêtres et les ponts ?</i> • <i>Ces valeurs sont-elles importantes pour l'UE ?</i> • <i>Choisiraient-ils d'autres symboles ?</i> <p>Ils sont répartis en sept groupes ; chaque groupe reçoit une coupure. Chaque groupe fait des recherches pour trouver la période/le style architectural européen représenté sur la coupure qu'on lui a attribué, puis présente des constructions de cette période/ce style venant de toute l'Europe sur un mur Padlet.</p> <p>5 euros : classique 10 euros : roman 20 euros : gothique 50 euros : Renaissance 100 euros : baroque et rococo 200 euros : architecture « verre et acier » 500 euros : architecture moderne du 20e siècle [depuis le 27 avril 2019, les banques centrales nationales de la zone euro ont cessé d'émettre ces coupures, mais elles continuent d'avoir cours légal et d'être utilisées comme moyen de paiement.]</p>	90 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<p>Pour cela, les groupes peuvent parcourir les collections Europeana en utilisant des mots clés : baroque, roman, gothique... afin de trouver des images pertinentes.</p> <p>Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baroque • Romanesque • Gothic <p>Ils peuvent également utiliser les expositions suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art Nouveau • Art Nouveau — a Universal Style 	
<p>Activité #4 (travail de groupe, production finale) : concours fictif</p>	<p>L'activité finale doit ajouter une touche ludique au projet. Les élèves doivent suivre le scénario fictif suivant : « L'UE a décidé de redessiner tous les billets et toutes les pièces en euro. Vous pouvez créer vos propres versions et participer au concours ». Chaque groupe crée une série entière de billets et de pièces, en s'inspirant de différents éléments de la civilisation européenne : sports, sciences, arts, musique, histoire, littérature, nature. Pour cela, on leur demande d'utiliser différentes applications de retouche photo, par exemple VSCO, ou tout autre outil de retouche qui leur permettra d'insérer des photos de visages, de paysages, ou de peintures sur les pièces et les billets actuels, à partir de leur smartphone. Si leurs compétences numériques ne sont pas suffisantes, ils peuvent dessiner leurs versions en s'inspirant des photos qu'ils ont sélectionnées.</p> <p>Les images peuvent être tirées des expositions Europeana suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • The Inspiration of Nature • Painting Modern Lives • Revolution and War • European Sport Heritage • Explore the World of Musical Instruments <p>S'ils choisissent de travailler sur des événements historiques, ils pourront trouver de l'inspiration sur Historiana. L'enseignant(e) doit alors attirer l'attention des élèves sur la question du droit d'auteur et inviter les élèves à utiliser des images qui peuvent être partagées et modifiées à condition d'indiquer l'attribution nécessaire.</p>	<p>90 min</p>
<p>Évaluation</p>	<p>Les groupes présentent leurs créations à la classe et reçoivent des commentaires de la part des autres élèves.</p> <p>Ils sont évalués à l'aide d'un quiz numérique et remplissent un questionnaire pour donner leur avis sur le SA.</p>	<p>90 min</p>

Évaluation

Les groupes sont évalués lors d'une discussion de classe en fonction des productions réalisées lors de chaque activité, en tenant compte des critères suivants :

Collaboration : Tous les membres ont-ils contribué au travail de groupe ? Les décisions ont-elles été prises de façon collaborative ? Les responsabilités ont-elles été partagées ?

Réalisation du travail : Le groupe a-t-il atteint tous les objectifs fixés ? Les délais impartis ont-ils été respectés ?

Qualité de la production : Les consignes ont-elles été suivies ? Le travail produit est-il créatif ? L'attribution Creative Commons a-t-elle été respectée ?

Ce bref quiz peut être utilisé pour une évaluation individuelle (les bonnes réponses sont en vert) :

Quiz d'évaluation													
<p>✚ Les deux côtés des pièces sont-ils les mêmes dans toute l'UE ?</p> <p>Oui Non</p>													
<p>✚ Que représentent les ponts représentés sur les billets de banque en euro ?</p> <p>a. les évolutions technologiques b. la collaboration et la communication c. la croissance financière</p>													
<p>✚ Associez chaque coupure en euro (colonne A) au style architectural européen représenté correspondant (colonne B).</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">A</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">5 euros</td> <td style="text-align: center;">baroque</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10 euros</td> <td style="text-align: center;">gothique</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">20 euros</td> <td style="text-align: center;">classique</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">50 euros</td> <td style="text-align: center;">Renaissance</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">100 euros</td> <td style="text-align: center;">roman</td> </tr> </tbody> </table> <p>[réponses : 5=classique, 10=roman, 20=gothique, 50=Renaissance, 100=baroque]</p>		A	B	5 euros	baroque	10 euros	gothique	20 euros	classique	50 euros	Renaissance	100 euros	roman
A	B												
5 euros	baroque												
10 euros	gothique												
20 euros	classique												
50 euros	Renaissance												
100 euros	roman												
<p>✚ Quelle est, selon vous, la création la plus intéressante parmi les « nouveaux euros » de vos camarades ? Pourquoi ? (50-60 mots)</p>													

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

Les élèves ont dû donner leur avis sur la mise en œuvre de ce scénario d'apprentissage en répondant au questionnaire suivant :

<https://www.surveymonkey.com/r/SVFPXV3> (traduit en anglais)

Remarques de l'enseignant(e)

J'ai été ravi de la mise en place du SA, car les élèves ont tous trouvé le projet très intéressant et déclaré avoir appris de nouvelles choses. Mon objectif principal était de les faire réfléchir à l'idéologie sous-jacente dans les images représentées sur les billets de banque et les pièces de monnaie, et de leur demander d'examiner les pièces et les billets qu'ils utilisent quotidiennement à travers ce prisme. J'ai été impressionné par la qualité et la vivacité du dialogue sur les choix opérés par les différents pays européens sur la face nationale des pièces en euro. J'ai été particulièrement heureux de voir que les élèves semblaient prendre beaucoup de plaisir pendant l'activité : ils ont pu laisser libre cours à leur créativité en créant le « nouvel euro » et ont clairement saisi cette occasion. Cette activité a donné un côté ludique au projet. Dans l'ensemble, la mise en œuvre s'est bien passée. Certaines activités n'ont pas pu être terminées pendant le cours et ont donc dû être poursuivies à la maison. C'est le seul problème que nous avons rencontré. Les activités #2 et #4 ont notamment demandé plus de temps que prévu en amont. Les élèves ont eu besoin de plus de temps pour parcourir les ressources, puis pour créer leurs présentations et leurs productions. Si quelqu'un souhaite mettre en place ces activités, je conseille donc de garder cela en tête et de prévoir plus de temps.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - HISTOIRES DE RADIO

Titre

Histoires de radio

Auteur(e)(s)

Theodora S. Tziampazi

Résumé

Ce scénario d'apprentissage associe deux communautés européennes ([European School Radio](#) et [Teaching with Europeana](#)) pour inciter les élèves à en apprendre plus sur la radio, à produire un contenu radiophonique et à participer à une émission. En l'occurrence, les enfants créent ici une [chanson](#) de façon collaborative et participent à une émission de radio. En outre, ils font des recherches, organisent, et visualisent des informations sur la radio pour imaginer son évolution future. On les incite à réfléchir de façon critique au rôle de la radio dans nos vies, ainsi qu'à nos besoins de communication et d'expression grâce aux médias et communautés.

Mots clés

Radio, histoire de la radio, chanson, émission de radio, communautés européennes

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Langue, musique, TIC, arts plastiques, anglais
Sujet	Radio
Âge des élèves	11-12 ans
Temps de préparation	4 heures (pour le créateur — très peu de préparation pour une mise en œuvre partielle. Plus d'information dans la section « Remarques de l'enseignant(e) »).
Temps d'enseignement	16 heures (environ 5 heures pour la personne qui assure la mise en œuvre. Plus d'information dans la section « Remarques de l'enseignant(e) »).
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • http://www.youtube.com/ • https://www.tiki-toki.com/
Supports pédagogiques hors ligne	Papier, crayons de couleur, un instrument de musique (j'ai utilisé un ukulélé), documents de travail
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Radio Nikola Tesla 2 – changing Frequency • Analog Radio • Produktfoto av en radio • search for ραδιογραμμόφωνο • B&O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM • bolig • Elforsyning, reklame, B & O radio

Tableau récapitulatif

- [En liten jente sitter i en stol og en Radionette radio står på en liten hylle bak henne](#)

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Les programmes scolaires grecs nous permettent de mettre en place des projets transversaux et thématiques. Le manuel du cours de grec de la 6^e année d'études, par exemple, comprend une unité nommée « Appareils ». Dans le cadre d'une de ses activités, les élèves doivent faire des recherches sur l'histoire et l'évolution d'un appareil (p. ex. la radio).

Objectifs de la leçon

À l'issue de la leçon, les élèves doivent avoir acquis des connaissances sur la radio, produit un contenu radiophonique (une chanson), participé à une émission de radio, réfléchi de façon critique au rôle et au futur de la radio.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont produire une chanson, une affiche, une chronologie numérique et un triptyque. Ils vont discuter de différents sujets liés à la radio.

Approches

Pédagogie de projet, apprentissage collaboratif, supports pédagogiques : basculement des manuels aux ressources en ligne.

Compétences du 21^e siècle

Traitement de l'information, éducation aux médias et compétences technologiques ; compétences d'apprentissage et d'innovation — les 4 C (esprit critique, communication, collaboration, créativité).

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Diffuser sur European School Radio — Créer une production radiophonique	Le concours musical Make it Heard 2020 — avec sa chanson thème <i>Sending out an SOS – We embrace earth</i> —, organisé dans le cadre du 7^e Student Radio Festival et de la European School Radio , a fait naître un authentique projet qui nous a rapprochés du monde de la radio en faisant de nous des créateurs de contenu radiophonique. Les élèves et les enseignants ont coopéré pour composer, écrire des paroles, chanter et enregistrer. De ce processus est née une chanson, <i>There is no planet B</i> , que notre école a présentée au concours. Ce travail est accompagné d'une	10 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<p>production visuelle, sous la forme d'un clip vidéo. Sous la vidéo, dans la description, vous trouverez davantage d'information sur le plan de cours de ce projet, ainsi que des remerciements adressés aux collègues avec qui j'ai travaillé pour le mettre en place.</p>	
Écoute critique	<p>Notre école a également pris part au processus d'évaluation des chansons. L'équipe organisatrice nous a en effet fourni des documents pilotes d'accompagnement, des suggestions de ressources pédagogiques et des grilles d'évaluation pour inciter les élèves à se lancer dans une démarche d'écoute critique. En annexe, vous trouverez un exemple de critères d'évaluation et des votes des élèves après l'écoute des créations présentées par les autres écoles. À cette occasion, les élèves ont aussi pu travailler sur les moyennes (maths). L'enseignant(e) de musique a contribué à cette activité.</p>	1 h
Savoir capter l'attention — un coup d'œil au passé	<p>C'est une activité de transition qui s'appuie sur l'expérience accumulée dans des projets antérieurs pour se plonger dans le monde de la radio, grâce au patrimoine culturel numérique. Autrement dit, c'est un pont jeté entre deux communautés européennes (European School Radio et Teaching with Europeana). Les élèves ne savent pas à quoi s'attendre (on ne leur annonce pas : « Aujourd'hui les enfants, nous allons travailler sur la radio »), car l'enseignant(e) veut créer un effet de surprise dans cette partie. Cette activité recherche la stimulation en créant des connexions.</p> <p>On passe deux enregistrements sonores d'Europeana, puis on demande aux élèves de comprendre/deviner ce qu'ils écoutent.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1er son • 2e son <p>À moins qu'ils n'arrivent à résoudre l'énigme (c'est peu probable), on leur explique que ce sont des changements de fréquence radio. Ensuite, ils comparent cela à la façon dont on change de fréquence radio sur un smartphone, un ordinateur portable, ou la radio d'une voiture.</p> <p>Puis, on leur présente quelques images d'Europeana, en cachant les légendes et les titres.</p> <p>Qu'est-ce que ce meuble ? et celui-ci ?</p> <p>À nouveau, on leur explique ce que sont ces objets.</p>	10 min
Triptyque	<p>Comment la radio va-t-elle évoluer dans le futur ? Les élèves imaginent des évolutions futuristes, ou s'interrogent sur la place prise par cette technologie dans les médias intégrés à l'époque d'Internet, des appareils intelligents...</p>	20 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<p>On leur donne un triptyque où apparaissent des versions anciennes et actuelles de radios. On leur demande de créer une troisième version : la radio du futur.</p> <p>Le « passé » est une image ancienne de radio trouvée sur Europeana.</p> <p>Le « présent » est une capture d'écran d'une application de radio. Le document de travail est en annexe.</p>	
Histoire de la radio	<p>La classe est répartie en groupes pour réaliser une présentation sur l'évolution de la radio à travers les époques. Ils doivent créer une chronologie en mobilisant leurs compétences numériques : https://www.tiki-toki.com/. Ils sont laissés libres dans leurs recherches. Quelques suggestions de contenus : cet article ou ce travail effectué par d'autres élèves.</p>	3 h
À l'antenne	<p>Les élèves sont invités à parler à l'antenne (en direct), ou à s'enregistrer dans un podcast pour parler de leur expérience de composition de la chanson. L'enseignant(e) évoque également le projet pour le faire connaître sur une station de radio locale.</p>	20 min
Les sentiments et la radio : hier et aujourd'hui	<p>Cette activité explore les dimensions sociales, psychologiques et récréatives de l'écoute de la radio.</p> <p>Hier... :</p> <p>Sur Europeana, on trouve des images anciennes à présenter à la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Image 1 • Image 2 • Image 3 <p>On encourage les élèves à les commenter.</p> <p>... et aujourd'hui :</p> <p>On demande aux élèves de jeter un œil à la page d'accueil et à la section « about » (« à propos ») du site European School Radio. Ils parcourent le site et discutent en binômes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les mots clés qui vous permettent de décrire votre expérience d'ESR ? • Que ressentez-vous ? Comment compareriez-vous ce sentiment à celui représenté dans les images précédentes ? <p>Créez maintenant une affiche contenant des mots clés et des dessins représentant les sensations associées à la radio (p. ex. une présence, de la joie, la musique, l'excitation, la communication...).</p>	30 min
Réflexion : Communautés et communication pour le changement	<p>C'est un dialogue final qui nous permet de nous interroger sur nos outils et ressources tirés de deux communautés éducatives européennes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le message de votre chanson est-il important ? • Qu'avez-vous ressenti quand vous l'avez publiée ? Quand elle a été republiée dans de grands médias locaux ? Quand vous avez reçu des commentaires de la part de nombreux auditeurs ? • Étiez-vous curieux à l'idée de découvrir le travail d'autres élèves ? • Est-ce important de participer à de tels projets collaboratifs ? 	20 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
<ul style="list-style-type: none"> • Est-ce utile de découvrir un site sur le patrimoine culturel et d'en apprendre plus sur le passé ? • Est-ce utile de partager ce que nous réalisons avec d'autres enseignants ? <p>Les enfants peuvent s'exprimer librement et réfléchir de façon critique au contexte et à l'avenir de ce SA.</p>		

Évaluation

L'évaluation se fonde sur les productions réelles créées et terminées par les élèves et sur les discussions en classe qui permettent de mesurer la contribution de chaque équipe. Une évaluation formative est mise en place pendant tous les moments de création : les productions en cours sont retravaillées et améliorées. J'ai par exemple entendu : « On devrait changer cette phrase » (écriture des paroles); « ça ne fonctionne pas, on devrait changer le numéro pour synchroniser » (programmation des animations en Scratch).

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

Les élèves ont pris des décisions lors de toutes les étapes de la composition de la chanson et de la création de la vidéo. Ils ont été très enthousiastes et actifs pendant le projet, car il avait du sens pour eux. Ils n'ont pas cessé de parler de leur chanson autour d'eux et de la chanter à voix haute. Ils se sont aussi intéressés aux communautés que nous avons rejointes. La phase finale de réflexion leur a donné l'occasion de faire des commentaires.

Remarques de l'enseignant(e)

S'appuyer sur des ressources émanant d'initiatives renforçant le sentiment d'appartenance à une communauté (nationale, européenne, internationale) a toujours été un objectif pour moi en tant qu'enseignante. En outre, l'expérience présentée ci-dessus trouve son origine dans un projet associé à un événement précis, dans le temps et l'espace, qui a finalement été prolongé pour explorer plus en profondeur le sujet de la radio. Je recommande à ceux qui souhaiteraient s'inspirer de ce SA de sélectionner certaines activités indépendantes — qui ne dépendent pas de cet événement précis — ou de trouver des occasions susceptibles de remplacer notre participation au concours musical par une autre émission de radio (ou même par une autre chanson, pas forcément composée dans le cadre d'un concours). En tant qu'enseignante, j'ai eu la chance de pouvoir coopérer avec des collègues passionnés lors des activités 1 et 2, sans quoi les résultats n'auraient pas été les mêmes (Yannis Vamvakas, Antonia Vacharakidou). Malheureusement, certaines parties du scénario n'ont pas pu être mises en place à cause de la fermeture des écoles due à la menace de la COVID-19.

Sur l'activité « triptyque » : puisque nous étions en période de « distanciation sociale » (ou plutôt « physique »), j'ai invité mes élèves à partager leurs idées par courriel. Certains d'entre eux ont pris une photo d'un texte écrit à la main, d'autres ont écrit à l'aide d'un traitement de texte. L'un d'entre eux s'est essayé à créer une présentation sur ordinateur. Ils m'ont également envoyé des images de radios imaginaires ou de radios spéciales trouvées chez eux (se référer à l'annexe).

Je souhaiterais enfin citer une autre activité qui m’a permis de maintenir le contact en ligne : elle n’est pas directement liée au SA, mais je pense qu’il est utile de la mentionner ici puisqu’elle a été utilisée comme activité « d’échauffement » pour que les élèves restent positifs pendant la quarantaine. C’est un outil numérique convivial et collaboratif que j’ai utilisé avant de leur demander de partager leurs idées sur la radio du futur. Sans cette introduction en douceur (à consulter [ici](#)), leurs idées n’auraient peut-être pas été aussi nombreuses et riches.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d’objets numérisés, provenant des collections de musées, d’archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s’agit de la quatrième édition d’un projet aux excellents résultats en matière d’accès, d’interopérabilité, de visibilité et d’utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l’Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l’objectif d’EUN est de promouvoir l’innovation dans les domaines de l’enseignement et de l’apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l’Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d’agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe 1

2e activité — documents d'évaluation (trouvés [ici](#))

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνομηθίους μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεσαι το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)

Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας (από 1 έως 5)					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήχου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	2	2	2	1	2	2,6
2	2	2	2	2	2	2,6
3	2	2	2	2	2	2,6
4	2	2	2	2	2	2,6
5	4	2	2	2	2	2,6
6	4	2	2	2	2	2,6
7	2	2	2	2	2	2,6
8	2	2	2	2	2	2,6
9	2	2	2	2	2	2,6
10	4	3	3	2	2	3,0

Φύλλο Αξιολόγησης Τραγουδιών

2020
Κάν' το ν' ακουστεί!

Η γνώμη μου έχει αξία !

Ακούω κριτικά και αξιολογώ τους συνομηθίους μου

Ακούστε προσεκτικά τα τραγούδια της κατηγορίας στην οποία διαγωνίζεσαι το σχολείο σας και αξιολογήστε τα με βάση τα παρακάτω κριτήρια. (Βαθμολογήστε με κλίμακα 1 – 5 με άριστα το 5)


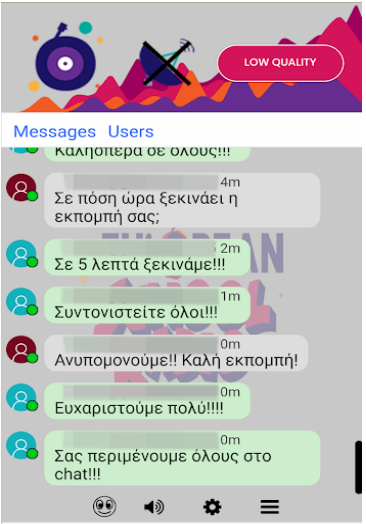
Αριθμός Συμμετοχής	Κριτήρια βαθμολογίας (από 1 έως 5)					Μέσος Όρος
	Στίχος	Σύνθεση	Ερμηνεία	Ποιότητα ήχου	Ενοχολογία / τεχνικές ασάφειες	
1	1	3	2	4	2	2,6
2	2	3	2	4	2	2,6
3	2	3	2	4	2	2,6
4	4	2	2	2	2	2,6
5	2	2	2	2	2	2,6
6	2	2	2	2	2	2,6
7	2	2	2	2	2	2,6
8	2	2	2	2	2	2,6
9	2	2	2	2	2	2,6
10	2	2	2	2	2	2,6

Οδηγίες για να μπούμε να ακούσουμε τα τραγούδια:

- Χρησιμοποιήστε με κινητό ή tablet τον παρακάτω κωδικό QR. Εναλλακτικά εάν θέλαμε να δουλέψουμε από υπολογιστή αναζητήστε κάποιον φυλλομετρητή (πχ chrome) και κατόπιν πληκτρολογήστε στη διεύθυνση <http://europeanschoolradio.eu/ai/contest2020>
- Διαλέξτε την επιλογή 'Είμαι μαθητής', και συμπληρώστε τον κωδικό του σχολείου μας 769557

Annexe 2

Triptyque (4e activité) :

Passé	Présent	Futur
<p>B&O Master de Luxe 513 K Radio AM-FM — https://www.europeana.eu/portal/record/2058618/object_KUAS_7694734.html</p> <p>Kulturarvsstyrelsen – https://www.kulturarv.dk/musam/VisGenstand.action?genstandId=5860064</p> <p>CC BY – http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/</p> 	 <p>Application European School Radio</p> <p>European School Radio est la première radio scolaire qui diffuse 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 à partir sur site : http://europeanschoolradio.eu</p> <p>Grâce à l'application mobile officielle d'ESR, vous pouvez écouter en direct des programmes quotidiens et discuter avec d'autres auditeurs.</p> <p>Vous pouvez lancer la lecture, mettre sur pause et couper le son du flux radio, et bien entendu opter pour une qualité élevée ou plus basse.</p> <p>Sur European School Radio, vous trouverez des contenus radio abordant différents sujets (éducation, environnement, musique, divertissement, etc.).</p> <p>Toutes les émissions ont été créées dans des écoles grecques et européennes.</p>	

Annexe 3

Triptyque (réalisé en ligne)

Les enfants proposent des idées sur le futur de la radio

- La radio du futur sera incroyable. Ce sera une montre-bracelet multifonction. Quand on dira « activer la radio », toutes les stations disponibles s'afficheront et l'on pourra sélectionner celle de son choix vocalement. Mais ce n'est pas tout ! Elle vous transférera sous la forme d'un hologramme (p. ex. dans une rencontre sportive, un concert) et vous pourrez assister à cet événement sous plusieurs angles. J'ai hâte !
- J'ai lu quelque chose sur le futur de la radio. Des ingénieurs américains ont créé une radio qui utilise la transpiration humaine comme source d'énergie pour recharger sa batterie. La batterie ressemblera à un pansement, elle sera molle et accrochée à la peau. Ce sera donc bien plus qu'un appareil mobile. Ce sera un appareil intégré à soi.
- Je pense que les radios ressembleront à une puce sur nos vêtements. On pourra les allumer vocalement et de petits cercles, comme des balles, en sortiront pour que l'on puisse écouter des chansons, les dernières informations et d'autres choses que l'on n'a pas encore imaginées, mais que l'on pourra écouter à la radio dans le futur ! Allez savoir !
- Elle ressemblera à un disque, avec des pieds, et pourra se déplacer et danser ! On pourra l'activité en frappant dans ses mains. Elle chantera et discutera avec vous. Elle détectera aussi vos émotions et la musique jouée changera en conséquence. Elle ressemblera à une boule disco, avec des lampes colorées. Elle aura assez de mémoire pour télécharger des chansons.
- J'imagine une radio que tout le monde pourra acheter, car elle ne coûtera qu'un euro. Elle aura un écran, comme une télévision. Elle sera toute petite et très résistante.

La radio traduira instantanément et automatiquement les langues émises par les haut-parleurs directement dans la langue de l'auditeur. Certaines fonctionnalités seront basées sur les goûts de l'auditeur. On y trouvera des applications téléchargeables comme « Radiomoto », où l'on retrouvera des interviews de fans de moto, et « Radiobag » qui diffusera des informations et des émissions sur les sacs. La radio aura un nom japonais et ne requerra que quelques mégaoctets pour fonctionner.

Photos des élèves :



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - UN MONDE SANS PLASTIQUE ?

Titre

Un monde sans plastique ?

Auteur(e)(s)

Angela Lucia Capezzuto

Résumé

Ce scénario d'apprentissage peut s'intégrer aux classes de langues étrangères de la fin du cycle secondaire depuis l'ajout par le ministère de l'Éducation italien de l'éducation civique dans les recommandations des programmes scolaires. Puisque l'année 2020 a aussi été placée par l'Union européenne sous le signe du changement climatique, de l'environnement et de la durabilité, ce scénario d'apprentissage cherche à inculquer aux élèves des connaissances solides sur les facteurs qui déterminent l'impact environnemental. Ils vont en apprendre davantage sur les comportements pernicioseux en matière d'utilisation du plastique, sur la réduction de l'utilisation, la réutilisation et le recyclage de ce matériau, afin de contribuer à rendre le monde meilleur. Ils vont découvrir à quoi ressemblait le monde avant l'avènement du plastique, ce qu'est le plastique, comment réduire son utilisation et quels sont ses substituts. Ils vont réfléchir à l'impact de leurs comportements sur l'environnement et les écosystèmes en particulier.

Mots clés

Plastique, recyclage, réutilisation, réduction de l'utilisation, impact environnemental, pollution par le plastique, ODD

Tableau récapitulatif

Matières	Anglais, éducation civique, sciences
Sujet	Pollution par le plastique ; réduction de l'utilisation, réutilisation, recyclage
Âge des élèves	16-19 ans (niveau B2 du CECR en anglais)
Temps de préparation	80 min
Temps d'enseignement	240 min

Tableau récapitulatif

Supports pédagogiques en ligne	<p><u>Chronologie de l'évolution du plastique</u></p> <p>Supports pour la phase de préparation :</p> <p>Histoire</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.bbc.com/news/magazine-27442625</u> • <u>https://plastics.americanchemistry.com/Lifecycle-of-a-Plastic-Product/</u> <p>Chronologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.plasticert.com/2016/02/a-timeline-of-plastics/</u> • <u>https://www.plasticseurope.org/en/about-plastics/what-are-plastics/history (interesting video)</u> <p>Impact du consommateur</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://www.plasticsmakeitpossible.com/about-plastics/history-of-plastics/plastic-innovations-in-packaging-through-the-decades/</u> <p>Réduction de l'utilisation, réutilisation, recyclage</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>https://plastic.education/top-alternatives-to-disposable-plastic-shopping-bags/</u> • <u>https://www.sciencehistory.org/the-history-and-future-of-plastics</u> • <u>https://plastic.education/history-of-plastic-bags-how-did-we-get-here/</u> • <u>https://www.ecowatch.com/plastics-history-ecological-crisis-2560978473.html</u> <ul style="list-style-type: none"> • Site de <u>Jigsaw</u> • <u>Artsteps</u> • <u>Tutoriel Artsteps</u> • <u>Compte Google Drive</u> • <u>Genial.ly</u> • <u>Formulaire d'évaluation du projet</u>
Supports pédagogiques hors ligne	<p>-</p>
Ressources Europeana utilisées	<p>1861-70: <u>Celluloid; Ivoorwitte celluloid zeepdoos, openklappend door scharnier</u></p> <p>1871-80: <u>PVC (polyvinyl chloride); Ou Pop</u></p> <p>1891-1900: <u>Shellac; Polyethylene</u></p> <p>1901-1912: <u>Bakelite; Cellophane</u></p> <p>1931-1940: <u>Neoprene; Vinyl Nylon; Teflon</u></p> <p>1941-50: <u>Polyester</u></p> <p>1951-60: <u>Polypropylene</u></p> <p>1961-70: <u>Kevlar</u></p> <p>1980s: <u>Polyester films (for photography); Polymer</u></p>

Licences

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Cette licence permet de remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale et que l'on diffuse les nouvelles créations selon des conditions identiques. C'est la licence utilisée par Wikipédia ; elle est recommandée pour des œuvres qui pourraient bénéficier de l'incorporation de contenu depuis Wikipédia et d'autres projets sous licence similaire.

