Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

GUIDE DE CONCEPTION D'EXPOSITIONS ET SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES

VX DESIGNERS

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

VX designers

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Partenaires

Logopsycom est un centre d'innovation pédagogique qui crée et utilise des méthodes ou des outils alternatifs (numériques ou non) pour accompagner les écoles, les centres de formation professionnelle, les organisations éducatives, les jeunes et les parents. Logopsycom a été créé à l'origine comme une entreprise de soins, spécialisée dans les troubles de l'apprentissage, chez les jeunes, en particulier dans les "Dys" (Dyspraxie, Dysphasie, Dyslexie, etc.), également appelés troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA) et nous apportons donc un savoir-faire sur l'accessibilité du contenu dans tous les projets auxquels nous participons.

Citizens In Power (CIP) est une organisation non gouvernementale chypriote indépendante, à but non lucratif, qui répond aux besoins et aux demandes des personnes par leur participation à la vie sociale et civique, en leur fournissant simultanément du matériel innovant et des formations gratuites dans divers domaines, tels que l'éducation (y compris l'éducation en ligne), l'inclusion, l'esprit d'entreprise et les affaires, la culture, le marché du travail et l'apprentissage tout au long de la vie. Le CIP vise principalement à développer l'éducation, l'esprit d'entreprise et l'apprentissage tout au long de la vie à Chypre et à l'étranger.

Le CEPS est une organisation à but non lucratif basée à Barcelone qui travaille sur des projets européens. Le CEPS est responsable de la gestion et de la mise en œuvre d'activités socio-éducatives pour les enfants, les jeunes et les adultes, ainsi que de la formation continue des professionnels. Le personnel expert recherche et développe des projets et des pratiques innovants. Le CEPS promeut une vision stratégique et sociale de l'utilisation des nouvelles technologies, et grâce à des pratiques participatives, de nouveaux modèles de partenariats stratégiques sont développés au niveau local et international. L'impact social et les activités créatives sont combinés dans des solutions inspirantes pour la communauté.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Partenaires

LES APPRIMEURS

Fondée en 2013, Les Apprimeurs est une maison d'édition et une agence digitale dédiée à l'accompagnement des professionnels du secteur culturel et éducatif à la création et à la diffusion numérique de leurs contenus. Spécialisée dans le format EPUB 3, notre équipe imagine des solutions sur mesure pour répondre aux nouvelles attentes des utilisateurs en termes d'accessibilité, de diffusion et d'interactivité.

arteria foundation

La Fondation ARTeria est une ONG à but non lucratif créée en 2006. ARTeria réalise une variété de projets et d'activités liés au développement social et économique, principalement à travers la culture et l'art, et largement avec l'éducation culturelle dans un esprit de franchise respectant les différences culturelles et le dialogue intellectuel. ARTeria est un lieu de propagation de la participation active à la culture et à la vie publique - nous le faisons non seulement à travers une variété de formes d'expression artistique/culturelle.

eeli European Education & Learning Institute

L'Institut européen d'éducation et d'apprentissage -EELI- est un centre d'éducation et de formation continue de niveau 1 (KDVM 1), certifié par l'EOPPEP (Organisation nationale pour la certification des qualifications et l'orientation professionnelle/ Ministère hellénique de l'éducation). EELI propose des services dans un large éventail de programmes communautaires visant à contribuer activement à l'apprentissage tout au long de la vie des personnes de tous âges et à renforcer la coopération en matière d'éducation dans toute l'Europe. Il adhère profondément à l'idée que les gens ne cessent jamais d'apprendre et, par son travail et son réseau international, EELI promeut la recherche, le développement et la cohésion régionale, le développement de partenariats transnationaux et de projets européens et les compétences pour améliorer les qualifications professionnelles.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

VX designers

Sommaire

CHAPITRE 1 : INTRODUCTION 7

CHAPITRE 2 : CONCEPTION D'EXPOSITIONS DANS LE CADRE SCOLAIRE AVEC RECOMMANDATIONS PRATIQUES ET BONNES PRATIQUES 9

2.1 Feedback sur l'accessibilité et l'inclusion : Expériences avec des enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage 10

2.2 Apprendre à intégrer des expositions dans la salle de classe grâce aux méthodologies de VX Designers : La créativité à l'honneur 13

2.3 Expositions virtuelles - Les matières scolaires enseignées via l'art sont-elles un outil d'apprentissage fiable et efficace ? 16

2.4 C'est en forgeant qu'on devient forgeron - exemples d'expositions créées pendant les essais sur le terrain et comment elles ont aidé le processus d'apprentissage. 19

2.5 Recommandations et bonnes pratiques pour l'intégration des méthodologies VX Designers dans les classes de l'enseignement secondaire 22

2.6 Co-création à l'aide de la plateforme de génération d'expositions VX Designers 24

CHAPITRE 3 : 30 SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES 27

HISTOIRE **28**

1. Du Moyen Âge à la Renaissance par l'art - Une introduction 29
2. Retour sur les événements "charnières" de la Seconde Guerre mondiale 32
3. Architectes et designers éminents - Antoni Gaudí 36
4. Religions monothéistes 42
5. Découvrir et comprendre la photographie 45
6. "Mort d'un soldat républicain / Mort d'un milicien" de Robert Capa (5 septembre 1936). 45
7. L'histoire en BD 50

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

LITTÉRATURE 54

8. Devoir sur "Gatsby le magnifique" de F. Scott Fitzgerald. 55
9. Analyse/évaluation de "1984" de George Orwell 58
10. Le script du théâtre 62
11. Thésée vs Harry Potter 65
12. Le héros mythique et la notion du mythe moderne 69

ART 75

13. Couleur et lumière dans la décoration d'intérieur - comment ça marche ? 76
14. Artemisia Gentileschi, l'une des premières femmes peintres 81
15. "Le sang d'un poète" et "Un chien andalou", ou Jean Cocteau et Luis Bunuel. La vision surréaliste du monde et de l'art 86
16. Street art 91

LANGUAGE 97

17. Das Bild beschreiben – apprendre à décrire une image 98
18. Vocabulaire grâce aux peintures 102

MUSIQUE 106

19. Musique et notation dans le chant grégorien 107

GEOGRAPHIE 111

20. Points cardinaux et orientation 112
21. La période du Trias 114

SOCIOLOGIE ET SCIENCES SOCIALES 118

22. Comparer les cultures 119
23. Féminisme : comment les temps modernes et internet façonnent l'identité des femmes au 21e siècle ? 123
24. Sciences humaines Différentes représentations de la beauté féminine dans l'histoire 129

SCIENCES, TECHNOLOGIES, INGÉNIERIE ET MATHÉMATIQUES (STEM) 136

25. Devoirs - le nombre d'or dans l'art 137
26. La symétrie dans la Grèce antique 140
27. Les organes sensoriels 144

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

28. Codage créatif..... 146
29. Principes de la thermodynamique :..... 149
30. L' "éolosphère" du héron 149
31. Diffusion de la lumière dans des peintures du Musée du Louvre et d'autres musées nationaux..... 153
32. Mathématiques 159
33. La géographie dans la nature..... 159

CHAPITRE 4 : CONCLUSION 163

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

CHAPITRE 1 : INTRODUCTION

Pour faciliter l'accès aux méthodologies de VX Designers, nous avons élaboré ce Guide de la **conception d'expositions et de leurs séquences pédagogiques**, qui rassemble des informations relatives à la conception d'expositions en milieu scolaire, avec des applications pratiques, des recommandations et des **bonnes pratiques**.

Ce guide a pour objectif de décrire l'utilisation pratique du matériel pédagogique proposé par le projet VX Designers pour la création d'expositions virtuelles via le **générateur d'expositions**. En fournissant des séquences pédagogiques prêtes à l'emploi, ou des plans de cours, qui sont spécifiquement conformes aux programmes d'enseignement officiels, il facilite le processus d'intégration directe et transparente du matériel dans la classe. Parallèlement, le guide fournit des exemples de mise en œuvre, avec le feedback pratique d'autres enseignants et d'étudiants, ainsi que des éléments visuels pour améliorer la compréhension.

Ce guide contient **30 séquences pédagogiques** dans les leçons scolaires suivantes : Littérature, langue, histoire, sociologie, géographie, musique, art et STEM.

En suivant le contenu de ces séquences, 30 expositions modèles ont été créées par les partenaires du projet pour les éducateurs scolaires. Lors des tests pilotes dans les écoles, d'autres expositions ont été créées par les élèves et leurs enseignants dans les classes respectives. Elles peuvent être consultées sur la plateforme d'exposition : https://generator.vxdesigners.eu/.

Ce guide peut être utilisé avec les autres ressources VX Designers destinées aux professionnels de l'éducation (écoles ou espaces d'exposition) : le Guide des

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

expositions et des écoles, le Guide pédagogique et le Guide d'utilisation des expositions.

