

Scénario Pédagogique Europeana

Titre

Voyage en pays inconnu

Auteur

Clara Donadio

Résumé

Les élèves vous invitent à voyager au Tichongo ! Le Tichongo, vous savez c'est ce petit pays d'Europe que tout le monde oublie... Quoi vous ne connaissez pas ? Venez vite découvrir notre guide de voyage sur ce pays. Une chose est sûre, quand vous aurez fini de le lire, vous n'aurez qu'une envie : y venir pour vos prochaines vacances !

Tout un pays inspiré, crée et illustré grâce aux images trouvées sur le site d'Europeana. La rédaction d'un vrai guide de voyage à propos d'un pays totalement inconnu et inventé issu tout droit de l'imagination des élèves.

Mots clés

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

En quelques mots... la séquence / le projet

Résumé

Sujet	Français (écriture, lecture, oral), mathématiques, arts plastiques, numérique, géographie, histoire, éducation morale et civique
Domaines	Français – Ecriture d'un guide de voyage Arts plastiques – Création d'illustrations Géographie et histoire – Tracer une carte et connaître l'histoire d'un pays Mathématiques – Tracer des polygones (cadres d'images) Education morale et civique – Travailler en groupe, collaborer, savoir-vivre.
Age des élèves	7-8 ans
Temps de préparation	2 heures
Temps d'enseignement	11h45 (dans plusieurs domaines à raison de 30 ou 45min par séance)
Matériel numérique / connecté	Ordinateurs avec un accès Internet pour la consultation du site Europeana (www.europeana.eu)
Matériel	Papier, colle, imprimante (encre couleur), aimants (pour afficher le travail en cours), tableau, reliure, papier canson, stylo, crayons et feutres... Quelques guides de voyage (pour exemples).
Ressources d'Europeana utilisées	Voir annexe.



Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet à d'autres de diffuser, de remanier, de peaufiner ou de s'appuyer sur le travail, même commercialement, tant qu'ils attribuent la création originale à son auteur. Il s'agit de la licence proposée la plus conciliante. Recommandée pour une diffusion et une utilisation larges du matériel sous licence.

Entrées du programme (Bulletin officiel de l'Education Nationale n° 30 du 26-7-2018)

Ce scénario est pluridisciplinaire et a été conduit sous forme de projet. Il s'intègre dans les programmes de l'Education Nationale Française (consultables sur <https://eduscol.education.fr/pid34139/cycle-2-ecole-elementaire.html> ; <https://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>).

Français – Copier ou transcrire, dans une écriture lisible, un texte en respectant la ponctuation, l'orthographe et en soignant la présentation. Rédiger un texte, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire. Améliorer une production, notamment l'orthographe, en tenant compte d'indications. Identifier des mots rapidement.

Arts plastiques – Exprimer, produire, créer. Mettre en œuvre un projet artistique. S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.

Questionner le monde / L'espace et le temps (Géographie et histoire) – Situer un lieu sur une carte, sur un globe, ou sur un écran informatique. Comprendre qu'un espace est organisé. Identifier des paysages.

Questionner le monde / Mobiliser des outils numériques – Utilisation pertinente et raisonnée d'Internet. Connaître les dangers d'Internet. Familiarisation avec le traitement de texte.

Mathématiques – Modéliser, représenter, communiquer.

Education morale et civique – Se sentir membre d'une collectivité. Développer des aptitudes à la réflexion critique. S'engager et assumer des responsabilités.

But du projet

Français – Découvrir le guide de voyage (composition, présentation, vocabulaire). Produire, corriger et finaliser les textes des différentes parties d'un guide de voyage.

Arts plastiques – Réaliser des illustrations en fonction de critères précis. Découvrir différentes formes d'art (photographie, sculpture, dessin, peinture, texte...) et d'artistes variés grâce à la plateforme Europeana. Développer un intérêt et une curiosité artistique. Se construire une culture artistique.

Géographie et histoire – Comprendre à quoi sert une carte, savoir la représenter (ainsi que ses codes : échelle, rose des vents...). Comprendre le lien entre histoire et présent.

Numérique – Découvrir et manipuler la plateforme Europeana. Manipuler un logiciel de traitement de texte et l'utiliser pour mettre en forme des écrits.

Mathématiques – Construire des polygones. Comprendre l'utilité d'une conversion simple.