Intégration dans les programmes scolaires

Pour ce qui est de l'enseignement de l'anglais, les thèmes « pollution et recyclage » et « problématiques environnementales mondiales » font partie des programmes d'enseignement des langues étrangère du **Cadre européen commun de référence pour les langues** (CECR) au niveau B2, qui correspond aux exigences minimums du ministère de l'Éducation italien pour les élèves qui atteignent la dernière année du cours de langue étrangère. Ce scénario d'apprentissage va permettre de perfectionner certaines compétences citées dans les recommandations du ministère de l'Éducation italien pour les élèves qui étudient une langue étrangère, notamment :

- comprendre des textes portant sur des sujets scientifiques ;
- écrire des textes pour présenter des faits, décrire des situations, argumenter et défendre des opinions ;
- analyser et interpréter des textes en portant une attention particulière aux sujets pluridisciplinaires ;
- utiliser une langue étrangère pour reformuler des connaissances de disciplines non linguistiques à l'oral comme à l'écrit ;
- utiliser des technologies numériques pour améliorer l'apprentissage des sciences — une matière non linguistique

Objectifs de la leçon

À l'issue du scénario d'apprentissage, les élèves auront été sensibilisés à la réduction de l'utilisation, la réutilisation et le recyclage du plastique dans l'intérêt de l'environnement. Ils auront également appris à organiser l'information de façon à susciter la curiosité des autres et encourager la diffusion de bonnes pratiques dans le domaine du développement durable.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont préparer une chronologie interactive sur l'évolution du plastique qui sera connectée à différentes galeries numériques d'objets en plastique. Ils vont aussi présenter ce qu'ils ont appris sur : les plastiques sur lesquels ils ont travaillé, les ressources naturelles que ces plastiques ont remplacées et leur impact sur les consommateurs et l'environnement. Ils vont également répondre à la question suivante : « un monde sans plastique » est-il possible ?

Approches

Pédagogie de projet, apprentissage collaboratif, apprentissage par les pairs

Compétences du 21e siècle

Créativité et innovation : les élèves vont créer une galerie virtuelle en utilisant de nouveaux outils virtuels comme Arsteps et ainsi travailler sur leur créativité personnelle ;

Maîtrise des TIC : acquérir des compétences numériques dans les domaines de la réalité virtuelle et des outils du Web 2.0 dédiés aux présentations ;

Éducation aux médias : savoir rechercher des informations sur Internet et employer correctement cet outil en citant ses sources et en réfléchissant de façon critique au message réel derrière ce qu'on lit, sans se laisser tromper par les apparences. Acquérir des compétences sur l'utilisation des moteurs de recherche et savoir utiliser des filtres pour trouver des informations pertinentes, éviter le plagia, citer correctement ses sources et utiliser les licences CC.

Culture environnementale : grâce à la pédagogie de projet, les élèves vont acquérir des compétences de base en matière de réduction de l'utilisation, de réutilisation et de recyclage du plastique pour réduire l'empreinte environnementale ;

Collaboration et communication : les élèves vont faire des recherches sur l'influence du plastique sur nos sociétés, présenter leurs conclusions en groupes selon la technique de la classe en puzzle pour créer des synergies entre les tâches et ainsi garantir la bonne acquisition des apprentissages ;

Esprit critique et capacité à résoudre des problèmes : comprendre comment l'humanité évolue dans le temps et comment des événements internationaux et nos sociétés nuisent à l'environnement, notamment en matière d'utilisation du plastique. Les élèves doivent non seulement trouver des ressources pertinentes à ajouter à leur galerie virtuelle, mais également déceler des tendances permettant de décrire des changements apparus au cours de l'évolution des sociétés humaines.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Phase de préparation	L'enseignant(e) présente aux élèves les notions de plastique et non plastique. Il/elle explique comment les plastiques ont été créés pour trouver des alternatives adaptées à des matériaux plus coûteux, dont les réserves étaient limitées. L'enseignant(e) pose la question directrice : « à quoi ressemblerait la vie sans plastique ? »	10 min
	<p>L'enseignant(e) présente des ressources lors de cette phase préparatoire. Les recherches commencent ainsi avant même la mise en place du scénario d'apprentissage en tant que tel, afin de comprendre les inconvénients et les avantages du plastique dans nos vies.</p> <p>Les enseignants doivent attirer l'attention des élèves sur de possibles biais dans l'article.</p> <p>Les enseignants doivent expliquer aux élèves comment utiliser la plateforme Europeana pour chercher des ressources pertinentes. Ils peuvent aussi utiliser directement des liens vers des ressources d'Europeana. Si les élèves ont déjà utilisé cette plateforme lors d'autres leçons, ils peuvent directement opter pour la configuration de classe en puzzle.</p> <p>Division de la classe en groupes puzzle (voir la section « Ressources ») de 4 ou 5 élèves. C'est le groupe de référence des élèves.</p> <p>Répartition des pages Internet sur le plastique pour former 4 ou 5 domaines d'expertise : histoire, chronologie, impact des consommateurs, réduire réutiliser recycler.</p>	30 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	Un des élèves de chaque groupe puzzle rejoint un groupe d'expert différent — les élèves peuvent prendre des notes.	
Discours d'expert dans le groupe puzzle	Les élèves retournent dans leurs groupes puzzle initiaux. Chaque élève présente son expertise nouvelle au reste du groupe puzzle. À la fin de la première leçon, les groupes puzzle doivent avoir préparé une histoire du plastique complète. On peut espérer qu'ils aient déjà un début de réponse à la question d'une possible vie sans plastique.	20 min
Organisation des groupes pour la chronologie du plastique	<p>L'enseignant(e) pose une autre question directrice : « <i>Sera-t-il possible de vivre sans plastique ?</i> »</p> <p>Pour répondre à cette question, les élèves vont d'abord créer une chronologie interactive du plastique avec genial.ly (ou utiliser le modèle préparé).</p> <p>Chaque groupe puzzle crée une galerie virtuelle du plastique pour une période donnée avec ArtSteps (voir le rôle de technicien). Les élèves peuvent parcourir et intégrer des expositions virtuelles du site Internet Artsteps.</p> <p>Les ressources d'Europeana font office d'œuvres exposées dans les galeries virtuelles Artsteps. Les différents plastiques étudiés correspondent au cadre temporel de la chronologie du développement du plastique.</p> <p>On demande à chaque groupe de présenter ses conclusions sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les plastiques étudiés, • les objets qu'ils ont remplacés, • l'impact sur la santé et le bien-être des consommateurs, • l'impact sur l'environnement. <p>Un superviseur de classe est nommé pour guider le groupe des « techniciens » à ajouter sur la chronologie genial.ly des indications correspondant aux dates de création des plastiques et à lister les liens vers les galeries virtuelles.</p> <p>Division de chaque groupe selon les missions suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Techniciens — ils ajoutent des indications et des liens sur la chronologie relative, et conçoivent la galerie virtuelle du groupe. b. Chercheurs du net — ils collectent des ressources (liens, images, vidéos, fichiers audio) pour le groupe ; ils incluent leurs sources pour le conservateur. Ils sont aussi chargés d'archiver les ressources du groupe dans un dossier partageable en ligne sur Google Drive. c. Conservateurs — ils sélectionnent les ressources à employer (elles doivent être intéressantes et conformes aux idées du groupe) et ajoutent des textes pour décrire les objets ; ils incluent leurs sources pour faciliter le travail des architectes. d. Architectes — ils organisent les ressources dans les sections pertinentes de la galerie, ajoutent le texte et les sources. Pour les textes les plus longs, ils peuvent aussi ajouter un 	20 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	commentaire audio pour faciliter la compréhension du visiteur et rendre le sujet plus intéressant.	
Groupes de travail pour la chronologie interactive et sa galerie virtuelle	<p>Pendant le temps restant, les élèves commencent à rassembler — d'abord au sein de leur groupe puis avec les autres groupes, avec l'aide du superviseur de classe — toutes les galeries virtuelles et à les ajouter au modèle de chronologie partagé, afin de créer une vision générale de l'avènement des plastiques.</p> <p>Cet exercice peut être organisé en classe, ou sous la forme d'un devoir à la maison si les élèves sont suffisamment autonomes.</p>	180 min
Conclusion	<p>Les élèves présentent leurs travaux de groupe au reste de la classe et répondent à la question :</p> <p>Un « monde sans plastique » est-il possible ?</p>	60 min

Évaluation

Le travail de groupe et les compétences collaboratives sont évalués par les autres élèves à l'aide de la [grille d'évaluation de la collaboration par les pairs](#). Les élèves peuvent évaluer les performances de leur groupe à l'aide d'un formulaire d'évaluation. La classe peut évaluer le scénario d'apprentissage grâce au [formulaire d'évaluation du projet](#).

*****APRÈS LA MISE EN ŒUVRE*****

Réaction des élèves

Les différents formulaires d'évaluation permettent d'obtenir un retour automatique de la part des élèves. L'objectif est de parfaire le format du scénario d'apprentissage. Les élèves peuvent également donner leur avis sur les points forts et les points faibles du SA.

Remarques de l'enseignant(e)





Les retours des élèves témoignent de leur intérêt pour l'histoire et l'impact du plastic. L'implication dans le projet eTwinning leur a semblé plus utile et personnelle. Ils ont appris qu'il est fondamental de collaborer pour réussir en groupe. Le travail sur la création de la galerie du plastique et la coopération sur la chronologie commune a demandé plus de temps que prévu, mais à part cela, le SA a été bien perçu. L'enseignant(e) fait office de coordinateur pendant l'apprentissage à distance. Sans cela, les élèves ont tendance à se perdre de vue. Le rôle de l'enseignant(e) est donc essentiel — sans lui/elle, les exercices des élèves ne formeraient pas un ensemble cohérent et les résultats ne seraient pas satisfaisants.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe 1

				
Qualité	4	3	3	1
Participation	Ce membre était toujours concentré sur les exercices	Ce membre était, la plupart du temps, concentré sur les exercices	Ce membre a parfois perdu du temps et n'était donc pas toujours concentré sur les exercices	Ce membre n'a pas participé aux exercices ; il/elle était occupé(e) à faire autre chose
Coopération	Ce membre a suffisamment contribué au travail ; son attitude à l'égard des autres membres du groupe a été respectueuse	Ce membre a dans l'ensemble contribué au travail ; son attitude à l'égard des autres membres du groupe a dans l'ensemble été respectueuse	Ce membre n'a pas suffisamment contribué au travail ; son attitude à l'égard des autres membres du groupe a parfois été irrespectueuse	Ce membre n'a pas suffisamment contribué au travail ; il/elle s'est comporté(e) de façon grossière à l'égard des autres membres du groupe
Gestion du temps	Ce membre a parfaitement respecté le temps imparti	Ce membre a généralement respecté le temps imparti et n'a pas ralenti le travail de l'équipe	Ce membre a régulièrement dépassé les délais impartis et a ainsi ralenti le travail de l'équipe	Ce membre n'a pas respecté les délais impartis et a ainsi ralenti voir stoppé le travail de son équipe
Total :				

GRILLE D'ÉVALUATION DE LA COLLABORATION PAR LES ÉLÈVES

Nom du membre du groupe : _____

Nom du membre du groupe le plus compétent : _____

Annexe 2

GRILLE D'ÉVALUATION POUR LA PRÉSENTATION DU GROUPE					
Compétence évaluée	Critère				Points
	1	2	3	4	
Contenu de la présentation La présentation contenait-elle des informations intéressantes ?	La présentation contenait peu ou pas d'informations intéressantes.	La présentation contenait quelques informations intéressantes, ponctuellement, mais elle manquait dans l'ensemble de contenu.	La présentation contenait de nombreuses informations intéressantes utiles pour la classe.	La présentation contenait une quantité exceptionnelle d'informations intéressantes très utiles pour la classe.	
Collaboration Tous les élèves ont-ils contribué à la présentation ? Tous les élèves connaissaient-ils les informations présentées ?	Les membres de l'équipe n'ont jamais travaillé sur les idées des autres. Il semble que seuls quelques élèves ont travaillé sur la présentation.	Les membres de l'équipe ont parfois travaillé sur les idées des autres. Néanmoins, il semble que certains membres n'ont pas travaillé autant que les autres.	Les membres de l'équipe ont la plupart du temps travaillé sur les idées des autres. Il semble que tout le monde a travaillé, mais seuls quelques membres ont dirigé la présentation.	Les membres de l'équipe ont continuellement travaillé sur les idées des autres. Il semble évident que tous les membres du groupe ont contribué équitablement à la présentation.	
Organisation La présentation était-elle organisée et facile à suivre ?	La présentation manquait d'organisation et ne semblait pas vraiment avoir été préparée.	On pouvait constater quelques petites traces de préparation.	La présentation était organisée, mais elle aurait pu être bien meilleure avec plus de préparation.	La présentation était bien organisée, bien préparée et facile à suivre.	

<p>Présentation Les présentateurs ont-ils parlé clairement ? Ont-ils impliqué l'audience ? La présentation semblait-elle préparée ?</p>	<p>Les présentateurs n'avaient pas confiance en eux ; ils n'avaient pas l'air d'avoir préparé la présentation en amont.</p>	<p>Les présentateurs n'étaient pas tous aussi confiants/préparés, mais certains passages étaient de qualité.</p>	<p>Les présentateurs étaient, par moment, confiants dans leur présentation, néanmoins ils n'ont pas réussi à impliquer la classe autant qu'ils l'auraient pu.</p>	<p>Les présentateurs étaient tous très confiants dans leur présentation ; ils ont parfaitement réussi à impliquer la classe. Il est évident que la présentation avait été préparée.</p>
---	---	--	---	---

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - PUIS-JE VOUS FAIRE CONFIANCE ?

Titre

Puis-je vous faire confiance ?

Auteur(e)(s)

Sandra Troia

Résumé

Ce scénario d'apprentissage est consacré à l'éducation aux médias. Il s'articule autour de l'éducation civique, une discipline transversale. L'enseignant(e) amène les élèves (âgés de 12 ou 13 ans) à réfléchir à l'importance d'analyser l'information de façon critique en utilisant des données et des sources fiables. L'exposition des citoyens à des informations mensongères à grande échelle pose un défi d'ampleur à l'Europe qui a en conséquence mis en place de nombreuses initiatives éducatives. De fait, la diffusion de fausses nouvelles en Europe est vue comme une menace sérieuse pour les valeurs et les systèmes démocratiques européens. Le savoir et la vérification des données et des informations sur le phénomène des migrations humaines sont au centre de cette expérience d'apprentissage. Les élèves sont guidés dans le but d'évaluer leurs visions du phénomène migratoire (dérivées de l'exposition aux médias) et d'approfondir leurs connaissances de la figure du migrant, un être humain porteur d'une expérience et d'une culture.

Mots clés

Migration, éducation aux médias, données, fausses nouvelles, citoyenneté numérique

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Éducation à la citoyenneté
Sujet	Migration
Âge des élèves	12 ou 13 ans
Temps de préparation	3 h
Temps d'enseignement	10 h
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Tackling online disinformation • NatGeo Mapmaker • Statistiques sur les migrations • Données sur la migration en Europe • Statistiques sur la migration et la population migrante en français • Statistiques sur la migration et la population migrante en anglais • Momondo – The DNA Journey

Tableau récapitulatif

	<ul style="list-style-type: none"> • Photovisi • Linoit
Supports pédagogiques hors ligne	Imprimante, papier, stylos et crayons de couleur
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Europeana Collection: Migration • Famous Migrants • Share Your Migration Story • Europeana Migration Collection • Il robot Numero Uno • Migranti siamo tutti • Immigrazione per necessità • Un giorno tornerò a casa

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

L'éducation à la citoyenneté numérique est intégrée aux [programmes scolaires italiens du premier cycle d'enseignement](#) en tant qu'élément transversal, et au sein d'une matière, [l'éducation civique](#) (acquérir, consolider et améliorer sa capacité à analyser, comparer et évaluer de façon critique la crédibilité et la fiabilité des sources de données, des informations et des contenus numériques). En outre, cette activité correspond aux dispositions de l'Action #15 du [Plan scolaire numérique national](#) : Scénarios innovants visant à améliorer les compétences numériques appliquées.

Objectifs de la leçon

Cette activité d'apprentissage veut amener les élèves à réfléchir à l'importance d'analyser l'information de façon critique en utilisant des données et des sources fiables.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont concevoir et rédiger en collaboration un manifeste numérique pour promouvoir le message suivant : « L'éducation aux médias est essentielle pour contrer les effets des campagnes de désinformation et la diffusion de fausses nouvelles sur les médias numériques ». Ils vont choisir une licence pour leur production et la publier, accompagnée du hashtag #MediaLiteracyEuropeana.

Approches

Pédagogie de projet, apprentissage collaboratif, évaluation.

Compétences du 21e siècle

Ce scénario d'apprentissage s'inscrit dans le cadre des compétences du 21e siècle, à différents égards :

DISCIPLINES CLÉS & THÈMES DU 21E SIÈCLE (compétences civiques) : on confie aux élèves des exercices et des problèmes concrets à résoudre ; ils travaillent en groupes.

COMPÉTENCES D'APPRENTISSAGE ET D'INNOVATION (créativité et innovation, esprit critique et capacité à résoudre des problèmes, communication, collaboration).

TRAITEMENT DE L'INFORMATION, ÉDUCATION AUX MÉDIA ET COMPÉTENCES TECHNOLOGIQUES (capacité à traiter l'information, éducation aux médias, maîtrise des nouvelles technologies) : les informations, outils et logiciels de ce scénario sont en ligne.

COMPÉTENCES DE CARRIÈRE ET DE LA VIE COURANTE (flexibilité et adaptabilité, prise d'initiative et autonomie, compétences sociales et interculturelles, productivité et obligation de rendre compte, encadrement et responsabilité) : en suivant le DigComp et le modèle Europass, les élèves vont apprendre à faire un premier état des lieux et une auto-évaluation de leurs compétences numériques ; changement d'objectif : on évalue « ce que tu sais faire », plutôt que « ce que tu sais ».

Les élèves consolident leurs compétences numériques, comme décrit dans le cadre de référence européen DigComp 2.1 (1.2 Évaluer des données, des informations et des contenus numériques ; 3.1 Créer des contenus numériques ; 3.3 Droit d'auteur et licence), leurs compétences personnelles et sociales, et leur capacité d'apprendre à apprendre (Cadre européen de référence LifeComp).

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Le scénario d'apprentissage et le projet	<p>L'enseignant(e) introduit le concept d'éducation aux médias, pour amener les élèves à réfléchir à l'importance d'analyser l'information de façon critique en utilisant des données et des sources fiables.</p> <p>L'enseignant(e) utilise cette ressource numérique pour introduire la problématique et le scénario.</p> <p>L'enseignant(e) demande aux élèves d'expliquer ce qu'ils attendent de cette expérience d'apprentissage.</p>	30 min
Migrants célèbres	<p>L'enseignant(e) invite les élèves à sélectionner la photo d'un migrant célèbre à partir de la section « famous migrants » et les invite à rassembler des informations sur la vie de cette personne en faisant des recherches sur Internet.</p> <p>En utilisant cette plateforme, les élèves tracent et reportent sur la carte les déplacements de cette personne au cours de sa vie.</p> <p>L'enseignant(e) demande aux élèves de réfléchir à l'exercice effectué et de partager leurs observations.</p>	120 min
Médias et perception du public	<p>L'enseignant(e) présente un thème de réflexion : « Les médias peuvent jouer un rôle fondamental en influençant la perception du public à l'égard des migrants ou facilitant leur intégration ».</p> <p>Mise en place des exercices suivants :</p>	60 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<p>En vous fiant à ce que vous avez appris dans les médias, que diriez-vous du nombre de migrants actuellement présents dans votre pays : a-t-il augmenté ou diminué ?</p> <p>Comparez votre perception avec celle de vos camarades. Publiez vos analyses dans le tableau d'affichage numérique.</p> <p>L'enseignant(e) demande aux élèves de réfléchir à l'exercice effectué et de partager leurs observations.</p>	
Données	<p>L'enseignant(e) montre aux élèves comment consulter et lire des données statistiques.</p> <p>Mise en place des exercices suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consultez cette sélection de sources. Vous êtes invité(e) à la compléter avec d'autres sources, afin de comparer votre perception et ce que nous « disent » les données provenant de sources officielles. Source 1 Source 2 • Votre perception du nombre de migrants dans votre pays correspond-elle aux données fournies par les sources que vous avez consultées ? <p>Comparez votre perception avec celle de vos camarades. Publiez vos analyses dans le tableau d'affichage numérique.</p> <p>L'enseignant(e) demande aux élèves de réfléchir à l'exercice effectué et de partager leurs observations.</p>	60 min
Partagez votre histoire	<p>L'enseignant(e) vous indique comment consulter la plateforme EUROPEANA, notamment la section « SHARE YOUR STORY OF MIGRATION » (« partagez votre histoire de migration »)</p> <p>Regarder la vidéo</p> <p>Mise en place des exercices suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Répondez à la question : pensez-vous que l'initiative « <i>SHARE YOUR HISTORY OF MIGRATION</i> » est utile ? À quoi peut-elle servir ? • Partagez et comparez vos réponses. • Consultez la section d'EUROPEANA consacrée au « <i>Migration day</i> » (« jour de la migration »), organisé au MUSÉE DU GRAPHISME de la ville de Pise avec un éclairage particulier sur les témoignages : <i>The Number One robot, We're all migrants, Immigration by necessity, Someday I'm gonna come home.</i> • Quelles réflexions vous inspirent ces témoignages ? 	60 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<ul style="list-style-type: none"> Partagez et comparez vos réponses sur le tableau d'affichage numérique. <p>L'enseignant(e) demande aux élèves de réfléchir à l'exercice effectué et de partager leurs observations.</p>	
Créer un manifeste	<p>L'enseignant(e) guide les élèves dans la rédaction d'un manifeste sur le thème de l'éducation aux médias.</p> <p>Tâche à effectuer :</p> <p>Concevoir et rédiger en collaboration un manifeste numérique pour promouvoir le message suivant : l'éducation aux médias est essentielle pour contrer les effets des campagnes de désinformation et la diffusion de fausses nouvelles sur les médias numériques.</p> <p>Pour mener ce projet à bien, vous pouvez utiliser des outils hors ligne, ou en ligne (p. ex. Photovisi).</p> <p>Choisissez une licence pour votre production et publiez-la, accompagnée du hashtag #MediaLiteracyEuropeana.</p>	120 min
Compétences clés	<p>L'enseignant(e) oriente la réflexion sur l'expérience d'apprentissage en se concentrant sur les deux compétences clés identifiées dans la RECOMMANDATION DU CONSEIL du 22 mai 2018 relative aux compétences clés pour l'éducation et la formation tout au long de la vie (compétence numérique — les compétences personnelles, sociales et la capacité d'apprendre à apprendre).</p> <p>L'enseignant(e) demande aux élèves de partager leurs remarques dans le document suivant.</p>	60 min

Évaluation

L'évaluation est menée à partir de l'observation de la capacité des élèves à résoudre des problèmes, du niveau d'autonomie affiché et des facultés cognitives mobilisées.

NIVEAU	Complexité des exercices	Autonomie	Domaine cognitif
<i>Fondamental</i>	<i>Exercices simples</i>	<i>Avec conseils/En autonomie et avec conseils si nécessaire</i>	<i>Connaître</i>

NIVEAU	Complexité des exercices	Autonomie	Domaine cognitif
Intermédiaire	<i>Exercices clairement définis et habituels, problèmes/exercices simples, problèmes clairement définis et inhabituels</i>	<i>Seul/indépendant, en fonction de mes besoins</i>	<i>Comprendre</i>
Avancé	<i>Différents exercices et problèmes/exercices les plus appropriés</i>	<i>Guide les autres/Capable de s'adapter aux autres dans un contexte complexe</i>	<i>Appliquer/Évaluer/Créer</i>
Lien vers la source.			

En outre, l'évaluation formative prend comme référence les notions clés suivantes (trois niveaux de maîtrise : bourgeon — fondamental, fleur — intermédiaire, fruit — avancé, d'après le cadre de référence LifeComp) :

- Disposition à réexaminer des opinions et des conduites au regard de nouvelles données, en s'adaptant aux informations disponibles.
- Conscience des émotions et des expériences de l'autre.
- Compréhension cognitive des émotions et des expériences de l'autre et capacité à adopter activement son point de vue.
- Réceptivité aux émotions et aux expériences de l'autre.
- Écouter les autres et s'impliquer dans des conversations avec confiance, assurance, clarté et réciprocité, aussi bien dans des contextes privés qu'en public.
- Partage équitable des tâches, des ressources et des responsabilités dans un projet de groupe en tenant compte de ses objectifs spécifiques et en adoptant une approche systématique.
- Ouverture et curiosité nécessaires pour s'impliquer de façon continue dans l'apprentissage.
- Collecter des informations et des idées exactes et fiables à partir de sources sérieuses et variées en tenant compte de ses propres limitations et des biais potentiels dans les données.
- Analyse, évaluation et synthèse de données, d'idées, de messages culturels et médiatiques dans le but d'en tirer des conclusions logiques.
- Réfléchir et évaluer les buts, les processus, les résultats et les relations dans le domaine de l'apprentissage et de la construction du savoir, en tenant compte des caractéristiques communes et spécifiques des champs de connaissance.

(The Personal, Social and Learning to Learn key competence Framework. Document de travail pour la consultation entre parties prenantes du 27 novembre 2019. Arianna Sala, Vladimir Garkov, Yves Punie, Marcelino Cabrera Giraldez — Document de l'atelier du CCR en collaboration avec DG EAC — novembre 2019)

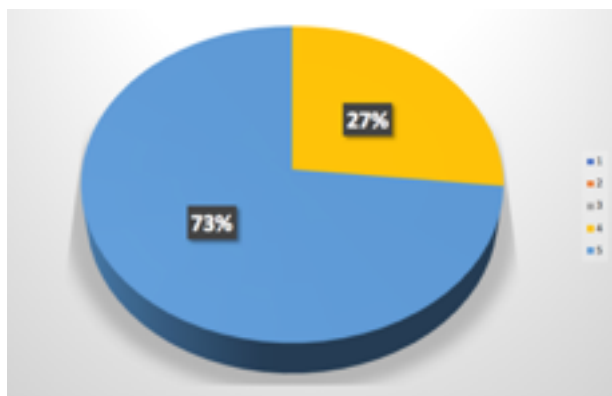
***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

Les élèves ont rempli un questionnaire en ligne afin d'évaluer l'activité. Ils ont été invités à souligner les problèmes majeurs potentiels et à proposer des améliorations.

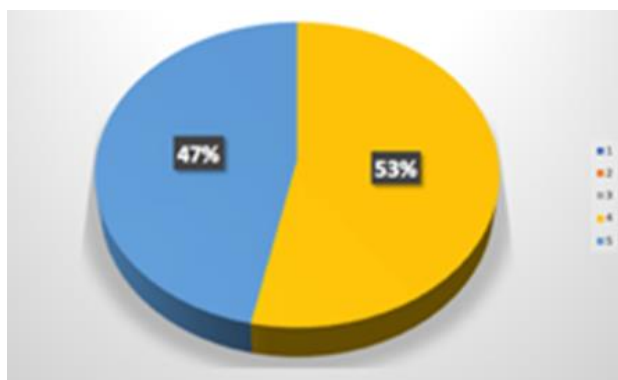
Exprimer votre niveau de satisfaction à l'égard de l'activité d'apprentissage mise en œuvre.

peu satisfait(e) 1 2 3 4 5 très satisfait(e)



Exprimer votre niveau d'intérêt à l'égard de l'activité d'apprentissage mise en œuvre.

peu intéressé(e) 1 2 3 4 5 très intéressé(e)



Citez les points forts de l'activité d'apprentissage mise en place.

- *L'utilisation d'Internet ; j'ai appris des choses ; je me suis amusé(e) ; le travail de groupe ; utiliser les nouvelles technologies à l'école pour apprendre ; partager un moment avec des camarades aux origines diverses ; les petits groupes d'élève ; le travail de groupe dans la salle informatique.*

Citez les points faibles de l'activité d'apprentissage mise en place.

- *Pas de point faible.*

Avez-vous des suggestions ?

- Pas de suggestions. Recommencer ; un cours plus long.

Remarques de l'enseignant(e)

De mon point de vue, les élèves doivent être formés à vérifier ce qu'ils apprennent dans les médias. Pour que cet entraînement soit efficace, il est nécessaire de réussir à impliquer les élèves grâce à des exercices concrets et en consultant directement des sources sérieuses.

