

Titre de la leçon : **Histoires numériques d'immigration** - Un projet éducatif basé sur **2 heures** d'apprentissage

L'étape de la mise en œuvre - Étape 2 : Les humains et leurs histoires

Contexte (*Quel artefact du musée utilisez-vous pour votre leçon ? Dans quels domaines du programme scolaire votre leçon s'inscrit-elle (par exemple, histoire, sciences, langue, etc.) ? À quelle tranche d'âge s'adresse votre leçon ? Quelles activités préalables et postérieures envisagez-vous ? Comment le travail sera-t-il évalué ?*)

Ce scénario d'apprentissage (LS) vise principalement à sensibiliser les élèves à la migration et aux réfugiés en explorant les histoires de migration à travers des œuvres d'art. En outre, les élèves construiront et raconteront en collaboration une histoire numérique sur la migration.

Age range : 8-15

Préparation des leçons pour l'enseignant :

Il faut au moins 1 heure à l'enseignant pour définir le groupe d'élèves.

L'enseignant a besoin d'au moins une heure pour préparer une grille d'évaluation indiquant clairement les critères de réussite pour la réalisation de la tâche. La rubrique spécifique peut être adaptée en utilisant les 7 éléments qui sont des composantes essentielles pour la construction d'une histoire numérique attrayante.

***Les stratégies d'apprentissage ci-dessus sont liées au matériel pédagogique du module 2 du cours d'e-learning.**

Objectifs d'apprentissage (*Quels sont les objectifs d'apprentissage abordés par rapport à votre propre programme national ?*)

À la fin des leçons, les élèves doivent être capables :

- D'être plus conscients des difficultés des immigrants et des réfugiés et de leurs efforts pour s'adapter au pays d'accueil sans oublier leur passé, leur origine ou leur famille, comme le montrent leurs histoires et leurs objets préférés.
- De se mettre "dans la peau" d'un immigrant pour comprendre la nature diachronique de la migration et des réfugiés en tant que problème mondial, mais aussi en tant qu'élément du patrimoine européen et grec.
- D'exprimer des émotions, des sentiments, des souhaits et des idées par le biais du langage oral et d'autres types de langage, comme ce serait le cas dans le domaine artistique.

Nous voulons créer un produit final numérique tangible où nos élèves expriment leurs sentiments à travers des peintures, des citations et des récits qui seront placés sur le blog de l'école. Les autres élèves pourront écrire et ajouter des pensées positives, des informations, etc.

Résultats des leçons 1, 2 et 3

Chaque groupe collabore pour planifier, éditer des brouillons et produire les résultats suivants :

- *Création de scénarios d'histoires numériques fondés sur leur propre inspiration et combinant différentes circonstances historiques de la migration.*

- *Numérisation de l'histoire via différents outils technologiques (utilisation de Scratch, Movie Maker, Audacity e.t.c)*

Leçon 1

Démarrage (10 premières minutes : comment allez-vous commencer la leçon de manière attrayante ?)

Pré-activités :

☞ Choisissez une approche de gamification pour diviser les groupes d'étudiants, par exemple :

- Jeux de rôle - promouvoir l'apprentissage collaboratif par le biais de groupes de programmeurs, d'auteurs de scénarios et d'ingénieurs du son.
- Contrats entre élèves pour répartir les responsabilités - les élèves construisent leurs règles
- Stratégie de puzzle pour permettre à chaque étudiant d'un groupe de se spécialiser dans un aspect d'un sujet.

***Les stratégies d'apprentissage ci-dessus sont liées au matériel pédagogique du module 1 du cours d'e-learning.**

Activité principale (25 minutes) : *Quelle est la tâche que les enfants doivent accomplir ? Comment les enfants sont-ils organisés - paires, groupes, etc. Comment le travail est-il différencié ? Quelle est l'activité complémentaire*

La création de scénarios d'histoires numériques basés sur leur propre inspiration a combiner différentes circonstances historiques de migration.