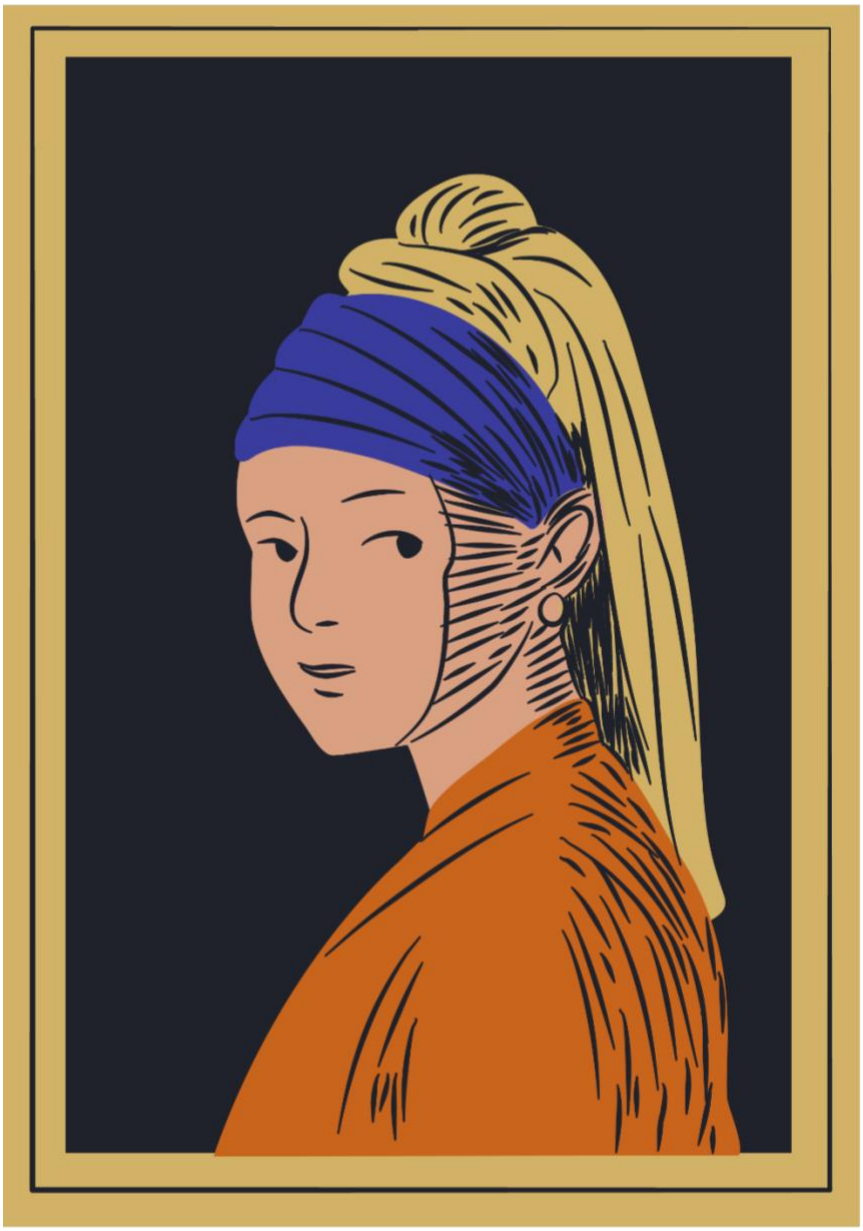
Le Guide de conception d'expositions et de séquences pédagogiques couvrira 3 aspects :

- ➔ **Chapitre 2 :** Conception d'expositions en milieu scolaire avec des recommandations pratiques et des bonnes pratiques
- ➔ **Chapitre 3 :** 30 séquences pédagogiques - buts, objectifs et exemples
- ➔ **Chapitre 4 :** Conclusions et perspectives d'avenir

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

CHAPITRE 2 : CONCEPTION D'EXPOSITIONS DANS LE CADRE SCOLAIRE AVEC RECOMMANDATIONS PRATIQUES ET BONNES PRATIQUES



Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

2.1 Feedback sur l'accessibilité et l'inclusion : Expériences avec des enfants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage

Les possibilités d'apprentissage proposées par VX Designers peuvent être très bénéfiques non seulement pour tous les apprenants, mais aussi pour les apprenants ayant des difficultés d'apprentissage.

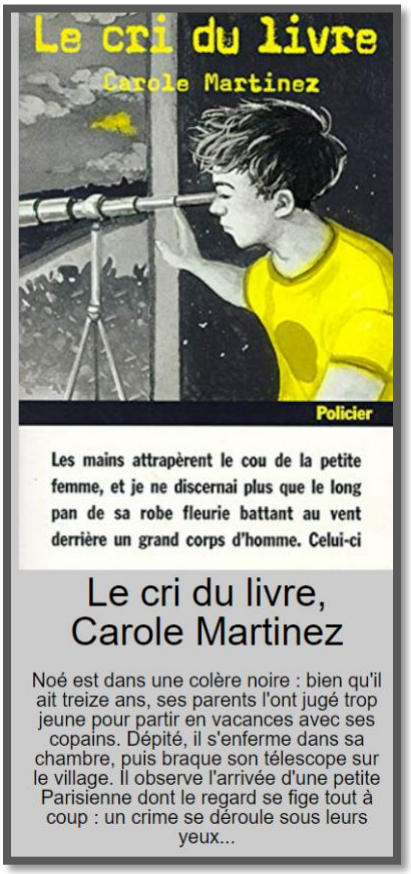
Dans la littérature existante, le thème de l'inclusion dans l'apprentissage par la participation, la visite et la création d'expositions n'est pas très bien analysé. Il nous a donc semblé intéressant d'avoir un aperçu des avantages de l'utilisation des expositions pour soutenir les apprenants en difficulté pendant notre test sur le terrain. Grâce à ce test et aux recherches précédentes sur le sujet, nous pouvons maintenant présenter quelques bonnes pratiques et recommandations pour mettre en œuvre notre projet d'une manière inclusive.

La littérature et les experts s'accordent à dire que les étudiants sont plus **engagés et plus créatifs dans des environnements moins formels**, car cela leur permet d'échapper aux contraintes de leur contexte d'apprentissage habituel. Les experts notent également que les étudiants handicapés réagissent de manière plus positive à cette alternative **d'environnements d'apprentissage non formels**. En effet, lors des tests, nous avons pu constater que cela permet aux étudiants d'éviter le stress qu'ils ressentent habituellement

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

lors de l'apprentissage. Les étudiants ayant des TSA qui ont participé à nos tests semblaient mal à l'aise au début de l'activité car il s'agissait d'une partie explicative, plus proche d'un cours traditionnel. Cependant, une fois que l'activité de création de leur propre exposition en ligne a commencé, les élèves présentant des TSA ont été les plus enthousiastes parmi les autres.



Trouvez l'exposition correspondante ici : https://generator.vxdesigners.eu/exhibiti

Par conséquent, ils ont apprécié l'activité et ont dit qu'ils ne se sentaient pas pressés de terminer leurs tâches comme ils le font habituellement, ce qui implique qu'ils pouvaient gérer leur temps de travail correctement. Cela prouve que nous devrions encourager une **atmosphère détendue dans la salle de classe** pour améliorer la confiance et la participation des étudiants.

En outre, ils ont également exprimé qu'ils se sentaient à l'aise avec les demandes de l'enseignant car elles n'étaient pas excessivement difficiles. En termes de pédagogie, il est nécessaire de fournir aux élèves des **directives simples, claires et précises** afin qu'ils puissent réaliser les activités plus facilement. Un autre facteur fondamental qui profite aux apprenants TSA est **le travail en équipe**, pour apprendre à collaborer et à travailler ensemble autour d'une idée ou d'un projet. Comme ils participaient activement au processus de réflexion de leurs groupes, nous avons pu constater que les élèves peuvent compléter leurs compétences avec celles de leurs pairs pour atteindre les objectifs au sein de l'équipe. De plus, l'avantage du travail en groupe est que chacun peut utiliser ses points forts, ce qui, dans ce cas, a permis aux élèves en difficulté de **partager leurs idées oralement** sans avoir à les

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

écrire. Cela a éliminé un stress important et la peur de faire des erreurs puisque certains d'entre eux ont tendance à laisser libre cours à leur imagination lorsqu'ils doivent produire moins de texte. Par conséquent, nous encourageons les enseignants à mettre en pratique le **travail d'équipe et à donner des tâches complémentaires aux participants** afin que chacun d'entre eux puisse contribuer en se sentant à l'aise et en étant capable d'améliorer ses compétences.

Enfin, les expositions offrent souvent une **stimulation multisensorielle** qui est un élément essentiel pour les apprenants en difficulté. En effet, la création d'une exposition nécessite l'utilisation de plusieurs sources : des textes, des discussions orales d'idées, mais aussi des supports visuels tels que des images et/ou des vidéos. Cette stimulation multisensorielle et visuelle peut aider les élèves à apprendre et à comprendre en profondeur le contenu partagé en classe. Lors de nos tests, les élèves ont indiqué qu'ils comprenaient mieux la matière grâce à la création de ces expositions que lorsque la matière était enseignée de manière plus traditionnelle en classe.

