

## Europeana Scénario pédagogique en histoire

### Titre

Notre histoire, notre récit historique après l'immigration (LS-FR-260)

### Auteure

Yildiz ERDOĞMUŞ

### Résumé

Ce scénario pédagogique a été créé après avoir étudié des histoires de migration et il est destiné aux ÉLÈVES DE L'ELCO vivant à Charleville-Mézières, FRANCE. Le programme d'enseignement des langues et cultures d'origine (ELCO) couvre neuf pays : Algérie, Croatie, Espagne, Italie, Maroc, Portugal, Serbie, Tunisie et Turquie. Il est mis en œuvre sur la base d'accords bilatéraux basés sur une directive européenne du 25 juillet 1977 relative à la scolarisation des enfants de travailleurs migrants afin que les élèves étudient leur propre histoire et passé : d'où viennent leurs ancêtres et quelles sont leurs origines ? Avec ce scénario, nous nous concentrerons principalement sur les effets et les impacts de la migration sur les individus et les sociétés avec ses raisons politiques, sociales et économiques. Nous savons que les migrations se produisent toujours pour des raisons différentes mais, en tant qu'êtres humains, nous devons trouver les meilleurs moyens de vivre ensemble en harmonie et, cette fois, les élèves découvriront les histoires de leurs ancêtres. Avec ce scénario, les élèves seront encouragés à travailler en groupe, à partager leurs idées et leurs expériences, à apprendre les uns des autres sous la forme d'un apprentissage par les pairs et à créer des matériels innovants en utilisant les outils numériques.

### Mots clés

Immigration récit historique culture passé histoire

### Tableau de synthèse

<i>Tableau de synthèse</i>	
<b>Disciplines</b>	<i>Il s'agit d'un cours interdisciplinaire car il inclut l'histoire, l'art, le numérique et la culture</i>
<b>Sujet</b>	<b>Notre histoire, notre récit historique après l'immigration</b>
<b>Age des élèves</b>	8-12
<b>Temps de préparation</b>	Une semaine (au moins une heure par jour - en dehors de la classe et de l'école)



<b>Temps consacré à l'enseignement</b>	90 minutes (45 + 45 / 2 cours)
<b>Matériel pédagogique en ligne</b>	<a href="#">Padlet</a> , <a href="#">Kahoot</a> , <a href="#">Historiana</a> , <a href="#">Europeana</a> , <a href="#">mindmapping</a> , <a href="#">Prezi</a>
<b>Matériel pédagogique hors ligne</b>	Papier, colle, crayons de couleur
<b>Ressources Européennes utilisées</b>	<a href="#">Moving from Puglia to Pisa for work A User's contribution on Europeana</a> <a href="#">New Germans, New Dutch : Literary Interventions – a book by Liesbeth Minnaard</a> <a href="#">The History of the three bag pipes</a> <a href="#">Exploring Cultural Identities in Jean Rhys's Writings</a>

### Licences

Attribution CC BY. Cette licence permet à d'autres personnes de distribuer, remixer, modifier et développer votre travail, même commercialement, à condition qu'ils vous attribuent la création originale. C'est la licence la plus souple parmi celles proposées. Elle est recommandée pour une diffusion et une utilisation maximales des documents sous licence.

### Intégration au sein du programme

Je suis une enseignante d'ELCO turc à Charleville-Mézières. Le programme d'enseignement des langues et cultures d'origine (ELCO) couvre neuf pays : Algérie, Croatie, Espagne, Italie, Maroc, Portugal, Serbie, Tunisie et Turquie. Il est mis en œuvre sur la base d'accords bilatéraux basés sur une directive européenne du 25 juillet 1977 relative à la scolarisation des enfants des travailleurs migrants. L'enseignement de l'art, de l'histoire et de la culture constituent donc l'essentiel de mon programme. Nous élaborons également

notre programme d'études avec les compétences du XXI<sup>e</sup> siècle et la culture numérique en nous aidant de recherches sur les similitudes et les différences de la culture, de l'histoire et de l'art européens et turcs.

### **Objectif du cours**

L'objectif du cours est de permettre aux élèves de comprendre que la migration est un phénomène présent dans l'histoire du monde et qu'elle a affecté la vie de millions de personnes d'origines différentes, turques entre autres. L'objectif de ce projet est de sensibiliser les élèves à leurs propres histoires de migration qui font également partie de l'histoire européenne. En outre, ils découvriront leurs propres histoires d'immigration à partir de leurs ancêtres. À la fin du cours les élèves reconnaîtront l'impact de la migration sur les sociétés, comprendront les effets de la migration sur les individus et la société dans son ensemble, et expliqueront leur compréhension des raisons de l'immigration.