Education morale et civique – Construire un projet commun en équipe pour acquérir les bases du savoir vivre ensemble, collaborer, communiquer...

Finalité du projet

A la fin du scénario, les élèves auront produit un guide de voyage collectif sur le pays qu'ils auront imaginé. Chaque élève recevra un exemplaire du guide.

Le guide sera utilisé/présenté à l'école lors de la semaine des langues (opération nationale pour promouvoir les langues étrangères en France).

Axes de travail

Apprentissage par projet : projet interdisciplinaire autour du guide de voyage.

Apprentissage collaboratif : les élèves sont en groupe sur le projet (binôme, groupe classe, travail individuel suivi d'une mise en commun et d'un débat, d'un échange).

Apprentissage artistique et culturel : les élèves ont choisi les images sur Europeana. Ces images ont été la source d'inspiration de la création de leur pays.

Compétences spécifiques

Pensée critique, créativité, communication, collaboration, compétences médiatiques.

Plan de séquence / étapes du projet

Pré-requis : étude du guide de voyage (présentation, composition, contenu...).

Nom de l'activité / domaine	Description de la tâche	Durée
Introduction	<p>Rappel du travail sur le guide de voyage.</p> <p>Présentation du projet au groupe classe : nous allons rédiger notre propre guide de voyage pour faire voyager nos familles et nos camarades de l'école.</p> <p>Travail collectif, débat autour du nom du pays.</p> <p>1/ Proposer des noms inventés.</p> <p>2/ Voter pour son préféré. En cas d'égalité, faire participer d'autres classes ou imaginer un nom en fusionnant 2 noms.</p> <p>3/ Définir la langue du pays et proposer quelques mots dans cette langue (bonjour/au revoir/merci/comment ça va ? /manger ...).</p>	30min
Numérique	<p>Rechercher des illustrations du guide de voyage sur Europeana.</p> <p>1/ Par groupe de 2 ou 3, les élèves choisissent une thématique du guide de voyage (ville, habitants, paysage, curiosités...).</p> <p>2/ Toujours en groupe. En salle informatique, allumer les ordinateurs et se connecter sur le site Europeana.eu</p> <p>3/ Par groupe, faire des recherches pour trouver des illustrations en lien avec le thème choisi.</p> <p>4/ Chaque groupe, télécharge et sauvegarde ses images (+ leurs informations).</p>	45min

Nom de l'activité / domaine	Description de la tâche	Durée
Français / Ecriture	<p>Rédaction des articles du guide de voyage.</p> <p>Les élèves sont regroupés selon les thématiques. Les images choisies précédemment ont été imprimées et sont distribuées dans chaque groupe.</p> <p>1/ Réaliser un exemple collectif au tableau (pour montrer qu'ils peuvent s'affranchir de la réalité et inventer tout ce qu'ils veulent. L'important est de motiver leur envie d'écrire et leur lâcher prise).</p> <p>2/ Individuellement, chaque élève choisi une photo et essaie d'écrire dessus.</p> <p>3/ Mise en commun par groupe thématique. Echange et étoffage des productions.</p> <p>4/ Mise en commun collective (groupe classe) des différentes idées par lecture à la classe. Pour validation ou ajout d'idées.</p> <p>5/ Correction des écrits en individuel avec les outils mis à disposition dans la classe (dictionnaire, lexique spécifique, cahier d'étude de la langue...) ou entre pairs, avec la maîtresse (au moins 2 ou 3 séances de correction).</p> <p>6/ Présentation de la version finale.</p> <p><i>Différenciation</i> : selon le niveau des élèves, certains élèves travailleront directement en binôme, notamment pour les élèves qui écrivent très peu (binôme hétérogène : 1 scripteur / 1 non-scripteur).</p>	5h (10 x 30min)
Géographie / histoire	<p><i>Travail en ateliers – élèves de niveau homogène (pour différenciation)</i></p> <p>Rédaction des articles historiques du guide de voyage.</p> <p>1/ En groupe pour les élèves les plus à l'aise soit à l'écrit soit avec l'écriture de récit. Les plus en difficulté proposent le nom des personnages ou des évènements, les plus à l'aise les relie.</p> <p>2/ Le travail est lu à la classe pour une mise en commun. Il est important de bien insister sur la cohérence des évènements et sur l'impact des évènements passés sur le présent. Notamment avec la réalisation d'une frise historique par exemple.</p> <p>Création d'une carte du pays.</p> <p>1/ Les élèves les moins à l'aise avec l'écrit, listent les différents éléments géographiques présents dans les écrits produits et les représentent sur un fond de carte (mer, océan, forêts, lac, villes principales...).</p> <p>2/ La carte est présentée au groupe classe. Il faut vérifier que tous les éléments ont bien été pris en compte (échelle, légende, rose des vents...).</p>	45min
Arts plastiques	<p>Réalisation d'illustrations supplémentaires.</p> <p>1/ Individuellement, les élèves réalisent des dessins, montage photo, peinture... pour compléter ou préciser les images trouvées sur Europeana.</p> <p>2/ Un travail est également proposé sur l'étude des images choisies sur Europeana elles-mêmes : quel type d'œuvre ? quelle origine (selon le titre) ? est-ce qu'ils connaissent déjà l'artiste ou des œuvres similaires ?</p>	1h30 (2 x 45min)