D'après les tests et nos recherches, nous pouvons résumer comme suit nos recommandations pour encourager l'accessibilité en classe lors de la création d'expositions en ligne :

- Favorisez une atmosphère non formelle ou/et confortable dans la classe.
- Fournissez aux élèves des directives simples, claires et précises.
- Travaillez en groupes et donnez des tâches complémentaires aux participants.
- Combinez les stimulations sensorielles telles que les explications orales, les textes, les vidéos, les images, etc.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

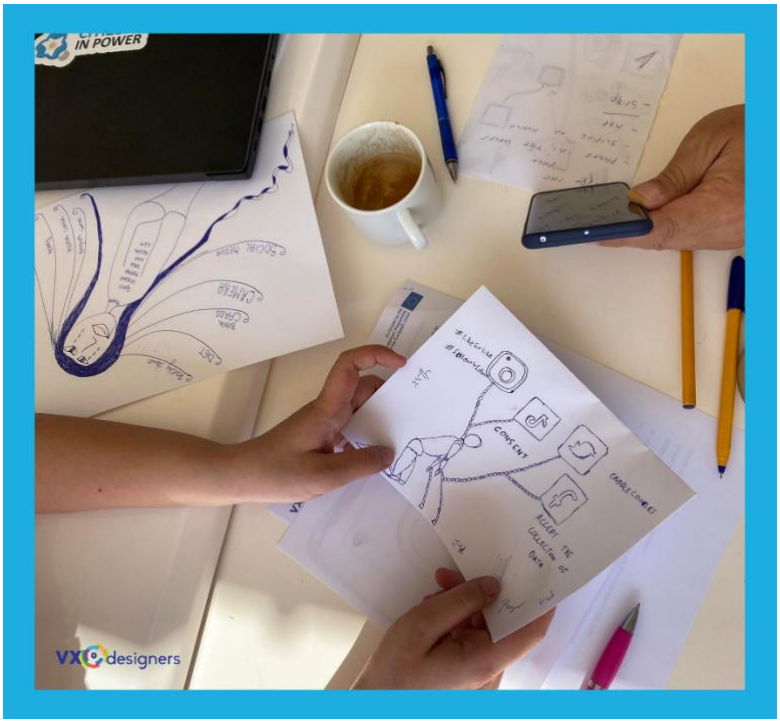
2.2 Apprendre à intégrer des expositions dans la salle de classe grâce aux méthodologies de VX Designers : La créativité à l'honneur

L'importance de l'introduction de méthodologies créatives dans les contextes éducatifs formels est un domaine largement étudié. Il ne fait aucun doute que les élèves bénéficient grandement d'outils pédagogiques innovants qui stimulent leurs capacités à concevoir, planifier et co-créer quelque chose dans le contexte d'une leçon typique en classe. Au cours des essais pilotes du projet, des élèves de toute l'Europe ont reçu les "pinceaux", la toile et la liberté de création nécessaires pour interpréter et transformer le contenu des cours en expositions artistiques virtuelles. L'incorporation de cet outil dans les salles de classe s'est avérée très réussie, les élèves faisant état de **niveaux d'intérêt accrus** ainsi que d'une **plus grande volonté d'apprendre, de participer et d'être les co-concepteurs** d'une exposition permanente en ligne qui serait accessible à tous. L'intégration d'une telle méthodologie s'est faite presque sans heurts, étant donné que la plupart des élèves sont aujourd'hui totalement immergés dans la technologie et sont parfaitement familiarisés avec ces fonctions techniques - bien plus que leurs enseignants, il est vrai.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Les étudiants de Chypre et de Barcelone qui ont testé l'outil générateur d'expositions ont poussé le processus un peu plus loin. Ils ont décidé qu'ils ne voulaient pas utiliser les images classiques de l'Internet et de la base de données Europeana, et ont choisi de créer leurs propres photos - basées sur leurs interprétations du sujet - et de les télécharger sur le générateur VX Designers en tant qu'œuvres d'art originales. Le groupe qui a testé la séquence pédagogique "1984" de George Orwell a réinterprété les thèmes de la surveillance, de la censure et du totalitarisme en prenant l'exemple des réseaux sociaux modernes et des restrictions qui en découlent. En choisissant de tirer certaines de leurs interprétations du lavage de cerveau et de la surveillance incessante, les élèves ont été appelés à appliquer leur esprit critique et à relier des phénomènes modernes aux thèmes d'un livre écrit en 1949. Il s'agit d'un excellent exemple de la manière dont d'autres méthodologies peuvent être incorporées dans le générateur d'exposition virtuelle, qui n'impliquent pas l'utilisation traditionnelle d'images provenant du Web. Les enseignants peuvent donc inciter leurs élèves à trouver des moyens créatifs d'exprimer leur compréhension de différents contenus d'une manière qui corresponde vraiment à leurs intérêts ainsi qu'à leurs réalités quotidiennes - ce qui devrait être un aspect essentiel de l'enseignement, afin de susciter davantage leur intérêt et leur volonté de participer en classe. Outre



Trouvez l'exposition correspondante ici :
https://generator.vxdesigners.eu/exhibitions/193

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

l'intégration des méthodologies innovantes de VX Designers, la promotion supplémentaire de méthodes créatives pour la co-création d'expositions en classe a été très efficace et accueillie positivement par les étudiants et les enseignants impliqués.

L'élément virtuel du processus a été un atout supplémentaire, donnant aux étudiants le sentiment d'être mieux connectés à la matière tout en les aidant à développer d'autres compétences numériques pendant l'apprentissage formel.

Principales recommandations :

- ➔ N'essayez pas de limiter la créativité des élèves en restant dans les limites des méthodes traditionnelles - vous ne savez jamais quel genre de chef-d'œuvre ils vont créer !
- ➔ Inspirez les élèves à utiliser leurs réalités quotidiennes comme source d'inspiration pour faire le lien avec leur exposition.
- ➔ Encouragez l'utilisation des technologies virtuelles pour une approche plus intéressante de l'apprentissage.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

2.3 Expositions virtuelles - Les matières scolaires enseignées via l'art sont-elles un outil d'apprentissage fiable et efficace ?

L'expérience est l'un des éléments les plus importants du processus d'apprentissage. Si nous parvenons à transformer une salle de classe en galerie d'art, ne serait-ce que pour quelques minutes, les résultats peuvent être étonnants en ce qui concerne le processus d'apprentissage.

Les tests pilotes du matériel VX Designers à travers l'Europe ont confirmé qu'un apprentissage significatif est lié à de nombreux éléments importants qui sont renforcés par la co-construction d'expositions. Certains d'entre eux sont l'engagement individuel et actif, l'activation des processus cognitifs et de la communication, et la gestion des connaissances et du temps individuels. Les expositions virtuelles offrent un terrain propice à l'apprentissage par l'interaction, la découverte, le développement de la curiosité et les possibilités de participation. L'intégration de ces méthodologies dans les contextes éducatifs peut donner accès à des matériaux d'apprentissage plus diversifiés et plus riches que ceux proposés dans les pratiques scolaires formelles quotidiennes.

Les enseignants qui ont pris part aux essais pilotes considèrent les expositions virtuelles comme des outils permettant un accès efficace à de **nouvelles méthodes d'enseignement**. Lors des tests pilotes nationaux en Pologne, les enseignants ont souligné que l'utilisation des expositions virtuelles permet à

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

leurs élèves de trouver, d'analyser, de partager ou de présenter les informations, de travailler ensemble et d'utiliser les technologies appropriées. Il pourrait s'agir d'une étape importante dans le processus de passage d'un enseignement axé sur l'enseignant à un enseignement axé sur l'apprenant. Ils ont également souligné la capacité d'interaction des expositions virtuelles. Cette interaction peut avoir lieu entre des étudiants individuels, mais aussi entre des groupes et des classes entières.

L'efficacité apportée par les expositions virtuelles au cours du processus d'apprentissage a été définie en fonction du lien avec le développement d'aptitudes et de compétences clés. Le premier élément concerne l'apprentissage des **méthodes de recherche** - les élèves s'exercent à trouver et à évaluer des documents de recherche et à lire des données et des sources, ce qui peut susciter une séance de réflexion sur la manière et l'endroit où trouver des informations. Cela pourrait inspirer et encourager les élèves à aller au-delà des manuels scolaires typiques et de Wikipédia. Il les aide à mieux comprendre comment créer une **narration inspirante**, ce qui pourrait être l'étape suivante - qui sont les personnages principaux ou quel est le problème à présenter ? Grâce à l'utilisation de la plateforme VX Designers, il est possible d'étendre la portée thématique de chaque numéro avec le contexte, avec des éléments supplémentaires qui aident les élèves à mieux comprendre et à établir plus facilement des liens entre les différents travaux et leur permettent d'utiliser différentes ressources d'apprentissage en ligne pour découvrir par eux-mêmes d'autres travaux et matériels connexes.

