

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"> 3. 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 résumant/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. 4. L'enseignant(e) clôture la session et programme une autre réunion pour laisser les élèves finir de lire les textes et écrire en collaboration. 5. 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. 6. 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"> 1. 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. 2. 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. 3. 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>