Nom de l'activité / domaine	Description de la tâche	Durée
	3/ Recueil des impressions et présentation d'œuvres ou d'artistes similaires.	
Numérique	Traitement de texte Au fur et à mesure que les articles sont validés (en termes de contenu) par la classe et corrigés, ils sont tapés sur un logiciel de traitement de texte.	
Mathématiques	Dessiner des polygones pour définir la taille des images dans le guide. En utilisant les outils adaptés les élèves tracent des polygones (carrés ou rectangles) pour encadrer, recadrer ou agrandir les images qui vont être présentes dans le guide.	45min
Education morale et civique	Travailler le respect, le savoir-vivre ensemble, le débat. Savoir écouter et échanger...	Tout le long du projet.

NB. Chaque séance débute et finit dans la langue du pays (« bonjour » et « au revoir » dans la langue inventée). Pour faire vivre et rendre crédible le travail des élèves, lui donner de l'importance.

Evaluation

Principalement **formative** (tout au long de la séquence). L'obtention du guide final permettra également d'évaluer sommairement les élèves (**évaluation de la production finale**) pour voir si les objectifs de la séquence ont été atteints.

Français – Réussir à produire un texte et à savoir le corriger à l'aide des outils présents dans la classe.

Arts plastiques – Produire une illustration issue d'une réflexion collective pour une partie du guide.

Géographie – Savoir lire et placer des éléments sur une carte.

Numérique – Savoir utiliser la souris, le clavier pour une recherche Internet simple. Savoir taper des petits paragraphes sur un logiciel de traitement de texte.

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

Education morale et civique – Savoir collaborer et travailler en groupe. Savoir débattre, échanger, écouter. Savoir respecter ses camarades et leurs opinions.

***** APRES LA SEQUENCE *****

Retour / impressions des élèves

Bien que très surpris au début par l'absence d'impératif ou de contraintes, les élèves ont apprécié pouvoir inventer quelque chose sans être contraints par des règles (tout était permis en terme de création et de proposition puisque le pays était imaginaire). Cela a permis de les motiver et de faire participer même les élèves les plus en difficulté, les plus fragiles.

Cela a permis à certains élèves de montrer de nouveaux talents : numérique, imaginatifs, langagiers, d'écrivains...

Les élèves étaient très fiers de pouvoir présenter le guide fini à leurs camarades et de pouvoir en ramener un chez eux pour le montrer à leur famille.

Remarques de l'enseignant

La recherche d'images sur le site d'Europeana doit absolument être préparée en amont de la séance afin d'éviter des longueurs ou des pertes de temps lors de cette séance. En effet, l'outil informatique n'est pas encore intuitif chez des élèves de 7-8 ans, la navigation sur le site n'est pas facile.

Le choix de partir des images a par contre facilité la recherche sur le site d'Europeana car les élèves n'avaient pas d'images très précises à chercher. Ils n'avaient qu'un thème à traiter et cela a permis la découverte de supports variés et originaux (attention à bien vérifier les droits d'auteur des images sélectionnées par les élèves).

Il est très important de bien expliciter l'objectif final du projet : un guide qui sera imprimé et distribué à toutes les familles de la classe + une présentation dans l'école lors de la semaine des langues. Et ce afin de garder l'intérêt des élèves (écrire sans but n'est pas aussi motivant. Cela leur permet de se placer en situation d'écrivain-auteur et leur motivation en est accrue et plus pérenne).