La consolidation des compétences numériques et des compétences personnelles, sociales et de la capacité d'apprendre à apprendre devrait être intégrée à tous les enseignements. De fait, elles sont étroitement liées aux compétences comportementales — les « *soft skills* » — identifiées par le Forum économique mondial comme les compétences clés du futur.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

<http://www.digscuola.eu/europeana2/>



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - STEAM ET CYCLE DE L'EAU

Titre

STEAM et cycle de l'eau

Auteur(e)(s)

Anna Maria Gauci

Résumé

L'eau est vitale pour tous les organismes vivants. D'où vient l'eau ? La pluie est l'une des sources d'eau les plus importantes sur notre planète. Pourquoi pleut-il ? Et comment économiser l'eau ? À travers ce scénario d'apprentissage, les élèves vont découvrir le cycle de l'eau et apprendre à mieux utiliser l'eau au quotidien.

Mots clés

STEAM, enfance, éducation primaire, pluie, cycle de l'eau, réduction de la consommation d'eau

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Sciences, anglais, arts plastiques, mathématiques
Sujet	Sciences : découvrir le cycle de l'eau Anglais : analyser des photos et une vidéo ; compréhension orale. Arts plastiques : les élèves vont mettre à profit leur créativité pour dessiner un paysage pluvieux. Maths : les élèves vont se familiariser avec le vocabulaire des capacités à travers des expériences pratiques avec des unités non standardisées.
Âge des élèves	6-8 ans
Temps de préparation	3 heures
Temps d'enseignement	4 sessions de 45 minutes
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • The Water Cycle Song • The Water Cycle Memory Game • Natural Water Cycle Game
Supports pédagogiques hors ligne	Sciences : utilisation du tableau blanc interactif pour projeter une présentation sur le cycle de l'eau ; document sur le cycle de l'eau Expérience 1 : bocal, eau, mousse à raser, colorant alimentaire bleu. Expérience 2 : bocal, assiette, eau chaude, glaçons. Anglais : paroles de la chanson sur le cycle de l'eau, cartes mémoire sur le vocabulaire clé. Arts plastiques : crayons de couleur, peinture, papier blanc.

Tableau récapitulatif

	Mathématiques : bocaux, bouteilles, outils de mesure non standardisés (pots de yaourt, coquetier, cuillère, etc.), eau, étiquettes de capacité
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Enregistrement sonore : Rainy Hillhead Street • Vidéo : The rain came • Illustration : Rain Clouds over a Lake Landscape

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce scénario d'apprentissage suit une approche transversale. Il s'articule autour des acquis pédagogiques/programmes pour l'enseignement primaire, comme suit :

- **Sciences :**
 - Notre planète et ses voisines.
 - La météo — les élèves vont être capables de décrire des changements de météo.
- **Anglais :**
 - Les élèves vont participer à des expériences de lecture partagée.
 - Les élèves vont réussir à répondre à des questions sur un texte, avec de l'aide.
 - Les élèves vont peu à peu enrichir leur vocabulaire sur le sujet.
- **Arts plastiques :**
 - Observer et réfléchir.
 - Créer et concevoir.
 - Utiliser des supports multimédias.
- **Maths :**
 - Les élèves vont comprendre et employer le vocabulaire des capacités.
 - Les élèves vont estimer, mesurer et comparer la capacité d'un certain nombre de récipients en utilisant des unités non standardisées.

Objectifs de la leçon

Les élèves vont découvrir ce qu'est l'évaporation, la condensation et les précipitations, et comprendre comme économiser l'eau, par le biais d'activités d'apprentissage interactives et pratiques. Ils vont aussi comprendre et apprendre du vocabulaire en lien avec les capacités.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont identifier et expliquer les différentes étapes du cycle de l'eau et leurs relations. Ils vont apprendre à réduire leur consommation d'eau et à stocker l'eau. Ils vont aussi en apprendre plus sur les capacités et le vocabulaire sur le sujet.

Approches

Apprentissage des STEAM : à partir d'une approche transversale et appliquée, les élèves vont établir des connexions entre la salle de classe et le monde qui les entoure.

Apprentissage par la découverte : à partir d'expériences pratiques, les élèves vont construire leur propre savoir et comprendre le monde.

Apprentissage par les pairs : les élèves vont acquérir des connaissances et des compétences en s'entraînant et se soutenant activement.

Approche ludo-éducative : les élèves vont apprendre en s'amusant.

Compétences du 21e siècle

Esprit critique : les élèves vont découvrir par eux-mêmes.

Créativité et collaboration : les élèves vont apprendre à être créatifs pour résoudre un problème, à travailler ensemble de manière constructive pour atteindre un but commun.

Communication : les élèves vont devoir échanger et exprimer des idées de façon à ce que les autres les comprennent.

Curiosité, réflexion et questionnement : les activités pratiques de ce scénario d'apprentissage incitent les élèves à s'interroger, à réfléchir de façon critique, à poser des questions, observer, analyser des informations et travailler ensemble de façon constructive.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Leçon 1 : Présentation du sujet	L'enseignant(e) présente un enregistrement sonore sur Europeana « Rainy Hillhead Street » (« rue Hillhead sous la pluie ») et invite les élèves à deviner de quoi il s'agit. Une brève discussion sur la pluie suit ; elle permet d'évaluer les connaissances actuelles des élèves sur le sujet.	5 min
Discussion de groupe	Les élèves regardent la vidéo « The rain came » (« la pluie est arrivée ») sur Europeana. En groupes, ils échangent sur le contenu de la vidéo : les conséquences de la pluie et du manque de pluie. Donnez la possibilité aux élèves de regarder à nouveau la vidéo lors de la discussion afin qu'ils vérifient qu'ils ont bien compris et qu'ils formulent des hypothèses. Pour finir, un responsable désigné partage les conclusions de chaque groupe avec le reste de la classe. L'enseignant(e) note les phrases clés sur un schéma.	15 min
Créer un paysage pluvieux	Les élèves peignent ou dessinent au crayon de couleur un paysage pluvieux.	25 min (Total 45 min)

<p>Leçon 2 : Découvrir le cycle de l'eau</p>	<p><i>D'où vient la pluie ?</i></p> <p>Brève discussion pour évaluer les connaissances actuelles des élèves sur le cycle de l'eau.</p> <p>Dévoiler la présentation interactive pour expliquer le cycle de l'eau : L'eau est en mouvement permanent sur Terre. Elle est recyclée en continu. On appelle ce processus le cycle de l'eau.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Évaporation : le soleil réchauffe l'eau sur terre, dans les océans, les mers et les cours d'eau et la transforme en vapeur d'eau. La vapeur d'eau s'élève dans l'air. 2. Condensation : la vapeur d'eau se refroidit dans l'air et repasse sous la forme de petites gouttes d'eau liquides qui forment des nuages. 3. Précipitations : les nuages s'alourdissent et l'eau retombe sur le sol sous la forme de pluie ou de neige. 4. L'eau retourne à la mer : l'eau de pluie ruisselle sur les terres ; elle est recueillie dans les lacs et les rivières qui la ramènent à la mer. Le cycle recommence. <p>Suite à cela, des questions ouvertes sont posées pour vérifier que les élèves ont bien compris.</p> <p>Les élèves remplissent le document de travail sur le cycle de l'eau et participent aux jeux interactifs sur les ordinateurs de la classe, chacun leur tour, pour consolider leurs connaissances.</p> <p>Clôturer l'activité avec la chanson « <i>Water Cycle Song</i> » (« chanson du cycle de l'eau »).</p>	<p>45 min</p>
<p>Leçon 3 : Expériences pratiques :</p>	<p>Présentez l'illustration « Rain Clouds over a Lake Landscape » (« nuages de pluie au-dessus d'un paysage de lac »). Échangez sur l'image.</p> <p>En groupes, les élèves mettent en place l'expérience « un nuage de pluie dans un bocal ». Distribuez des bocaux remplis d'eau froide, de la mousse à raser et du colorant alimentaire bleu. Demandez aux élèves de créer un nuage au-dessus de l'eau avec de la mousse à raser. À l'aide d'une pipette, ils déposent du colorant alimentaire à la surface. Que se passe-t-il ? Laissez les enfants observer, faire des hypothèses et échanger.</p> <p>Mettez en évidence que la pluie tombe quand les nuages se remplissent et s'alourdissent. Expliquez que c'est ainsi que la pluie est créée. Quand les nuages se remplissent et s'alourdissent, il pleut.</p> <p>Expérience « il pleut dans un bocal » : (Pour des raisons de sécurité, l'enseignant(e) réalise l'expérience et les élèves observent).</p> <p>Versez de l'eau chaude dans un bocal et recouvrez-le d'une assiette. Après trois minutes, posez quelques glaçons sur l'assiette. Demandez aux élèves de prédire ce qui va se passer.</p> <p>L'eau chaude s'évapore dans l'air du bocal. Quand on met les glaçons sur l'assiette, ils refroidissent la vapeur d'eau. La vapeur d'eau repasse sous la forme de gouttes d'eau. L'eau est trop lourde pour flotter dans l'air ;</p>	<p>45 min</p>

	elle retombe au fond du bocal. Le cycle de l'eau fonctionne exactement de la même façon !	
Leçon 4 : Apprendre du vocabulaire en lien avec les capacités	<p>Expliquer ce que signifie vide, plein, à moitié plein, presque vide et presque plein : montrer aux élèves plusieurs récipients contenant différentes quantités d'eau. Laissez-les réfléchir un moment, puis mettez en évidence le terme décrivant la capacité de chaque bouteille.</p> <p>Travail de groupe : Distribuez aux élèves des récipients et des étiquettes de capacité. Demandez-leur de remplir les récipients en fonction de chaque étiquette. Estimer, mesurer et comparer — demandez aux élèves d'estimer le nombre de pots de yaourt nécessaires pour remplir un récipient plus grand. Ils remplissent les récipients et notent leurs résultats. Quel récipient contient le plus/le moins d'eau ?</p> <p>Collecter de l'eau de pluie dans des bocaux pendant une semaine : Tous les jours, les élèves vont placer un bocal vide dans un endroit approprié de la cour de récréation. Tous les jours, à la même heure, les élèves vont récupérer leur bocal et le remplacer par un bocal vide. Une étiquette est placée sur chaque bocal avec le jour et la capacité (vide, presque vide, à moitié plein, presque plein, ou plein). À la fin de la semaine, les élèves vont échanger, comparer et trier les bocaux en fonction de la quantité d'eau qui s'y trouve.</p> <p>Une fois dans la semaine, placez une bouteille supplémentaire sous une gouttière pour que les élèves puissent comparer les deux récipients. Expliquer comment récupérer l'eau de pluie et la stocker pour un usage domestique, et ainsi réduire la consommation d'eau du robinet.</p>	45 min

Évaluation

Les contributions des élèves lors des discussions de groupe vont révéler leur degré de participation et de compréhension. En outre, le dessin est utilisé dans ce scénario pour encourager les élèves ayant peut-être des difficultés à s'exprimer à l'oral à formuler des idées en dessinant et à ainsi montrer ce qu'ils ont appris.

Des questions ouvertes doivent être posées pour inciter les élèves à apprendre à raisonner et permettre à l'enseignant(e) d'évaluer leur compréhension.

Avant les expériences, on encourage les élèves à prédire ce qui va se passer. Comparer ces prédictions avec les résultats aide les élèves à évaluer leur propre niveau de connaissances et de compréhension. Pendant l'activité de la séance de maths, les élèves doivent être capables d'identifier et d'employer correctement certains mots : plein, presque plein, à moitié plein, presque vide et vide.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

sans objet

Remarques de l'enseignant(e)

sans objet

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

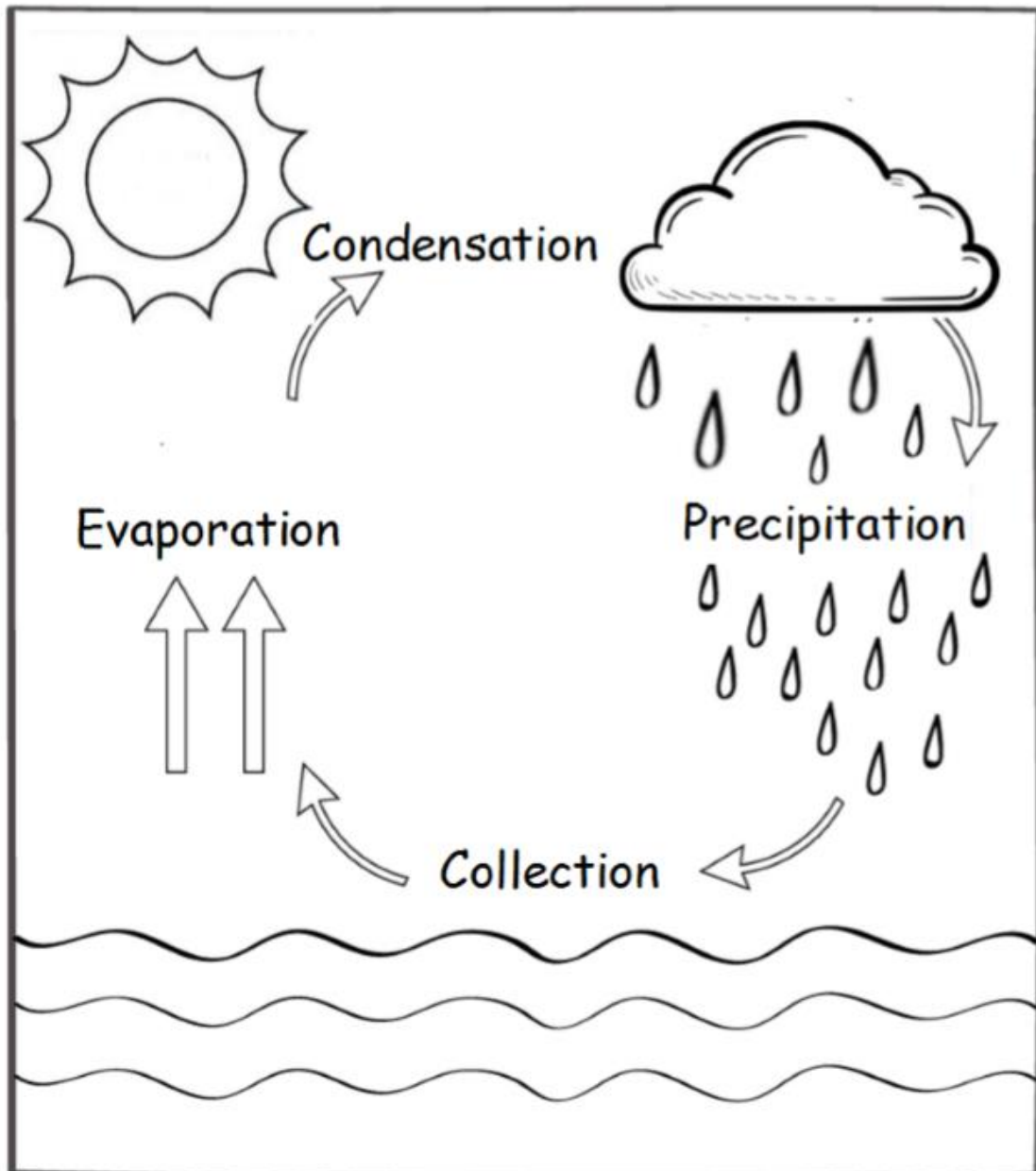
Annexe

Name: _____

Date: _____

The Water Cycle

Colour the picture. Talk about the water cycle.



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - SE RAPPROCHER DE L'ENVIRONNEMENT GRACE A NOS SENS

Titre

Se rapprocher de l'environnement grâce à nos sens

Auteur(e)(s)

Ayrton Curmi

Résumé

Lors de ce scénario d'apprentissage, les élèves utilisent leurs cinq sens pour se rapprocher de l'environnement. Nous échangeons sur différents sujets comme la déforestation, les espèces menacées et l'impact des êtres humains sur notre environnement. Lors de ce scénario d'apprentissage centré sur la création littéraire, les élèves travaillent de manière collaborative pour atteindre un but commun. Ce scénario d'apprentissage est mis en œuvre à l'extérieur de l'établissement pour favoriser la créativité et l'imagination littéraire des élèves en les rapprochant de la nature. Ils ont également l'occasion de s'autoévaluer et d'évaluer leurs pairs.

Mots clés

Création littéraire, environnement, apprentissage expérientiel, cinq sens, éducation en plein air, école primaire.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Anglais (compétences orales, lecture et écriture)
Sujet	<ul style="list-style-type: none"> • Compétences orales en anglais : discussion sur la déforestation, les espèces menacées et les effets de l'homme sur l'environnement. • Lecture en anglais : on demande aux élèves de lire et d'évaluer les créations littéraires de leurs pairs. • Écriture en anglais : les élèves travaillent de façon collaborative pour créer un texte sur l'environnement.
Âge des élèves	8-15 ans
Temps de préparation	60 minutes
Temps d'enseignement	120 minutes (1 séance de 2 heures)
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Mentimeter • SimpleMind • Author Premium
Supports pédagogiques hors ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Boîte sensorielle (fruits, fleurs, brindilles, feuilles...) • Papier format A3 et marqueurs • Document sur les sens • Banque de mots et d'expressions • Tablette Learnpad Workbook • Ordinateur portable (clé 3G/4G optionnelle)

Tableau récapitulatif

	<ul style="list-style-type: none"> • Liste de vérification pendant l'exercice d'écriture • Document d'évaluation entre élèves • Bon de sortie
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Print of birds including a hoopoe in the branches of a tree • Chinese lantern (Physalis alkekengi): fruiting stem. Watercolour by B. Bird. • Five weaver birds perching on branches by their nests. Wood engraving. • Blackbird • Black-headed gulls in the nature reserve • Mild winter causes an early spring • Natural history

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Compétences orales en anglais

- 5.1.1 Manifester du plaisir, de l'intérêt et une attention croissante lors d'activités d'écoute ou de visionnage.
- 5.1.5 Décrire des personnages, des scènes, des objets et des images.
- 5.1.6 Employer la langue de façon pertinente et correcte d'un point de vue grammatical pour communiquer efficacement, dans un objectif précis.
- 5.1.10 Avec de l'aide, lancer une conversation et y participer.

Lecture en anglais

- 5.2.7 Lire avec confiance, maîtrise, le ton approprié et une diction claire.

Écriture en anglais

- 5.3.4 Démontrer sa capacité à préparer un travail d'écriture en échangeant des idées, classant et organisant des informations en amont.
- 5.3.5 Écrire de façon cohérente et uniforme, en organisant l'information en paragraphe(s).
- 5.3.6 Démontrer sa capacité à relire, corriger et commencer à modifier son propre travail.
- 5.3.8 Participer à un exercice d'écriture partagé entre enseignant(e) et élève(s).
- 5.3.17 Manifester du plaisir et de la motivation lors des activités d'écriture.

Source des acquis pédagogiques cités :

<https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Pages/default.aspx>

Objectifs de la leçon

Les élèves vont comprendre l'importance de notre environnement. Ils doivent être capables de comprendre l'impact des êtres humains sur l'environnement et les espèces. Ils doivent également apprendre à profiter de la beauté de l'environnement grâce à leurs sens.

Acquis pédagogiques

- Les élèves vont travailler sur leurs capacités à collaborer, réfléchir de façon critique et communiquer.
- Les élèves seront capables de participer à des activités d'écriture partagée.
- Les élèves seront capables de relire leurs textes et d'évaluer les textes de leurs pairs.

Approches

- Apprentissage collaboratif : l'accent est fortement mis sur le travail de groupe.
- Apprentissage centré sur l'élève : les élèves et leurs besoins sont au centre du processus d'apprentissage.
- Évaluation : on change d'objectif, on évalue « ce que tu sais faire », plutôt que « ce que tu sais ».
- Apprentissage par les pairs : les élèves apprennent les uns des autres et se font des commentaires.
- Approche ludo-éducative : apprentissage ludique. Apprendre en s'amusant.
- Éducation en plein air : apprendre en dehors de l'école, dans l'environnement « réel ».

Compétences du 21e siècle

- **Esprit critique** : les élèves vont découvrir par eux-mêmes.
- **Créativité et collaboration** : les élèves vont apprendre à être créatifs pour résoudre un problème, à travailler ensemble de manière constructive pour atteindre un but commun.
- **Communication** : les élèves vont devoir échanger et exprimer des idées de façon à ce que les autres les comprennent.
- **Curiosité, réflexion et questionnement** : les activités pratiques de ce scénario d'apprentissage poussent les élèves à s'interroger, à réfléchir de façon critique, à poser des questions, observer, analyser des informations et travailler à plusieurs de façon constructive.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	Activités sur les images Europeana Les élèves vont être répartis en groupes. Chaque groupe va recevoir une image spécifique venant d'Europeana (Image 1 , Image 2 , Image 3) sur sa tablette LearnPad Workbook. Ils vont participer à une discussion en groupes sur cette image et tenter de deviner le sujet principal de la leçon. Après quelques minutes, ils notent leur supposition sur l'application « Mentimeter ».	20 min
	<ul style="list-style-type: none"> • On donne plus de temps aux élèves pour qu'ils recherchent d'autres images en lien avec l'environnement sur le portail Europeana. Ils parcourent également la collection Europeana « Natural History » (« histoire naturelle »). 	10 min
	Vidéos Europeana <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves vont regarder deux vidéos sur Europeana (Video 1, Video 2). Après avoir regardé ces vidéos, ils vont échanger sur différents sujets liés à l'environnement comme la déforestation, les espèces menacées et les effets de l'homme sur 	

l'environnement. On leur pose plusieurs questions, notamment : « Qu'est-ce que la déforestation ? », « Pourquoi la déforestation nuit-elle aux espèces ? », « Comment une espèce devient-elle menacée ? », « Quel est l'impact des êtres humains sur l'environnement ? ».

Progression

Visite d'un jardin

15 min

- Les élèves vont avoir l'occasion de visiter un jardin proche de l'école pour se rapprocher de la nature.

Document sur les sens

- Les élèves sont à nouveau répartis en groupes ; chaque groupe reçoit un document sur les sens, divisé entre « je vois », « j'entends », « je sens », « je goûte », « je touche ». Ils participent ensemble à différentes activités pour remplir chaque section.

« Je vois »

- On donne aux élèves quelques minutes pour observer leur environnement proche. On leur demande de noter des choses qu'ils ont parfois tendance à ignorer.

« J'entends »

- On demande aux élèves de fermer les yeux pendant deux minutes et d'essayer d'écouter différents sons, par exemple, les oiseaux, des voitures ou des voix distantes.

« Je touche »

- On présente aux élèves une boîte sensorielle. La boîte contient plusieurs choses que l'on peut trouver dans la nature, comme des fleurs, des fruits, des feuilles ou des brindilles. La boîte comporte une petite ouverture et chaque élève doit toucher les objets et décrire ce qu'ils sentent.

« Je sens »

- Les élèves retirent les objets de la boîte sensorielle et sentent chacun d'entre eux en décrivant leur expérience.

« Je goûte »

- On donne aux élèves un fruit. Chaque groupe reçoit un fruit différent. Après avoir mangé le fruit, ils doivent décrire son goût en quelques mots. Les élèves peuvent également citer les effets salutaires d'une alimentation saine.

On donne à chaque groupe un peu de temps pour présenter son document sur les sens aux autres groupes.

20 min

Préparer le travail d'écriture avec [SimpleMind](#) et un enregistrement sur Europeana.

- Chaque groupe bénéficie d'environ 20 minutes pour préparer son travail de création littéraire à l'aide de son document sur les sens. Chaque groupe se met d'accord sur un titre en rapport avec l'environnement. On va leur demander d'utiliser l'application « [SimpleMind](#) » pour préparer leur texte. Lors de cette activité, j'utilise « [Recording of a Blackbird](#) » (« chant d'un merle ») pour stimuler leurs sens et les rapprocher de

	l'environnement qui les entoure. On leur donne également une banque de mots et une liste de quelques expressions utiles.	25 min
	Création littéraire <ul style="list-style-type: none"> Chaque groupe doit commencer à écrire sa création littéraire sur une feuille de papier au format A3. Les élèves travaillent en collaboration pour atteindre un but commun. Chaque groupe reçoit une liste de vérification qui les accompagne pendant l'activité. 	
Conclusion	Lecture <ul style="list-style-type: none"> Quand la création littéraire est terminée, chaque groupe sélectionne un représentant qui lit le texte aux autres groupes. Chaque groupe reçoit un document « d'évaluation par les pairs » qu'ils devront remplir en écoutant les textes des autres. 	10 min
	Corrections et publication <ul style="list-style-type: none"> De retour en classe, les élèves doivent corriger et réécrire leurs textes en utilisant l'application Author Premium. Ils seront publiés sur « ClassCloud ». 	15 min
	Bon de sortie <ul style="list-style-type: none"> Les élèves reçoivent un Bon de sortie sur lequel ils peuvent noter des commentaires sur le scénario d'apprentissage. 	5 min

Évaluation

Puisque le scénario d'apprentissage se concentre sur la collaboration, les élèves seront principalement évalués sur la base de leurs capacités à collaborer.

Les élèves seront évalués en fonction de leur capacité à préparer le travail et du texte de création littéraire en tant que tel.

Ils seront également évalués sur la base de leur créativité et de leur imagination lors de la présentation du texte aux autres groupes.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

À l'issue de la leçon, les élèves reçoivent un Bon de sortie. Tous les élèves doivent répondre à trois questions :

- Quelque chose que j'ai appris aujourd'hui.
- Quelque chose que j'ai trouvé intéressant.
- Une question restée sans réponse.

Remarques de l'enseignant(e)

A posteriori, j'ai été très satisfait par la mise en place du scénario d'apprentissage et les écrits des élèves. Sortir de l'école a permis d'impliquer les élèves dans le scénario d'apprentissage. Ils étaient très motivés à l'idée d'utiliser leurs sens pour se rapprocher de l'environnement et ont trouvé l'inspiration nécessaire pour leurs créations littéraires. Les élèves ont bien collaboré les uns avec les autres pendant les phases de préparation, d'écriture, de correction et de publication.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - ENSEMBLE, NOUS SOMMES PLUS FORTS

Titre

Ensemble, nous sommes plus forts

Auteur(e)(s)

Brendan Buttigieg

Résumé

Ce scénario d'apprentissage transversal associe art plastique, développement personnel, social et professionnel, éducation physique et anglais. Le point de départ est un jeu de cartes mémoire (ce que l'on appelle également des « *flashcards* ») en ligne sur le thème du travail en équipe et de la diversité. Les élèves vont être invités à rédiger leur propre définition du « travail d'équipe » sur leurs tablettes éducatives. Les apprenants vont découvrir des images de la plateforme en ligne Europeana représentant le travail d'équipe et la diversité. Ils réaliseront tous ensemble que le travail d'équipe est quelque chose que l'on retrouve dans le sport et bien d'autres activités. Ils créeront ensuite une illustration à partir du slogan « Travail d'équipe et diversité — Ensemble, nous sommes plus forts ».

Mots clés

Travail d'équipe ; diversité ; ensemble, nous sommes plus forts ; collaboration ; créativité.

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Développement personnel, social et professionnel ; éducation physique ; anglais ; arts plastiques
Sujet	Développement personnel, social et professionnel — Travail d'équipe et diversité Anglais — Les élèves écrivent leur propre définition du « travail d'équipe » Éducation physique — Travail d'équipe dans le cadre d'activités sportives Arts plastiques — Concevoir une illustration qui promeut l'esprit d'équipe et la diversité.
Âge des élèves	8-14 ans
Temps de préparation	2 heures
Temps d'enseignement	4 heures
Supports pédagogiques en ligne	Site Internet Europeana Moteur de recherche Quiz Mentimeter

Tableau récapitulatif

Supports pédagogiques hors ligne	<p>Développement personnel, social et professionnel — Cartes mémoire 1 Cartes mémoire 2</p> <p>Anglais — LeanPad</p> <p>Éducation physique — Images sélectionnées sur Europeana, projetées sur le tableau blanc interactif</p> <p>Arts plastiques — Cahier de dessin au format A3, peinture, crayons de couleur</p>
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Vormingscursus animatoren 1989: touwtrekken • Bezoek van de V.V.C. aan Kilbirnie (Schotland) in het kader van de Highland games op de U.Z. sport- en speldag • Карта Австралия

Licences

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Cette licence permet de remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale et que l'on diffuse les nouvelles créations selon des conditions identiques. C'est la licence utilisée par Wikipédia ; elle est recommandée pour des œuvres qui pourraient bénéficier de l'incorporation de contenu depuis Wikipédia et d'autres projets sous licence similaire.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce scénario d'apprentissage suit une approche transversale. « Ensemble, nous sommes plus forts » s'articulera autour des acquis pédagogiques/programmes de l'école primaire (consultables à l'adresse suivante : www.curriculum.gov.mt)

Développement personnel, social et professionnel — échanger sur l'importance de travailler ensemble malgré nos différences.

Anglais — écrire quelque chose avec un objectif précis.

