Creative School

Open Educational Resources

Europeana comme outil d'apprentissage

Sujet : Formation des enseignants

Tranche d'âge : 7-11, 11-14, 14-18

Erasmus+

Auteur

Maria Teresa Natale

Images

© Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin, iStockpicture

Copyright

Les contenus peuvent être utilisés conformément à la :
Licence Creative Commons Pas d'Utilisation Commerciale

Disclaimer

Le projet *Creative School* a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (Grant Agreement 2019-1-FR01-KA201-062212). Cette publication n'engage que son auteur et l'Union européenne et l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Table of contents

Europeana comme outil d'apprentissage 7
Instructions pour les enseignants 8
Description of the Workshop 9

Les ressources pédagogiques du projet Creative School comprennent les modules d'apprentissage suivants, répertoriés ici en fonction des matières et de l'âge des élèves visés :

	7-11	11-14	14-18
Histoire de l'art		Laissez-les Vivre à Nouveau	Laissez-les Vivre à Nouveau
Citoyenneté et Philosophie	Dilemmes Éthiques	Dilemmes Éthiques	Dilemmes Éthiques
Environnement, Sciences naturelles	Biodiversité et arts visuels	Biodiversité et arts visuels	
Facilitation	Apprentissage en ligne grâce aux objets	Apprentissage en ligne grâce aux objets	Apprentissage en ligne grâce aux objets
Géographie	Promenade urbaine	Promenade urbaine	
Histoire			Comment vivaient les jeunes ?
	Les photos comme souvenirs du passé	Les photos comme souvenirs du passé	Les photos comme souvenirs du passé
STIM (Science, technologie, ingénierie et mathématiques)			Réflexion critique sur le changement climatique
	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices
		Algorithmes Affamés	Algorithmes Affamés
Formation des enseignants	Europeana comme outil d'apprentissage	Europeana comme outil d'apprentissage	Europeana comme outil d'apprentissage
	Approches pratiques de l'enseignement par les objets	Approches pratiques de l'enseignement par les objets	Approches pratiques de l'enseignement par les objets

Le projet *Creative School* développe des modules d'apprentissage pour les enfants et les enseignants, qui encouragent l'apprentissage autonome et les capacités de réflexion critique et visuelle en utilisant le contenu du patrimoine culturel mis à disposition par les organisations partenaires. Le présent projet a permis d'élaborer un ensemble de supports de formation axés sur le développement des capacités de réflexion par le biais du patrimoine culturel.

De plus en plus d'enfants et de jeunes doivent développer des capacités de réflexion de haut niveau afin de trouver des solutions aux problèmes sociaux, émotionnels et économiques, tant sur le plan personnel que dans le contexte du monde en général. Ils sont encouragés à être créatifs, novateurs, entreprenants et adaptables, avec la motivation, la confiance et les compétences nécessaires pour utiliser la pensée créative et critique de manière ciblée.

Les principaux bénéficiaires du projet sont les enseignants des écoles primaires et secondaires qui, en s'engageant dans le projet, acquerront les compétences nécessaires pour faciliter les stratégies pédagogiques de créativité et de pensée critique. Les enfants et les jeunes qui participent au projet de l'école créative développeront les compétences nécessaires pour relever les défis posés par le programme de *Creative School*

Nous espérons que ce document apportera une nouvelle dimension à votre travail et vous incitera à l'utiliser pour encourager la pensée créative et critique chez les jeunes. Les sujets sélectionnés ont été choisis avec des enseignants et des éducateurs d'Autriche, de Croatie, de Finlande, de France, d'Irlande, d'Italie et du Royaume-Uni dans le cadre de groupes de travail et d'enquêtes.

Chaque outil est accompagné de points d'apprentissage clés ainsi que de plusieurs faits ou éléments d'information intéressants, qui sont destinés à être utilisés pour provoquer une discussion plus approfondie. Le groupe d'âge le plus approprié est également indiqué.

Dans la mesure du possible, nous avons inclus une courte activité interactive qui peut être réalisée avec les élèves ou une série de questions suggérées à poser, afin d'introduire les sujets de chaque module d'apprentissage. Si vous souhaitez approfondir certains sujets ou thèmes, chaque outil comprend un lien vers d'autres outils connexes. Lorsqu'elle est disponible, une liste générale de ressources pédagogiques supplémentaires liées aux sujets est également fournie.

iStockpicture

L'outil et le texte d'accompagnement sont conçus comme des aides pédagogiques autonomes.