Mais il ne s'agit pas seulement de choisir des images à exposer. Les expositions virtuelles présentées sur la plate-forme ont montré qu'elles offraient d'excellentes possibilités de partager des connaissances scientifiques, artistiques et historiques grâce à une combinaison de textes informatifs et narratifs accompagnant les images.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Les enseignants qui ont participé à l'essai pilote ont convenu que pendant la création des expositions virtuelles, les élèves se sont engagés beaucoup plus profondément dans le contenu. Elle a également soutenu leur engagement en profondeur, en favorisant la recherche collaborative et en offrant des possibilités d'explorer des perspectives multiples autour d'un thème.

Le matériel de VX Designers a également permis de développer les compétences visuelles et numériques des élèves, d'accroître leurs connaissances dans des domaines concrets et de créer une série de ressources précieuses pouvant être réutilisées et améliorées dans le cadre d'autres activités.

Les enseignants ont également pu évaluer leurs groupes d'élèves en ce qui concerne le travail d'équipe, l'organisation, la responsabilité et la résolution de problèmes au cours du processus.

En rassemblant tous les feedbacks, il est possible d'esquisser cinq domaines principaux de la "voie du changement" dans le processus d'apprentissage :

- découverte
- compréhension
- analyse
- participation
- interaction

En résumé, les éléments qui ont le plus influencé l'efficacité du processus d'apprentissage pendant l'essai des ressources VX Designers sont les suivants :

- transparence et variété du contenu
- facilité de création des expositions
- sélection et utilisation adéquates des images = le contenu est condensé
- sujets intéressants
- possibilité de coopération dans la création d'expositions
- une approche inhabituelle de l'apprentissage

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

2.4 C'est en forgeant qu'on devient forgeron - exemples d'expositions créées pendant les essais sur le terrain et comment elles ont aidé le processus d'apprentissage.

Lors d'essais pilotes avec des écoles européennes, les participants ont d'abord été appelés à se familiariser avec la **plateforme de génération d'expositions** et à suivre les séquences pédagogiques pour créer leurs propres expositions virtuelles. Sur la base d'une compilation des expériences acquises par le partenariat, nous fournissons quelques exemples de ces expositions créées et expliquons comment elles ont aidé le processus d'apprentissage. Nous présentons également quelques conseils et recommandations afin de vous aider à faciliter la création d'une exposition dans votre propre classe.

Avant de commencer :

- Laissez les élèves décider du sujet
- Répartissez les élèves en groupes
- Expliquez l'objectif de la tâche

Les tests sur le terrain ont montré que les élèves ont tendance à proposer des sujets intéressants et à aborder le sujet d'apprentissage en question sous différents points de vue. Le fait de décider du sujet maintient également leur intérêt et les engage davantage dans le processus d'apprentissage. Le travail en équipe a favorisé la communication et les compétences sociales, car les élèves ont dû prendre des décisions tout au long du processus. Avant de lancer l'exposition, le processus de création et la division du travail, il est toujours important d'expliquer aux élèves que leurs expositions seront sur une

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

plateforme accessible au public. Les élèves qui en ont été informés étaient motivés et ont mieux travaillé.

Pendant le processus de création de l'exposition

- Observez vos élèves
- Testez leurs connaissances et leurs compétences de manière subtile
- Favorisez les tâches de résolution de problèmes

Lors de la création, les enseignants qui ont assumé le rôle de facilitateur et non celui de leader, ont rapporté de meilleurs résultats concernant le processus d'apprentissage. Les élèves ont pris des responsabilités et ont trouvé des solutions créatives, afin d'exprimer leurs pensées et de servir leurs objectifs. Il est recommandé aux enseignants de se promener dans la classe et d'observer la façon dont leurs élèves coopèrent entre eux et essaient d'initier des discussions ouvertes liées au sujet traité.

Présentation de l'exposition

- Évaluation de leurs connaissances
- Intersubjectivité et continuité

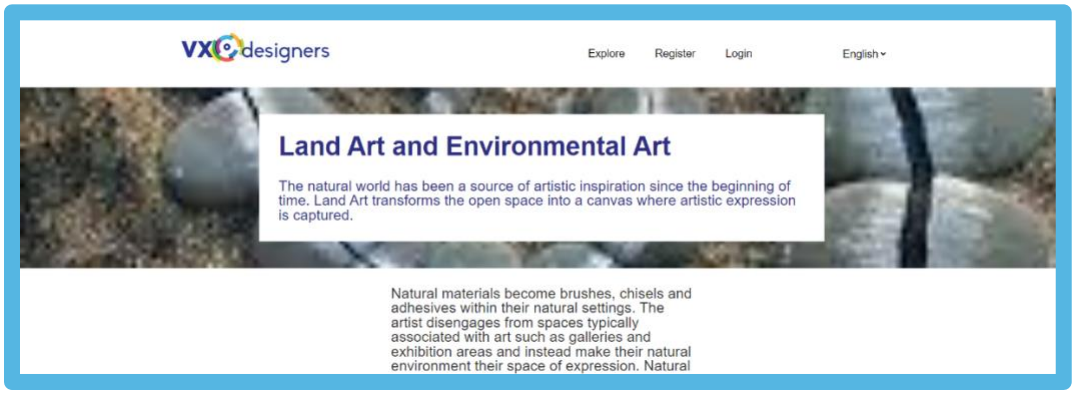
La présentation d'une exposition est considérée comme donnant aux étudiants le sentiment qu'ils ont un rôle plus actif dans l'apprentissage et nos pilotes ont indiqué une plus grande concentration sur les informations clés, ce qui a permis

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

une meilleure compréhension du sujet. La présentation d'une exposition peut servir d'outil d'évaluation pour la réalisation des objectifs d'apprentissage clés et donner aux étudiants les moyens d'agir.

En outre, en tant qu'éducateurs, vous créez des interconnexions entre les différentes matières, ce qui aide les élèves à acquérir des connaissances plus complètes et plus actives qui sont interdisciplinaires. Par exemple, dans l'exposition "Land Art and Environmental Art" créée par des étudiants grecs, ceux-ci ont eu l'occasion de concevoir un projet artistique afin de parler de la durabilité d'un point de vue créatif (accès ici : https://generator.vxdesigners.eu/exhibitions/191)



La création d'expositions est un outil qui facilite le processus d'apprentissage et favorise l'apprentissage autonome. Les élèves sont responsables du moulage et sont encouragés à résoudre de manière créative tout problème pouvant survenir tout au long du processus et à améliorer leur esprit critique. Et n'oubliez pas que c'est en forgeant qu'on devient forgeron, alors essayez et essayez encore !

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

2.5 Recommandations et bonnes pratiques pour l'intégration des méthodologies VX Designers dans les classes de l'enseignement secondaire

Étant donné que les ressources VX Designers peuvent être utilisées à différentes fins - exercices en classe, évaluations, révisions de contenu, etc. - nous vous recommandons de consulter les Séquences Pédagogiques au préalable afin de planifier correctement leur introduction dans la classe. Trouvez le meilleur moment pour les inclure dans vos ressources pédagogiques, pour compléter ou introduire un sujet spécifique par le biais d'exercices dynamiques qui encouragent la pensée critique.

Conseils aux enseignants pour intégrer les séquences et les expositions de VX Designers :

Avant la session :

- Si c'est la première fois que vous utilisez la plateforme du générateur d'expositions, prenez le temps d'apprendre ses fonctions et opérations de base et de vous familiariser avec les différentes sections.
- Créez un compte de professeur et un compte de classe : dans le **Guide de l'utilisateur pour la création d'expositions virtuelles**, vous trouverez un **tutoriel technique** avec tous les détails pour le faire.
- Si c'est la première fois que votre classe utilise la plateforme, réservez du temps pour offrir un tutoriel rapide et pour tester les outils.
- Lisez les séquences et les expositions à l'avance au cas où il y aurait des actions préalables spécifiques et préparer le matériel nécessaire.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

- Si vos élèves doivent créer une exposition, il est bon de télécharger du matériel (graphiques, images, etc.) qu'ils pourront utiliser comme exemple et comme point de départ.

Pendant la session :

- Il est préférable que chaque élève dispose d'un ordinateur ou d'un appareil mobile, afin qu'ils puissent travailler ensemble dans la même exposition de manière collaborative.
- Soyez prudent lorsque vous créez des groupes de travail et des tâches, assurez-vous que chacun a une tâche et participe activement.
- Si la séquence est un exercice de classe, surveillez le groupe et guidez-le tout au long du processus. N'oubliez pas que vous pouvez voir les expositions depuis votre propre ordinateur et réviser le travail en cours.
- C'est une bonne idée d'utiliser la plateforme pendant un exercice avant de l'utiliser comme évaluation. Cela permet de s'assurer que les élèves connaissent le fonctionnement de la plateforme.

