

VISITOR

VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



Plans de leçons

Evaluation des histoires numériques

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 : **Evaluation des histoires numériques** - Un projet éducatif basé sur un apprentissage **d'une heure**

L'étape d'évaluation - Étape 3 : 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 ?*)

Age range : 8-15

Préparation des leçons pour l'enseignant :

Au moins 5 heures sont nécessaires pour que les enseignants soient préparés à l'étape de l'évaluation.

- La grille d'évaluation : L'enseignant a besoin d'au moins une heure pour préparer une grille d'évaluation indiquant les critères de réalisation de la tâche. Comme critères d'évaluation, l'enseignant peut utiliser les sept éléments essentiels à la construction d'une histoire numérique attrayante*.
- Le jeu Visitor : Il faut au moins deux heures pour construire son musée numérique en insérant des objets provenant de l'agrégateur de visitor.
 - Les enseignants peuvent introduire leurs objets dans sept salles individuelles divisées en fonction des siècles, des circonstances historiques ou d'autres critères.
 - L'accès aux salles est restreint pour les joueurs (ils doivent terminer la salle en cours pour débloquer la suivante), ce qui permet de faire des quiz avec différentes échelles de difficulté.
 - Au moins 2 heures sont nécessaires pour préparer les quiz d'évaluation et les intégrer dans le jeu.

***Les stratégies d'apprentissage ci-dessus sont liées au matériel pédagogique du module 1 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 passent en revue leurs propres histoires :
 - Les élèves examinent leur histoire numérique sur la base de la grille d'évaluation, qui repose sur les sept éléments du processus de narration numérique.
 - Les élèves vérifient leurs connaissances acquises grâce à un musée numérique que l'enseignant construit à l'aide de l'application numérique.

Résultats des leçons 1, 2 et 3

- Les enseignants obtiennent un retour sur les connaissances acquises par leurs élèves.
- Les élèves acquièrent une compréhension plus approfondie de la signification de l'art parce qu'ils disposent de critères pour analyser un artefact.

Leçon 1

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

Pré-activités :

- Les enseignants rafraîchissent les connaissances des élèves sur les sept éléments d'une narration numérique de qualité (le point de vue, une question dramatique, le contenu émotionnel, le don de sa voix, la puissance de la bande sonore, l'économie et le rythme).
- Les enseignants présentent aux élèves le musée numérique qu'ils ont préparé.

***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)

La rubrique d'évaluation

- Les étudiants, répartis en groupes de sept, doivent évaluer leur histoire en suivant les sept éléments d'une histoire numérique qualitative.
- Chaque groupe examine si son histoire répond aux sept critères et note les avantages et les inconvénients de son histoire.
- Chaque groupe partage ses résultats

Le jeu Visitor

- Les étudiants doivent se connecter sur <https://visitor-project.eu/game>.
- Ils évaluent leurs connaissances en répondant à plusieurs quiz.



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

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 ?)

- les élèves discuteront de l'impact du projet
 - Qu'apprennent-ils sur les immigrants ?
 - Comment se sentent-ils ?
 - Que peuvent-ils faire pour agir contre le racisme ?

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 une photo de l'objet).

- ✓ <http://rubistar.4teachers.org/index.php>
- ✓ <https://visitor-project.eu/game>
- ✓ [aggregator.visitor - Les musées virtuels à l'ère du covid \(visitor-project.eu\)](http://aggregator.visitor-project.eu)

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

- Compétences d'apprentissage et d'innovation (créativité, pensée critique, collaboration, communication)
- Les compétences de vie et de carrière comme préparation à la vie après l'école, 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 assignées.