À cet égard, la ressource est destinée à fournir un cadre général à partir duquel vous pouvez choisir les questions les plus pertinentes pour vos activités. Le module peut être utilisé dans n'importe quel pays et dans n'importe quel contexte, car il traite de questions transfrontalières et universelles.

Pour plus d'informations sur le projet de l'école créative, veuillez consulter le site :https://www.creative-school.eu/

Europeana comme outil d'apprentissage

Sujet :	Formation des enseignants
Tranche d'âge :	7-11 11-14 14-18 L'atelier peut être organisé avec différents groupes d'âge, avec différents niveaux de complexité.
Durée :	8-10 heures sur plusieurs jours, une partie en classe, une Partie à la maison.
Fournitures et outils :	Ordinateur nécessaire
Objectifs pédagogiques :	Encourager les enfants à : • Comprendre le sens et la structure d'une terminologie • Améliorer le vocabulaire lié à un sujet spécifique • Apprendre à organiser une terminologie plus ou moins complexe • Savoir comment effectuer une recherche sur Europeana • Créer une collection thématique sur Europeana • Créer un article sur un thème spécifique suite à la création d'une collection.

Instructions pour les enseignants

Cet atelier doit durer au moins 8 heures réparties sur plusieurs jours. Le professeur (de littérature, d'art, de sciences, d'histoire, de géographie) choisit le thème de l'atelier (par exemple, la nourriture dans l'art, le sport dans l'Antiquité, la mode à la Renaissance, etc.) On peut aussi penser à un atelier réalisé entre plusieurs enseignants, chacun coordonnant un seul aspect (par exemple, le professeur de littérature s'occupe de l'aspect vocabulaire, le professeur d'art s'occupe de l'aspect éducation à l'image).

L'enseignant sélectionne à l'avance une série d'images à projeter à la classe sur le thème choisi, par exemple la nourriture dans l'art. Les élèves sont invités à regarder les images et à identifier des mots clés liés à l'alimentation (par exemple, nourriture, métiers liés à l'alimentation, outils de cuisine, etc.)

À la fin de l'exercice, on obtient une longue liste de termes qu'il faudra réorganiser afin de pouvoir les réutiliser ultérieurement.

Les élèves apprendront les bases de la classification, c'est-à-dire comment diviser les termes identifiés en groupes (par exemple, le poivron est un légume qui est à son tour un aliment ; le boulanger est un métier ; le poivron est une épice qui est à son tour un condiment ; la boucherie est un magasin d'alimentation qui peut à son tour être une scène de l'environnement, etc.) L'enseignant décidera, en fonction de l'âge de chaque élève, du nombre de niveaux d'approfondissement.

Pour chaque mot identifié dans le lexique, une entrée de vocabulaire sera créée avec une brève description.

Les élèves seront ensuite invités à identifier des ressources numériques sur le thème de l'atelier sur la plateforme Europeana (www. europeana.eu), après avoir expliqué leur fonctionnement.

Les élèves sélectionneront les ressources sur Europeana en fonction des termes figurant dans leur glossaire, et s'ils trouvent des images comportant des termes supplémentaires qui n'y figurent pas encore, ils discuteront en groupe de l'opportunité de les intégrer et à quel niveau.

La plate-forme Europeana leur permet de créer des galeries personnelles où ils peuvent télécharger les ressources d'intérêt qu'ils ont identifiées. Sous la supervision de l'enseignant, la classe créera ensuite une ou plusieurs galeries thématiques qui peuvent être composées d'un minimum de 10 ressources numériques à plusieurs dizaines.

Les élèves, répartis en groupes, pourront créer des œuvres finales sur les thèmes des différentes galeries : par exemple, la nourriture à la Renaissance ; les sucreries dans l'art ; les banquets sacrés et les banquets profanes ; le banquet funéraire dans l'Antiquité, l'art de la panification, etc. Ces travaux peuvent être réalisés, en groupe, par le professeur ou par les élèves eux-mêmes. Ces travaux peuvent être réalisés, selon les instructions de l'enseignant, sous forme de présentations PowerPoint, d'interviews audio/vidéo, de travaux textuels, de posters, de représentations en direct d'une ou plusieurs scènes, etc.