Après la session :

- Si votre classe crée une nouvelle exposition, veillez à la réviser et à la rendre PUBLIQUE afin qu'elle soit visible par tous les utilisateurs.
- N'oubliez pas de créditer les auteurs du matériel utilisé.
- Nous vous recommandons de demander à la classe de réfléchir à la session : qu'ont-ils appris, ont-ils aimé la session, le matériel et l'évaluation ? Cela vous aidera à améliorer l'utilisation des outils VX Designers.
- Les sondages de satisfaction sont un autre moyen de recueillir le feedback. Vous pouvez facilement en créer un et analyser les résultats.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

2.6 Co-création à l'aide de la plateforme de génération d'expositions VX Designers

La co-création, souvent comprise comme le processus de création en groupe ou de collaboration sur un projet, est un élément important du processus éducatif. Elle apprend aux étudiants comment travailler en groupe de manière efficace et organisée. La plateforme de génération d'expositions VX Designers a été conçue de manière à permettre aux enseignants et aux étudiants de collaborer sur un projet, quel qu'il soit, étape par étape.

La première étape de la création d'une exposition doit être effectuée par l'enseignant - c'est lui qui donne le coup d'envoi du processus en créant des collections et des expositions vides, en les attribuant et en générant un code qu'il donnera ensuite aux élèves pour y accéder. Les élèves peuvent ensuite remplir leur collection et leur exposition avec du matériel intéressant.

Sans aucun doute, la collection est un terrain de jeu pour l'esprit et une carte pour les étudiants - choisissant parmi les possibilités presque infinies d'œuvres d'art de la base de données Europeana et de leurs propres ressources, ils peuvent sélectionner les photos qui correspondent le mieux à leur idée et au sujet choisi, pour ensuite créer leurs expositions. La mise en page des collections sur le site Web a été conçue de manière non invasive afin de donner à l'utilisateur un espace d'inspiration : la grille composée de trois colonnes présente les éléments de la collection des élèves avec des bords arrondis, sur un fond bleu pastel qui aide

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

les utilisateurs à se concentrer.

Ensuite, il est temps de créer une exposition. Les utilisateurs peuvent choisir parmi quatre types de contenu : un titre, un texte, une image ou une vidéo. Si les images doivent figurer dans la collection pour être utilisées dans l'exposition, le texte, le titre et les vidéos sont une question de choix des utilisateurs. Tous les éléments peuvent être supprimés ou modifiés, selon le désir et les idées des utilisateurs. Une fois l'exposition publiée, elle ne peut plus être modifiée, mais un simple glissement vers la gauche dans la partie "Visibilité" des paramètres suffit - l'utilisateur peut à nouveau tout changer !

Cette polyvalence - à tous les niveaux - de la plateforme est ce qui a été le principal point d'intérêt des organisations qui ont testé notre plateforme. Quel que soit le sujet de l'exposition, les possibilités de la plateforme sont suffisamment grandes, tout comme la base de données Europeana, pour répondre à vos attentes. Grâce à l'aspect co-création de la plateforme VX Designers Exhibition Generator, les étudiants peuvent éditer leurs expositions et travailler ensemble sur une exposition. Cette fonctionnalité leur apporte l'aspect brainstorming, mais leur apprend aussi à faire correspondre leur contenu au style de l'exposition, à rédiger ensemble leurs diapositives, et à réfléchir ensemble aux titres. Cette fonctionnalité peut sembler banale mais est en fait extrêmement utile en termes de travail en groupe et sera, sans aucun doute, un atout important dans les futurs projets professionnels. Ainsi, la plateforme peut être une excellente solution pour les organisations dont le champ d'action

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

principal est l'informatique, mais aussi l'acquisition d'une seconde langue, et bien d'autres encore.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

CHAPITRE 3 :

30 SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

HISTOIRE

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Événement historique

Du Moyen Âge à la Renaissance par l'art - Une introduction

Description	Cette activité sert de leçon d'introduction à la période de la Renaissance en Europe.
Objectifs d'apprentissage	Les élèves seront capables de : • distinguer visuellement l'art produit au Moyen Âge et celui de la Renaissance. • comprendre comment et pourquoi toutes les formes d'art (littérature, peinture, musique) ont connu une "renaissance" durant cette période. • décrire les caractéristiques de la Renaissance.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Arts, Histoire de l'art, Histoire, Philosophie
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Sauvegardez électroniquement les photos des peintures mentionnées ci-dessous. Rassemblez des photos de peintures d'autres époques (surréalisme, pop art, expressionnisme, impressionnisme).
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les étudiants doivent avoir étudié l'histoire du Moyen Âge.
Âge des élèves	Étudiants du secondaire (13-14 ans)
Durée	40 minutes
Niveau de difficulté	Faible

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Format de la séquence	Introduction
Description des tâches étape par étape	**Étape 1 :** Introduction aux peintures de la Renaissance et réflexion **Étape 2 :** Découverte des différences entre l'art du Moyen Âge et de la Renaissance **Étape 3 :** Révision et évaluation de la compréhension et des connaissances acquises par les élèves.
Activités d'évaluation	1. Trier les pièces d'art à l'aide de Google Jamboard

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (10 minutes) :

Avant d'apprendre les particularités de la période de la Renaissance et après avoir suivi des cours sur le Moyen Âge, les élèves seront initiés par le professeur à quelques peintures célèbres de la période de la Renaissance.

Tableaux d'artistes :

- Botticelli - "La naissance de Vénus" 1486, "Primavera" 1482,
- De Vinci - "La Cène" 1498, "La Dame à l'hermine" 1489
- Rafaello - "L'École d'Athènes" 1509-1511, "Le Triomphe de Galatée" 1512

L'enseignant demande ensuite aux élèves de décrire leurs pensées et leurs sentiments en observant les peintures.

ÉTAPE 2 (15-20 minutes) :

Après une brève discussion, l'enseignant montre des peintures du **Moyen Âge** ("Lamentation - La Montagne du Christ" 1306 de Giotto di Bondone ; "L'Allégorie du bon et du mauvais gouvernement" 1338-1339 d'Ambrogio Lorenzetti) et de la **Renaissance** ("La Naissance de Vénus" 1486 de Botticelli ; "L'École d'Athènes"

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

1509-1511 de Rafaello) et demande aux élèves de comparer et de contraster les deux en groupes de 3-4 personnes (selon la taille de la classe).

Les questions directrices suivantes sont posées aux élèves pour qu'ils y répondent au sein de leurs groupes, d'abord en comparant les tableaux susmentionnés et en cherchant plus d'informations sur le Web.

- Quelles sont les matières principales des peintures de chaque période ?
- Quels types de couleurs identifiez-vous dans chaque série de peintures ? (claires, foncées, vives, monochromes)
- Quelles scènes sont représentées ?
- Comment les peintures de la Renaissance représentent-elles la religion par rapport au Moyen Âge ?
- Comment pensez-vous que ces scènes sont liées à la vie des gens de l'époque ?

L'enseignant demande aux élèves de partager leurs réponses et leurs réflexions avec l'ensemble de la classe et suscite une discussion sur les caractéristiques, les principales croyances et les symbolismes des deux périodes.

Activités d'évaluation (15 minutes) :

Étape 1 (2 minutes) : L'enseignant rassemble et montre aux élèves un mélange de peintures de différentes époques, dont la Renaissance et le Moyen Âge.

Étape 2 (7 minutes) : Les élèves doivent ensuite classer les peintures dans leurs groupes respectifs en fonction de l'époque à laquelle elles appartiennent : Renaissance, Moyen Âge ou Autre. Pour ce faire, ils peuvent utiliser des images imprimées ou le Google Jamboard.

Étape 3 (6 minutes) : Une fois qu'ils ont classé les tableaux dans les trois catégories, les groupes devront "défendre" leurs choix en expliquant pourquoi ils les ont placés dans chaque catégorie.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Retour sur les événements "charnières" de la Seconde Guerre mondiale

Description	Cette activité intervient une fois que les élèves ont reçu un enseignement sur la Seconde Guerre mondiale. Cette leçon a pour but de donner aux élèves une révision de la Seconde Guerre mondiale et d'approfondir leur compréhension des événements qui ont conduit à cette guerre.
Objectifs d'apprentissage	Les étudiants seront capables de : • reconnaître les événements qui ont conduit à la Seconde Guerre mondiale • évaluer la logique des décisions prises par les principaux acteurs au début de la Seconde Guerre mondiale • créer une infographie expliquant les événements clés qui ont conduit à la Seconde Guerre mondiale, avec une brève justification.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Histoire
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Toutes les leçons sur la Seconde Guerre mondiale auraient dû être données
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les élèves doivent avoir une bonne connaissance des principaux événements de la Seconde Guerre mondiale, des principaux acteurs et de la façon dont la guerre s'est poursuivie après ces événements.
Âge des élèves	Étudiants du secondaire (13-14 ans)
Durée	40 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Format de la séquence	Révision
Description étape par étape des tâches	**Étape 1 :** Création d'une toile d'araignée sur les événements "charnières" de la guerre. **Étape 2 :** Création de story-boards à 3 panneaux. **Étape 3 :** Présentation en classe des story-boards à 3 panneaux et analyse de l'événement marquant.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	2. PC ou ordinateur portable, papier A3 et marqueurs (pour les toiles d'araignée et les storyboards), version imprimée de cette séquence pédagogique