Pour susciter la motivation des élèves et éviter de mettre indûment l'accent sur le produit final, le processus d'écriture tient compte de la nature non linéaire et récursive de l'écriture. Cela suggère un modèle de pré-planification et de post-planification plutôt qu'un modèle de pré-écriture et de post-écriture, étant donné le va-et-vient constant qui caractérise l'activité de composition.

- Remue-méninges, rédaction rapide, rédaction, reformulation, révision et réorganisation du contenu au lieu de produire une seule version finale, ce qui inhiberait la créativité des apprenants.

En outre, les enseignants peuvent mettre en œuvre les approches suivantes :

-Technique de l'araignée

Chaque participant écrit des phrases dans un cercle inspiré pour le sujet spécifique (immigration).

Autour d'elle, en 1 à 2 minutes, ils écrivent huit associations avec la *phrase* principale

Réunion (10 minutes : Comment les enfants vont-ils partager ce qu'ils ont appris ? Comment allez-vous faire le lien avec les objectifs d'apprentissage ? Comment ferez-vous le lien avec la leçon suivante ?)

-Réfléchir, s'associer, partager

Pensez

Demandez aux élèves de réfléchir à une question donnée ou de rédiger une réponse dans leur journal.

S'associer

Demandez aux élèves de se mettre par deux et de partager leurs réponses.

Partager

Lorsque les grands groupes se réunissent, demandez aux paires de faire un compte rendu de leurs conversations. Vous pouvez également demander aux élèves de partager ce que leur partenaire a dit. De cette façon, la stratégie se concentre sur les compétences des élèves en tant qu'auditeurs attentifs et leur permet de commencer à écrire le scénario des histoires divisées en petites parties pour chaque groupe.

Des idées pour les devoirs :

Encouragez-les à réfléchir à l'arrière-plan numérique de la narration de l'histoire. Ils peuvent mélanger des photos historiques avec des peintures en les encourageant à visiter l'agrégateur et à trouver des photos et d'autres objets de l'agrégateur. Ils peuvent également ajouter des éléments surréalistes via Scratch.

Facilitez un dialogue constructif grâce à une liste de questions.

Par exemple ;

- Sélectionnez une image
 - Choisissez une œuvre d'art, une photographie, une caricature politique, une affiche de propagande, un clip vidéo ou tout autre support visuel qui se prête à une analyse approfondie par les élèves. Cette stratégie fonctionne mieux lorsque l'image révèle des informations sur une période et un lieu particulier de l'histoire ou reflète (intentionnellement ou non) une perspective particulière.
 - Diriger les étudiants à travers l'analyse
 - Affichez l'image ou distribuez des copies aux élèves, puis posez les trois questions suivantes dans l'ordre. Faites une pause après chaque question pour donner aux élèves le temps de réfléchir.
-
- ✓ Que voyez-vous ? Quels sont les détails qui ressortent ? (À ce stade, suscitez des observations, pas des interprétations).
 - ✓ Que pensez-vous qu'il se passe ? Qu'est-ce qui vous fait dire ça ?
 - ✓ A quoi cela vous fait penser ?
 - ✓ Quelles questions plus générales cette image soulève-t-elle pour vous ?

Ressources (Qu'est-ce qui est nécessaire pour réaliser cette leçon (par exemple, PowerPoints, feuilles de travail, Ipad, accès à Internet, projection vidéo, tableau blanc interactif, etc.)) ? Joignez des exemples de documents et des images de l'objet).

- ✓ Un artefact de l'agrégateur pour les déclencher
- ✓ Un guide avec des questions

Cette LS vise à développer et à améliorer les compétences suivantes :

- Compétences en matière d'apprentissage et d'innovation, c'est-à-dire l'ensemble des 4C (créativité, pensée critique, collaboration, communication).
- Les compétences de vie et de carrière comme préparation à la vie après l'école, c'est-à-dire la flexibilité, l'autodirection, la productivité, les compétences sociales pendant le travail de groupe pour planifier, produire et présenter les tâches assignées.

Leçon 2

Mise en route (10 premières minutes : comment allez-vous commencer la leçon de manière attrayante ?)