A propos du projet Europeana DSI-4

[Europeana](#) est une plate-forme numérique européenne offrant un accès en ligne gratuit à plus de 53 millions d'articles numérisés en lien avec le patrimoine culturel et histoire et en provenance des musées, archives, bibliothèques et galeries d'Europe. Le projet Europeana DSI-4 fait suite à de précédentes éditions. Il s'agit de la quatrième édition (d'où DSI-4) puisque les premières ont fait leur preuve en terme d'accès, de visibilité, de valorisation et d'utilisation du patrimoine culturel européen, tout en sensibilisant les acteurs à des thématiques actuelles : citoyenneté européenne, éducation, recherche, création, patrimoine et culture.

[European Schoolnet](#) (EUN) est un réseau de 34 ministères européens de l'éducation basé à Bruxelles. En tant qu'organisation à but non-lucratif, EUN vise à stimuler un enseignement innovant et un apprentissage engagé en sollicitant plusieurs partenaires européens : les ministères de l'éducation, les écoles, les enseignants, les chercheurs, les industriels. Le rôle de EUN dans le projet Europeana DSI-4 a ainsi été de continuer à agrandir la communauté européenne éducative.

Annexe

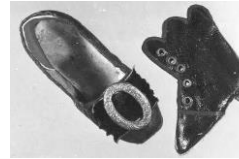
I – Ressources d’Europeana utilisées

Plantes			
	<p>Pilea microphylla (L.) Liebm. Royal Botanic Gardens, Kew CC BY</p>		<p>Eupatorium aromaticum L. Department of Life Sciences, University of Trieste CC BY-SA</p>
	<p>Pilea microphylla (L.) Liebm. Plantae Brasilienses. Royal Botanic Gardens, Kew CC BY</p>		<p>Agrimonia eupatoria (Agrimony) Wellcome collection CC BY-NC</p>
	<p>Rosa 'Eva de Grossouvre' Department of Life Sciences, University of Trieste CC BY-SA</p>		
Paysages			
	<p>KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché A118101 by Berchmans Émile Musée de l'Art wallon CC BY</p>		<p>Landscape view of Bagnères de Bigorre with the Pyrénées in the background. Coloured chromolithograph. Wellcome collection CC BY</p>
	<p>Arbre nain dans la steppe artwork by Gallen-Kallela Akseli Finnish National Gallery CC0</p>		
Habitants			

	<p>Kvinna. Textat på baksidan: Mauresque costume de ville Vänersborgs museum CC BY-SA</p>		<p>La Femme et la Famille et Le Journal des Jeunes Personnes Réunis, Février 1886 : publicité Parfumerie Oriz Rijksmuseum Public Domain Marked</p>
	<p>Paysan taillant un arbre en fleurs peinture par Henri Doucet Statens Museum for Kunst CCO</p>		<p>L'Armée du Salut. Skovshoved (Danemark), vers 1880-1890. Parisienne de Photographie Public Domain Marked</p>
	<p>Nils Persone (1850-1928), svensk skådespelare och regissör Society of Swedish Literature in Finland CC BY</p>		<p>L'Amethyste z cyklu Pierres precieuses Litographie par Alphonse Mucha eSbírky CC BY</p>
<p>Monnaie</p>			
	<p>Vijf centimes van Antwerpen, met monogram van Lodewijk Napoleon Anvers, keerzijde met opschrift 5 cent monnaie obsidionale Deventer Musea CC BY-SA</p>		<p>Vz: lauwertak 5 cen; Kz: .koninkrijk-belgie**.1905 Stedelijk Museum Zutphen CC BY</p>
<p>Vêtements</p>			
	<p>Purse of walnut shell covered with embroidered silk, England, 1600-1650. Victoria and Albert Museum CC BY</p>		<p>Damkofta by Okänd (Photographer). Stiftelsen Nordiska museet Public Domain Marked</p>



Poppenschoenen (paar). Paar bruine leren poppenschoenen, laarsvorm.
 Amsterdam Museum
 CCO



Poppenschoenen (paar). Paar bruine leren poppenschoenen, laarsvorm.
 Amsterdam Museum
 CCO