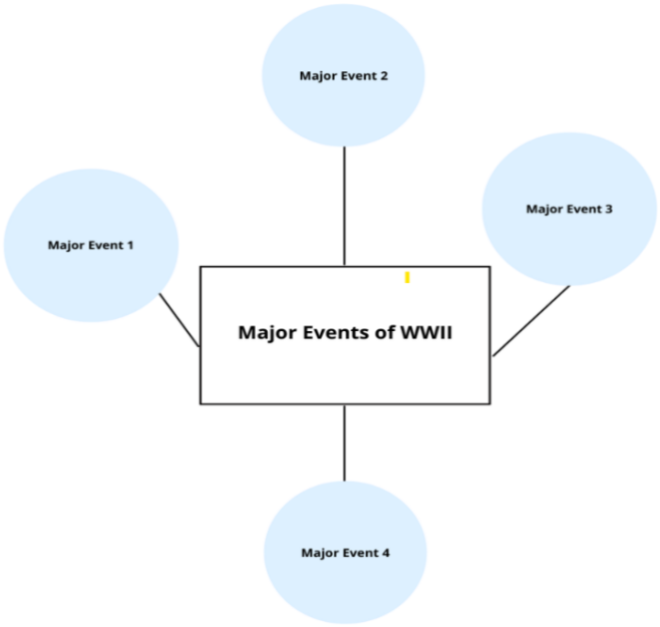
DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (10 minutes) :

L'enseignant divise les élèves en équipes de 3-4 personnes.

Dans leurs équipes, les étudiants doivent créer une carte en araignée qui comprend 4 des événements les plus importants ou "points charnières" de la Seconde Guerre mondiale.

L'enseignant peut utiliser la définition suivante pour un "événement charnière" : Un événement charnière est une décision, une action ou un changement qui a un impact considérable sur la direction ou le résultat d'une situation.



Exemple d'une toile d'araignée

Exemples d'événements "charnières" pouvant être utilisés par les élèves :

- La bataille de Stalingrad
- La bataille de Koursk

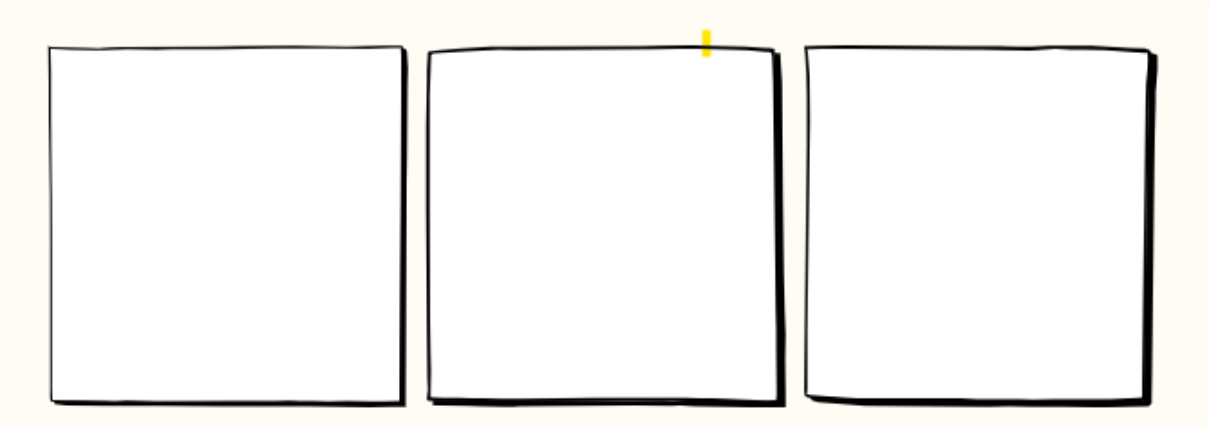
Ce projet #VXdesigners est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE. Son contenu reflète les opinions des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

- Le jour du débarquement
- Opération Mincemeat
- La bataille de Midway
- Le projet Manhattan
- L'utilisation de la bombe atomique
- Tentatives d'assassinat ratées contre Hitler

ÉTAPE 2 (20 minutes) :

Une fois que les élèves ont créé leur toile d'araignée, ils peuvent maintenant passer à la création d'un story-board à trois panneaux (n'hésitez pas à redimensionner ce document en format A4) :



Les élèves sont invités à choisir l'un des quatre événements qui ont contribué au début de la Seconde Guerre mondiale. À l'intérieur de chacun des panneaux, ils doivent répondre aux questions suivantes sous la forme d'images accompagnées de courtes légendes.

1. Quel était l'événement ?
2. Quel a été le résultat de l'événement ?
3. Comment cet événement a-t-il changé le cours de l'histoire ?

* L'enseignant doit essayer d'encourager les élèves à choisir des événements différents pour leur storyboard.

ÉTAPE 3 (15 minutes) :

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Les élèves présentent devant toute la classe les story-boards créés par leurs groupes et expliquent leur choix de l'événement "charnière" qu'ils ont choisi et analysent comment cet événement a influencé le cours de la guerre et par la suite le cours de l'histoire en général.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Architectes et designers éminents - Antoni Gaudí

Description	Cette activité vise à familiariser les élèves avec la vie et les productions créatives d'architectes éminents des XIXe, XXe et XXIe siècles, à l'exemple d'Antoni Gaudí. L'objectif de cette séquence est de développer une attitude créative et réfléchie envers soi-même et le monde, ainsi que des valeurs esthétiques, éthiques et autres ; de stimuler l'activité intellectuelle, de façonner des attitudes créatives en apprenant à connaître des œuvres d'art exceptionnelles ; de développer l'aptitude à l'observation perspicace et sensible.
Objectifs d'apprentissage	L'élève sera capable de : ▪ connaître la vie et l'œuvre d'Antoni Gaudí en tant qu'exemple d'architectes exceptionnels et de concepteurs choisis dans le contexte de leur époque ▪ acquérir la connaissance des concepts de base liés au design et à la composition spatiale ▪ développer la capacité d'utiliser consciemment des moyens d'expression pour concevoir des solutions spatiales ▪ rechercher et utiliser avec précision les éléments prêts à l'emploi de l'agencement de l'espace : mobilier, éclairage, systèmes d'exposition, décoratifs, etc. ▪ développer les compétences de la pensée créative dans la création de projets ▪ trouver des inspirations diverses : de la nature, de l'imagination, du patrimoine culturel mondial ● d'utiliser les connaissances et les compétences acquises de manière créative.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Art, Histoire, Sciences sociales

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	L'enseignant devrait : ▪ décider du choix des noms d'architectes et de designers à partir de la structure présentée sur Antoni Gaudí (quelques suggestions : Charles Rennie Mackintosh, Le Corbusier, Frank LIoyd Wright, Charles et Rey Eames, Verner Panton, Arno Jacobsen, Alvar Aalto, Philippe Starck, Zaha Hadid) rassembler les photos qui seront utilisées
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les étudiants doivent avoir une connaissance de base du contexte historique des époques dans lesquelles ont vécu les architectes et les designers présentés, ainsi que des connaissances sur l'histoire de l'art.
Âge des élèves	Étudiants du secondaire (art) (16 -17 ans)
Durée	90 minutes (2 x 45)
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Appréciation / Evaluation
Matériel nécessaire (le cas échéant)	PC ou ordinateur portable, projecteur, peintures/photos de haute qualité sauvegardées ou montrées en ligne.
Description des tâches étape par étape	**Étape 1 :** Dans quel milieu Gaudí a-t-il travaillé ? **Étape 2 :** Architecture et urbanisme **Étape 3 :** Inspirations organiques **Étape 4 :** Barcelone - pour les touristes ou les habitants ? **Étape 5 :** Devoirs

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

Le concept de la séquence est basé sur quatre étapes thématiques. Dans chacune d'entre elles, l'enseignant attire l'attention sur un aspect différent du

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

travail de l'artiste, permettant ainsi aux élèves d'avoir un contact plus profond avec ses œuvres.

La séquence introduit principalement les idées et le caractère unique de l'art de Gaudí, mais elle va également au-delà des descriptions de base et le place dans le contexte plus large de la culture, de l'art et de l'architecture en Europe. Les élèves doivent se concentrer sur les contextes de l'œuvre de Gaudí, sur les questions et les doutes qui peuvent surgir, mais ils doivent aussi explorer le phénomène de Barcelone : la ville où Gaudí a opéré et les sources historiques de son inspiration. Au terme du cours, les élèves seront en mesure d'examiner l'héritage contemporain de l'artiste et ce qu'ils peuvent apprendre de lui aujourd'hui.