### **Résultats attendus**

À la fin du cours, les élèves reconnaîtront l'impact de l'immigration sur les sociétés, comprendront les effets de l'immigration sur les individus et la société dans son ensemble, y compris leurs propres antécédents et histoires culturelles, expliqueront qu'ils comprennent les raisons de l'immigration, pourront répertorier les changements dans leurs sociétés et évalueront l'importance de l'harmonie dans les sociétés multiculturelles. Avec ce scénario, les élèves seront encouragés à travailler en groupe, à partager leurs idées et leurs expériences, à apprendre les uns des autres (apprentissage par les pairs), à créer des contenus innovants en utilisant des outils numériques tels que Prezi ou Kahoot, à découvrir les plateformes en ligne pour mieux connaître l'immigration et ses conséquences.

### **Pratiques**

Apprentissage par projet : le scénario pédagogique est conçu comme une série d'activités, l'une menant à la suivante, organisée autour du thème de l'immigration.

Apprentissage collaboratif : les élèves travaillent en groupe et produisent des résultats en collaboration. Le scénario exige beaucoup de prises de décision en collaboration.

Matériel d'apprentissage : passage des manuels scolaires aux ressources web et aux livres libres d'accès.

L'apprentissage par les pairs : les élèves analysent le travail de leurs pairs et justifient leurs choix.

### **Compétences du 21<sup>ème</sup> siècle**

Apprendre à utiliser et à combiner les ressources d'Europeana en respectant les droits d'auteur. Développer des compétences communicationnelles : écouter, lire (surtout en comprenant), écrire et parler dans sa langue maternelle et en français. Développer les compétences en matière de collaboration, de communication, de travail en groupe, d'utilisation consciente, responsable et créative du numérique. Sensibiliser au patrimoine culturel et à l'histoire de l'immigration.

### **Activités**

Nom de l'activité	Démarche	Temps
<b>Préparer</b>	Avant de commencer le scénario pédagogique l'enseignant donnera aux élèves toutes les informations nécessaires sur le projet et les activités, notamment les plateformes Europeana et Historiana, les sources en ligne, les outils web 2.0 tels que Prezi, Mindmapping, Kahoot, etc.	15 mins
<b>Explorer</b>	Les élèves seront divisés en groupes et feront des recherches sur l'immigration en général en partant des histoires de migration d'Europeana concernant les événements, les villes et ils exploreront également la plateforme Historiana pour mieux comprendre l'immigration. Ils liront des histoires issues de la collection des journées consacrées aux collections d'objets en lien avec la migration dans Europeana, des histoires de migrants célèbres et ils classeront toutes les informations à l'aide d'outils de cartographie conceptuelle en fonction des pays.	20 mins
<b>Faire</b>	Chaque groupe préparera dix questions à poser à ses grands-parents qui sont venus en France en tant qu'immigrés et s'informeront sur leurs histoires et leurs raisons. Leurs questions se feront sous forme d'interview et ils enregistreront toutes les histoires et les souvenirs.	20 mns
<b>Montrer et collaborer</b>	Selon les enregistrements et les interviews, chaque groupe préparera une présentation avec des outils du web 2.0 tels que Prezi, Padlet, etc. et présentera ses travaux en classe. Ils organiseront également une journée d'exposition sur les migrations sur le modèle d'Europeana avec ses journées consacrées aux collections d'objets en lien avec la migration et ils apporteront les matériaux, les objets, les effets personnels ou tout souvenir de leurs grands-parents tels que des lettres, des vêtements, etc.	20 mins
<b>Évaluer</b>	A la fin, ils partageront leurs histoires en ligne sur la plateforme Europeana. Plutôt que de procéder à une évaluation sommative, les étudiants utiliseront des rubriques pour l'évaluation entre pairs de manière formative.	15 mins

## Évaluation

*Les élèves seront au centre du processus d'évaluation. Chaque groupe donnera un retour d'information et fera des commentaires instructifs après la présentation et l'activité de collaboration.*

*L'évaluation par les pairs et l'auto-évaluation sont également des outils importants pour évaluer l'enseignement. Les critères d'évaluation comprennent des énoncés et différents types de questions, par exemple des questions ouvertes / fermées avec des rubriques (voir : Annexe).*