Éducation physique — pratiquer des activités en équipes dans le cadre des cours d'éducation physique et lors de la journée du sport.

Arts plastiques — analyser des éléments visuels et les principes artistiques. Utiliser des supports, des éléments visuels, créer et concevoir.

Objectifs de la leçon

Développement personnel, social et professionnel — les élèves vont comprendre que « Nul homme n'est une île » et, par conséquent, que nous avons besoin des autres dans presque tout ce que nous faisons.

Anglais — les élèves seront capables de définir à l'écrit le « travail d'équipe » et « ensemble, nous sommes plus forts ».

Éducation physique — les élèves vont réaliser qu'il est plus facile de réussir à plusieurs, notamment dans certaines activités et rencontres sportives.

Arts plastiques — les élèves seront capables d’analyser des éléments et des principes artistiques qu’ils utiliseront dans leur illustration. En outre, les élèves sauront utiliser des contrastes de couleur pour créer/concevoir leur illustration en lien avec ce thème.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont créer une production finale concrète qui promeut le travail d’équipe dans la diversité. Tous les travaux s’inscrivent donc dans le thème : « Ensemble, nous sommes plus forts ».

Approches

Pédagogie de projet : on confie aux élèves des exercices et des problèmes concrets à résoudre ; ils travaillent de façon individuelle sur leur propre exercice. Ce type d’apprentissage permet généralement de transcender les frontières des matières traditionnelles.

Compétences du 21e siècle

Conscience du monde, esprit critique, créativité, communication, collaboration

Activités

Nom de l’activité	Méthode	Durée
Arts plastiques	<p><u>Étudier des éléments visuels et les principes artistiques présents dans les photos sélectionnées sur Europeana.</u></p> <p>1) Expliquez les éléments visuels (ligne, forme, couleur, valeur, forme, texture, espace) et les principes artistiques (équilibre, contraste, intensité, mouvement, motif, rythme, unité).</p> <p>2) En binômes — Observez et établissez une liste d’éléments visuels et de principes artistiques qui ressortent dans ces images. Exemple : Image 1 : Éléments — ligne, forme, couleur, espace, texture ; principes — contraste, équilibre, mouvement</p> <p>3) Classe entière — échangez et corrigez tous ensemble.</p>	1/2 h
Développement personnel, social et professionnel	<p><u>Les élèves vont réaliser que personne ne peut vivre seul.</u></p> <p>1) Analysez l’expression « Nul homme n’est une île ».</p> <p>2) Classe entière — échangez sur l’idée que nous avons besoin des autres dans presque tout ce que nous faisons.</p>	1/2 h
Anglais	<p><u>Définissez le mot « travail d’équipe » sur le logiciel en ligne Mentimeter sur tablette.</u></p> <p>1) <i>Travail individuel</i> — les élèves doivent écrire leur définition du « travail d’équipe » sur Mentimeter en utilisant leurs tablettes.</p> <p>2) <i>Classe entière</i> — les contributions au travail de définition de tous les élèves sont projetées sur le tableau blanc interactif.</p>	1/2 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Éducation physique	<p><u>Les élèves vont réaliser que personne ne peut vivre seul.</u></p> <p>1) <i>Classe entière</i> — échangez sur l'idée que nous avons besoin des autres dans presque tout ce que nous faisons, notamment de nombreuses activités et rencontres sportives, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>Peut-on vivre seul, sans l'aide et les services des autres ?</i> > <i>Un(e) enseignant(e) peut-il/elle faire son travail sans élèves à qui enseigner ?</i> > <i>Un(e) joueur/se peut-il/elle gagner un match s'il/si elle ne collabore pas avec les autres membres de l'équipe ?</i> <p>On en conclut que nous sommes tous dépendants.</p>	1/2 h
Arts plastiques	<p><u>Concevoir une illustration sur le travail d'équipe et la diversité — thème : « Ensemble, nous sommes plus forts » — en utilisant des contrastes de couleur.</u></p> <p>1) <i>Classe entière</i> — échangez sur ce qui fait la réussite d'une illustration et pourquoi elle doit plaire et ne pas passer inaperçue.</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>Qu'est-ce qui fait qu'une illustration plaît et ne passe pas inaperçue ?</i> > <i>Est-ce une bonne idée d'utiliser des couleurs vives ?</i> > <i>Est-ce qu'utiliser des images et du texte peut contribuer à transmettre votre message ?</i> <p>2) <i>Classe entière</i> — échangez sur les éléments artistiques fondamentaux (les lignes, les formes, les couleurs, les espaces) et les principes artistiques (les motifs, les contrastes, l'équilibre et l'harmonie).</p> <ul style="list-style-type: none"> > <i>Pensez-vous que l'utilisation de motifs peut améliorer une illustration ?</i> > <i>Quelles sont les couleurs contrastantes complémentaires ?</i> > <i>Comment créer une composition harmonieuse et équilibrée ?</i> <p>3) <i>Travail individuel</i> — les élèves conçoivent leurs propres illustrations sur ce thème. Ils doivent utiliser des contrastes de couleur.</p> <p>4) <i>En groupes/binômes</i> — les élèves décrivent leurs productions aux autres.</p> <p>5) Les illustrations « Ensemble, nous sommes plus forts » peuvent être scannées et mises en ligne sur le site Internet ou la page Facebook de l'établissement. Elles seront exposées lors d'une exposition organisée par l'établissement chaque année.</p>	2 h

Évaluation

Arts plastiques (introduction) — évaluation formative continue sur la compréhension des éléments fondamentaux et des principes artistiques.

Développement personnel, social et professionnel — évaluation continue sur le travail d'équipe et la diversité.

Anglais — définition de « Ensemble, nous sommes plus forts ».

Arts plastiques (fin de la leçon) — évaluation sommative ; les meilleures illustrations seront sélectionnées et exposées lors de la fête de l'établissement.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

À l'issue de la leçon, les élèves ont reçu un petit papier autocollant. Ils ont dû y noter quelque chose qu'ils ont appris, quelque chose qu'ils ont trouvé intéressant et une question restée sans réponse (la question ne peut pas porter sur la sélection de leur illustration pour l'exposition finale).

Remarques de l'enseignant(e)

La plupart des élèves ont été très impliqués dans la création de l'illustration. Ils ont collaboré et fait de leur mieux pour rendre un travail satisfaisant. Lors de l'exercice de définition du « travail d'équipe », l'utilisation de la tablette LearnPad et de Mentimeter les a beaucoup motivés. Après la mise en place de ce scénario d'apprentissage, j'ai été ravi d'avoir réussi à adopter une approche transversale réunissant cinq matières différentes.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - PROGRAMMER UN FUTUR DURABLE

Titre

Programmer un futur durable

Auteur(e)(s)

James Callus

Résumé

La conscience écologique de la nécessaire réduction des effets du réchauffement climatique est fondamentale pour assurer le bien-être des générations futures. Ce scénario d'apprentissage cherche à aider les élèves à comprendre l'importance de la protection de l'environnement. Les élèves vont travailler sur les compétences du 21e siècle et s'investir activement dans leur apprentissage en réfléchissant à des solutions innovantes et créatives à même de résoudre des problèmes du quotidien pour un avenir durable.

Mots clés

Interdisciplinarité, robotique, programmation, compétences numériques, compétences du 21e siècle.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Anglais (créer une histoire), compétences numériques
Sujet	Protection de l'environnement
Âge des élèves	7-11 ans
Temps de préparation	1 heure
Temps d'enseignement	3 heures (3 leçons de 60 min)
Supports pédagogiques en ligne	Answergarden , Pic Collage , Padlet
Supports pédagogiques hors ligne	Kits Lego We Do 2.0, application Scratch Jr , tablettes éducatives
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Onbekend • Landscape of Ratin

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Extraits du cadre de référence des acquis pédagogiques maltais, ces acquis pédagogiques sont en lien direct avec ce scénario d'apprentissage Europeana. Ils sont extraits de :

http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf

<http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/en/pages/digital-literac>

- Je sais exprimer mes opinions à l'écrit sur un certain nombre de sujets.
- Je sais comment inventer une histoire et la rendre intéressante à l'écrit.
- Je sais utiliser les nouvelles technologies et les médias pour travailler en équipe et collaborer lors du processus d'apprentissage.
- Je sais collaborer avec les autres ; concevoir et créer des ressources, des savoirs et des connaissances en commun.

Objectifs de la leçon

À l'issue du scénario d'apprentissage, les élèves auront appris à trouver des solutions qui peuvent permettre de protéger notre environnement. Ils connaîtront mieux les effets du réchauffement climatique et sauront comment rendre le monde meilleur pour les générations futures. Ils vont également utiliser des méthodes d'introspection et organiser leurs pensées afin de créer un débat lors de la présentation de leurs travaux.

Acquis pédagogiques

À l'issue du scénario d'apprentissage, les élèves auront pris part à des travaux collaboratifs à même de résoudre des problèmes du quotidien en construisant un robot qui aidera les générations futures à résoudre les problèmes énoncés précédemment. Ils vont également créer une histoire numérique portant sur l'importance de promouvoir un environnement durable pour les générations futures.

Approches

- Pédagogie de projet : on confie aux élèves des exercices et des problèmes concrets à résoudre ; ils travaillent en groupes. Ce type d'apprentissage permet généralement de transcender les frontières des matières traditionnelles.
- Apprentissage collaboratif : l'accent est fortement mis sur le travail de groupe.
- Apprentissage centré sur l'élève : les élèves et leurs besoins sont au centre du processus d'apprentissage.
- Apprentissage par les pairs : les élèves apprennent les uns des autres et se font des commentaires.

Compétences du 21e siècle

Esprit critique — les élèves deviennent des apprenants actifs en découvrant différentes solutions permettant de protéger notre environnement pour les générations futures.

Collaboration — les élèves vont collaborer pour identifier des problèmes du quotidien.

Créativité — les élèves vont devoir trouver des idées innovantes pour mettre les technologies numériques au service de la résolution des problèmes environnementaux.

Communication — les élèves vont présenter leurs idées, leurs réflexions et leur raisonnement.

Activités

Leçon 1 :

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	<ul style="list-style-type: none"> On présente aux élèves les ressources d'Europeana — Image 1, Image 2, Image 3, Image 4, Image 5. Suit un bref débat. Ils vont également utiliser leurs tablettes éducatives afin d'accéder à Answergarden pour publier et partager leurs réactions. 	10 min
Créer une histoire numérique	<ul style="list-style-type: none"> Les retours des élèves sont évoqués en classe, en mettant l'accent sur l'importance de la protection de l'environnement pour réduire l'effet du réchauffement climatique. Les élèves analysent une vidéo sur le réchauffement climatique. On leur donne le temps et l'occasion de réagir et d'échanger avec leurs pairs. Les élèves vont préparer et créer une histoire numérique sur les effets du réchauffement climatique sur notre environnement en utilisant l'application Scratch Jr. Ils devront animer leur histoire à l'aide de blocs de code disponibles dans l'application. 	40 min
Conclusion	<ul style="list-style-type: none"> On demande aux élèves de réfléchir à un slogan/message qu'ils souhaiteraient partager avec leurs camarades. Ils vont utiliser l'application Pic Collage pour le créer. Leur travail sera partagé avec d'autres élèves de l'établissement. 	10 min

Leçon 2 :

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	<ul style="list-style-type: none"> On discute en classe des éléments les plus importants de la leçon précédente. 	5 min
Identifier un problème du quotidien	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves sont répartis en groupes et discutent des problématiques suivantes : <ul style="list-style-type: none"> Quels problèmes environnementaux touchent notre planète et contribuent au réchauffement climatique ? Que faire pour résoudre ces problèmes ? Quelles personnes en particulier peuvent réellement nous aider à résoudre ces problèmes ? 	35 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Conclusion	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves présentent leurs idées à leurs camarades. Ils peuvent utiliser Padlet, ou tout autre support qu'ils jugeront utile, pour noter leurs idées. 	20 min

Leçon 3 :

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	<ul style="list-style-type: none"> On discute en classe des éléments les plus importants de la leçon précédente. 	5 min
Créer un robot	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves sont répartis en groupes. Afin de résoudre les problèmes présentés dans la leçon précédente, les élèves vont créer et programmer un robot simple en utilisant le kit de robotique Lego We Do 2.0 disponible dans l'établissement. Les élèves vont décrire leur travail et réfléchir à la façon dont leur robot peut promouvoir un environnement durable pour les générations futures (Image 6). 	40 min
Conclusion	<ul style="list-style-type: none"> Les élèves présentent leurs idées à la classe et à l'établissement. 	15 min

Évaluation

Chez eux, les élèves vont créer une histoire numérique sur la quête de leur robot pour sauver l'environnement. Ils peuvent utiliser l'application [Scratch Jr](#) pour finaliser leur histoire.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

- Les élèves peuvent utiliser la méthode « deux étoiles et un souhait » : souligner ce qu'ils ont apprécié et proposer d'autres choses qu'ils auraient aimé découvrir.

Remarques de l'enseignant(e)

Ce projet peut être présenté aux experts pendant l'événement de la Malta Robo League qui se tient tous les ans. Des enseignants peuvent également se joindre au projet dans les années à venir et organiser des clubs de programmation pour permettre aux élèves d'avoir plus de temps pour enrichir leurs connaissances sur le sujet.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

Acquis pédagogiques — http://www.schoolslearningoutcomes.edu.mt/files/documents/02_English.144501723005.pdf

Lego Education — <https://education.lego.com/en-us/support/wedo-2>

Tutoriel Answergarden — <https://safeyoutube.net/w/Wh51>

Introduction au Scratch Jr — <https://safeYouTube.net/w/ET11>

Tutoriel Padlet — <https://safeYouTube.net/w/vV11>

Tutoriel Pic Collage — <https://safeYouTube.net/w/qW11>

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - UN MONDE HAUT EN COULEUR

Titre

Un monde haut en couleur

Auteur(e)(s)

Mark Busuttil

Résumé

Ce scénario d'apprentissage porte sur les couleurs et leur utilisation comme moyen d'expression linguistique. Dans ce scénario d'apprentissage, les apprenants vont découvrir des comparaisons et des idiomes basés sur les couleurs, et voir comment émotions et couleurs sont associées.

Mots clés

Couleurs, émotions, expressions, idiomes, comparaisons et métaphores

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	<p>Cette leçon vise à améliorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le niveau d'anglais des élèves en travaillant sur les idiomes et les comparaisons ; • L'éducation socioémotionnelle en travaillant sur les couleurs en tant que moyen d'expression personnelle ; • Les compétences artistiques en travaillant sur les mélanges de couleurs ; • Les compétences scientifiques en analysant les couleurs froides et chaudes dans la nature.
Sujet	Couleurs et émotions
Âge des élèves	10-11 ans (peut être adapté à toutes les tranches d'âge, à partir de 9 ans)
Temps de préparation	10 minutes (en fonction des capacités de l'enseignant(e) à organiser la classe)
Temps d'enseignement	50 minutes
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • psychologie des couleurs
Supports pédagogiques hors ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Le cercle chromatique (peut également être affiché au tableau), ou une image d'arc-en-ciel • Images des personnages de <i>Vice-versa</i>

Tableau récapitulatif

Ressources Europeana utilisées

- [Rose \(Rosa sp.\)](#)
- [Cod. Min. 53, vol. 3, fol. 144r: Florilegium of Prince Eugene of Savoy: Piper indicum – pepper](#)
- [Brandweerauto Fire Engine met ladder](#)
- [ROYAL VIKING SKY \(Avbildad - namn\)](#)
- [farm animal Young pygmy goat](#)
- [Solanum mauritianum Scop.](#)
- [The northern right whale. : can this species survive?](#)

Licences

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Cette licence permet de remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale et que l'on diffuse les nouvelles créations selon des conditions identiques. C'est la licence utilisée par Wikipédia ; elle est recommandée pour des œuvres qui pourraient bénéficier de l'incorporation de contenu depuis Wikipédia et d'autres projets sous licence similaire.

Intégration dans les programmes scolaires

D'après les [programmes scolaires nationaux](#) maltais, les élèves doivent être capables de :

- Décrire de façon expressive des personnages, des scènes, des objets et des images en utilisant une langue correcte du point de vue grammatical.
- Comprendre et employer les conventions du discours social.
- Employer des expressions, des figures de style et des mots intéressants, spécifiques et évocateurs à dessein.

Objectifs de la leçon

La leçon vise à introduire le concept de couleur et son utilisation dans la langue.

Compétences acquises par les élèves à l'issue de la leçon :

Niveaux de la taxonomie de Bloom	Objectif de l'élève	Type d'intelligence
Connaître	Quand et dans quel contexte employer des comparaisons et des métaphores	Intelligence verbale-linguistique
Comprendre	Utiliser des couleurs pour exprimer des sentiments.	<ul style="list-style-type: none"> • Visuelle-spatiale • Intrapersonnelle
Appliquer	Employer des comparaisons et des métaphores connues sur la couleur, pendant des conversations, à l'écrit, comme un moyen d'expression personnelle.	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonnelle • Corporelle kinesthésique • Spatiale • Intelligence verbale-linguistique
Analyser	Comparer les connotations psychologiques des couleurs	<ul style="list-style-type: none"> • Interpersonnelle • Visuelle

	dans différentes images et métaphores.	
Évaluer	Réfléchissez à l'interprétation de la couleur dans la nature et à son usage dans la vie de tous les jours.	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonnelle • Interpersonnelle • Visuelle • Naturaliste
Créer	Créer de nouvelles images et métaphores en lien avec la couleur pour exprimer ses émotions.	<ul style="list-style-type: none"> • Intrapersonnelle • Interpersonnelle • Intelligence verbale-linguistique

Acquis pédagogiques

À l'issue de la leçon, les élèves sauront :

- Utiliser des images pour s'exprimer à l'oral et à l'écrit ;
- Associer une couleur à une disposition, par exemple (mais pas seulement), aux signaux naturels et interpersonnels ;
- Créer de nouvelles images à partir des couleurs.

Approches

Les approches intégrées dans cette leçon sont les suivantes :

- L'apprentissage tout au long de la vie
- Apprentissage centré sur l'élève

Compétences du 21e siècle

En partant des « 8 C's » et des compétences du 21e siècle, cette leçon va se concentrer sur :

- La créativité
- L'esprit critique
- La communication

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	Commencez par demander à tous les élèves de citer leur couleur préférée en expliquant leur choix. Demandez-leur de choisir entre un monde rempli de couleurs ou en noir et blanc, et d'expliquer leur choix.	5 min
Introduction sur les couleurs	<p><i>*L'exemple utilisé dans ce scénario se concentre sur les trois couleurs primaires — rouge, vert et bleu —, mais l'enseignant(e) peut choisir d'y intégrer autant de couleurs qu'il/elle le souhaite*.</i></p> <p>Montrez aux élèves que l'on donne parfois aux couleurs une valeur particulière :</p> <p>Présentez quelques objets de la couleur de votre choix.</p> <p><u>Pour le rouge :</u></p>	15 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<ul style="list-style-type: none"> - Europeana Red rose - Europeana Red pepper - Europeana Red Fire Engine <p>Interrogez les élèves sur les sentiments qu'ils associent à chaque objet. Puis, demandez-leur quelle est la couleur commune des trois objets. Associez les sentiments cités par les élèves à la couleur rouge.</p> <p><u>Pour le vert :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Green Fields - Emerald - Leaf <p><u>Pour le bleu :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Europeana Blue Skies and Sea - Blue whale - Sapphire <p>Pour chaque image, écrivez : « _____ comme un(e) : _____ » pour introduire la notion de comparaison. Puis, demandez aux élèves de chercher d'autres images en lien avec le rouge, le vert et le bleu sur leur LearnPad. Ils peuvent également citer des éléments de la classe. Créer tout d'abord des comparaisons avec les couleurs ensemble. Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les yeux de mon ami(e) sont _____ comme un(e) _____ - Mon sac est _____ comme un(e) _____ <p>L'enseignant(e) peut choisir de décliner l'activité avec d'autres couleurs, si le niveau des élèves le permet.</p> <p>Il/elle peut y consacrer une leçon entière, en donnant/suggérant des exemples de différentes couleurs. Lors de cette leçon, l'enseignant(e) peut décider de faire évoluer le scénario en s'intéressant à la façon dont la couleur est utilisée en tant que moyen d'expression personnelle.</p>	
Psychologie des couleurs	<p>Montrez aux élèves que la couleur est une notion qui peut aussi être utilisée pour exprimer des émotions.</p> <p>Présentez aux élèves trois scénarios qui véhiculent un sentiment/une émotion. Par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recevoir un cadeau (choisissez un papier cadeau rouge si vous souhaitez travailler sur « rouge comme un(e) _____ ») 	10 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<ul style="list-style-type: none"> • Casser un vase (choisissez un vase bleu pour travailler sur « bleu comme un(e) _____ ») • Sentir/manger quelque chose de mauvais (choisissez une image d'enfant au visage verdâtre pour travailler sur « vert comme un(e) _____ ») 	
Métaphores sur les couleurs	<p>Interrogez les élèves sur ce que leur évoque une image et les sentiments qu'elle éveille en eux. Notez ces émotions au tableau (pour pouvoir y faire référence plus tard).</p> <p>Distribuez aux élèves (ou affichez) un cercle chromatique. À partir des émotions listées en introduction, laissez les élèves associer une couleur à un sentiment/une émotion.</p> <p>Demandez-leur d'expliquer leur choix. Continuez en les interrogeant sur d'autres sentiments et émotions associés aux couleurs. L'utilisation d'un classement psychologique des couleurs peut vous aider à aborder le sujet de la psychologie des couleurs.</p> <p>Faites référence aux personnages de <i>Vice-versa</i> : Colère, Dégoût et Tristesse.</p> <p>Écrivez au tableau : « le rouge est la couleur de *émotion* », « le vert est la couleur de *émotion* », « le bleu est la couleur de *émotion* »</p> <p>Puis, distribuez une palette de couleurs et laissez les élèves écrire des comparaisons et des métaphores en lien avec une couleur. L'enseignant(e) peut afficher des images au tableau pour guider les élèves. Par exemple :</p> <p>Le rouge étincelle comme le feu / le vert est calme comme une pièce paisible / le bleu est relaxant comme la caresse d'une plume.</p>	15 min
Conclusion	Terminez la séance sur Padlet. Les élèves sont invités à choisir des images qu'ils associent au rouge, au vert et au bleu. Exemple .	

Évaluation

Évaluation pendant la leçon (Évaluation de l'apprentissage dans le cadre du programme scolaire général) : vocabulaire utilisé pour construire les comparaisons et les métaphores.

On demande aux élèves de participer à l'évaluation de la leçon :

Ce que j'ai appris pendant cette leçon :

L'activité que j'ai préférée :

Aujourd'hui, j'ai progressé en :

Je pourrai utiliser ce que j'ai appris aujourd'hui pour :

À l'issue de la leçon, je me sens :

Confiant

Heureux

Lassé

Triste

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

À l'issue de l'évaluation de classe, la plupart des élèves avaient compris comment employer les comparaisons. Beaucoup d'entre eux ont aimé l'idée de ne pas avoir à se contenter d'exemples imposés. Les élèves les moins à l'aise avec la langue, ou ceux qui ont du mal à s'exprimer, ont estimé que ces jeux sur les mots étaient intéressants, mais qu'ils ne les emploieront sûrement pas aussi souvent qu'ils le souhaiteraient.

Les élèves ont exprimé le besoin d'étudier plus longuement les métaphores, afin par exemple d'associer une émotion à une couleur. Certains ont affirmé que les couleurs leur évoquent des sentiments différents de ceux du cercle chromatique psychologique. Dans l'ensemble, ils ont trouvé le concept de psychologie des couleurs plutôt intéressant : certains ont fait référence à la mode, au marketing, ou à des biens de consommation.

Remarques de l'enseignant(e)

En tant qu'enseignant, le déroulé de la leçon m'a paru fluide, car la couleur est un sujet très accessible. Utiliser des couleurs dans le cadre de comparaisons et de métaphores n'est qu'un des éléments susceptibles de favoriser la création littéraire.

J'aurais aimé dédier plus de temps à l'importance de la couleur dans la littérature moderne, plutôt que de me concentrer sur les comparaisons et les métaphores, car j'ai le sentiment que cela aurait permis de les remettre en contexte. Si je m'étais davantage concentré sur l'utilisation des couleurs dans des objets modernes, notamment dans le domaine du marketing, j'aurais sûrement réussi à impliquer la classe encore davantage.

J'aimerais également améliorer l'utilisation des ressources en ligne ; utiliser différents sites Internet et évoquer leurs palettes de couleurs. J'associerais alors les idées et les opinions des apprenants et leur demanderais de créer des comparaisons ou des métaphores pour enrichir leur expression.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

- [*Psychologie des couleurs*](#)
 - [*Padlet*](#)
 - [*Vice-versa*](#)
-

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LA DANSE DES FORCES

Titre

La danse des forces

Auteur(e)(s)

Stephanie Maggi-Pulis

Résumé

Ce scénario d'apprentissage touche à des compétences du 21e siècle comme la collaboration, la créativité et la coopération dans le cadre d'une leçon de physique sur la force résultante. La méthode « Pense seul, à deux, à quatre » (en anglais, « *Think-Pair-Share* ») et la danse organisée en classe à la fin du scénario d'apprentissage permettent aux élèves de présenter ce qu'ils ont appris tout en étant exposés à des œuvres d'artistes européens célèbres.

Mots clés

travail de groupe, danse, équilibre d'un système, force résultante.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Physique ou sciences intégrées
Sujet	La force résultante dans un système de forces
Âge des élèves	12-16 ans
Temps de préparation	2-6 heures
Temps d'enseignement	45-50 minutes
Supports pédagogiques en ligne	Quiz Kahoot
Supports pédagogiques hors ligne	Corde, sifflet, document sur la force résultante
Ressources Europeana utilisées	<p>1. Les pages suivantes ont été utilisées pour le document de travail :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bois de Vincennes : canotage autour des Iles. • Third Gordon Bennett Balloon Race • To gutter med kjelke og ski på Fjellstad på Ring i Ringsaker • World War One: Chatham, England: loading stretchers onto a Red Cross train from an ambulance. Photograph, 1914/1918. <p>2. Les pages suivantes ont été utilisées pendant la danse de classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • St Peter and St Paul • Three cats performing a song and dance act. Gouache by Louis Wain, 1925/1939.

Tableau récapitulatif

- [*Un cuadro de mi padre*](#)
- [*St Jerome*](#)
- [*Madonna van Loretto*](#)
- [*Battle of Grunwald*](#)
- [*The Cornshocks*](#)
- [*The Kitchen Maid*](#)
- [*Husband and Wife*](#)
- [*Composition with Figures and a Horse*](#)
- [*Decorative Landscape I*](#)
- [*Decorative Landscape II*](#)
- [*Ett p̄aron*](#)
- [*Landscapes from Arles*](#)
- [*The banks of a river \(Les Berges\)*](#)
- [*Ophæng med farvebilleder af Grevinde Danner*](#)
- [*Portrait of the Artist's Wife*](#)
- [*Landscape*](#)

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Le sujet des forces fait partie des programmes de sciences intégrées et de physique. Il permet aux élèves de comprendre que toutes les actions de notre vie quotidienne peuvent être reliées à un système de forces, à l'équilibre ou non, qui agissent sur celui-ci.

Objectifs de la leçon

Pendant la leçon, les élèves vont :

1. Établir qu'un système de forces est à l'équilibre ou non.
2. Nommer les forces qui interviennent dans un système donné.
3. Calculer la force résultante agissant dans un système de forces donné.

Acquis pédagogiques

Après avoir établi qu'un système de forces donné n'est pas à l'équilibre, les élèves vont calculer la force résultante qui agit. Puis, ils vont devoir indiquer sa direction grâce à un vecteur quantité. À la fin de la leçon, la danse de classe permet de mettre en place une auto-évaluation et une évaluation par les pairs.

Approches

Apprentissage tout au long de la vie, apprentissage collaboratif, apprentissage centré sur l'élève, classe inversée, apprentissage en autonomie et par les pairs, apprentissage des STIM, approche ludico-éducative.