Description of the Workshop

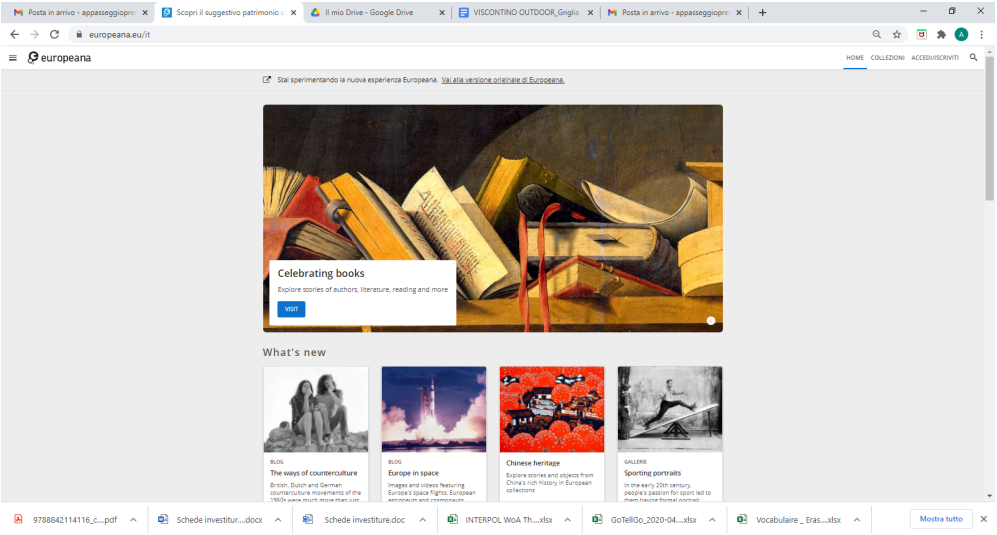
Phase 1. Le choix du sujet
De manière autonome ou en concertation avec les autres enseignants, le coordinateur de l'atelier choisit le sujet de l'atelier. Le sujet peut également être choisi avec les élèves, en fonction de leurs préférences.

Phase 2. Première sélection d'images
Nous procédons maintenant à la sélection des images qui seront projetées en classe sur le sujet choisi. Les images peuvent être choisies par l'enseignant responsable du laboratoire ou impliquer les élèves qui peuvent identifier les images en classe ou comme devoir à la maison. Les images peuvent être recherchées sur Internet, sur les sites et portails d'archives, de bibliothèques, de musées numériques, d'articles scientifiques, de blogs thématiques, etc.

Phase 3. Projection des images
Les images sont projetées en classe et les étudiants doivent observer les images et identifier les mots-clés liés au sujet choisi. La liste des mots-clés sera insérée dans une liste.

Phase 4. Classification des termes
Les bases d'une classification à plusieurs niveaux, du niveau général aux niveaux de plus en plus détaillés (par exemple, le niveau I pour les vêtements, le niveau II pour les chaussures, les coiffures, etc. et le niveau III pour les pantoufles, les chaussures, les bottes, etc.
Les mots-clés identifiés sont ensuite analysés et une première tentative de classification est effectuée. La classe primaire sera limitée aux deux premiers niveaux. La classe secondaire de premier degré peut atteindre trois niveaux, la classe secondaire de second degré peut également atteindre plus de niveaux.

Phase 5. Identification d'images sur Europeana
Les élèves doivent identifier une série d'images sur le sujet de l'atelier dans la plateforme Europeana (www.europeana.eu). L'enseignant expliquera le fonctionnement de la plateforme. Les élèves rechercheront les images sur Europeana, en partant des termes du glossaire créé.