Poppenjurkje
 Amsterdam Museum
 CCO

Ville



KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192784
 Paysage aménagé par l'Homme à Marchienne-au-Pont by Declercq Jacques
 Belgian Art Links and Tools
 CC BY



KIK-IRPA, Brussels (Belgium), cliché M192790
 Paysage aménagé par l'Homme à Monceau-sur-Sambre by Declercq Jacques
 Belgian Art Links and Tools
 CC BY

Animaux



Diego Vélasquez (1599-1660). "Portrait de Don Antonio el Inglés, nain de Philippe IV" ou "Nain de la cour Don Antonio el Inglés". Huile sur toile, vers 1640-1642.
 Madrid, musée du Prado, vers 1900.
 Parisienne de Photographie
 Public Domain Marked



Animal Materia medica: Araneus
 Wellcome collection
 CC BY



Elegante Garne in fünf Farben.
 Xylographie
 Museum für Kunst und Gewerbe
 Hamburg
 CCO



Chevaux partant de Libau (Latvia) avant de monter sur le bateau pour l'Angleterre
 Bibliothèque de l'Alliance israélite universelle
 Public Domain Marked

Sport



Badmintonsett
 Oslo Museum
 CC BY-SA

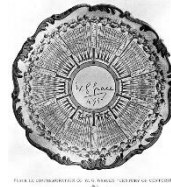


Plate in commemoration of W.G.
 Grace's "Century of Centuries"
 Wellcome Collection
 CC BY



Two Sikh men dueling with wooden swords.
 Wellcome collection
 CC BY

Carte



Fossa Eugenia, een zeventiende-eeuws, onvoltooid kanaal tussen de Maas en de Rijn. 'Fossa Sanctae Mariae quae et Eugenia dicitur vulgo de Nieuwe grift' / Excudit Guil. Janssonius Blaeuw. - De wapens van Gelderland, Cleve, Keulen en Meurs. - 38,5 x 50,5 cm. - Volgens opschrift is men dit kanaal beginnen te graven in 1627.
 Historisch centrum Limburg
 CC BY-SA

Musique



Monkey playing lute from BL Harley 3469,
 f. 2
 The British Library
 Public Domain Marked



Rabbit from BL Royal 3 D VI, f. 234
 The British Library
 Public Domain Marked



Female centaur from BL Royal 14 E II, f.
 194
 The British Library
 Public Domain Marked



Joueur de violon. Heikki Halonen,
 taiteilijan nuorin veli. S. 2.10.1882
 Lapinlahdella, k. 7.2.1932. Viulisti.
 Finnish National Gallery
 CCO

Divers



Vas. Signerad: Vallgren 1892
 Nationalmuseum, Sweden
 CC BY-SA



Gördel. Årsberättelse 1937, Göteborgs
 museum, Årstryck 1938
 Världskulturmuseet
 CC BY



Ophelia
 Nationalmuseum, Sweden
 CC BY-SA



Fodral, case@eng. köp av Robert
 Fürstig, Omduran
 Världskulturmuseet
 CC BY



Mykytenko Vira and Peter. Peter made an
 Easter egg out of wood and it stood
 higher than his garage. Of course, this
 prompted Vira to take out the Dulux
 house paint and brushes to paint the egg.
 Europeana Foundation
 CC BY-SA



Sten, Sten., stone@eng. Erland
 Nordenskiöld
 Världskulturmuseet
 CC BY



Astronomy: stars in the night sky. Coloured engraving.
 Wellcome Collection
 CC BY

II – Document support (guide / amorce d'écriture)

Ce document sert de trame pour la création d'un mini-guide de voyage ou un dépliant touristique d'un pays imaginaire. Il peut même être transformé pour servir de trame pour un pays existant.

Il nécessite le travail au préalable de certaines notions ou de vocabulaire, comme par exemple *devise, devise monétaire, conversion, slogan, signification (couleur du drapeau), géographie...*

C'est un travail de groupe (ou individuel selon l'âge des élèves) dans lequel la classe devra imaginer un pays afin de créer un mini-guide ou une brochure de voyage sur cet endroit. Ce projet est pluridisciplinaire, il permet de toucher quasiment à tous les domaines. En plus des compétences transversales mises en œuvre, il peut être même être utilisé pour évaluer l'écriture ou encore l'oral.

Le travail de groupe permet qui plus est de travailler sur de nombreuses notions et valeurs de savoir-vivre : partage, collaboration, coopération, débat...