Compétences du 21e siècle

Collaboration, coopération, créativité, apprenants actifs

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Introduction (physique) OU Introduction (sciences intégrées)	<p>On montre une vidéo qui explique le principe du tir à la corde en stoppant la lecture à plusieurs moments, par exemple à 4 min 52 s, ou de 8 min 29 s à 8 min 36 s.</p> <p>Pour les élèves plus jeunes :</p> <p>On présente aux élèves le jeu de la corde. Quelques un y prennent part (par exemple, trois de chaque côté). On place un repère rouge au milieu de la corde avec de la bande adhésive. Les équipes sont placées de sorte que la bande adhésive rouge soit alignée sur une marque inscrite sur le tableau blanc. C'est la position de départ.</p> <p>On demande aux participants de rester immobiles (autant que faire se peut) dès qu'ils entendent le coup de sifflet de l'enseignant(e). Le jeu commence. (Lors de cette phase, le sujet de l'équilibre d'un système de forces est abordé de manière à impliquer les élèves.)</p> <p>Au coup de sifflet, les élèves s'immobilisent et l'enseignant(e) pose des questions de ce type :</p> <p>« Y a-t-il une équipe gagnante dans cette situation ? » (si c'est le cas, le système n'est pas à l'équilibre. Si ce n'est pas le cas, le système est à l'équilibre)</p> <p>« Les forces s'équilibrent-elles dans cette situation ? », etc.</p>	<p>5 à 10 min</p> <p>10 min</p>
Étape 1 : « Pense seul, à deux, à quatre »	<p>On distribue aux élèves le « document de description des forces » (document annexe 1). On leur demande de décrire les forces agissant dans le système et de déterminer si le système donné est à l'équilibre ou non.</p>	10 min
Étape 2 : Auto-évaluation	<p>Les réponses sont indiquées au tableau. Discussion de classe si nécessaire.</p>	2 min
Étape 3 : Explication du calcul de la force résultante	<p>L'enseignant(e) mentionne la définition de la force résultante et son utilisation au quotidien. On explique que chaque force résultante a une orientation et une grandeur.</p>	8 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Étape 4 : Travail de classe	Exercice illustrant comment déterminer une force résultante au sein d'un système de forces verticales ou horizontales dans le cadre d'une situation de la vie quotidienne. Cet exercice peut inclure le document de travail, comme dans l'annexe 2.	10 min
Étape 5 : Conclusion — Danse des forces	L'enseignant(e) prépare une présentation. Sur chaque diapositive, des flèches représentent des forces de différentes grandeurs. On demande aux élèves de marcher au pas sur place si le système est à l'équilibre. Si ce n'est pas le cas, ils doivent déplacer leurs mains — vers le haut ou le bas, vers la gauche ou la droite, ou en diagonale — pour montrer l'orientation de la force résultante. La présentation peut être montrée à deux reprises pour faire progresser les élèves.	10 min

Évaluation de la leçon de physique/science intégrée

1. L'auto-évaluation à la fin de la leçon, grâce à la danse et la présentation PowerPoint, est très efficace.
2. Après la leçon, on demande aux élèves de participer à un [quiz en ligne](#) sur Kahoot, afin de consolider leurs acquis sur les forces.
3. La présentation est mise à disposition sur une plateforme de classe inversée comme [edmodo.com](#) afin que les élèves puissent s'exercer seuls.
4. [Présentation intégrale](#)

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

Pendant la leçon, les commentaires des élèves à l'oral ont témoigné d'une bonne compréhension de la méthode permettant de déterminer la force résultante. La danse en classe a permis de consolider les acquis des élèves. Ils ont noté que la leçon était amusante.

Remarques de l'enseignant(e)

La leçon a eu beaucoup de succès dans la classe. Les fiches d'exercices ont témoigné de l'envie des élèves d'apprendre à partir des situations données : toute photo montrant un arrêt sur image lors d'un mouvement est utilisable.

Les élèves ont également réalisé que, dans la vie de tous les jours, les forces ne sont pas uniquement horizontales ou verticales, mais peuvent également agir en diagonale. Très souvent, c'est le poids qui entre en jeu. Cet aspect a seulement été brièvement abordé avec les élèves (car c'est hors programme). On a alors parlé de « poussée ».

Pendant la danse en classe, il a été intéressant de noter les progrès des élèves, d'une diapositive à l'autre. La présentation était plutôt rapide ; les élèves ont donc été mis au défi tout au long du diaporama. La collégialité et le travail d'équipe ont d'ailleurs joué un rôle important : quelques élèves ont pris les commandes sur les diapositives les plus complexes et annoncé à voix haute la grandeur de la force la plus élevée, attirant ainsi les yeux (et les mains) de tous. Un exemple frappant d'auto-évaluation et d'évaluation par les pairs.



À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe 1**Document 1 : Exercice — L'équilibre des forces / La description des forces.****Décrire les forces**

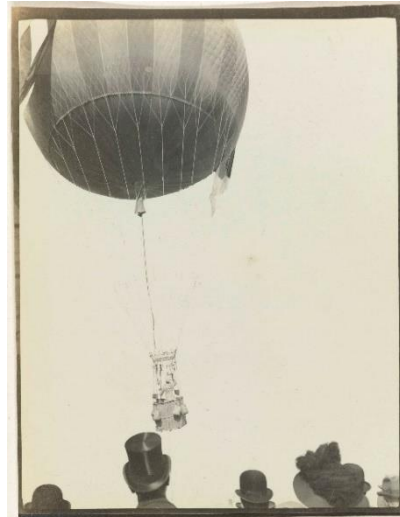
Dans chacun des systèmes suivants, indiquez si le système est à l'équilibre ou non. Puis décrivez les forces en action dans chaque cas.

1. Canoë sur le lac (à l'équilibre/pas à l'équilibre)

Le bois de Vincennes, à l'est de Paris, est le plus grand parc de la ville. Il est très agréable de naviguer sur les lacs. Photo prise vers 1895.

**2. Montgolfière** (à l'équilibre/pas à l'équilibre)

Le rêve de l'homme a toujours été de voler. Cette photo représente un ballon qui s'élève lors de la troisième coupe Gordon Bennett, le 10 octobre 1908. Il y a un homme dans la nacelle. Au premier plan, les têtes de spectateurs.



3. Skieurs (à l'équilibre/pas à l'équilibre)

Voici une vieille photo de deux jeunes garçons sur une luge. Ils skient à Fjelstad (Ringsaker), en Norvège. (1880-1915)



4. Chargement d'un train (à l'équilibre/pas à l'équilibre)

Cette photo a été prise pendant la Première Guerre mondiale à Chatham, en Angleterre. Une civière est chargée sur un train de la Croix Rouge depuis une ambulance. (1914-1918)



Annexe 2

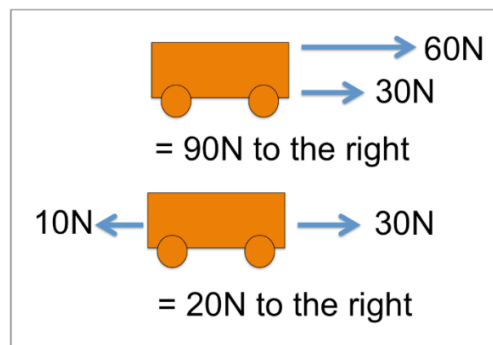
Exercice — Trouver la force résultante

1. Additionner les forces

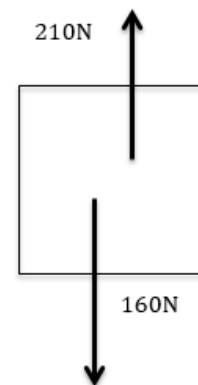
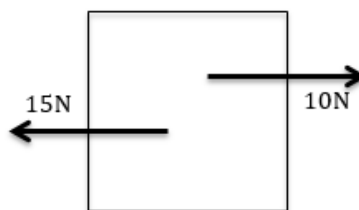
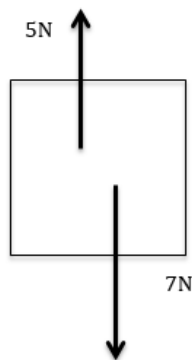
a) Définition : dans un système où plus d'une force agit, **la force résultante correspond à une force unique équivalente.**

b) Pourquoi la force résultante est-elle importante ? Elle est très importante dans le domaine de la construction des structures techniques comme les ponts, les tours, les navires, etc.

2. Déterminez la force résultante horizontale ou verticale dans un système :



3. Déterminez la force résultante F dans les systèmes suivants :



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - VOIR, COMPRENDRE, METTRE AU DEFI — DEVENIR UN ACTEUR DU CHANGEMENT !

Titre

Voir, comprendre, mettre au défi — Devenir un acteur du changement !

Auteur(e)(s)

Agnieszka Pielorz

Résumé

Très simple, mais important ! Voici la meilleure description possible pour mon scénario. Il est très important de pouvoir exprimer ses pensées, ses opinions et son état d'esprit. Pourtant, on ne saisit pas toujours les occasions à notre portée. Je souhaite que tous les élèves du secondaire puissent réfléchir à leur participation à la vie locale et se préparer à prendre leur part de responsabilité à l'égard du futur.

Mots clés

Démocratie, participation, actif, liberté, changement

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Ce scénario d'apprentissage peut être utilisé en éducation civique, anglais, histoire, littérature, lors d'un remplacement ou d'un cours particulier.
Sujet	Voir, comprendre, mettre au défi — Devenir un acteur du changement ! La participation démocratique en pratique !
Âge des élèves	15-19 ans
Temps de préparation	45 minutes
Temps d'enseignement	2 x 45 minutes
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulaire — Quizlet • Vocabulaire — Wordwall • Answergarden • Padlet • Canva • Être un acteur du changement — questionnaire final • Participedia
Supports pédagogiques hors ligne	Codes QR — Document Codes QR

Tableau récapitulatif

Ressources Europeana utilisées

- [*Rinkimai Klaipėdoje. Balsavimo kabinose pildomi biuleteniai*](#)
- [*manuscript from "The Register of persons entitled to vote in the election of Members of Parliament for the City of London, etc. \[With MS. additions.\]"*](#)
- [*Following the paths of our fathers in the ranks of the polish army for motherland and freedom = śladami ojców naszych w szeregach armii polskiej za ojczyznę i wolność*](#)

Licences

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Cette licence permet de remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale et que l'on diffuse les nouvelles créations selon des conditions identiques. C'est la licence utilisée par Wikipédia ; elle est recommandée pour des œuvres qui pourraient bénéficier de l'incorporation de contenu depuis Wikipédia et d'autres projets sous licence similaire.

Intégration dans les programmes scolaires

Les thèmes abordés dans ce scénario d'apprentissage s'intègrent dans le programme scolaire national polonais d'éducation civique. Ils correspondent exactement aux sujets qui doivent être couverts. Cependant, la démocratie et la participation citoyenne — des éléments cruciaux pour la vie active future de nos élèves — peuvent être abordées dans le cadre de nombreuses autres matières, notamment les langues ou lors de cours particuliers. Ces thèmes s'intègrent parfaitement aux programmes scolaires en général.

Objectifs de la leçon

Les élèves réalisent l'importance de participer activement à la vie politique.
Les élèves prennent conscience/découvrent des occasions de participer, alors même qu'ils ne sont pas adultes.

Acquis pédagogiques

Les élèves sont incités à s'impliquer autant qu'ils le peuvent. Ils comprennent que « changer quelque chose » c'est « ressentir le besoin de changer d'attitude et de se sentir responsable de toutes ses actions ».

Approches

- Apprentissage collaboratif
- Pédagogie de projet

Compétences du 21e siècle

- Esprit critique
- Collaboration
- Éducation civique
- TIC
- Encadrement et responsabilité

Activités		
Nom de l'activité	Méthode	Durée
Pratique du vocabulaire	En fonction du niveau d'anglais des élèves, l'enseignant(e) présente ou révisé le vocabulaire de la politique. Vocabulaire — Quizlet Vocabulaire — Wordwall	10 min
VOIR	Les élèves travaillent en trois groupes. Chaque groupe utilise un code QR pour accéder à une ressource Europeana. Les élèves tentent de comprendre sur quoi porte la photo qu'ils ont sous les yeux. L'enseignant(e) anime une courte discussion sur le sujet de la liberté et son importance dans notre vie quotidienne.	10 min
COMPRENDRE	En utilisant Answergarden, les élèves réfléchissent à ce qu'est la liberté et tentent d'écrire le premier mot qui leur vient à l'esprit quand ils y pensent. L'enseignant(e) lit tous les mots et fait un résumé des deux premières parties de la leçon. L'enseignant(e) anime une discussion avec les élèves sur la liberté, la démocratie, la démocratie directe et indirecte — si nécessaire, l'enseignant(e) explique ces termes.	15 min
DÉFI	En groupes, les élèves essaient de réfléchir aux différents types d'initiatives auxquelles ils pourraient participer. Ils ajoutent les sites Internet / affiches de divers projets sur Padlet et écrivent pourquoi ces initiatives sont importantes.	15 min
DÉFI	L'enseignant(e) explique l'idée des budgets participatifs. Ce type de budget est mis en place dans de nombreuses villes, partout en Europe. Les citoyens peuvent décider de dédier une certaine somme d'argent à un projet particulier. En s'appuyant sur un exemple de votre ville, ou d'une ville voisine, l'enseignant(e) évoque quelques exemples de projets financés grâce aux budgets participatifs et indique combien de personnes avaient voté en faveur. L'enseignant(e) peut trouver des exemples de projets sur Participedia .	15 min
ÊTRE UN ACTEUR DU CHANGEMENT !	Les élèves, en groupes, essaient de réfléchir à ce qu'ils souhaiteraient faire dans leur établissement s'il était doté d'un budget participatif. En parcourant le portail Europeana, ils essaient de trouver une photo, une image, quelque chose représentant cette idée, et de réfléchir à un slogan qui pourrait permettre de la promouvoir. Ils utilisent Canva pour préparer une affiche et la présentent au reste de la classe — on peut présenter toutes les affiches sur un Padlet.	15 min
Résumé	Les élèves évaluent la leçon et tentent d'expliquer en quoi elle a modifié leur attitude.	10 min

Évaluation

Puisque l'objectif est de changer les comportements des élèves, l'enseignant(e) ne conduit pas d'évaluation lors de cette activité. Les élèves peuvent exprimer leurs opinions par l'intermédiaire des affiches ; il y a donc une évaluation par les pairs.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

J'ai utilisé un formulaire Google pour évaluer l'activité [« Être un acteur du changement ! »](#) — [Questionnaire Google Formulaires](#)

C'est un questionnaire qui permet d'estimer l'influence de la leçon sur les élèves.

Remarques de l'enseignant(e)

L'idée de départ de ce scénario est en constante évolution. Je l'ai mis en place avec des élèves de 14-15 ans ; j'ai donc rencontré quelques difficultés. Cela m'a néanmoins permis de mieux connaître leurs opinions sur leur propre participation aux activités scolaires, entre autres. J'ai utilisé deux séances. C'est la durée parfaite pour mettre en place ce scénario d'apprentissage.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - DECOUVERTES MATHÉMATIQUES DANS L'ARCHITECTURE ROMANE

Titre

Découvertes mathématiques dans l'architecture romane

Auteur(e)(s)

Cristina Lima

Résumé

Les mathématiques sont omniprésentes dans les sciences, les technologies et les arts. C'est une science d'idées et d'idéaux.

Ce scénario d'apprentissage explore les mathématiques dans le contexte de l'architecture romane et plus particulièrement de la route du roman, une voie historique située dans le nord du Portugal. Les élèves sont invités à découvrir le nombre irrationnel pi (par l'intermédiaire d'une histoire et d'une vidéo) et à en apprendre plus sur l'architecture romane, notamment ses rosaces. Ces dernières vont leur permettre de mieux comprendre la symétrie de rotation et la formule permettant de calculer la surface latérale d'un cône de révolution. L'utilisation du nombre pi pour calculer des aires et des périmètres de cercle va aussi être explorée plus généralement. Les outils technologiques et la ludification vont ici stimuler l'intérêt des élèves et leur participation, améliorer leur créativité et leur autonomie, promouvoir le dialogue en classe et permettre de résoudre des problèmes.

Mots clés

Pi, art roman, conte, composition, ludification

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Mathématiques, histoire, arts plastiques et TIC
Sujet	Le nombre pi et l'aire de la surface latérale d'un cône qui permet de réaliser une rosace romane par impression
Âge des élèves	13-15 ans
Temps de préparation	60 min
Temps d'enseignement	130 min
Supports pédagogiques en ligne	<p>CultureMoves : https://portal.culturemoves.eu/noniusadventures/romanesque-math-discoveries</p> <p>Vous y trouverez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collections Europeana : https://www.europeana.eu/portal/fr • Rota do Românico : https://www.rotadoromanico.com/fr/

Tableau récapitulatif

	<ul style="list-style-type: none"> • Flipsnack : « an irrational love story » (« une histoire d’amour irrationnelle ») de noniusadventures • Vidéo TED Ed : https://youtu.be/9a5vHXsUvUw • Journée de pi : http://mypiday.com/index.html • Attractor (sur imaginary.org) : https://imaginary.org/fr/node/1073 • Kahoot : https://play.kahoot.it/v2/?quizId=e115842f-a3d9-4471-9d7c-795d702e4616 • Inspirograph : https://nathanfriend.io/inspirograph/
Supports pédagogiques hors ligne	Papier, crayon, compas, règle, manuel, téléphone portable ou tablette, tableau blanc interactif, conte mathématique imprimé (https://archive.org/details/pia3print)
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Church from BL Add 39636 – Historiated initial ‘T’ of a Romanesque church with a rose window by a lake, measuring 100 x 115. • Kompozíció – Picture of a house and church composed of Romanesque elements and a tree in front – linocut. • San Zeno, Verona – View of the church of San Zeno in Verona showing the doorway, rose window and parts of adjacent buildings. • Spiel – Zeichenspiel: Spirograph.Familie : Frau & Mann & Mädchen & Junge & Spirograph

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l’on vous attribue le mérite de la création originale. C’est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Le sujet s’inscrit dans les programmes nationaux de mathématiques (9e année d’étude) qui comprennent l’étude des nombres irrationnels, comme pi, et le calcul de la surface latérale d’un cône.

Comme l’indique le document du ministère de l’Éducation portugais « Apprentissages fondamentaux — articulation avec le profil des élèves », l’objectif de l’enseignement des mathématiques est de « promouvoir l’acquisition et le développement de connaissances et d’expériences dans le domaine des mathématiques et la capacité à les mettre en application dans des contextes mathématiques et non mathématiques. Adopter une attitude positive à l’égard des mathématiques et comprendre la valeur de la fonction culturelle et sociale de cette science ».

Objectifs de la leçon

L’objectif de cette leçon est de promouvoir les mathématiques du point de vue culturel et historique, par l’intermédiaire du nombre irrationnel pi et en amenant les élèves à découvrir la formule permettant de calculer la surface latérale d’un cône à l’aide d’un jeu. Des liens sont tissés entre différentes notions mathématiques et non mathématiques afin de créer une vue d’ensemble de la discipline.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont lire, écrire, échanger des idées et des résultats, jouer et résoudre des problèmes avec l'aide des nouvelles technologies mobiles et d'instruments de dessin géométrique. Ils vont produire un travail écrit et un travail artistique à l'aide d'un Spirograph en ligne. Ils vont échanger des points de vue pendant leurs présentations.

Approches

Apprentissage collaboratif : l'accent est fortement mis sur le travail de groupe.

Apprentissage par les pairs : les élèves apprennent les uns des autres et se font des commentaires.

AVEC (apportez votre équipement personnel de communication) : les élèves apportent leurs propres appareils en classe.

« **Anchor learning** » : une approche pédagogique centrée sur les technologies ; les activités sont conçues à partir d'une « ancre », par exemple une aventure ou une histoire ; elles se concluent par la résolution d'un problème.

Recherche et apprentissage : les images et les contenus multimédias sont plus efficaces que les stimulations verbales.

Compétences du 21e siècle

Collaboration : travailler en équipes pour écrire une composition mathématique.

Créativité : créer une rosace en utilisant les nouvelles technologies.

Communication : discuter et présenter son travail à ses camarades.

Esprit critique : analyser différentes méthodes de résolution de problèmes et proposer de nouvelles idées.

Compétences numériques : utiliser des outils comme Kahoot ou Inspirograph, et des plateformes comme Europeana, Rota do Românico, Atractor, TED Ed.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
1. Présentation	À partir de l'album en ligne « Romanesque Maths Discoveries » (« découvertes mathématiques de l'art roman »), présentez l'architecture romane (en utilisant les collections Europeana). Expliquez comment chercher des informations sur le portail Europeana.	10 min
2. La route du roman	Visionnez la vidéo retraçant la route du roman portugaise pour susciter la curiosité des élèves.	5 min
3. Un nombre caché et une histoire amusante	Seuls (histoire sur Flipsnack), ou en petits groupes (histoire au format A3), les élèves lisent le conte mathématique présenté. Il va devenir le symbole de la découverte de pi, un nombre irrationnel — le rapport entre le périmètre et le diamètre d'un cercle —, et de sa relation avec la journée internationale des mathématiques.	15 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
4. La vie infinie de... pi.	Pour que les élèves comprennent mieux pi et son importance dans le monde, on leur montre la vidéo TED Ed « <i>The infinite life of... Pi</i> » (« la vie infinie de pi »). On invite les élèves à utiliser leurs téléphones portables pour chercher la position de leur date de naissance dans les décimales infinies de pi.	10 min
5. Trouver pi dans l'art roman	Puis, en équipes, les élèves vont découvrir le monastère du Sauveur de Paço de Sousa et sa très belle rosace. L'enseignant(e) doit d'abord expliquer ce qu'est une rosace mathématique et rappeler aux élèves le type de symétrie qui entre en jeu.	10 min
6. Rosace MathLapse	Les élèves regardent sur leurs appareils la vidéo MathLapse qui illustre le procédé de construction d'un cône permettant de créer une rosace, par impression, à l'aide de la symétrie de rotation (rien de plus).	5 min
7. Défi mathématique — la rosace	Toutes les équipes participent ensemble à un défi Kahoot animé par l'enseignant(e). Les mauvaises réponses sont analysées en petits groupes et en classe entière, afin de mieux comprendre le sujet du jeu.	15 min
8. Lancez-vous dans une composition mathématique	On propose à chaque équipe une composition mathématique sur la rosace du monastère du Sauveur de Paço de Sousa. On invite les élèves à mentionner différentes notions mathématiques, notamment la symétrie de rotation, le périmètre, l'air d'un disque ou d'un secteur circulaire, le calcul de la surface latérale des cônes, tout en incluant des exemples concrets d'application de la formule. Les élèves sont libres de prendre en compte les éléments qu'ils jugent pertinents. Ils doivent présenter une construction géométrique de rosace mathématique.	30 min
9. Présentation de la composition mathématique	Chaque équipe présente le résultat de son travail à la classe entière. Pendant la présentation, les autres équipes examinent leur travail grâce à la méthode d'évaluation formative « deux étoiles et un souhait ».	25 min
10. Inspir(ograph)ez-vous !	On présente aux élèves le Spirograph à partir d'une image trouvée sur Europeana. On leur propose de construire seuls une rosace sur Inspir(ograph) . Chez eux, ils vont également répondre au formulaire Google « Découvertes mathématiques de l'art roman ».	5 min

Évaluation

[L'évaluation-soutien d'apprentissage](#) est une approche de l'enseignement et de l'apprentissage qui permet de faire des retours aux élèves qui sont ensuite utilisés pour améliorer leurs performances. Les élèves sont plus impliqués dans le processus d'apprentissage. Ils comprennent ainsi mieux ce qu'ils sont censés apprendre et le niveau d'exigence demandé.

Le « **défi mathématique — la rosace** » est évalué séparément grâce au jeu Kahoot. L'enseignant(e) peut orienter la discussion entre les élèves vers la compréhension des questions, notamment quand toutes n'ont pas été résolues correctement.

La **composition mathématique** repose sur une question ouverte. Les élèves sont libres de choisir les idées qu'ils souhaitent présenter et la méthode adaptée. Ils doivent utiliser leur créativité et leurs compétences de tracé géométrique. Lors de la présentation au reste de la classe, chaque groupe est évalué par les autres selon l'approche « deux étoiles et un souhait ». Chaque « étoile » correspond à une remarque positive, tandis que le « souhait » représente quelque chose qui devrait être perfectionné. Cette approche crée une atmosphère propice à la collaboration et aux commentaires positifs sur le travail effectué par les élèves.

L'activité « **Inspir(ograph)ez-vous** » peut être organisée sous la forme d'un devoir à la maison. Chaque rosace est publiée en ligne. Les élèves peuvent ainsi mutuellement s'évaluer et ainsi faciliter l'évaluation finale de l'enseignant(e). Les travaux évalués positivement seront affichés sur un mur de rosaces mathématiques publié sur le site Internet de l'établissement.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

Les élèves ont été invités à faire des commentaires à l'enseignante sur le formulaire Google « [découvertes mathématiques de l'art roman](#) ». 85 % des élèves ont vraiment aimé la leçon, 15 % l'ont beaucoup aimé. Tous les élèves ont estimé que les liens tissés entre l'histoire et les mathématiques permettent de mieux comprendre les notions étudiées. Certains supports de l'album en ligne du portail Culture Moves ont été plébiscités par les élèves : les ressources sur l'architecture romane d'Europeana, la route du roman, un nombre caché et une histoire amusante, trouver sa journée pi, le défi mathématique (avec Kahoot) et Inspir(ograph)ez-vous ! Tous les élèves souhaiteraient que ces leçons soient plus fréquentes. Ils ont même suggéré un rythme mensuel.

Remarques de l'enseignant(e)

Ce scénario d'apprentissage peut être adapté en fonction du temps dont vous disposez. Par exemple, les points 3 et 4 peuvent être organisés sous la forme de devoirs à la maison, dans le cadre d'une leçon précédente (c'est ce que nous avons fait). On peut demander aux élèves de résumer l'histoire et d'échanger avec leurs camarades après avoir regardé la vidéo TED Ed.

Afin de mieux comprendre chaque étape du jeu Kahoot, les figures géométriques ont été analysées avec les élèves (liste en annexe). Les élèves ont compris la relation qui peut être établie entre les aires et périmètres de la rosace et le secteur circulaire qui constitue la surface latérale du cône, en analysant plus particulièrement les rayons de la rosace (identifié par la lettre g) et de la base du cône (identifié par la lettre r).

Puis, après le jeu, l'enseignante a de nouveau expliqué le procédé — ce qui a facilité l'exercice de composition mathématique proposé au point 8.

Un élève a présenté un exemple d'utilisation du Spirograph et la différence entre rosace mathématique et rosace non symétrique ; ces sujets ont aussi été abordés lors d'une discussion en classe entière.

Ce scénario d'apprentissage a été mis en œuvre avec des élèves n'ayant jamais utilisé la plateforme numérique Europeana ni les applications Kahoot et Inspirograph. Certains élèves habitent près des lieux empruntés par la route du roman, mais beaucoup d'entre eux ne connaissaient pas ses monuments les plus importants. Ils ont donc apprécié d'avoir pu les associer aux mathématiques.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents

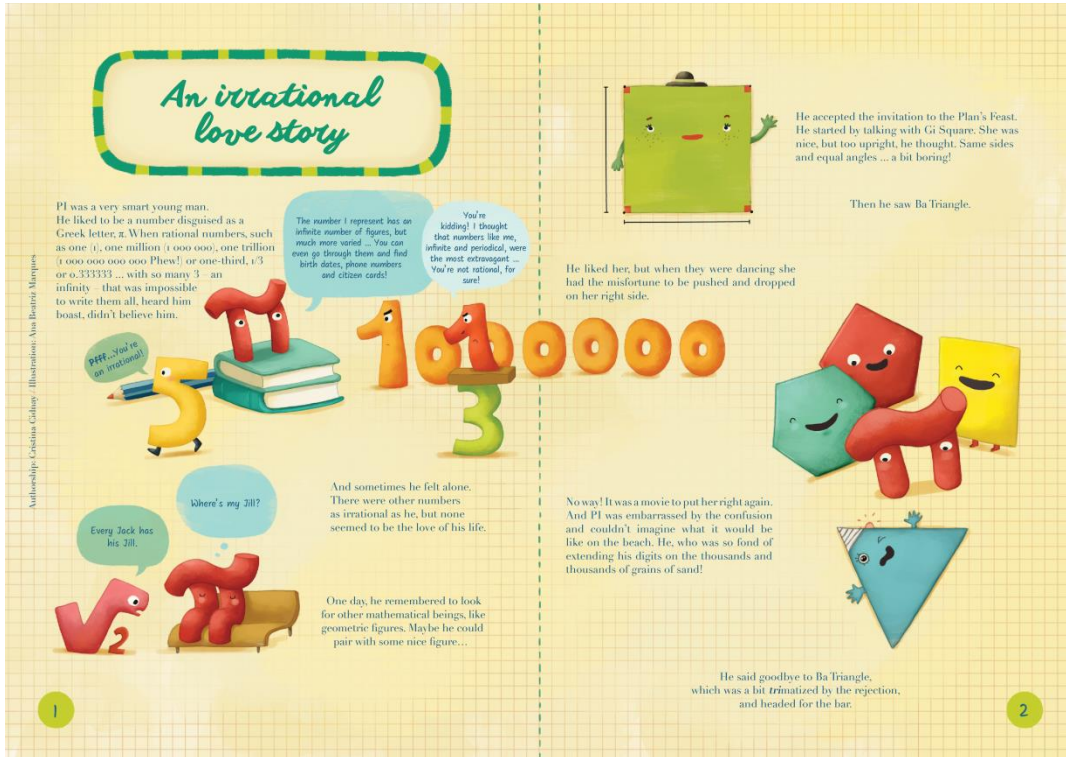
résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education

Annexe

1 – Le conte mathématique « *An irrational love story* » (« une histoire d’amour irrationnelle ») peut être imprimé à partir de la page :

https://archive.org/details/@nonius_adventures



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - REECRIRE UNE HISTOIRE GRACE AUX STEAM

Titre

Réécrire une histoire grâce aux STEAM

Auteur(e)(s)

Grațiela Vișan

Résumé

Les histoires font partie de la vie des enfants, c'est pourquoi mes élèves ont décidé de « réécrire » celle du *Magicien d'Oz*. Le voyage vers la cité d'Émeraude leur a permis d'apprendre à mieux se connaître ; de perfectionner leurs compétences sociales ; de coopérer et d'exprimer leurs émotions ; de travailler en équipe ; de réfléchir à la protection de l'environnement, au recyclage et aux épisodes météorologiques dangereux ; et de comprendre la différence entre météo et climat. Mais aussi : de raconter les histoires qu'ils ont lues, de décrire des personnages, d'enrichir leur vocabulaire, d'utiliser les ressources d'Europeana pour mieux comprendre et découvrir des phénomènes et des informations, de recréer des personnages à l'aide de matériaux recyclés, d'apprendre de nouvelles choses, et de s'amuser.

