

VISITOR

VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



Plans de leçons

Histoires numériques d'immigration - Un projet éducatif basé sur 5 heures de scénarios d'apprentissage (3 étapes - 5 heures)

L'étape de planification - Étape 1 : Les humains et leurs histoires - (durée 1 heure)

Titre du projet	VISITOR (Virtual muSeums In The cOvid eRa)
Numéro de référence du projet	2020-1-FR01-KA226-SCH-095600

PARTNERS



Le projet VISITOR est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE. Son contenu reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document. (Code du projet : 2020-1-FR01-KA226-SCH-095600)

Titre de la leçon : Histoires numériques d'immigration - Un projet éducatif basé sur 5 heures de scénarios d'apprentissage (3 étapes - 5 heures)

L'étape de planification - Étape 1 : Les humains et leurs histoires - (durée 1 heure)

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) est principalement axé sur les questions historiques et vise à sensibiliser les élèves à la migration et aux réfugiés par le biais d'œuvres d'art. Le thème de la migration est toujours d'actualité, car la Grèce et d'autres pays européens sont des pays d'origine et/ou d'accueil des immigrants.

Age range : 8-15

Préparation des leçons

Au moins 4 heures sont nécessaires à l'enseignant pour préparer les diapositives présentées dans chaque leçon avec l'introduction aux activités et définir les groupes d'élèves.

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

À la fin de la leçon, les élèves doivent être capables :

- D'être plus conscients des efforts des immigrants et des réfugiés pour s'adapter au pays d'accueil
- De se mettre "à leur place".
- De comprendre la nature diachronique de la migration en tant que partie intégrante de l'histoire européenne et grecque.
- D'exprimer des émotions, des sentiments et des idées sur la migration

Nous voulons créer un produit final tangible de narration numérique où nos élèves expriment leurs sentiments par le biais de peintures, de citations et de récits. Le produit final sera placé sur le blog de l'école afin que les autres élèves du primaire puissent écrire et ajouter des pensées positives.

Début de la leçon (20 premières minutes : comment allez-vous commencer la leçon de manière attrayante ?)

Pré-activités :

 **Exemple : comment présenter aux étudiants les programmes d'apprentissage du musée numérique :**

Faites une présentation (ppt) avec des questions incorporées sur le sujet :

Première étape : Regardez

Regardez et rassemblez les preuves pendant une minute pour chaque artefact que vous leur fournissez.

Focus sur :

- Expression faciale
- Point focal
- Vêtements

- Réglage
- Objets
- Taille
- Couleurs
- Textures

Deuxième étape : Pensez

Exemple de questions pour guider les apprenants :

Qu'est-ce que l'artiste essaie de m'apprendre avec cette photo ?

Quel est le message de l'artiste

Quelles émotions suscite-t-il chez vous ?

Étape 3 : Parlez

Les élèves, répartis en petits groupes définis par l'enseignant, partagent leurs idées.

Je crois _____
parce que je peux voir _____

Quand je vois _____
cela me fait sentir _____

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)*

Il s'agit d'une activité de réflexion par paire et de partage avec tous les élèves, basée sur leurs observations et leurs réflexions sur les immigrants. Les élèves regardent les photos et discutent des raisons possibles d'une relocalisation.

1. Pensez

PASSÉ : Guerre d'Asie Mineure, photos de <https://aggregator.visitor-project.eu/>

La photo

https://www.benaki.org/index.php?option=com_collectionitems&view=collectionitem&id=161206&Itemid=&lang=el#

dépeint des réfugiés qui quittent Smyrne en août 1922.

La catastrophe d'Asie Mineure a bouleversé les équilibres démographiques des siècles passés dans la grande région de l'Asie Mineure, du Pont et de la Thrace orientale. Leur arrivée en Grèce, en tant que pays d'accueil https://www.benaki.org/index.php?option=com_collectionitems&view=collectionitem&id=139963&Itemid=&lang=el (Réfugiés de Thrace, Florina, 1935)

https://www.europeana.eu/en/item/122/https_www_searchculture_gr_aggregator_edm_ELIA_000100_22_439103 (Réfugiés de Samos dans un camp de réfugiés)

A NOTRE EPOQUE :

https://www.europeana.eu/en/item/2051904/data_euscreenXL_1129227
(Début des arrivées de réfugiés syriens)

https://www.europeana.eu/en/item/2051904/data_euscreenXL_1673737
(Des centaines de réfugiés morts dans la mer Méditerranée)

2. S'associer

Comment définir le thème de votre histoire numérique en fonction des informations que vous avez sélectionnées :

Deux approches potentielles :

-Technique de l'araignée

Chaque élève écrit le mot dans un cercle au centre.

Autour de lui, en 3-4 minutes, les élèves écrivent huit associations avec le mot

Les participants partagent ensuite leur "tableau d'araignée" avec un enseignant et discutent des similitudes et des différences.

-Ou un brainstorming

Des groupes de cinq personnes travaillent ensemble pour analyser un sujet.

Les groupes se séparent et de nouveaux groupes se forment

3. Partager

Chaque élève partage sa compréhension avec le nouveau groupe, de sorte que chacun acquiert une compréhension de base de l'ensemble des sujets.

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'immigration est liée :

- Au thème du racisme,
- A l'histoire grecque (par exemple, guerre en Asie mineure),

Des idées pour les devoirs :

Les étudiants font des recherches sur le passé :

1. Ils recherchent des histoires d'immigrants et de réfugiés.
2. Ils sélectionnent des photos d'immigrants ou de réfugiés dans le monde entier et imaginent une histoire potentielle. Ils peuvent utiliser <https://aggregator.visitor-project.eu/>.
3. Copiez et collez le lien ci-dessous :

https://www.youtube.com/watch?v=98dAfpJPjY&ab_channel=OrestisFilippidis

Réalisez votre objet (par exemple, un dessin ou un collage numérique, etc.) en vous basant sur les paroles de cette chanson.

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

Photo de réfugiés :

<https://aggregator.visitor-project.eu/>

Une présentation (ppt) avec des questions intégrées.

Vous trouverez des ressources ici :

<https://aggregator.visitor-project.eu/>

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

- Créativité, pensée critique, compétences de collaboration entre les étudiants.
- Sensibilisation aux thèmes nationaux, européens et internationaux.
- Les compétences de vie telles que la flexibilité, l'autodirection, la productivité et les compétences sociales pendant le travail de groupe pour la planification, la production et la présentation des tâches ci-dessus.