\*\*\*\*\* Après la mise en œuvre \*\*\*\*\*

### Retour des élèves

*Avant de commencer le projet, les élèves pensaient qu'il s'agissait d'une matière scolaire ordinaire comme l'histoire, mais après s'être lancés dans le projet, ils l'ont trouvé plus intéressant et plus agréable. Ils ont pris beaucoup de plaisir à collaborer, à intégrer des outils web 2.0 dans les classes et ils ont appris, partagé et apprécié les histoires. Ce projet leur a donné la chance de ressentir un sentiment d'accomplissement, d'en apprendre plus sur leurs antécédents culturels et historiques et, espérons-le, d'aborder l'avenir plein d'espoirs.*

### Remarques de l'enseignante

Après la mise en place du scénario pédagogique, j'ai réalisé que les élèves connaissent désormais mieux leurs origines et leurs parcours. Ils sont plus tolérants les uns envers les autres. Ils ont plus confiance en eux après leurs présentations. Ils semblent plus intéressés par l'utilisation des outils web pour leurs activités d'apprentissage.

### À propos du projet DSI-4 d'Europeana

Europeana est la plateforme numérique de l'Europe pour le patrimoine culturel. Elle offre un accès en ligne gratuit à plus de 53 millions d'objets numérisés provenant des musées, archives, bibliothèques et galeries d'Europe. Le projet DSI-4 d'Europeana poursuit le travail des trois précédentes infrastructures de services numériques (DSI) d'Europeana. Il s'agit de la quatrième itération, qui a fait ses preuves en matière d'accès, d'interopérabilité, de visibilité et d'utilisation du patrimoine culturel européen dans les cinq marchés cibles décrits : Les citoyens européens, l'éducation, la recherche, les industries créatives et les institutions du patrimoine culturel.

European Schoolnet (EUN) est le réseau des 34 ministères européens de l'éducation, basé à Bruxelles. En tant qu'organisation à but non lucratif, EUN vise à apporter l'innovation dans l'enseignement et l'apprentissage à ses principaux acteurs : Les ministères de l'éducation, les établissements scolaires, les enseignants, les chercheurs et les partenaires industriels. La tâche de European Schoolnet dans le cadre du projet Europeana DSI-4 est de poursuivre et d'étendre la Communauté d'éducation Europeana.

Annex

## Annexe : grille d'évaluation

	Excellent 10 Points	Bien 9-5 Points	Insuffisant 4-0 Points	Points
<b>Matériaux</b>	Les matériaux sont en rapport avec le contenu et bien conçu.	Les matériaux sont plus ou moins en rapport avec le contenu et bien conçus.	Peu de matériaux sont en rapport avec le contenu et bien conçus ou ou pas du tout.	
<b>Contenu et Recherche</b>	Tout le contenu est en rapport avec le thème et les plateformes Europeana et Historiana	Le contenu est plus ou moins en rapport avec le thème et les plateformes Europeana et Historiana	Peu de contenu en rapport avec le thème et les plateformes Europeana et Historiana	
<b>Collaboration</b>	Chaque étudiant a pris part activement à toutes les activités.	Quelques étudiants ont pris part activement à toutes les activités.	Un seul élève/ aucun élève n'a participé activement à toutes les activités.	
<b>Présentation et outils numériques</b>	Tous les outils web 2.0 indispensables et adaptés sont utilisés de manière innovante.	Quelques outils web 2.0 indispensables et adaptés sont utilisés de manière innovante.	Un seul outil web 2.0 indispensable et adapté utilisé de manière innovante.	
<b>Mentions des Sources</b>	Tous les matériaux avec des attributions de licence de droit d'auteur.  Le lien vers la source est présent	Quelques matériaux avec des attributions de licence de droit d'auteur.  Le lien vers la source est présent	Peu ou pas de matériaux avec des attributions de licence de droit d'auteur.  Pas de lien vers la source	
<b>Grammaire Orthographe Ponctuation</b>	Il n'y a pas de fautes de grammaire, d'orthographe, de ponctuation et de majuscule dans les textes.	Il y a 1 à 5 fautes de grammaire, d'orthographe, de ponctuation et de majuscule dans les textes.	Il y a plus de 5 fautes de grammaire, d'orthographe, de ponctuation et de majuscule dans les textes.	
<b>TOTAL</b>				

TOTAL (Point total de l'évaluation du site web + Point total de l'évaluation du projet de mise en page)/100