Mots clés

Histoire, raconter, compétences sociales, réchauffement climatique, recyclage

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Langue, épanouissement personnel, sciences, arts plastiques
Sujet	Communication orale, modalités de construction de la communication
Âge des élèves	9 ans
Temps de préparation	10 heures
Temps d'enseignement	6 heures
Supports pédagogiques en ligne	Europeana, Gizmodo Earth & Science, National Geographic Kids <ul style="list-style-type: none"> • https://www.nationalgeographic.org/video/tornadoes-101/ • https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=1DGbVBWk43c • https://www.youtube.com/watch?time_continue=117&v=Sv7OHfpIRfU
Supports pédagogiques hors ligne	Texte du <i>Magicien d'Oz</i> de L. Frank Baum, ordinateur portable, vidéoprojecteur, peinture, aquarelle, paires de ciseaux, colle, bande adhésive, carton, papier coloré, pailles, teinture, boîtes de conserve, divers matériaux réutilisables.

Tableau récapitulatif

Ressources Europeana utilisées

- [*Modern cyclone*](#)
- [*Efter tornadoen*](#)
- [*of pierced gold with emerald matrix pendants, Europe \(Roman\), 1st-4th century. Pair of earrings of pierced gold with pendants of emerald matrix. Gold, emerald matrix.*](#)
- [*Gold ring, with a circular bezel set with emeralds, with forked shoulders. Spain, 1700-1800. Gold ring, with a circular bezel set with emeralds in a cluster, with forked shoulders and each branch...*](#)

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce scénario d'apprentissage s'intègre aux programmes scolaires fondamentaux :

- En classe de roumain, les élèves doivent acquérir des compétences dans le domaine de la lecture de textes littéraires de voyage et d'aventure ; pouvoir identifier un objet, un lieu, une personne à l'aide d'une description donnée ; savoir raconter un texte qu'ils ont lu ; enrichir leur vocabulaire. Les élèves vont faire preuve d'esprit critique et utiliser leurs compétences de compréhension écrite afin d'analyser l'histoire fictive qui leur est présentée.
- En classe de mathématiques et d'étude de l'environnement ou de sciences, les compétences suivantes sont citées : identifier les conséquences de l'action de l'homme sur les environnements naturels étudiés ; exprimer des opinions (accord/désaccord) à l'égard de certains points de vue et comportements observés dans les environnements naturels étudiés ; introduction et participation à des programmes/projets écologiques ; s'exprimer par le dessin ou à l'oral sur les effets des phénomènes naturels sur l'environnement ; ils identifient différentes conditions météorologiques et décrivent des phénomènes habituels et extrêmes, souvent provoqués par le réchauffement climatique.
- Les aptitudes spécifiques suivantes sont incluses dans les compétences pratiques et les arts plastiques : explorer les propriétés et caractéristiques des matériaux dans divers contextes (choisir des matériaux de travail en fonction de ses objectifs) ; participer à des travaux collectifs ; créer un costume adapté à un personnage à partir de matériaux recyclés. Les enfants utilisent de petits supports pour créer des projets en 2D et 3D.
- Épanouissement personnel : analyser des personnages fictifs ou réels afin d'identifier des similarités et des différences entre ceux-ci et eux-mêmes ; appliquer des techniques de création artistique pour exprimer différents états émotionnels ; débattre sur le lien entre émotions et comportements.

Objectifs de la leçon

- Être capable de comprendre son environnement dans le cadre de la pratique de la communication orale et écrite ; établir des connexions entre le texte littéraire étudié et le monde réel.

- Découvrir les changements climatiques de la Terre ; comprendre les conséquences du réchauffement climatique et les catastrophes naturelles.
- Participer à des mini-projets de groupe en utilisant des compétences pratiques acquises en amont.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont créer des figurines des personnages de l'histoire du *Magicien d'Oz* à l'aide de matériaux recyclés, après avoir dessiné un croquis et préparé les différentes étapes de la conception. Lors de leur travail, ils vont découvrir certaines propriétés des matériaux qu'ils utilisent : forme, couleur, densité, aimantation, adhérence. Les élèves vont peindre et dessiner des scènes de l'histoire. À l'aide de Padlet, les élèves vont rassembler des images sur le réchauffement climatique, les phénomènes météorologiques extrêmes et les pierres précieuses, notamment l'émeraude.

Approches

Pédagogie de projet ; approche ludo-éducative : apprentissage ludique ; apprentissage des STIM ; apprentissage centré sur l'élève

Compétences du 21e siècle

Esprit critique et capacité à résoudre des problèmes, communication, collaboration
 Culture environnementale
 Prise d'initiative et autonomie

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	Les élèves lisent le texte littéraire de présentation des voyages et des aventures, cherchent la définition des mots inconnus, évaluent leur bonne compréhension du texte à l'aide d'exercices leur permettant de vérifier les informations, d'écrire correctement et d'enrichir leur vocabulaire. Sont utilisés : le texte de l'histoire, ainsi que le manuel de communication en roumain au format numérique.	1 h
Acquisition	Les élèves racontent l'histoire en respectant la suite logique des événements. Leurs idées doivent être tirées des péripéties du texte étudié ; les descriptions des personnages soulignent leurs qualités physiques et spirituelles, notamment leurs compétences sociales. Les élèves analysent différentes choses : amitié, gentillesse, comportements attendus/inattendus, adaptabilité, compréhension du point de vue des autres, estime de soi. Ils jouent au jeu « À la recherche du bonheur » qui porte sur la connaissance de soi et l'empathie. Le travail sur les compétences sociales est à l'image du voyage vers la cité d'Émeraude.	1 h
Recherche et exercice pratique	À l'aide des collections Europeana, les élèves cherchent des informations sur les tornades, les arcs-en-ciel et les émeraudes. Ils collectent des images et des informations sur Padlet. Ils comprennent la différence entre une météo agréable et une météo dangereuse. Ils regardent des vidéos sur les sites Internet National Geographic Kids ; Gizmodo Earth & Science : « <i>How do tornadoes form?</i> » (« comment les tornades se forment-elles ? ») ; et sur YouTube : « <i>Climate Change (According to a kid)</i> » (« le changement	1 h

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	climatique (selon un enfant) ». Les élèves découvrent que le réchauffement climatique est à l'origine des phénomènes climatiques extrêmes actuels. Ils créent une affiche « Météo agréable/météo dangereuse » pour rassembler et illustrer ce qu'ils ont appris. Ils discutent d'idées et d'initiatives susceptibles de contribuer à lutter contre le réchauffement climatique.	
Produire, discuter et collaborer	Les élèves dessinent et peignent les personnages et des scènes de l'histoire. Ils travaillent seuls et présentent leur travail à leurs camarades. Une exposition est organisée à partir de leurs créations. Les élèves travaillent en équipes pour créer des figurines de l'Épouvantail, de l'Homme de fer-blanc et du Lion. Ils apportent en classe des matériaux recyclables : teinture, pailles, vaisselle jetable, vieux objets en plastique, cartes, papier coloré, boîtes de conserve en acier et en aluminium, matériaux de récupération. Chaque équipe participe à un mini-projet : croquis, dessin, organisation du travail, partage les responsabilités au sein de l'équipe. À la fin, chaque équipe présente sa production, sa méthode de collaboration, ses impressions et ses sentiments. Pendant l'activité, les élèves étudient les matériaux et leurs propriétés afin de comprendre comment les associer. Ils comprennent ainsi que les boîtes en aluminium ne sont pas aimantées.	2 h
Conclusion	Les élèves sont évalués sur la base de leur implication et de leurs productions. L'évaluation est menée en lien avec l'auto-évaluation des élèves et leurs évaluations mutuelles. Les conclusions des élèves après la réécriture de l'histoire sont présentées : Comment faire face à une situation de crise causée par une catastrophe naturelle ? Il faut comprendre la situation, trouver des informations, chercher et proposer de l'aide, collaborer, trouver des solutions et les mettre en œuvre, faire preuve de détermination, d'amitié et d'empathie, tirer des leçons de l'expérience, être optimistes.	1 h

Évaluation

Le comportement des élèves, leur implication lors des activités et les productions réalisées ont été évalués. Les objectifs ont été atteints ; les élèves ont participé avec sérieux et enthousiasme. Pendant les activités, en observant les actions, les comportements et les paroles des élèves, on recueille une grande quantité d'informations utiles pour l'évaluation formative.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

Les élèves ont fait et reçu des commentaires pendant la leçon et la présentation de leur travail et de leurs méthodes à la classe. À la fin de la leçon, après l'évaluation de tous les travaux, ils ont fait part de leurs commentaires. Les élèves ont mutuellement évalué leurs travaux et ainsi contribué à l'apprentissage de leurs camarades.

Remarques de l'enseignant(e)

Pendant la leçon, je pense avoir réussi à tisser des liens entre différents sujets et différentes disciplines, notamment la technologie, la lecture, l'écriture et les sciences, en respectant les programmes scolaires ; j'ai utilisé les ressources disponibles, organisé des activités pédagogiques et mis en place des stratégies de formation qui ont facilité la transmission des informations et l'acquisition des compétences, en lien avec les centres d'intérêt des élèves.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe



SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - RACONTER UNE HISTOIRE EN COOPERATION

Titre

Raconter une histoire en coopération

Auteur(e)(s)

Francisco José Orosia Salvador

Résumé

Au cours de l'activité « Histoires numériques en coopération », une classe, divisée en groupes, conçoit puis crée des histoires numériques. Les élèves doivent connaître les éléments fondamentaux d'une histoire (un lieu, des personnages, une intrigue), créer une première ébauche, s'assurer qu'elle est cohérente et sera comprise par les autres. En guise de production finale, le groupe va préparer une histoire sur Google Présentations à partir des images des collections Europeana et raconter ses différentes scènes à l'aide d'une application vocale.

Mots clés

Raconter une histoire, coopération, arts plastiques, expression orale, TIC, éducation primaire

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Langue, informatique, arts plastiques.
Sujet	Raconter une histoire grâce à une œuvre.
Âge des élèves	4 ans
Temps de préparation	1 séance
Temps d'enseignement	2 séances en grand groupe, 5 séances en petits groupes, et 5 autres courtes séances en petits groupes + 1 exposition et évaluation de la production finale en ligne
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Outik GSuite • Google Présentations • Les éléments d'une histoire • Affiches pour la classe • Spreaker Studio
Supports pédagogiques hors ligne	Papier blanc, crayons de couleur, crayons à papier et affiches sur les différents éléments d'une histoire.
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Voyage sur jupiter • théâtre électrique de bob, le e • métamorphoses • maison ensorcelée, la • une excursion incohérente

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

CONNAISSANCE DE SOI ET AUTONOMIE

5. Savoir modifier son comportement en fonction de ses besoins et de ceux des autres ; avoir un comportement respectueux à l'égard des autres au quotidien ; aider et collaborer ; rejeter les attitudes de soumission et de domination.
8. Participer à des jeux collectifs en se conformant aux règles établies ; respecter le jeu en tant qu'outil de lien social, source de loisir et passe-temps.

CONNAISSANCE DE L'ENVIRONNEMENT

2. Comprendre les autres de façon toujours plus équilibrée et satisfaisante ; assimiler progressivement les modèles de comportements sociaux ; ajuster son comportement à celui des autres.
3. Connaître la vie de différents groupes sociaux, certaines de leurs caractéristiques, productions culturelles, valeurs et habitudes de vie ; créer ainsi de la confiance, du respect et de la considération.

LANGUES : COMMUNICATION ET REPRÉSENTATION

1. Employer la langue comme un outil de communication fonctionnelle, de représentation, d'apprentissage et de divertissement, d'expression d'idées et de sentiments ; faire de la langue orale un outil de connexion à l'autre et de régulation de la coexistence.
2. Comprendre les intentions et les messages d'autres enfants et adultes ; avoir une attitude positive à l'égard de la langue — la sienne et celle des autres.
3. Comprendre, reproduire et recréer des textes traditionnels littéraires et culturels de sa communauté ; manifester à leur égard une affinité particulière, du plaisir et de l'intérêt.
4. Découvrir les dimensions sociales de la lecture et de l'écriture ; découvrir leurs modalités et les considérer comme un instrument de communication, d'information et de divertissement.
5. Apprendre à analyser les différents éléments des expressions orales (mots, morphèmes, syllabes et phonèmes) et comprendre leur articulation avec la représentation écrite de la langue.

Objectifs de la leçon

Grâce à ce scénario d'apprentissage, nous souhaitons que les élèves se convertissent à l'apprentissage coopératif. Ils vont améliorer leur expression orale, leurs capacités à raconter des histoires et leurs compétences numériques.

Acquis pédagogiques

Cette activité va permettre de produire cinq histoires numériques basées sur des courts métrages de Segundo de Chomón ; elles vont être conçues en coopération avec les élèves qui vont prêter leurs voix et créer une histoire à partir de certaines images extraites de ces courts métrages.

Approches

- Pédagogie de projet : on confie aux élèves des exercices et des problèmes concrets à résoudre ; ils travaillent en groupes. Ce type d'apprentissage permet généralement de transcender les frontières des matières traditionnelles.
- Apprentissage collaboratif : l'accent est fortement mis sur le travail de groupe.
- Apprentissage tout au long de la vie : l'apprentissage ne s'arrête pas à la fin de la scolarité.
- Évaluation : on change d'objectif, on évalue « ce que tu sais faire », plutôt que « ce que tu sais ».

Compétences du 21e siècle

- Collaboration
- Construction du savoir
- Capacité à résoudre des problèmes concrets
- Utilisation des TIC dans l'apprentissage
- Autodiscipline
- Communication

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Présentation	On présente aux élèves l'activité que nous allons réaliser avec eux. Nous allons créer des histoires numériques en coopération. On leur explique que l'on va utiliser des images tirées d'un court métrage de Segundo de Chomón, un réalisateur espagnol du siècle dernier. À l'aide de vidéos et d'affiches, on décrit les différents éléments qui constituent une histoire. On met en place une auto-évaluation avec des objectifs déterminés qui permettent de vérifier ce qui a été appris et les doutes subsistants.	50 min
Conception d'une ébauche	Dans l'activité suivante, les élèves de chaque équipe regardent le court métrage qui doit les inspirer, puis analysent les images qu'ils vont utiliser pour raconter leur histoire numérique. Puis, ils font une ébauche sur papier ; ils dessinent et racontent les différentes parties de l'histoire. Après avoir terminé, les élèves expliquent leur idée d'histoire aux membres de leur équipe. Enfin, ils sont évalués individuellement par le partenaire avec qui ils ont collaboré.	50 min
Préparation de l'histoire.	Lors de ces séances, le groupe est également réparti en équipes ; l'enseignant(e) guide le processus de préparation de l'histoire numérique. Les élèves se mettent d'abord d'accord sur les personnages, l'intrigue et le lieu, à partir des ébauches réalisées par tous leurs camarades. Puis, un par un, ils commencent à élaborer leurs histoires	50 min par équipe

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	numériques coopératives. À la fin, une auto-évaluation et une co-évaluation sont mises en place.	
Enregistrement audio	Quand toutes les histoires sont prêtes, on enregistre les voix des élèves à l'aide d'une application. Dans chaque équipe, l'enseignant(e) enregistre les voix et les intègre aux histoires numériques.	20 min par équipe
Exposition et évaluation	Lors de cette séance, on présente les productions finales des élèves à la classe entière. Les élèves évaluent leur propre travail, celui de leur équipe et celui des autres équipes.	50 min

Évaluation

La fin de chaque séance est dédiée à l'évaluation de l'activité, afin de parfaire, si besoin, certains aspects de la séance suivante. Lors de chaque séance, une auto-évaluation et une co-évaluation sont mises en place. Quand les productions sont achevées, lors de la séance d'exposition, notre propre travail et celui de nos collègues sont également autoévalués et co-évalués.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

À l'issue de chaque séance, les élèves ont réalisé une évaluation et donné leur avis sur l'activité. Nous n'avons pas utilisé le court métrage « Le théâtre électrique de Bob », car les élèves ne l'ont pas aimé. À part cela, ils ont aimé créer et numériser leurs propres histoires.

Remarques de l'enseignant(e)

Dans cette section, j'évalue l'expérience d'enseignement du scénario d'apprentissage, le chronométrage de l'activité, la sélection des ressources, et les méthodologies employées. Le temps a été bien organisé et les élèves ont pu profiter de chaque séance. La méthodologie de coopération et l'organisation en petits groupes ont également très bien fonctionné. Les élèves ont interagi et collaboré comme prévu et l'activité s'est bien passée. Pour ce qui est des ressources, une meilleure utilisation de la musique de fond aurait été bienvenue, car les enfants de cet âge ont besoin d'être davantage stimulés pour être plus motivés. C'est ce que je proposerais pour parfaire le scénario d'apprentissage : incorporer de la musique lors du visionnage des courts métrages.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

- [Auto-évaluation et co-évaluation](#)
- [Production des élèves](#)

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - ROMPRE OU GARDER LE SILENCE

Titre

Rompre ou garder le silence

Auteur(e)(s)

Judit Benedek

Résumé

Les films muets peuvent être très utiles dans le domaine de l'éducation. Dans ce scénario d'apprentissage, je les utilise comme point de départ pour des activités d'expression orale et écrite. Doublage, écriture d'un scénario et réalisation d'un film forment les parties principales. Le niveau de langue A2 est requis pour cette activité.

Mots clés

film muet, réalisation, doublage, scénario, écriture

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Anglais, éducation aux médias
Sujet	Doublage d'un film muet, réalisation d'un film muet
Âge des élèves	13-15 ans
Temps de préparation	30 min
Temps d'enseignement	5 x 45 min (5 leçons)
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Rubistar • Mentimeter • Timer
Supports pédagogiques hors ligne	Tablettes ou smartphones
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Destiny is Changeless • The Distant Relative • The Mills of the Gods

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Les arts du spectacle font partie des programmes scolaires nationaux. Les élèves doivent être capables de comprendre des textes sur ce thème et d'en discuter.

L'expression orale fait partie de tous les programmes d'apprentissage des langues. À l'issue de l'école élémentaire, nos élèves doivent avoir atteint le niveau A2 (CECR).

Objectifs de la leçon

Doubler un film muet est un bon moyen d'inciter les élèves à parler. Ils peuvent se servir de leur imagination et créer quelque chose d'unique. Les deux premières leçons sont avant tout consacrées à la création de productions orales originales.

Lors des trois dernières leçons, on associe savoirs préexistants et nouvelles connaissances, et l'on présente le résultat de façon créative et divertissante.

Approches

- Pédagogie de projet
- Travail collaboratif
- Apprentissage mobile
- Approche ludo-éducative
- Recherche et apprentissage visuel
- AVEC (apportez votre équipement personnel de communication)

Compétences du 21e siècle

- Créativité
- Capacité à résoudre des problèmes.
- Communication
- Collaboration
- Capacité à traiter l'information
- Éducation aux médias
- Flexibilité
- Adaptabilité
- Compétences sociales
- Productivité

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Introduction du sujet	Les élèves doivent créer des groupes. Tout le monde reçoit un mot sur un morceau de papier. Ils doivent créer quatre phrases différentes en utilisant ces mots. Un groupe est créé quand des élèves parviennent à former une phrase.	10 min
Collections Europeana	Les groupes consultent le site Internet Europeana. Ils utilisent les filtres suivants : <ul style="list-style-type: none"> - « Silent movie » (« film muet ») - « Free reuse » (« réutilisation autorisée ») Ils vont ainsi trouver des films muets.	15 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	Après quelques recherches, je recommande trois films : <i>The Distant Relative</i> (« Le parent éloigné ») <i>Destiny is Changeless</i> (« Le destin est immuable ») <i>The Mills of the Gods</i> (« Les moulins des dieux ») Les élèves doivent choisir l'un de ces films.	
Doublage	Après avoir choisi un film, les groupes doivent doubler les 3-4 premières minutes. Ils doivent décider « qui double qui », écrire le texte et l'interpréter en même temps que le film.	45 min
Présentation	Chaque groupe présente son doublage aux autres.	20 min
Introduction à l'écriture d'un scénario	Les élèves (en groupes) vont apprendre commun écrire un scénario basique. Ils reçoivent une liste d'éléments et doivent sélectionner ceux qui, d'après eux, ont trait à l'écriture d'un scénario (en réalité tous).	15 min
Écriture du scénario	Les groupes doivent écrire un scénario très simple pour leurs propres films. Le film doit être muet.	45 min
Réalisez votre film	Les groupes doivent réaliser leurs propres films à partir de leur scénario. Le film doit durer 3 ou 4 minutes.	45 min
Regardez votre film	Chaque groupe montre sa création aux autres.	20 min

Évaluation

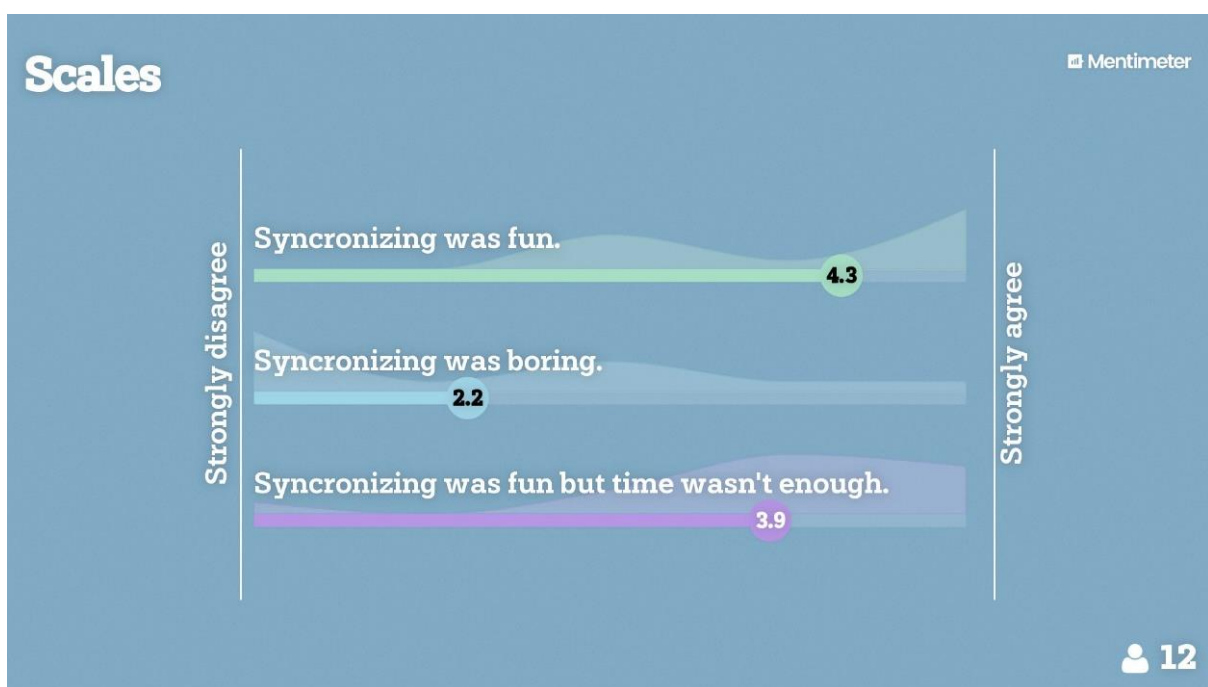
On observe les élèves pendant le travail de groupe. Une grille d'évaluation facilite l'évaluation de leur travail.

Le scénario et le film sont également pris en compte dans l'évaluation.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

J'ai utilisé Mentimeter pour recueillir les commentaires de mes élèves. Voici les résultats :



Remarques de l'enseignant(e)

Si le groupe n'a jamais utilisé Europeana, une présentation du site Internet devrait être prévue avec le temps nécessaire correspondant.

La technologie peut parfois poser problème...

Pendant le doublage, j'ai prévu un chronomètre. Les élèves se sont ensuite plaints du manque de temps.

La prochaine fois, je prévois une leçon supplémentaire sur le langage corporel pour que les élèves soient plus expressifs dans leurs films.

Un peu plus de temps aurait été nécessaire pour le montage du film. Il a dû être terminé sous la forme d'un devoir à la maison. La prochaine fois, j'y dédierai plus de temps.

Les élèves ont proposé de doubler leurs propres films. C'est une très bonne idée, mais malheureusement nous avons manqué de temps.

Lors de la prochaine mise en place de ce projet, je prévois au moins 8-10 leçons.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe
Phrases pour les groupes

Les gestes et les expressions du visage sont importants.

Toujours en noir et blanc.

Enregistré comme une pièce de théâtre.

Début du 19e siècle.

facial	It
expressions	always
It's	black
a	Gestures
and	is
are	and
like	white
recorded	important
theatre	beginning
the	the
play	of
19	century

Les différents éléments pour l'écriture d'un scénario

arrange events
main event(s)
characters
title
set the scene
dialogue
something you want to tell in your story
main point of the scene
memorable name
protagonist
pick a genre
choose at least 3-4 settings
goal to achieve

Grille d'évaluation

CATÉGORIE	4	3	2	1	Score
Travail en équipe	Tous les élèves ont contribué aux discussions et tous ont écouté avec respect. Tous les membres de l'équipe ont contribué équitablement au travail.	La plupart des élèves ont contribué aux discussions et ont écouté avec respect. Tous les membres de l'équipe ont contribué équitablement au travail.	La plupart des élèves ont contribué aux discussions et ont écouté avec respect. Tous les membres de l'équipe ont contribué équitablement au travail.	Certains des membres de l'équipe n'ont pas assez contribué au travail.	
Objectif	L'équipe sait parfaitement ce qu'elle essaye de réaliser. Chaque membre est capable de décrire ce que l'équipe essaye de faire et sait globalement de quelle façon son travail contribuera à la production finale.	L'équipe sait ce qu'elle essaye de réaliser. Les membres sont capables de décrire ce qu'ils essayent de faire de façon générale, mais ils ne savent pas exactement de quelle façon le travail de chacun contribuera à la production finale.	L'équipe a échangé des idées sur ses objectifs, mais aucun consensus n'a émergé. Il est possible que les membres de l'équipe décrivent des objectifs et des productions finales différentes.	L'équipe n'a pas vraiment échangé d'idées ni défini d'objectifs. Les membres de l'équipe ne connaissent pas bien les objectifs ; ils ne savent pas comment leur contribution permettra d'atteindre cet objectif.	
Scénario	Le scénario est complet ; les dialogues et les actions de chaque acteur sont clairement indiqués. Les entrées et les sorties des acteurs sont expliquées, tout comme les moments importants. Le scénario est	Le scénario est assez complet. Les dialogues et les actions de chaque acteur sont clairement indiqués. Le scénario témoigne d'une certaine préparation.	Il manque quelques éléments importants dans le scénario. Les dialogues et les actions de chaque acteur ne sont pas toujours clairement indiqués. Le scénario témoigne d'une certaine	Il n'y a pas de scénario. On attend des acteurs qu'ils inventent les dialogues et les actions au fur et à mesure.	

	plutôt professionnel.		tentative de préparation, mais semble incomplet.		
--	--------------------------	--	---	--	--

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - CONSTRUISEZ VOTRE PROPRE PLANTATION AUTONOME

Titre

Construisez votre propre plantation autonome

Auteur(e)(s)

Marcin Jabłoński — Ensemble scolaire technique de Grudziądz (Pologne)

Résumé

Même les stations spatiales les mieux conçues ne peuvent pas fonctionner sans intervention de l'homme. De notre côté, nous avons besoin de nourriture. Pour apporter des solutions à ces problématiques, nous avons créé le projet #FloraHab.

