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	• 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	• *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