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 ma 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	
	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. Les activités s'effectuent dans la salle informatique, où l'on trouve également un tableau blanc interactif. **Objectifs :** • 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	**Vidéos** • *Voir l'évolution de 2 000 drapeaux du monde entier en moins de 5 minutes* • *Épisodes de « Fun with Flags »* **Sites Internet** • *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* **Outils Web 2.0** • *Padlet* • *GeoPuzzle* • *Scrontch's Flag Designer* • *Canva* • *Giphy* • *Powtoon* • *Photo Collage*
Supports pédagogiques hors ligne	Documents de travail imprimables
Ressources Europeana utilisées	• *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 élèvent 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 🏳**	90 min
Activité 1 : **Introduction du sujet**	Les élèves regardent la vidéo suivante afin de deviner le sujet de la leçon : Voir l'évolution de 2 000 drapeaux du monde entier en moins de 5 minutes **Discussion générale — classe entière** De quoi va-t-on parler pendant ce cours ? Avez-vous reconnu les drapeaux de certains pays ? Lesquels ? Pourquoi y a-t-il autant de drapeaux différents dans le monde ? **Objectifs :** Regarder et comprendre une vidéo ; Saisir le message essentiel et l'idée centrale de ce que l'on regarde ; **Compétences du 21e siècle :** Esprit critique, compétences sociales et interculturelles	5 min
Activité 2 : 	Les élèves regardent le premier épisode de « Fun with Flags » pour découvrir le sujet en s'amusant. Sur quoi porte ce podcast vidéo ?	5 min
Activité 3 : **Échange d'idées**	**Discussion générale — classe entière** 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 (*l'enseignant(e) écrit les réponses au tableau*). • 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

- Savez-vous comment on appelle quelqu'un qui chercher à promouvoir certaines positions ou certains points de vue en lien avec les drapeaux ?

Objectifs :

- Familiariser les élèves avec les couleurs, les formes et les symboles utilisés dans la conception des drapeaux ;
- Présenter aux élèves les notions de :

« 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 ;

Compétences du 21e siècle :

Communication, esprit critique, compétences sociales et interculturelles

Activité 4 :

Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur

25 min

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.

Universal Symbols in World Flags

Symbols, Shapes and Colours World Flags

Colours in Flags

Les élèves travaillent en collaboration, prennent des notes sur le Document de travail 1 et remplissent le **tableau** avec les informations suivantes :

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...

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.

Objectifs :

- Améliorer la prise de note ;
- Identifier et décrire des éléments clés des drapeaux (symboles, formes, couleurs) ;
- Traiter l'information de manière critique ;

<table>
<tr><th>Nom de l'activité</th><th>Méthode</th><th>Durée</th></tr>
<tr><td></td><td>

Réfléchir de manière critique à ce qu'il convient d'inclure dans le document ;
Préparer et sauvegarder un document de texte.

Compétences du 21e siècle :
Collaboration, esprit critique, maîtrise des nouvelles technologies
</td><td></td></tr>
<tr><td>Activité 5

Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur</td><td>Créer un drapeau pour votre groupe
Les élèves utilisent Scrontch's Flag Designer et créent un drapeau. Ils choisissent un agencement, des ornements, des couleurs et des symboles pour leur drapeau (respectivement « Division », « Overlay », « Colours » et « Symbol »). 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.
Leur drapeau doit se conformer aux cinq principes fondamentaux de la North American Vexillological Association (NAVA), un gage de qualité.
Faites simple : le drapeau doit être simple de sorte que même un enfant soit capable de le dessiner de mémoire.
Utilisez des symboles porteurs de sens : les images, les couleurs et les motifs doivent correspondre à ce que symbolise le drapeau.
Utilisez 2 ou 3 couleurs de base : utilisez au maximum trois couleurs de base qui se démarquent bien les unes des autres.
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.</td><td>30 min</td></tr>
<tr><td>Activité 6 :

Présentation</td><td>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 !</td><td>15 min</td></tr>
<tr><td>Séance 2</td><td>DSI-4 – « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux</td><td>90 min</td></tr>
<tr><td>Activité 1 :

Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur</td><td>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 :

<table>
<tr><td>PAYS</td><td>CAPITALE</td><td>TABLEAU</td></tr>
<tr><td>GRÈCE</td><td>Athènes</td><td> </td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>
</td><td>25 min</td></tr>
</table>

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	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.	
Activité 2 : **Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur**	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. Chaque groupe s'installe en face d'un ordinateur. Les élèves font un puzzle et s'amusent. Quand un groupe termine le puzzle, il fait une capture d'écran et la publie sur le Padlet de la classe. **Objectifs :** • 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. **Compétences du 21e siècle :** Communication, collaboration, esprit critique	20 min
Activité 3 : **Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur**	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. *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))*. Les élèves se rendent sur les pages suivantes : Europeana Free to Use Images Europeana> National flags Europeana> Ceremonial artifact: flag, national **Objectifs :** • 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.	45 min

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	Compétences du 21e siècle : Communication, collaboration, esprit critique, maîtrise des nouvelles technologies, capacité à traiter l'information.	
Séance 3	**DSI-4 – « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux**	45 min
	Travail de groupe collaboratif assisté par ordinateur : **Les élèves travaillent en groupe, à quatre par ordinateur** **Chaque groupe à un rôle différent**	
	Groupe 1 : les vexillographes 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 : Utilisez Scrontch's Flag Designer pour créer un drapeau. Choisissez un agencement, des ornements, des couleurs et des symboles pour le drapeau (respectivement « *Division* », « *Overlay* », « *Colours* » et « *Symbol* »). 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. **Faites simple :** le drapeau doit être simple de sorte que même un enfant soit capable de le dessiner de mémoire. **Utilisez des symboles porteurs de sens :** les images, les couleurs et les motifs doivent correspondre à ce que symbolise le drapeau. **Utilisez 2 ou 3 couleurs de base :** utilisez au maximum trois couleurs de base qui se démarquent bien les unes des autres. **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.	45 min
	Groupe 2 : les vexillologues. Votre équipe songe à créer un club périscolaire qui se consacrera à l'étude des drapeaux. Les membres du club doivent adorer les drapeaux	

Nom de l'activité	Méthode	Durée
	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 « *Create a design* », puis l'option « *Poster* ». Créez votre affiche. Quand vous avez terminé, publiez votre affiche sur le Padlet de la classe.	
	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.	
	Groupe 4 : les « *vexillonaires* » Un « *vexillonaire* » 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 *vexillonaires*, 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 « *5 TIPS* ». Quand vous avez terminé, mettez en ligne votre présentation sur le Padlet de la classe.	
	Objectifs de la 3e session : • 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 **Compétences du 21e siècle :** Communication, collaboration, esprit critique, maîtrise des nouvelles technologies, capacité à traiter l'information.	

Nom de l'activité	Méthode	Durée
Séance 4	**DSI-4 – « Fun with Flags » : s'amuser avec les drapeaux**	45 min
Activité 1 : **Présentation**	**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
Activité 2 : **Compte-rendu**	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
Activité 3 : **Évaluation**	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

Veuillez 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.