#FloraHab est un prolongement du projet de l'ASE (Agence spatiale européenne) : « *Teach with Space – Plants on Mars, Build an automatic plant watering system* » (« Apprendre avec l'espace - Les plantes sur Mars, Construire un système d'arrosage automatique »). Notre projet est encore plus perfectionné sur le plan technique ! Le projet de l'ASE décrivait comment mettre en place un système d'arrosage automatique pour la culture en terre.

Dans notre projet, nous prévoyons de mettre en place une culture hors-sol — hydroponique. L'hydroponie est la culture des plantes sans terre. Dans un jardin hydroponique, on peut faire pousser des fleurs, des herbes et même des légumes. Vous n'y trouverez pas de pots traditionnels remplis de terre. Bien entendu, la plupart des plantes ne peuvent pas être directement placées dans l'eau, car leurs racines pourraient pourrir. La partie inférieure des plantes est placée dans un récipient en plastique rempli d'un substrat inerte, par exemple de l'argile expansée, irrigué par de l'eau et des nutriments. Les racines sont en contact direct avec l'eau et l'accès aux nutriments est facilité ; elles ne grandissent donc pas excessivement. Dans la nature, les orchidées et les broméliacées, par exemple, croissent en s'accrochant aux branches et aux troncs.

Mots clés

Plantes, habitat, écologie, réchauffement climatique, robotique, mécatronique, circuit électrique, Arduino

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif	
Matière(s)	Activités extrascolaires de robotique et de mécatronique (matières enseignées dans les établissements d'enseignement technique).
Sujet	Plantes, habitat, écologie, réchauffement climatique, laboratoire mécatronique et robotique, laboratoire électrique, robotique, enseigner avec l'espace
Âge des élèves	16-20 ans (établissements d'enseignement technique).
Temps de préparation	45 min de préparation pour les postes de travail du laboratoire
Temps d'enseignement	3x 135 min — blocs de travail de trois parties sur trois leçons

Tableau récapitulatif

Supports pédagogiques en ligne	Le site de l'enseignant et d'autres sites Internet : <ul style="list-style-type: none"> • Site Internet de l'enseignant • Liste des instructions du laboratoire - sujet 31 • descriptions des appareils • Ferme urbaine autosuffisante • #FloraHab appareil-1 • #FloraHab appareil-2
Supports pédagogiques hors ligne	Ordinateurs portables et logiciel de mécatronique, écran ou vidéoprojecteur, outils mécaniques et électriques.
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Transgenic tobacco plants in laboratory • Botanic Garden, Oxford: panoramic view of the greenhouses with a small ornamental detail of the gates and plans. Line engraving by J. Skelton, 1820, after B. Green. • Laken tuinen en serres-B 369 • Laken tuinen en serres-B 360 • Laken tuinen en serres-B 372 • Laken tuinen en serres-B 385

Licences

Attribution ShareAlike CC BY-SA. Cette licence permet de remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale et que l'on diffuse les nouvelles créations selon des conditions identiques. C'est la licence utilisée par Wikipédia ; elle est recommandée pour des œuvres qui pourraient bénéficier de l'incorporation de contenu depuis Wikipédia et d'autres projets sous licence similaire.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce scénario d'apprentissage vise à améliorer les compétences des élèves dans le domaine des STIM. C'est une introduction mathématique à la création de systèmes électriques et de contrôle. Les élèves vont acquérir de nouvelles connaissances en mathématiques, physique, programmation, ainsi que le vocabulaire correspondant. Les élèves vont également travailler sur la description et la résolution de problèmes de biologie : la culture des plantes dans des conditions hydroponiques. Ils vont apprendre à faire des recherches et utiliser des informations en ligne à partir de sources en langue étrangère — un autre élément important des programmes scolaires nationaux. Enfin, ils vont associer ingénieries mécatronique et biologique en créant un système autonome de culture végétale. Ce système peut être utilisé pour modéliser la construction d'un habitat adapté aux environnements inhospitaliers, comme la lune ou Mars.

Objectifs de la leçon

Les élèves vont :

- améliorer leurs connaissances des STIM
- améliorer leurs compétences dans le domaine des STIM : maths et physique, programmation, biologie, plantes
- enrichir leur vocabulaire en lien avec l'électronique, la mécatronique, la robotique et l'ingénierie biologique
- s'entraîner à décrire des pièces mécatroniques
- s'entraîner à utiliser des outils des TIC

Acquis pédagogiques

La leçon va vous permettre de créer votre propre petit habitat végétal. En plus de cette production matérielle, les élèves acquièrent des compétences qui vont leur permettre d'utiliser des outils manuels, la programmation sur Arduino, des procédés de contrôle et leur propre plantation. Ces compétences sont particulièrement utiles, car les processus de production sont désormais de plus en plus automatisés. Ce petit projet de micro écosystème stimule la créativité des jeunes techniciens et les rapproche de leur carrière professionnelle future.

Approches

- Pédagogie de projet,
- Apprentissage des STIM,
- Ingénierie biologique,
- Apprentissage collaboratif,
- Apprendre et organiser à l'aide de programmes informatiques,
- Combinaison de cours magistraux et d'ateliers.

Compétences du 21e siècle

- Créativité et innovation — les élèves vont proposer de nouvelles idées à l'aide d'outils des TIC et travailler de façon créative avec les autres.
- Esprit critique et capacité à résoudre des problèmes — les élèves analysent des informations dans le domaine des STIM.
- Ingénierie biologique.
- Communication — les élèves présentent leurs idées, écoutent attentivement, communiquent dans différents contextes (combinaison de cours magistraux et d'ateliers).
- Collaboration — les élèves travaillent en binômes ou en petits groupes pour atteindre un but commun ; ils partagent les responsabilités dans le cadre d'une collaboration.
- Maîtrise des TIC — des outils des TIC sont employés pour effectuer des recherches, organiser, communiquer et évaluer l'information.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Étape 1	Début du cours, appel.	5 min
Présentation des collections Europeana	Les élèves parcourent et découvrent le site Internet afin d'introduire la partie « cours magistral » de la leçon. Quelques informations générales sur Europeana sont abordées.	5 min
Introduction sur Europeana	À partir de son ordinateur, l'enseignant(e) présente le sujet de la leçon sur Europeana.	5 min
Leçon sur PCB	Sont abordés des informations générales sur le thème des STIM et l'ingénierie biologique, les fondements théoriques des activités, les processus et la mise en œuvre industrielle. On présente les solutions spécifiques de processus de production qu'ils vont utiliser et des méthodes de programmation. Informations tirées d'Europeana et du site Internet de l'enseignant.	20 min
Questions-réponses	Les élèves posent des questions sur ce qu'ils n'ont pas compris.	10 min

Étape 2 combinaison de cours magistraux et d'exercices en atelier	Lors de ces séances, vous pouvez prendre en charge neuf élèves en même temps : un plan de travail pour trois élèves.	10 min
Recherche d'informations sur PCB	Chaque binôme d'élèves accède à la page du site Internet sur les instructions du laboratoire et ouvre le sujet 31 — « #FloraHab », la version a) en polonais et b) en anglais .	5 min
Premier exercice de programmation	Avec l'enseignant, les élèves résolvent un problème de programmation simple et vérifient le code. Ils posent des questions tout en travaillant.	30 min
Étape 3 Certaines des réponses doivent être incluses dans le manuel de laboratoire dont je suis l'auteur	Pendant cette partie de la leçon, les élèves résolvent un problème simple mettant en jeu : programmation, conception d'habitat, sélection de plantes, systèmes nécessaires à la culture autonome et méthodes de mise en œuvre. Les élèves doivent réfléchir de façon créative et innovante. Ils tentent de résoudre les exercices créés à leur attention. Certaines réponses se trouvent dans le manuel de laboratoire dont je suis l'auteur. Certains problèmes doivent leur permettre de donner libre cours à leur créativité. Ils travaillent sur les raisonnements logiques. L'enseignant(e) ne joue ici qu'un rôle de conseiller/ère auprès des élèves. C'est un modèle qui incite les élèves à réfléchir de manière indépendante et créative.	45 min
Étape 4 travail indépendant sur le projet	Pendant cette partie de la leçon, les élèves résolvent un problème simple lié à la construction de l'appareil #FloraHab. Les élèves doivent réfléchir de façon créative et innovante. Ils tentent de résoudre les exercices créés à leur attention. Les problèmes rencontrés leur permettent de donner libre cours à leur créativité. Ils travaillent sur les raisonnements logiques.	135 min
Étape 4 travail indépendant sur le projet et tests sur l'appareil conçu	Pendant cette partie de la leçon, les élèves résolvent un problème simple lié à la construction de l'appareil #FloraHab et testent l'appareil conçu. Les meilleurs appareils seront soumis à l'édition polonaise du concours européen pour les jeunes scientifiques (EUCYS) , au séminaire astronomique et astronautique polonais de la jeunesse (OMSA-2020) et au concours « freestyle » lors du Robotic Day-2020 .	135 min

Évaluation

Après un ensemble de cours pratiques en laboratoire, un test sur le sujet est programmé. Les élèves bénéficient également de leçons sur les éléments de cours les plus importants. Les questionnaires sont remplis de façon anonyme.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

À la fin du cours, chaque élève crée un rapport sur son travail lors des classes en laboratoire en se basant sur les connaissances acquises, ses notes et l'utilisation des sites Internet. Dans le rapport,

il/elle décrit ses résultats, inclut des captures d'écran, des codes de programmation et des photos de son travail. Même si les objectifs ne sont pas atteints, c'est l'occasion d'analyser ses erreurs afin de les corriger lors des prochaines activités de programmation. Ce rapport est envoyé par courriel à l'enseignant(e). Le meilleur travail sera publié sur le site Internet et la page de l'école, et sur #RoboticTeamGrudziądz.

Remarques de l'enseignant(e)

Cette leçon fait partie d'une série d'exercices mis en place dans le cadre d'activités extrascolaires en laboratoire. Les leçons suivantes se poursuivent au gré des intérêts des élèves. Lors de la première leçon, il serait souhaitable de mettre davantage l'accent sur l'introduction théorique et l'intérêt des élèves pour les nouvelles technologies ; des applications pratiques devraient être présentées. Il faut souligner que ces appareils ont été conçus en dehors des heures de classe obligatoires. Les élèves ont participé à ces classes optionnelles après les heures de cours, le samedi et pendant les vacances scolaires.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

[Site Internet de l'enseignant](#)

Sites Internet des concours :

[EUCYS 2020](#)

[OMSA](#)

[Robotic Day](#)

[Robotic Day 2020 — règles de la compétition](#)

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - LE POINT DE VUE D'UN SOLDAT SUR LA GUERRE

Titre

Le point de vue d'un soldat sur la guerre

Auteur(e)(s)

Ivana Busutil

Résumé

Ce scénario d'apprentissage pour la classe d'anglais se présente sous la forme d'une leçon d'expression écrite en anglais sur le thème « Les soldats et la guerre ». Il se concentre sur la préparation et l'écriture d'une note de journal intime qui retranscrit les sentiments et les émotions d'un soldat pendant la guerre.

Mots clés

Collaboration, technologie, Lego, guerre, expression écrite, journal intime.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Matière(s)	Anglais (expression écrite)
Sujet	Expression écrite — note de journal intime
Âge des élèves	Entre 8 et 12 ans
Temps de préparation	1 heure
Temps d'enseignement	1 h 30 min (2 leçons de 45 minutes)
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Answer Garden • Padlet
Supports pédagogiques hors ligne	Kit Lego story starter, tableau blanc interactif, tablettes, carton au format A3, stylos, modèle de note de journal intime, petits papiers autocollants.
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • World War One: tending of wounded in trenches • World War I photograph: gathering the wounded • World War I: an advanced dressing station in World War I. Oil painting by Ugo Matania. • World War I: transport of the wounded. Oil painting by Ugo Matania. • World War One: transport of wounded.

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Les acquis pédagogiques suivants sont extraits des programmes scolaires maltais (5e année d'étude) pour le cours d'anglais :

https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf

Écrire pour une audience avec un objectif précis et de l'aide. (...)

Créer et écrire son propre livre avec de l'aide et s'essayer à différents genres, p. ex. une note de journal intime.

Objectifs de la leçon

À l'issue du scénario d'apprentissage, les élèves auront acquis différentes compétences du 21e siècle : créativité, collaboration, communication et éducation aux médias. En outre, les élèves seront capables d'expliquer et de comprendre l'objet d'un journal intime — ils vont en effet écrire une note de journal.

Acquis pédagogiques

Les élèves, répartis en groupes, vont travailler en collaboration pour reconstruire une journée de la vie d'un soldat. Ils vont devoir employer les conjonctions et les temps adaptés pour décrire à l'écrit les événements vécus par le soldat. Les élèves vont également employer des expressions et des adjectifs à même d'évoquer des sentiments et de décrire différentes scènes.

Approches

- **Apprentissage collaboratif** : l'accent est fortement mis sur le travail de groupe.
- **Apprentissage centré sur l'élève** : les élèves et leurs besoins sont au centre du processus d'apprentissage.
- **Apprentissage par les pairs** : les élèves apprennent les uns des autres et se font des commentaires.
- **Approche ludo-éducative** : apprentissage ludique. Apprendre en s'amusant.

Compétences du 21e siècle

- **Créativité** : lors de la phase de préparation, les élèves utilisent le kit Lego story starter pour reproduire différentes scènes d'une journée de la vie d'un soldat.
- **Collaboration** : les élèves travaillent ensemble pour reproduire différentes scènes et s'entraident pendant le processus d'écriture.
- **Communication** : au début du scénario d'apprentissage, les élèves vont discuter de la guerre.
- **Éducation aux médias** : lors de cette leçon, nous allons utiliser des outils en ligne, notamment AnswerGarden et Padlet.

Activités

2 leçons consécutives (de 45 minutes chacune)

Nom de l'activité	Méthode	Durée
<p>Introduction : <i>Travail de groupe : prédiction</i></p> <p>On présente aux élèves différentes images tirées des collections Europeana. Image 1, Image 2, Image 3, Image 4, Image 5. Ces images doivent être floutées. Les élèves discutent en groupes pour essayer de deviner le sujet du jour. Après les prédictions, l'enseignant(e) dévoile toutes les photos et présente à la classe les objectifs d'apprentissage et les critères de réussite de la leçon du jour. Les critères de réussite sont un ensemble d'éléments que l'enseignant(e) demande aux élèves d'inclure dans leur production finale.</p>		
<p>Activité 1 : <i>Exercice individuel : échange d'idées</i></p> <p>Après la présentation du thème et du sujet du jour, les élèves doivent faire une liste de mots, d'idées et d'expressions qui leur viennent à l'esprit à ce sujet (« les soldats et la guerre »). Lors de cet exercice, les élèves travaillent sur leur tablette avec l'application AnswerGarden. Toutes les réponses des élèves sont présentées sur le tableau blanc interactif et les tablettes de leurs camarades.</p> <p>À l'issue du temps imparti, on lance une discussion sur ce qui a été mentionné dans l'application.</p>		
<p>Activité 2 : <i>Travail de groupe : préparation de l'écriture</i></p> <p>Expliquez aux élèves que l'activité suivante se fait en groupes. Ils vont travailler ensemble à l'aide des kits Lego story starter pour préparer de façon interactive la note de journal qu'ils devront rédiger. Ils doivent imaginer qu'ils sont des soldats pendant la guerre.</p> <p>Étape 1 : À l'aide des kits Lego story starter, les élèves doivent reproduire différentes scènes d'une journée de la vie d'un soldat.</p> <p>Étape 2 : Les élèves doivent ordonner les scènes en fonction de la construction narrative de la note de journal. Ils doivent écrire sur un petit papier autocollant une description basique de chaque scène.</p>		
<p>Activité 3 : <i>Exercice individuel : expression écrite</i></p> <p>Les élèves doivent imaginer qu'ils sont des soldats pendant la guerre. Pour cet exercice, on distribue à chacun un modèle de note de journal intime. Les élèves ont environ 15 minutes pour écrire leur histoire. L'enseignant(e) tourne dans la classe pour aider et surveiller les élèves. Quand les élèves ont terminé leur travail, on leur demande de donner un avis pertinent sur celui de leurs partenaires. Les élèves sont encouragés à se concentrer sur les aspects les plus importants mentionnés dans les leçons précédentes, à porter une attention particulière aux parties clés de l'histoire et à utiliser des adjectifs et une ponctuation à même de la rendre encore plus intéressante.</p>		

Nom de l'activité	Méthode	Durée
<p>Conclusion : <i>Présentation : la « chaise de l'auteur »</i></p> <p>Les élèves sont invités à venir s'asseoir sur une chaise désignée et à présenter leur note de journal à la classe. On encourage la classe à écouter l'histoire racontée. Les élèves doivent ensuite faire des commentaires constructifs sur ce qu'ils ont aimé et ce qui, d'après eux, devrait être modifié.</p>		

Évaluation

Exercice en classe : les élèves doivent prendre la place d'un soldat lors de la guerre et écrire sur ses expériences et ses sentiments pendant une journée particulière.

Devoirs à la maison : les élèves font de petites recherches sur la Première ou la Seconde Guerre mondiale et les envoient sous la forme d'un paragraphe à l'aide de [Padlet](#). Grâce à cette application, les élèves vont pouvoir voir le travail des autres à tout instant.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

- Lors de la phase d'écriture, les élèves peuvent utiliser les documents créés à leur attention pour commenter les travaux de leurs pairs. Ils y indiquent ce qu'ils ont aimé et ce qui, d'après eux, devrait être modifié dans un passage particulier.
- Ils se font également des commentaires positifs lors de l'activité de la « chaise de l'auteur ».
- À la fin de la leçon, les élèves reçoivent un document à l'aide duquel ils expliquent ce qu'ils ont aimé, ou pas, pendant la leçon. Ils le déposent de manière anonyme dans la boîte à commentaires.

Remarques de l'enseignant(e)

Avant la leçon, Isabel Sanchez Vergara a présenté aux élèves l'histoire d'Anne Frank.

Cette leçon peut être liée aussi bien au cours d'histoire qu'à celui d'arts plastiques. Pendant la leçon d'arts plastiques, les élèves peuvent créer du [papier vieilli](#) en utilisant du thé. La note de journal prend ainsi une apparence d'époque. Pour ce qui est de la classe d'histoire, lors de la discussion, les élèves doivent faire référence à différentes guerres auxquelles leur pays a participé.

Certaines des activités emploient des tablettes et des ressources en ligne. Si vous n'en disposez pas :

- Dans l'activité 1 — utilisez le tableau blanc pour noter les réponses des élèves.
- Dans l'activité 2 — utilisez Workspace (si vous avez des tablettes) pour donner la possibilité aux élèves de dessiner les scènes numériquement. Si vous ne disposez pas de tablettes, demandez aux élèves de dessiner les scènes sur une feuille de papier avec des crayons de couleur.
- En outre, les élèves sont encouragés à écrire leur note de journal sur l'application [Lego Story Visualizer](#).

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

Site Internet des programmes scolaires maltais :

- https://curriculum.gov.mt/en/Curriculum/Year-1-to-6/Documents/pr_syllabi/syllab_pr_englishyear5.pdf

Autres ressources à utiliser :

- <https://www.youtube.com/watch?v=OGfAf45ddCo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HUqy-OQvVtl>
- <https://www.youtube.com/watch?v=QFj23OFI2Kw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NWF2JBb1bvM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=G6B9k1W3i2w>

Ressources sur tablettes :

- <https://answergarden.ch/>
- <https://padlet.com/>

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - HISTOIRES DE PIONNIERES

Titre

Histoires de pionnières : une activité de compréhension écrite en ligne dans le cadre du cours de langue

Auteur(e)(s)

Reyhan Gunes

Résumé

Dans le cadre de ce projet, toutes les activités sont organisées dans un environnement en ligne qui permet d'accompagner les enseignants et les élèves en apportant des réponses aux problématiques éducatives liées à l'actuelle pandémie de COVID-19. C'est un projet transversal d'enseignement à distance ayant pour objectif l'amélioration de l'apprentissage de la langue anglaise et l'acquisition de compétences de base en programmation. Ce projet se concentre principalement sur le perfectionnement de deux compétences : la compréhension de textes au passé et l'expression écrite. Dans cette optique, [Europeana](#) est utilisée comme une plateforme de lecture. Les élèves explorent la plateforme Europeana, lisent des ressources biographiques sur des femmes considérées comme des [pionnières](#) dans leur domaine et racontent leurs histoires numériquement à l'aide de l'application de réalité virtuelle [Cospaces](#). Cette application permet de construire une narration numérique en réalité virtuelle. En animant des personnages créés sur Cospaces, les élèves vont également acquérir des compétences de base en programmation. Ce plan de cours peut être utilisé à partir de la 7e année d'étude. Il fait intervenir des applications mobiles et Internet. [Zoom](#) fait office de classe virtuelle en ligne.

Mots clés

Apprentissage en ligne, apprentissage à distance, compréhension écrite, écriture collaborative, narration numérique, réalité virtuelle, femmes, STIM

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Enseignement de l'anglais, programmation
Sujet	Lecture
Âge des élèves	12 ans et plus
Temps de préparation	Au moins 3 heures
Temps d'enseignement	440 minutes
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/

Tableau récapitulatif

	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/
Supports pédagogiques hors ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Présentations des activités • Fiche d'instruction • Consignes d'écriture et Formulaire Google d'évaluation de l'expression écrite • Formulaire Google d'évaluation • Questions K-W-L • Formulaire Google d'auto-évaluation d'un story-board • Formulaire Google d'évaluation des équipes sur la présentation d'un story-board • Formulaire Google d'évaluation des équipes sur l'animation • Consignes pour l'animation
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Pioneers

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Ce plan de cours s'intègre aux programmes scolaires d'anglais de niveau A1 et A2, et aux compétences informatiques fondamentales.

Objectifs de la leçon

L'objectif principal est d'accompagner les enseignants et les élèves en apportant des réponses aux problématiques éducatives liées à l'actuelle pandémie de COVID-19. Tout en améliorant leur maîtrise du numérique, les élèves vont perfectionner leur compréhension écrite de l'anglais, communiquer avec les autres et collaborer virtuellement.

Acquis pédagogiques

Les élèves vont apprendre à :

- Comprendre et interpréter des textes biographiques sur les « pionnières » à partir d'Europeana
- Préparer et écrire des textes biographiques au passé sur les « pionnières »
- Créer un story-board sur la biographie d'une pionnière
- Créer une animation à partir de la biographie d'une pionnière à l'aide de Cospaces, un outil de réalité virtuelle
- Animer des personnages à l'aide de blocs de base de code
- Collaborer et contribuer aux productions d'une équipe
- Réfléchir de façon critique à l'expérience et aux processus d'apprentissage

- Acquérir des compétences dans le domaine des outils numériques et des applications de réalité virtuelle

Approches

Apprentissage virtuel, apprentissage dans le *cloud*, apprentissage par le jeu et ludification, apprentissage collaboratif, pédagogie de projet, apprentissage centré sur l'élève, apprentissage mobile, évaluation en ligne

Compétences du 21e siècle

Créativité et innovation, esprit critique et capacité à résoudre des problèmes, communication, collaboration, capacité à traiter l'information, TIC.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Séance 1 Activité	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant(e) présente le projet lors d'une classe en ligne sur Zoom. Il/elle présente le fonctionnement d'une classe sur Zoom, la plateforme Europeana, les outils numériques, des exemples et les activités qui vont être mise en œuvre. L'enseignant(e) discute des modalités d'évaluation avec les élèves ; ils se mettent d'accord. 2. Les élèves doivent tout d'abord télécharger Flipgrid ; l'enseignant(e) y publie la « Fiche d'instruction ». 3. Puis, l'enseignant(e) forme des équipes de 4-5 élèves. Il/elle attribue un rôle à chaque élève et les équipes se répartissent le travail. Aidez chaque équipe à comprendre son rôle et à concevoir son projet. 4. Encouragez les élèves à se poser des questions sur l'activité. Par exemple : « Connaissez-vous des femmes scientifiques ? Comment s'appellent-elles ? Pourquoi sont-elles importantes ? Comment allez-vous utiliser la plateforme Europeana ? Quel est votre rôle dans l'équipe ? Comment allez-vous remplir votre mission ? Comment allez-vous animer les personnages ? Quelles difficultés pensez-vous rencontrer ? Comment allez-vous les surmonter ? Comment allez-vous présenter vos animations en dehors de la classe ? ». Les élèves réfléchissent ensemble en utilisant la fenêtre de dialogue en ligne, ou parlent chacun leur tour au micro. 5. L'enseignant(e) leur explique l'activité suivante et leur demande de télécharger Cospaces sur leurs téléphones portables, ainsi que Tinker à l'extérieur de la classe en ligne. Certains élèves peuvent l'utiliser en ligne. Enfin, l'enseignant(e) programme la prochaine classe dans l'application Zoom. 	80 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Séance 2 Activité	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avant le cours en ligne, l'enseignant(e) prépare des comptes d'équipe pour la classe et l'exercice simple pour les élèves sur le tableau de bord de Cospaces. 2. Pendant la séance en ligne, l'enseignant(e) interroge les équipes sur les différentes façons de raconter une histoire. Les élèves tentent de répondre à partir de la fenêtre de dialogue en ligne, ou parlent chacun leur tour au micro. Ils citent des exemples. 3. Puis, l'enseignant(e) présente Cospaces et ses blocs de base de code. Explique qu'ils vont utiliser cet outil pour créer une animation sur la vie de la pionnière de leur choix. 4. Puis, il/elle partage le « Classcode » avec les élèves pour les inviter à rejoindre la classe avec leur application mobile. 5. L'enseignant(e) répartit les équipes dans les « breakout rooms » (« salles de discussions ») afin qu'ils découvrent l'environnement 3D de façon collaborative. L'enseignant(e) se joint aux salles de discussions et demande aux élèves comment se déplacent les personnages. Ils échangent et découvrent « CoBlocks ». Les élèves utilisent l'application mobile (ou Internet). L'enseignant(e) suit le travail des équipes en se joignant aux salles de discussion. Accompagne et répond aux questions. 6. Les participants retournent dans la salle de classe principale. L'enseignant(e) leur pose des questions ouvertes : « Comment connectez-vous votre mini-projet et la biographie de la pionnière ? Que pensez-vous de l'application ? Qu'avez-vous appris lors de cette séance d'exploration ? Quelles difficultés pensez-vous rencontrer ? Qu'est-ce que la réalité virtuelle et comment l'employer dans ce projet ? ». Enfin, les élèves présentent leurs projets simples en binôme et réfléchissent individuellement à l'aide de l'outil Flipgrid dédié, en dehors de la session. 	80 min
Séance 3 Activité	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tout d'abord, l'enseignant(e) présente la plateforme Europeana aux équipes. Les élèves parcourent le site Internet et l'exposition « Pioneers » (« Histoire de pionnières »). Ils examinent la page des biographies de ces femmes ayant contribué à la création de la culture et des savoirs humains, notamment Marie Curie, Maria Sibylla Merian et Elisa Leonida Zamfrescu. L'enseignant(e) pose des questions sur ces femmes pour capter l'attention des élèves. Ils échangent et répondent aux questions. 2. L'enseignant(e) — qui en amont a organisé des fichiers de classe Google partagés — crée des documents partagés en fonction du nombre d'équipes. Chaque équipe écrit sur sa propre page à propos d'une pionnière. L'enseignant(e) partage ces pages avec 	80 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	<p>les élèves, ainsi que les « Consignes d'écriture » qui expliquent ce qui est attendu des élèves.</p> <ol style="list-style-type: none"> L'enseignant(e) répartit les équipes d'élèves dans les salles de discussions. Les équipes discutent et choisissent la pionnière à partir de laquelle ils vont créer leur animation. Les membres se répartissent les pages Europeana et résumet/synthétisent la biographie de la pionnière choisie. Chaque membre de l'équipe écrit son texte synthétisé à l'emplacement qui lui est dédié sur le fichier partagé. L'enseignant(e) rejoint les salles, observe les équipes et les aide à structurer leur narration. L'enseignant(e) clôture la session et programme une autre réunion pour laisser les élèves finir de lire les textes et écrire en collaboration. Lors de la réunion suivante, les équipes soumettent leurs documents grâce au partage d'écran. L'enseignant(e) partage le Formulaire Google d'évaluation de l'expression écrite. Les équipes examinent leurs textes biographiques respectifs. Les élèves ont ainsi accès aux documents synthétisés par chaque équipe et peuvent les commenter et donner leur avis. L'enseignant(e) publie les résultats du « Formulaire Google d'évaluation de l'expression écrite ». Les équipes corrigent leurs erreurs. 	
Séance 4 Activité	<ol style="list-style-type: none"> Avant le début du cours, l'enseignant(e) crée un compte d'équipe sur StoryboardThat, un outil de création de storyboard. Pendant la séance, l'enseignant(e) présente quelques exemples et invite les élèves à rejoindre le compte StoryboardThat de la classe. Il/elle partage le « Formulaire Google d'auto-évaluation d'un story-board » avec les membres de l'équipe, puis présente les critères d'évaluation. Le texte sur les pionnières est divisé et réparti entre les membres de l'équipe. Les élèves sont répartis dans les salles de discussions et créent leur propre scène à l'aide de l'outil StoryBoardThat pour Cospaces. Les membres de chaque équipe remplissent le formulaire d'auto-évaluation. L'enseignant(e) observe les équipes. Ensuite, les équipes présentent les story-boards à la classe en utilisant le partage d'écran. Avant la présentation, l'enseignant(e) partage le « Formulaire Google d'évaluation des équipes sur la présentation d'un story-board ». Les équipes évaluent les story-boards sur les pionnières. Puis, l'enseignant(e) présente les résultats en utilisant un partage d'écran avec la classe. Les élèves échangent et se font des retours. Ils améliorent leurs story-boards. Les équipes gagnent des récompenses sur ClassDojo. 	80 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Séance 5 Activité	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant(e) présente les exercices et explique de nouveau le fonctionnement de Cospaces. Ensuite, les équipes reçoivent le Formulaire Google d'évaluation des équipes sur l'animation ainsi que les Consignes pour l'animation. On leur explique ce qui est attendu d'eux. Les équipes utilisent les story-boards créés avec StoryBoardThat et les consignes distribuées pour créer des animations en lien avec la vie de leur pionnière. 2. Ils sont répartis dans les salles de discussion. Les membres de l'équipe se répartissent les rôles d'animateurs et de narrateurs. Chaque élève va créer sa propre scène en fonction du story-board. Les membres ont leur propre compte partagé sur Cospaces. Ainsi, chaque membre de l'équipe crée l'animation de la pionnière de façon collaborative sur la même plateforme. L'un des membres de l'équipe s'enregistre en train de raconter l'histoire en simultané. Ils choisissent un environnement 3D, un décor et des personnages, en fonction des éléments biographiques de l'histoire, puis animent les personnages en utilisant les fonctionnalités de programmation de base de l'application. Pendant la création des scènes, l'enseignant(e) rejoint les salles, guide les élèves et résout leurs problèmes. Les membres de l'équipe communiquent et collaborent. 3. Enfin, ils retournent dans la salle principale et présentent leurs animations à la classe, puis remplissent le Formulaire Google d'évaluation des équipes. Les élèves peuvent utiliser les story-boards pour se plonger dans l'environnement des pionnières. C'est un très bon moyen d'évaluer les animations. Après l'activité, les équipes créent une affiche numérique sur leur projet, ainsi que des codes QR pour leurs animations de pionnières. Ils les publient sur le site Internet de l'école pour toucher une audience plus large. 	120 min

Évaluation

Activité 1. L'enseignant(e) encourage les élèves à partager leurs réflexions et leurs commentaires avec le reste de la classe à l'aide de [Flipgrid](#), en dehors de la classe virtuelle. C'est une application mobile qui permet aux élèves d'enregistrer une vidéo, du son et d'écrire des textes. Les élèves réfléchissent à partir des K-W-L (« Know, Want to Know, Learned » — Je sais, Je veux savoir, J'ai appris) et des problèmes qu'ils ont rencontrés. Les enregistrements seront passés en revue par l'enseignant(e), puis évalués et utilisés pour faire des commentaires aux élèves. L'enseignant(e) proposera des conseils et des solutions aux problèmes rencontrés, et répondra aux questions en enregistrant des vidéos ou des messages vocaux.