ÉTAPE 1 (20 minutes) :

Dans quel milieu Gaudí a-t-il travaillé ?

Le premier fil conducteur de la leçon est consacré principalement au contexte de l'œuvre de Gaudí : le développement urbain de la ville, la Catalogne et les conflits culturels qui ont eu lieu dans cette région. Il s'agit d'un point de départ pour parler de l'intemporalité de Gaudí en tant que créateur.

L'éducateur pose les questions suivantes aux élèves et leur demande d'écrire leurs premières réponses individuellement :

- Que savent-ils de la situation historique et politique de Barcelone et de la Catalogne à la fin du XIXe et au début du XXe siècle ?
- A quoi ressemblent les villes et l'architecture à cette époque ?

L'éducateur divise les élèves en groupes de 3-4 personnes (selon la taille de la classe) et leur demande de discuter de leurs réponses individuelles en équipe.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 2 (25 minutes) :

Antoni Gaudí - Architecture et urbanisme

Au cours de cette étape, les élèves apprendront à connaître Gaudí en tant que concepteur de formes utilitaires et en tant qu'architecte. Ils se familiariseront avec les œuvres les plus importantes de son œuvre.

L'éducateur présente des photos des œuvres les plus importantes et les plus intéressantes d'Antoni Gaudi et les élèves sont invités à dresser une liste (individuellement en prenant des notes) de ces œuvres :

- les traits les plus caractéristiques de son art
- les caractéristiques les plus originales de son art
- les éléments les plus intéressants de son art
- les matériaux utilisés par l'architecte
- quels sont les éléments d'expression artistique utilisés par l'architecte

ÉTAPE 3 (30 minutes) :

Inspirations organiques

Cette étape vise à montrer les similitudes entre les créations de la nature et les idées des architectes. Elle leur permettra de voir la relation entre l'art et la nature, tout en rapprochant la richesse des formes et des couleurs de la nature.

L'enseignant invite à la discussion, qui est modérée afin d'atteindre les objectifs suivants :

- transmettre aux étudiants les connaissances et les compétences liées aux moyens de base de l'expression artistique dans la création de l'espace
- acquérir la connaissance des concepts de base liés au design et à la composition spatiale

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

- développer la capacité d'utiliser consciemment les moyens d'expression dans la conception de solutions spatiales
- développer leur dessin en s'inspirant de diverses sources : de la nature, de l'imagination, du patrimoine culturel mondial.

Les étudiants sont invités à trouver les meilleurs exemples de l'œuvre d'Antioni Gaudi illustrant les thèmes énumérés ci-dessus. Ils doivent être capables d'indiquer pourquoi ils ont choisi ces exemples spécifiques.

ÉTAPE 4 (10 minutes) :

Barcelone - pour les touristes ou les habitants ?

La dernière étape concerne la Catalogne, Barcelone et, plus généralement, l'espace urbain traité comme une destination touristique. Le moment où des bâtiments et des paysages urbains entiers cessent d'être des espaces utilisés principalement par les résidents pour devenir des espaces touristiques est un énorme défi pour les villes contemporaines.

Cette étape vise à introduire le concept de **gentrification** et une discussion commune sur la manière dont le patrimoine culturel et les monuments influencent le développement du tourisme et modifient ainsi le fonctionnement de la ville.

ÉTAPE 5 (5 minutes):

Devoirs/tâches (à choisir individuellement)

APRÈS LA PREMIÈRE LEÇON:

- préparer une présentation informatique (ou un tableau de démonstration) sur une œuvre de Gaudi sélectionnée ou préférée, en expliquant pourquoi ils ont choisi ces œuvres

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

APRÈS LA DEUXIÈME LEÇON :

- concevoir des éléments d'ameublement intérieur (par exemple, lampes/verre teinté) inspirés par l'œuvre de Gaudi ou par les motifs locaux/nationaux

ou

- créer trois croquis d'éléments intérieurs inspirés des formes organiques choisies par les apprenants

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Religions monothéistes

Description	Cette activité a pour but de faire un tour d'horizon historique des religions abrahamiques, traditionnellement considérées comme les plus anciennes religions monothéistes du monde.
Objectifs d'apprentissage	• Comprendre le contexte dans lequel ces religions monothéistes sont apparues. • Réfléchir aux différences et aux similitudes de ces trois religions : Le judaïsme, le christianisme et l'islam. • Faire des recherches et argumenter sur les religions et leurs caractéristiques.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Histoire, religion
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Ce cours peut être fait dans le cadre des cours d'histoire en étudiant l'ancienne Mésopotamie. Les enseignants doivent fournir des sources de recherche aux élèves.
Âge des élèves	13-14 ans
Durée	90 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Introduction + devoirs
Description des tâches étape par étape	1. Introduction au contexte et aux trois religions 2. Choix d'une ou de plusieurs religions 3. Recherche individuelle 4. Discussion de groupe 5. Attribution des devoirs

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Activités d'évaluation	• Recherche sur une des religions • Création de l'exposition Présentation
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Ordinateur avec Internet 3. Papier ou carton

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (20 Minutes) :

Dans cette étape, l'éducateur présente la matière et le contexte dans lequel les religions ont été créées. Cette introduction peut commencer par une interrogation des élèves sur les nouvelles récentes qu'ils peuvent connaître sur cette matière, afin de mettre en évidence l'importance des religions à l'heure actuelle.

L'éducateur présente les trois principales religions monothéistes ayant leurs racines dans l'histoire d'Abraham : le judaïsme, le christianisme et l'islam.

ÉTAPE 2 (10 minutes) :

Chaque élève choisit une des religions sur laquelle il va faire des recherches, en divisant la classe de manière égale entre les trois religions.

ÉTAPE 3 (30 minutes) :

Les élèves répondent individuellement aux mêmes questions sur les religions :

Histoire :

Début : Fondateur, date de création, rôle d'Abraham, expansion...

Principes : Description, caractéristiques, livre saint, fêtes, comment sont appelés leurs pratiquants et où ils se réunissent.

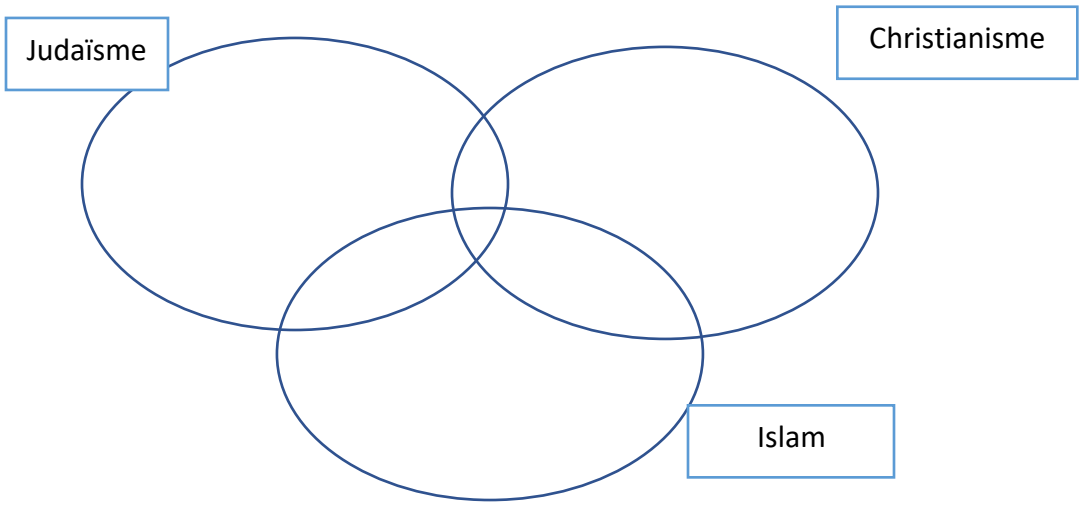
Symboles.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 4 (25 Minutes) :

Après le premier devoir, l'éducateur forme des groupes de trois élèves, en mélangeant les trois religions. Les élèves doivent comparer et opposer les trois religions en écrivant dans un diagramme:



ÉTAPE 5 (5 Minutes) :

Le devoir consiste à comparer les religions par groupes à travers l'art :

Explorez les icônes de l'époque byzantine, l'art de la Renaissance et l'architecture gothique pour étudier le christianisme. L'art des survivants de l'Holocauste est un moment important de l'histoire du judaïsme. Art islamique : principalement géométrique ou abstrait plutôt que figuratif.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Découvrir et comprendre la photographie

"Mort d'un soldat républicain / Mort d'un milicien" de Robert Capa (5 septembre 1936).