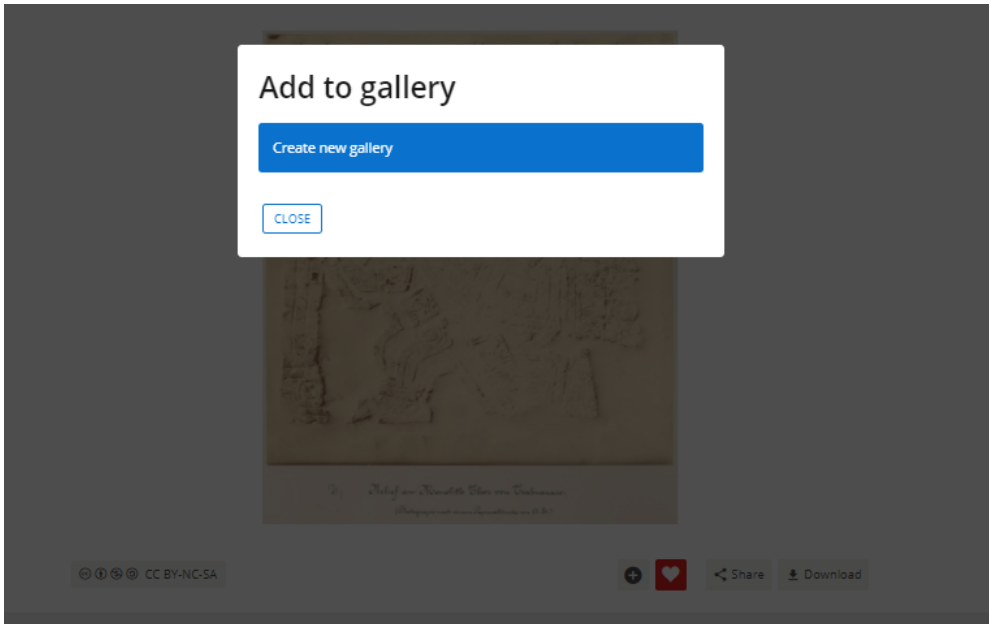


www.europeana.eu

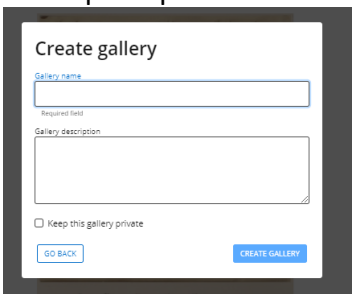
Ils peuvent effectuer une recherche simple en cliquant sur l'objectif qui identifie la fonction de recherche ou naviguer dans les collections thématiques, dans les galeries photographiques, dans les expositions virtuelles et dans le blog.

Phase 6. Création d'une collection Europeana.

Les images qui vous intéressent seront téléchargées dans une collection personnelle sur le portail. Comment créer une collection Europeana ? Tout d'abord, il sera décidé, en fonction de l'âge des élèves, si la galerie sera créée par les élèves ou par l'enseignant.
Pour créer une galerie sur Europeana, il est nécessaire de s'inscrire et de créer un compte sur Europeana.
Pour créer un compte, il faut fournir une adresse électronique, un nom d'utilisateur et un mot de passe. Europeana enverra un mail auquel il faudra répondre pour confirmation.
Pour créer une galerie, il suffit d'identifier une image d'intérêt et de cliquer sur le signe +.
Une fenêtre s'ouvrira avec l'option Ajouter à la galerie ou Créer une nouvelle galerie.



Si une nouvelle galerie est créée, le nom de la galerie et une courte description doivent être ajoutés. Ensuite, il peut être décidé de garder la galerie privée ou de la rendre publique.



Pour visualiser la galerie créée, il suffit d'aller dans Mon profil et de visualiser les galeries créées dans lesquelles il sera toujours possible d'ajouter de nouvelles images.

Phase 7. Enrichissement de la terminologie
Les galeries créées peuvent être analysées par les élèves individuellement ou par des groupes d'élèves qui pourront identifier de nouveaux termes pour enrichir le vocabulaire. L'enseignant indiquera un nombre minimum de ressources à télécharger dans les galeries, en fonction de l'âge des élèves et de la complexité du sujet identifié.

Phase 8. Production finale
Les élèves, répartis en groupes, peuvent créer des travaux finaux sur le sujet des galeries individuelles. Ces travaux peuvent être créés selon les directives de l'enseignant sous la forme d'une présentation Power Point, d'interviews audio/vidéo, de documents textuels, de posters, d'une rediffusion en direct d'une ou de plusieurs scènes identifiées, de la création d'un glossaire avec l'ajout de descriptions aux termes identifiés, etc.