Activité 2. Pendant la séance, l'enseignant(e) fait des commentaires après avoir posé des questions ouvertes. Ensuite, l'enseignant(e) passe en revue les projets simples rendus et les réflexions publiées sur Flipgrid. Les élèves réfléchissent à partir des K-W-L et des problèmes qu'ils ont rencontrés.

En fonction des réflexions et de l'évaluation du projet simple, l'enseignant(e) fait des commentaires aux élèves en enregistrant des messages vidéos/vocaux sur Flipgrid. Les commentaires des élèves contribuent également à améliorer leurs pratiques. En outre, des observations d'équipe sont utilisées pour signaler les problèmes et suggérer des solutions. Afin d'améliorer la motivation et l'implication des élèves, les équipes sont récompensées sur l'application ClassDojo.

Activité 3. L'enseignant(e) utilise le **Formulaire Google d'évaluation de l'expression écrite**, passe en revue les documents Google et commente, au besoin, en fonction des critères de la grille. Il/elle surveille les équipes pendant la séance et fournit des commentaires. Les élèves réfléchissent à partir des K-W-L et des problèmes qu'ils ont rencontrés sur Flipgrid. Les élèves améliorent leurs textes.

Afin d'améliorer la motivation et l'implication des élèves, les équipes sont récompensées sur l'application ClassDojo.

Activité 4. Une auto-évaluation est mise en place grâce au **Formulaire Google d'auto-évaluation d'un story-board**. Le **Formulaire Google d'évaluation des équipes sur la présentation d'un story-board** est utilisé pour les présentations des équipes. Les résultats sont publiés et commentés pendant la séance. L'enseignant surveille les équipes. Il/elle passe en revue les enregistrements Flipgrid. Les élèves réfléchissent à partir des K-W-L et des problèmes qu'ils ont rencontrés. Les équipes améliorent leurs travaux. Afin d'améliorer la motivation et l'implication des élèves, les équipes sont récompensées sur l'application ClassDojo.

Activité 5. Les **Consignes pour l'animation** sont utilisées par les élèves comme guide de création des animations. Les performances de chaque équipe sont mesurées grâce au **Formulaire Google d'évaluation des équipes sur l'animation**. L'enseignant(e) partage les résultats avec la classe et fait des commentaires en tenant compte des critères d'évaluation ainsi que les retours des élèves. Ils enregistrent leurs commentaires finaux sur Flipgrid.

L'enseignant(e) écoute les enregistrements des élèves et prépare des commentaires pour chaque équipe, puis les publie sur Flipgrid. Les équipes retravaillent sur leurs animations. L'enseignant(e) passe en revue le travail de chaque équipe et l'évalue en fonction des critères de la grille. L'évaluation d'équipe et les points ClassDojo sont, dans une certaine mesure, utilisés pour calculer les notes attribuées aux animations dans le cadre d'une évaluation sommative. Les élèves réfléchissent à partir des K-W-L et des problèmes qu'ils ont rencontrés. L'enseignant(e) les observe et leur fait des commentaires. Afin d'améliorer la motivation et l'implication des élèves, les équipes sont récompensées sur l'application ClassDojo.

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

Les élèves formulent des réflexions, des commentaires et font des retours à la classe en utilisant [Flipgrid](#). Ils réfléchissent à partir des K-W-L et des problèmes qu'ils ont rencontrés. Ils font également des retours pendant les séances et dans les salles de discussion.

Remarques de l'enseignant(e)

Les enseignants doivent très bien préparer les activités d'apprentissage pour que les élèves sachent utiliser Zoom efficacement. Quand le débit Internet est trop bas, le niveau sonore est altéré. Cela peut poser des problèmes de communication. Il est alors conseillé de couper les caméras. L'enseignant(e) doit se rendre dans les salles de discussion pour apporter de l'aide ; il/elle peut envoyer des messages. Une fonctionnalité de questions-réponses serait la bienvenue dans la version gratuite — elle est fournie dans la version payante.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Annexe

Pour en savoir plus sur l'enseignement à distance, consultez :

Cinq stratégies pour l'enseignement à distance : <https://tinyurl.com/yaj363c8>

L'évaluation formative en pratique — Façonner l'apprentissage de l'élève : <https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn : <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Conseils et astuces : l'enseignement grâce à Zoom : <https://tinyurl.com/v3ntcbh>

SCENARIO D'APPRENTISSAGE EUROPEANA - COMPRENDRE LE MOUVEMENT RECTILIGNE UNIFORME AVEC DES GIF DE TABLEAUX CELEBRES ANIMES

Titre

Comprendre le mouvement rectiligne uniforme avec des GIF de tableaux célèbres animés

Auteur(e)(s)

Eirini Siotou

Résumé

Ce scénario d'apprentissage, destiné aux élèves de 16-17 ans, combine différentes matières : la physique, l'histoire et les arts plastiques. Les élèves effectuent une analyse historique des différents moyens de transport à l'aide des ressources d'Europeana, puis font des recherches sur les inventeurs et la conception des premiers modèles d'avion, de motocyclette, de train et de sous-marin.

Dans la deuxième partie de l'activité, les élèves doivent comparer la vitesse maximale des modèles les plus anciens et les plus récents de chaque véhicule afin de mieux comprendre l'évolution des échelles à travers le temps. À l'aide des informations collectées, ils doivent être capables de résoudre des problèmes de physique en utilisant leurs connaissances pour travailler sur le mouvement rectiligne uniforme.

Ils vont enfin créer leur propre GIF d'un objet en mouvement constant en modifiant un tableau de leur choix, tiré des collections Europeana. La méthode d'apprentissage choisie est la pédagogie de projet, puisque l'on va ici insister sur la capacité à résoudre des problèmes, la créativité et l'apprentissage constructif.

Tableau récapitulatif

<i>Tableau récapitulatif</i>	
Matière(s)	Physique, histoire
Sujet	Mouvement à vitesse constante/mouvement rectiligne uniforme Étude historique des avions, sous-marins, trains et motocyclettes
Âge des élèves	16-17 ans
Temps de préparation	1 h
Temps d'enseignement	80 min
Supports pédagogiques en ligne	<ul style="list-style-type: none"> • Pixlr Editor • Ezgif

Tableau récapitulatif

Supports pédagogiques hors ligne	iPads
Ressources Europeana utilisées	<ul style="list-style-type: none"> • Means of transport • Enric Bartrina • Nepal; air transport in the Khumbu, 1986 • Submarine, ubåt, stapeln, kockums, fartyg, Valrossen, båt, 1920-tal, Kockums varv, sjösättning, båtar • Rörtransport. SJ T21

Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

Intégration dans les programmes scolaires

Cette leçon fait partie des programmes de physique de la 10e année d'étude (élèves de 16-17 ans).

Objectifs de la leçon

Les élèves vont :

- Enrichir leurs connaissances dans le domaine des « STREAM » (les « STEM », ou « STIM » en français, auxquelles on ajoute « Reading » et « Arts » - « lecture » et « art »)
- Améliorer leurs compétences dans le domaine des STIM : maths et physique
- Mettre en application la notion de mouvement rectiligne uniforme
- S'exercer à l'utilisation des outils des TIC

Approches

- Pédagogie de projet,
- Apprentissage des STREAM (sciences, technologies, lecture, ingénierie, art et mathématiques),
- Recherche et apprentissage visuel,
- Apprentissage collaboratif,
- Apprendre et organiser à l'aide de programmes informatiques,
- Combinaison de cours magistraux et d'ateliers,
- Apprentissage *open source*,
- Apprentissage centré sur l'élève.

Compétences du 21e siècle

- Créativité et innovation — les élèves créent leurs propres GIF à l'aide d'outils des TIC,
- Esprit critique et capacité à résoudre des problèmes — les élèves analysent des informations en faisant des exercices dans le domaine des STIM,
- Collaboration — les élèves travaillent en binômes pour atteindre un but commun ; ils partagent les responsabilités dans le cadre d'une collaboration,
- Maîtrise des TIC — les collections Europeana sont utilisées pour effectuer des recherches et évaluer l'information.

Activités

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Activité 1	Discussion sur différents moyens de transport.	5 min
Activité 2	Les élèves travaillent en binômes et parcourent les collections Europeana à la recherche de différents moyens de transport. Moyens de transport	10 min
Activité 3	Les élèves travaillent en binômes et font des recherches sur un moyen de transport de leur choix. Ils choisissent entre avions, motos, sous-marins et trains. Avions Annexe 1, moyens de transport Motos Annexe 2, moyens de transport Sous-marins Annexe 3, moyens de transport Trains Annexe 4, moyens de transport	40 min
Activité 4	Les élèves travaillent en binômes afin de créer un GIF à partir d'un moyen de transport de la galerie Europeana à l'aide de leurs iPads et des programmes suivants : Pixlr Editor Ezgif Le GIF doit représenter un moyen de transport en mouvement à vitesse constante, se déplaçant de la même distance entre chaque intervalle de temps.	15 min
Activité 5	Discussion et conclusions	10 min

Évaluation

L'enseignant(e) évalue les élèves en fonction des résultats de leurs documents de travail et du GIF créé (Annexe).

***** APRÈS LA MISE EN ŒUVRE *****

Réaction des élèves

À l'issue du scénario d'apprentissage, les élèves préparent un rapport sur leur travail qu'ils envoient par courriel à l'enseignant(e).

Remarques de l'enseignant(e)

Le scénario d'apprentissage a été mis en œuvre et la méthodologie — la pédagogie de projet — a été efficace et intéressante. Elle a permis aux élèves de travailler sur le mouvement rectiligne uniforme dans un nouveau contexte en associant physique, histoire et arts plastiques. Les élèves ont écouté attentivement leurs camarades et travaillé ensemble en partageant des idées et en collaborant efficacement. D'après les retours des élèves, le scénario d'apprentissage est très intéressant et stimulant. Dans l'ensemble, les élèves ont expliqué qu'ils avaient apprécié la galerie Europeana, ainsi que la création du GIF.

À propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plateforme européenne en ligne consacrée au patrimoine culturel. Elle donne accès gratuitement à plus de 53 millions d'objets numérisés, provenant des collections de musées, d'archives, de bibliothèques et de galeries. Le projet Europeana DSI-4 a succédé aux trois précédentes ISN Europeana. Il s'agit de la quatrième édition d'un projet aux excellents résultats en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen sur les cinq marchés cibles définis : citoyens européens, éducation, recherche, professionnels de la création et institutions du patrimoine culturel.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau regroupant 34 ministères européens de l'Éducation, basé à Bruxelles. Organisation à but non lucratif, l'objectif d'EUN est de promouvoir l'innovation dans les domaines de l'enseignement et de l'apprentissage auprès de ses acteurs clés : ministères de l'Éducation, établissements scolaires, enseignants, chercheurs et entreprises partenaires. Dans le cadre du projet Europeana DSI-4, European Schoolnet est chargée de perpétuer et d'agrandir la communauté Europeana Education.

Sources pour les documents de travail :

- ✓ <http://ducati.gr/site/content.php>
- ✓ http://www.wright-brothers.org/History_Wing/History_of_the_Airplane/Century_Before/First_Airplanes/First_Airplanes.htm
- ✓ <https://www.af.mil/About-Us/Fact-Sheets/Display/Article/104499/f-15e-strike-eagle/>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Motorcycle>
- ✓ <https://www.aerotime.aero/rytis.beresnevicius/22863-top-10-fastest-aircraft-in-the-world>
- ✓ <https://www.alux.com/fastest-motorcycles-world/>
- ✓ <https://www.britannica.com/technology/submarine-naval-vessel>
- ✓ <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2734072/Shanghai-San-Francisco-100-minutes-China-reveals-plans-supersonic-submarine-using-underwater-bubble-help-swim-faster.html>
- ✓ <https://en.wikipedia.org/wiki/Train>
- ✓ <https://www.cntraveler.com/stories/2016-05-18/the-10-fastest-trains-in-the-world>

2. Le F-15E Strike Eagle est un biréacteur tout temps auquel l'US Air Force doit en grande partie sa suprématie aérienne. Ce modèle éprouvé n'a jamais été vaincu en combat air-air. Il a remporté plus de 100 victoires au combat. Son biréacteur et son rapport poussée/poids proche de 1:1 permettent de propulser cet avion de 18 000 kg à une vitesse 2,5 fois supérieure à celle du son. Le F-15 est souvent cité comme l'un des meilleurs avions jamais conçus. Il est toujours en service dans l'US Air Force. Les F-15 peuvent voler à des vitesses supérieures à 2 655 km/h (1 650 MPH). Le Lockheed YF-12, un autre avion militaire, peut lui voler jusqu'à 3661 km/h. Il coûte entre 15 et 18 millions de dollars.

3. Le YF-12 vole en ligne droite à **une vitesse constante** de 3 600 km/h. **(35 points)**

a. Quelle est la définition d'un mouvement à vitesse constante ? Donnez un exemple.

b. Quelle est la différence entre une vitesse et un vecteur vitesse ?

c. Quelle distance le modèle YF-12 parcourt-il en 1 seconde ?

d. Comparez la vitesse de la lumière dans le vide ($c = 3 \times 10^8$ m/s) et celle du YF-12. Complétez la phrase suivante : la vitesse de la lumière dans le vide est _____ fois supérieure à celle du YF-12.

e. Comparez la vitesse du YF-12 et celle du son dans l'air ($u = 343$ m/s). Complétez la phrase suivante : la vitesse du YF-12 est _____ fois supérieure à celle du son dans l'air.

f. Comparez la vitesse du YF-12 et celle du premier avion. Complétez la phrase suivante : la vitesse du YF-12 est _____ fois supérieure à celle du premier avion.

g. De combien de temps le modèle YF-12 aurait-il besoin pour parcourir la distance correspondant à la longueur de l'équateur ?

4. Un avion de ligne vole à une vitesse constante de 800 km/h. Alors qu'il survole la Californie, la tour de contrôle informe le pilote que les conditions météorologiques sont mauvaises 1 000 km plus loin. Un YF-12 doit se rendre sur les lieux afin d'inspecter les conditions. Le YF-12 décolle de Californie

et se dirige vers la zone alors que l'avion de ligne a déjà parcouru 680 km supplémentaires dans cette direction. **(15 points)**

a. À quelle distance l'avion de ligne est-il de la zone de danger à cet instant ?

b. Calculez la durée nécessaire à l'avion de ligne pour atteindre la zone de danger.

c. À quelle vitesse le YF-12 doit-il voler pour atteindre la zone dangereuse avant l'avion de ligne ?

Total : _____ /100

Bibliographie :

3. Quand on entend « rapide » et « moto » dans la même phrase, cela rime souvent avec « chère ». La Ducati 1098 s est la moto la plus rapide du monde !
Ce véhicule peut atteindre 60 km/h en moins de 3 secondes grâce à une puissance de 180 chevaux.
La Ducati 1098 s est classée dans les motos sportives.
Les motos sportives doivent être plus légères afin de faciliter leur pilotage. Cette Ducati ne pèse que 173 kg (381 lbs). Grâce à son moteur très efficace à quatre soupapes par cylindre, elle peut atteindre jusqu'à 169 MPH ou 271 km/h.
Cette Ducati roule en ligne droite **à une vitesse constante** de 200 km/h. **(35 points)**

a. Quelle est la définition d'un mouvement à vitesse constante ? Donnez un exemple.

b. Quelle est la différence entre une vitesse et un vecteur vitesse ?

c. Quelle distance la Ducati parcourt-elle en 1 seconde ?

d. Comparez la vitesse de la lumière dans le vide ($c = 3 \times 10^8$ m/s) et celle de la Ducati. Complétez la phrase suivante : la vitesse de la lumière dans le vide est _____ fois supérieure à celle de la Ducati.

e. Comparez la vitesse du son dans l'air ($u = 343$ m/s) et celle de la Ducati. Complétez la phrase suivante : la vitesse du son dans l'air est _____ fois supérieure à celle de la Ducati.

f. Comparez la vitesse de la Ducati et celle de la première moto. Complétez la phrase suivante : la vitesse de la Ducati est _____ fois supérieure à celle de la première moto.

2. Quels sont les meilleurs sous-marins d'attaque du monde ? Les sous-marins nucléaires ! La mission principale des sous-marins nucléaires d'attaque est d'engager le combat avec les sous-marins et les navires ennemis. Ils doivent être dotés de bons sonars pour détecter les sous-marins ennemis. Il est aussi extrêmement important de pouvoir s'approcher des bateaux et des navires de guerre ennemis et de quitter la zone de combat sans être détecté par les navires anti-sous-marins et les avions de patrouille maritime de l'ennemi. Certains des sous-marins d'attaque les plus récents peuvent lancer des missiles de croisière sur des navires et des cibles à terre. Les sous-marins les plus rapides n'atteignent pas plus de 74 km/h.

Des chercheurs de l'institut de technologie de Harbin, en Chine, travaillent sur un sous-marin supersonique qui serait capable de relier Shanghai à San Francisco (9 816 km) en moins de deux heures. Ces chercheurs expliquent que leur appareil utilise une technique encore jamais utilisée qui permettrait de créer une « bulle » pour entourer le sous-marin et ainsi réduire la traînée. En théorie, les chercheurs affirment qu'un vaisseau en supercavitation pourrait atteindre la vitesse du son sous l'eau, ou environ 1 km/s.

Un sous-marin « supersonique » se déplace en ligne droite **à une vitesse constante** de 1 200 m/s.
(35 points)

- a. Quelle est la définition d'un mouvement à vitesse constante ? Donnez un exemple.
-

- b. Quelle est la différence entre une vitesse et un vecteur vitesse ?
-

- c. Quelle distance le sous-marin « supersonique » parcourt-il en 1 seconde ?
-

- d. Comparez la vitesse de la lumière dans le vide ($c = 3 \times 10^8$ m/s) et celle du sous-marin « supersonique ». Complétez la phrase suivante : la vitesse de la lumière dans le vide est _____ fois supérieure à celle du sous-marin « supersonique ».
-

- e. Comparez la vitesse du son dans l'eau de mer ($u = 1\,500$ m/s) et celle du sous-marin « supersonique ». Complétez la phrase suivante : la vitesse du son dans l'eau de mer est _____ fois supérieure à celle du sous-marin « supersonique ».
-

- f. Comparez la vitesse du sous-marin « supersonique » et celle du premier sous-marin. Complétez la phrase suivante : la vitesse du sous-marin « supersonique » est _____ fois supérieure à celle du premier sous-marin.

la banlieue de Shanghai. Eh oui — ce train qui ne met que 7 minutes à assurer le trajet grâce à la sustentation magnétique (Maglev) ne se rend même pas dans le centre-ville. Depuis son lancement en 2004, la plupart des passagers sont donc des voyageurs se rendant à l'aéroport qui, appareil à la main, tentent de prendre une photo des indicateurs de vitesse quand le train atteint 431 km/h (267 MPH).

Le Japon a une fois de plus démontré sa maîtrise des trains à grande vitesse grâce à un engin à sustentation magnétique de pointe qui a atteint un peu plus de 600 km/h (373mph), le record du monde.

Un train à sustentation magnétique (Maglev) se déplace en ligne droite **à une vitesse constante** de 500 km/h. **(35 points)**

- a. Quelle est la définition d'un mouvement à vitesse constante ? Donnez un exemple.

- b. Quelle est la différence entre une vitesse et un vecteur vitesse ?

- c. Quelle distance le Maglev parcourt-il en 1 seconde ?

- d. Comparez la vitesse de la lumière dans le vide ($c = 3 \times 10^8$ m/s) et celle du Maglev. Complétez la phrase suivante : la vitesse de la lumière dans le vide est _____ fois supérieure à celle du Maglev.

- e. Comparez la vitesse du son dans l'air ($u = 343$ m/s) et celle du Maglev. Complétez la phrase suivante : la vitesse du son dans l'air est _____ fois supérieure à celle du Maglev.

- f. Comparez la vitesse du Maglev et celle du premier train. Complétez la phrase suivante : la vitesse du Maglev est _____ fois supérieure à celle du premier train.

- g. De combien de temps le Maglev aurait-il besoin pour parcourir la distance correspondant à la longueur de l'équateur ?

3. Un train de voyageurs quitte le quai à 5 h à Athènes pour se rendre à Thessalonique, le terminus. Il roule à une vitesse constante de 100 km/h. M. Lamarmotte s'est réveillé en retard et a loupé le train. Il est arrivé à la gare à 5 h 30. Le prochain train est magnétique. Il part d'Athènes vers Thessalonique alors que le train précédent a déjà parcouru 400 km en direction du terminus. M. Lamarmotte sait que 500 km séparent les deux villes. **(15 points)**

a. À quelle distance le train de voyageurs est-il du terminus ?

b. Calculez la durée nécessaire au train de voyageurs pour atteindre le terminus.

c. À quelle vitesse le train magnétique doit-il se déplacer pour atteindre le terminus avant le train de voyageurs ?

Total : _____ /100

Bibliographie :

RECIT DE MISE EN ŒUVRE DU SCENARIO D'APPRENTISSAGE « FOOD TESTS »

Titre

Mise en œuvre du scénario « Food Tests »

Auteur(e)(s)

Marina St-Mirčić



Hay Wagon,
Nicolaas Bastert, 1870 - 1939
Rijksmuseum, Netherlands,
Public Domain Mark 1.0

Des élèves serbes de 14 ans ont tenté de mettre en place le scénario d'apprentissage « Food Tests » (« tests alimentaires ») de Biljana Ilieva, dans le cadre de leur cours d'italien. L'objectif du scénario est de présenter aux élèves les ressources d'Europeana et de les inciter à réfléchir aux aliments bons pour la santé et à la nutrition.

Europeana Food and Drink

Les élèves se sont tout d'abord familiarisés avec la plateforme « [Europeana food and drink](#) » (« nourriture et boissons ») et son [catalogue de ressources d'apprentissage en ligne](#). Puis, on leur a demandé d'échanger sur leurs préférences alimentaires.

Après la présentation PPT « [Food that helps us grow and become healthy adults](#) » (« la nourriture qui nous aide à grandir et à devenir des adultes en bonne santé »), ils sont parvenus à la conclusion suivante : de nos jours, de nombreuses questions se posent sur ce qu'on a surnommé la malbouffe et sur les bienfaits d'une alimentation équilibrée. Les élèves sont conscients de leur préférence pour les encas mauvais pour la santé.

La cuisine traditionnelle serbe

En guise de devoirs à la maison, après avoir parcouru les diapositives de la présentation PPT « [Choosing Food and Staying Healthy](#) » (« bien choisir ses aliments pour rester en bonne santé »), on a demandé aux élèves de préparer une présentation sur Sway à propos de la cuisine traditionnelle serbe en italien. [La voici](#).

Éliminer la faim, assurer la sécurité alimentaire, améliorer la nutrition et promouvoir l'agriculture durable

Lors de la leçon suivante, nous souhaitons étendre le sujet à l'Objectif de développement durable n° 2 : Éliminer la faim, assurer la sécurité alimentaire, améliorer la nutrition et promouvoir l'agriculture durable. En plus d'évoquer les préférences en matière de goûts et les traditions, les élèves ont insisté sur l'accès des populations du monde entier à la nourriture.

Tous les enfants et jeunes gens n'ont pas accès à la nourriture dont ils auraient besoin pour bien grandir. Il existe, toujours aujourd'hui, des gens qui meurent de faim dans le monde — c'était la conclusion des élèves.

Certains élèves souhaitaient créer une initiative pour promouvoir l'ODD 2 « Faim Zéro » qui porte sur la lutte contre la faim et le gâchis alimentaire. Voici leur création sur [Minecraft](#).



La vidéo est disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=sJhASudB4e8&feature=emb_title

Remarques de conclusion

En fin de compte, je peux conclure que la mise en place de ce SA a permis à mes élèves de perfectionner leurs compétences dans le domaine de la communication en italien et en anglais, du numérique, de la collaboration et de la participation, ainsi que leurs compétences sociales et civiques, et leur capacité d'apprendre à apprendre. C'est une leçon transversale au cours de laquelle plusieurs matières entrent en jeu : langues étrangères, informatique, citoyenneté, biologie et sciences sociales.



European Schoolnet (EUN),
Rue de Trèves 61,
B-1040 Bruxelles, Belgique
t +32 (0)2 790 75 75 | f +32 (0)2 790 75 85

www.europeanschoolnet.org



Europeana Foundation,
Prins Willem-Alexanderhof 5,
2595 BE Den Haag, Netherlands
t +31(0)7 03 14 09 91

www.europeana.eu

pro.europeana.eu