Pré-activités :

Proposez les histoires numériques suivantes pour les inspirer.

-Un produit facile à produire via Scratch

https://drive.google.com/file/d/1T_7B7fCuh80W7B1HdffAAk-5CsSP95XO/view

-Quelque chose de plus compliqué

<https://drive.google.com/file/d/10zOgp5FY2jWKLtbYYL8ZkQiO-uLB4gK6/view>

Astuce !

Pensez à répartir les élèves en groupes. Faites des chefs de groupe des étudiants doués pour la programmation. Aidez les autres partenaires à programmer leurs histoires.

***Les stratégies d'apprentissage ci-dessus sont liées au matériel pédagogique du module 2 du cours d'e-learning.**

Activité principale (25 minutes) : Quelle est la tâche que les enfants doivent accomplir ? Comment les enfants sont-ils organisés - paires, groupes, etc. Comment le travail est-il différencié ? Quelle est l'activité complémentaire)

- Tout d'abord, le logiciel Audacity sera utilisé via des groupes pour le traitement des fichiers sonores (enregistrement audio - scénarios d'histoires)
- Édition audio via Audacity

Réunion (10 minutes : Comment les enfants vont-ils partager ce qu'ils ont appris ? Comment allez-vous faire le lien avec les objectifs d'apprentissage ? Comment ferez-vous le lien avec la leçon suivante ?)

-L'évaluation par les pairs entre les étudiants.

Ressources (Qu'est-ce qui est nécessaire pour réaliser cette leçon (par exemple, PowerPoints, feuilles de travail, Ipads, accès Internet, projection vidéo, tableau blanc interactif, etc.)) ? Joignez des exemples de documents et des images de l'objet).

-Logiciel d'audit

Une présentation (ppt) avec des questions intégrées.

Cette LS vise à développer et à améliorer les compétences suivantes des étudiants :

- Compétences en matière d'apprentissage et d'innovation, c'est-à-dire l'ensemble des 4C (créativité, pensée critique, collaboration, communication).

Leçon 3

Démarrage (10 premières minutes : comment allez-vous commencer la leçon de manière attrayante ?)

Activité principale (30 minutes) : Quelle est la tâche que les enfants doivent accomplir ? Comment les enfants sont-ils organisés - paires, groupes, etc. Comment le travail est-il différencié ? Quelle est l'activité complémentaire)

- Laissez les groupes d'élèves programmer Scratch pour raconter les différentes parties de leur histoire.

Le principal logiciel qu'ils peuvent utiliser est le logiciel de programmation "Scratch". Son interface est utilisée à de nombreux niveaux du système éducatif, par exemple à l'école primaire pour la réalisation de

Modèle de plan de cours VISITOR

vidéos, d'animations et d'histoires interactives. Il est également utilisé dans l'enseignement secondaire pour une introduction aux termes de base de la programmation.

Réunion (10 minutes : *Comment les enfants vont-ils partager ce qu'ils ont appris ? Comment allez-vous faire le lien avec les objectifs d'apprentissage ? Comment ferez-vous le lien avec la leçon suivante ?*)

-

Ressources (*Qu'est-ce qui est nécessaire pour réaliser cette leçon (par exemple, PowerPoints, feuilles de travail, Ipads, accès à Internet, projection vidéo, tableau blanc interactif, etc.)*) ? *Joignez des exemples de documents et des images d'objets).*

Photo de réfugiés

XXXXXXXXXX

Une présentation (ppt) avec des questions intégrées.

Cette LS vise à développer et à améliorer les compétences suivantes :

- Les compétences d'apprentissage et d'innovation, c'est-à-dire l'ensemble des 4C (Créativité, pensée Critique, Collaboration, Communication) puisque les élèves sont engagés dans des activités créatives au cours des cinq leçons.
- Global Prise de conscience d'un problème national et mondial.
- Les compétences de vie et de carrière comme préparation à la vie après l'école, c'est-à-dire la flexibilité, l'autodirection, la productivité, les compétences sociales pendant le travail de groupe pour planifier, produire et présenter les tâches assignées.