Destination INCONNUE : imaginons ensemble un pays à visiter !

Quel est son nom ?

Sur quel continent se situe-t-il ? (Continent existant ou inventé) ?

Quelle est sa capitale ?

Quelle(s) langue(s) parle-t-on dans ce pays ?

Quelle est sa population ?

Quelle est la devise de ce pays ? (Par exemple en France, nous avons *Liberté, égalité, fraternité*)

Quelle est la devise monétaire utilisée ?

Quel est le taux de conversion utilisé entre la devise de notre pays (€) et ce pays ?

1 € = _____

Nomme un animal emblématique qui représente ce pays et décris-le.

Nomme une plante emblématique qui représente ce pays et décris-la.

Quel est le sport de ce pays ? Décris-le.

Quelle est la principale religion pratiquée par les habitants de ce pays ?

Décris brièvement le climat.

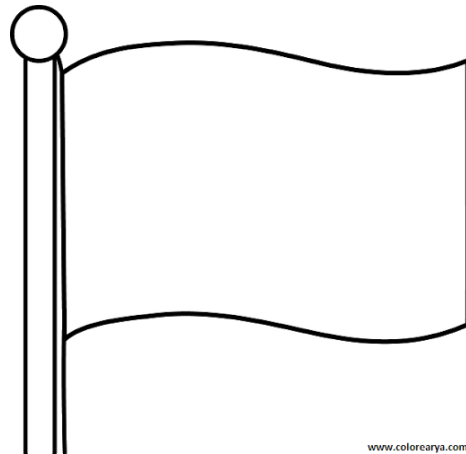
Décris brièvement les paysages.

Quelle est la superficie (la taille) du pays ?

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

Comment nomme-t-on l'aéroport de ce pays ?

Dessine le drapeau du pays et explique la signification des couleurs.



Dessine la carte du pays. Ajoutes-y les principales villes, fleuves, reliefs... ainsi que les pays voisins (s'il y en a).

Donne quelques informations sur l'histoire de ce pays. A-t-il été en guerre ? Y'a-t-il plusieurs peuples qui cohabitent ? Est-ce que maintenant c'est très différent d'avant ? Comment et pourquoi ? ...

Comment peut-on communiquer dans ce pays ?

Décris 3 activités intéressantes à faire dans ce pays en donnant des informations intéressantes sur le sujet.

Activité n°1

Activité n°2

Activité n°3

Donne le nom de 3 grandes villes de ce pays.

Donne le nom de 6 hôtels ainsi que des informations sur eux (nombre d'étoiles, restaurant, prix...).

Donne le nom de 5 restaurants ainsi que des informations sur eux (type de menu, prix, style de nourriture...).

Il faut maintenant trouver un titre pour notre mini-guide de voyage pour donner envie aux gens de venir visiter notre pays. Trouve un slogan, un titre accrocheur !

A présent, il faut illustrer notre guide et toutes les informations que nous avons données. Choisis 3 thématiques travaillées ci-avant et essaie d'en faire un dessin, une peinture, une photo issue de la base de données Europeana...

--	--	--

III – Photographies

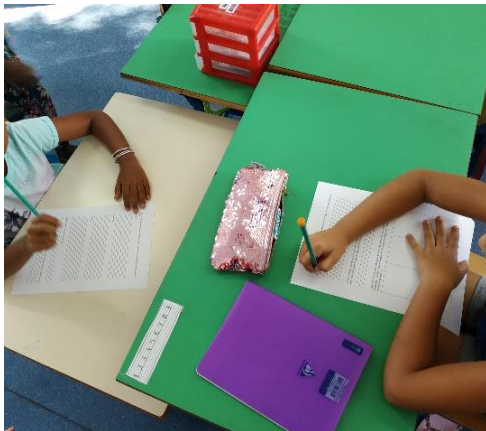
Chercher sur le site Europeana des images.



A chaque thématique son image.



Après des échanges collectifs pour définir les thématiques, le nom du pays... C'est parti pour la rédaction individuelle avec ou sans guide d'écriture.



IV – Guide de voyage : Bienvenue au Tichongo !

Voir document sur le site Europeana !

<https://teachwitheuropeana.eun.org/learning-scenarios/welcome-in-tichongo-travel-guide-ls-fr-315/>