Description	Les élèves de l'enseignement secondaire ont étudié le conflit révolutionnaire en Espagne. Suite à l'étude de cette guerre civile, les apprenants découvrent et tentent de comprendre la photographie "Mort d'un soldat républicain" de Robert Capa (5 septembre 1936). La photo présente le soldat au moment exact de sa mort lors de la bataille de Cerro Muriano pendant la guerre civile espagnole (1936-1939).
Objectifs d'apprentissage	• replacer les événements historiques étudiés en classe dans le contexte de la vie réelle, avec des personnes et des événements réels que l'on peut voir sur les photos. • analyser la photo sur le plan historique, mais aussi visuel. • sensibiliser aux dangers de la guerre qui semblait autrefois omniprésente et inévitable et qui, dans le monde d'aujourd'hui, est en quelque sorte romantisée par les films et idolâtrée par les joueurs/faiseurs de jeux et en général par la culture pop.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Guerre civile espagnole
Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	Parlez à votre classe de la guerre civile espagnole pour replacer la photo dans son contexte. Assurez-vous que vous pouvez montrer la photo sur un projecteur ou distribuer des copies. Nous vous recommandons toutefois de disposer de la version agrandie de la photo sur un projecteur ou sur l'écran de votre ordinateur afin de pouvoir zoomer et dézoomer et de ne manquer aucun détail important.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Découvrez la guerre civile espagnole. Réfléchissez à la façon dont la guerre est perçue dans la culture populaire. Comment est-elle présentée ? Et les victimes de la guerre - avez-vous remarqué que nous parlons plus souvent des héros que des victimes de la guerre ? Comment cela se fait-il ? Connaissez-vous des chansons de guerre ? Connaissez-vous le contexte de la guerre civile espagnole ? Savez-vous ce qu'est une guerre civile ?
Âge des étudiants	15-18 ans
Durée	50 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Bilan/évaluation
Activités d'évaluation	1. Premières propositions : qu'est-ce que cette photo ? 2. Contextualisez la photo. Le journalisme de guerre est-il éthique ? Idolâtrie et romantisation de la guerre par la culture pop - les représentations de la guerre et le rôle des journalistes de guerre.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	4. Un projecteur ou un ordinateur pour montrer la photo à vos élèves 5. Des copies imprimées de la photo

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1:

Les élèves regardent d'abord la photo, mais on ne leur donne ni le titre ni l'auteur. Ils notent leurs idées sur ce que cette photo peut représenter. Ils peuvent noter leurs idées et en parler par deux, en partageant leurs interprétations. Il peut ensuite être intéressant de comparer les interprétations des élèves avec la photo réelle et de voir s'ils avaient raison. Donnez-leur environ

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

5 à 8 minutes pour discuter de la photo, et rappelez-leur de faire attention aux détails. Vérifiez s'ils voient réellement la mort d'un être humain sur cette photo, et si cela leur paraît tragique. Comment voient-ils la mort de nos jours, que signifie-t-elle pour les jeunes d'aujourd'hui ?

ÉTAPE 2: LES ASPECTS ÉTHIQUES DU JOURNALISME DE GUERRE. LA NEUTRALITÉ JOURNALISTIQUE EXISTE-T-ELLE ?

Contextualisez la photo en donnant aux élèves quelques informations essentielles sur cet événement historique. Ensuite, essayez d'ouvrir un dialogue sur la guerre civile espagnole. Vous pouvez demander si cette guerre était inévitable et si c'est le cas dans d'autres situations (guerres, révolutions). Vous pourrez ensuite parler du journalisme de guerre et de son importance dans le contexte historique et culturel.

Vous pouvez vous interroger sur l'aspect réaliste de cette photo et d'autres photos célèbres (*V-J Day in Times Square* d'Alfred Eisenstaedt, ou *Afghan Girl* de Steve McCurry). Depuis les années 1970, les doutes sur l'authenticité de cette photo sont de plus en plus nombreux. C'est précisément en 1975 avec la publication du livre *The First Casualty. From the Crimea to Vietnam: The War Correspondent as Hero, Propagandist, and Myth Maker* du journaliste Philip Knightley que les doutes et les théories apparaissent. Knightley présente les origines du journalisme de guerre ainsi que leurs (pas toujours) meilleures pratiques. Même si le travail de Capa n'y est mentionné qu'à titre anecdotique, cela suffit à faire douter les spectateurs de son authenticité, et d'autre part à provoquer une vague de rage de la part des fans du travail de Capa, ainsi que de son biographe et de la famille de Capa. Certains critiques de l'œuvre de Capa disent qu'il s'agit d'un simple montage, ou que la scène a été mise en scène.

Cela change-t-il la façon dont vous regardez la photo ?

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Compte tenu des informations ci-dessus, regardez attentivement la photo du Soldat qui tombe et analysez ses principaux éléments. Y en a-t-il qui vous font douter de la crédibilité de la photo ? Ou peut-être, selon vous, la photo est-elle extrêmement réaliste ? Si oui, qu'est-ce qui vous fait penser cela ?

Essayez de zoomer sur les éléments présentés dans l'image.

Le journalisme de guerre est un type particulier de journalisme. **Pensez-vous que les journalistes de guerre peuvent rester impartiaux et en quelque sorte séparer leur travail des aspects émotionnels des événements qu'ils documentent ?** Que pensez-vous de la neutralité journalistique ? Est-il possible de rester neutre face à la douleur et à la souffrance d'autrui ? Capa, en prenant la photo d'un soldat républicain mourant, a-t-il fait l'apologie du nationalisme triomphant de Franco, ou a-t-il plutôt fait preuve de compassion pour les républicains et leur dévouement ? (après les suppositions des élèves, présentez-leur l'histoire en précisant que la photo a été publiée dans Vu, magazine français, le 23 septembre 1936 et dans le magazine LIFE, le 12 juillet 1937, faisant de cette photo un symbole de la guerre civile espagnole et l'une des photos de guerre les plus célèbres des temps modernes).

Les photos mentionnées dans ce paragraphe sont liées aux guerres dans le monde. **Pensez-vous que le journalisme de guerre soit éthique ?** Vous pouvez également accentuer l'importance du travail de Robert Capa pour le journalisme de guerre moderne et réfléchir à la façon dont cette profession a changé au fil des ans, y compris le problème croissant du manque d'authenticité provoqué par l'apparition et le développement de programmes comme Photoshop et en général les compétences visuelles/technologiques des photographes d'aujourd'hui. Avec tous les filtres et toutes les altérations, peut-on vraiment croire à la photographie en 2022 ?

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 3. IDOLÂTRIE ET ROMANTISME DE LA GUERRE PAR LA CULTURE POP - LES REPRÉSENTATIONS DE LA GUERRE ET LE RÔLE DES JOURNALISTES DE GUERRE.

Idolâtrie et romantisme de la guerre par la culture pop. Le rôle d'un journaliste de guerre. **Discutez-en**. Pourquoi parle-t-on plus souvent des héros de guerre que des victimes ? Pouvez-vous observer un culte du héros dans votre pays ? Analysez le titre du livre de Philip Knightley, *The First Casualty. From the Crimea to Vietnam : The War Correspondent as Hero, Propagandist, and Myth Maker* (Le correspondant de guerre en tant que héros, propagandiste et créateur de mythe) mentionné à l'étape 2 - que vous apprend-il sur la façon dont la guerre est perçue par la culture moderne ? Pensez-vous que parfois, lorsque nous parlons de la guerre, il est justifié de mentir et de modifier les faits ? Pourquoi ? Pourquoi pas ? Quels héros de guerre connaissez-vous ? Pensez-vous que leur histoire est totalement vraie ou qu'elle a été modifiée pour paraître meilleure et plus intéressante aux yeux de la société ? Comment la culture populaire dépeint-elle les héros de guerre ? Quels héros de guerre romantiques connaissez-vous ? Quels journalistes de guerre connaissez-vous ? Pensez-vous que l'honnêteté et l'authenticité font partie intégrante de cette profession ? Pourquoi ? Pourquoi pas ?

Pendant (ou après) cet exercice, vous pouvez montrer à vos élèves certaines représentations de la culture pop de divers conflits et guerres, ou des œuvres d'art inspirées par la guerre (*Gimme Shelter* des Rolling Stones, *Inglorious Basterds* de Quentin Tarantino, *Holiday in Cambodia* des Dead Kennedys, *MCMXIV* de Philip Larkin, *Guernica* de Pablo Picasso). Quelles sont les principales différences que vous voyez entre la façon dont les artistes présentent la guerre et la façon dont les journalistes de guerre le font ? Pourquoi ? Est-ce toujours le cas ?

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

L'histoire en BD

Description	Si la bande dessinée trouve ses racines au 19e siècle, ce genre littéraire prend véritablement son essor en Europe dans les années 1930. Très vite, les scénaristes et dessinateurs de BD s'intéressent à l'histoire. Le genre se diversifie progressivement et devient très populaire auprès du public. Selon certaines sources, plus de 500 bandes dessinées historiques sont publiées chaque année dans le monde francophone. Il s'agit donc d'un moyen supplémentaire et ludique pour les élèves de découvrir des événements historiques de manière de plus en plus précise. De plus, la vertu pédagogique du dessin permet à la BD de jouer un rôle important dans la promotion de l'enseignement de l'histoire. De nombreuses bandes dessinées historiques comprennent une annexe, souvent rédigée par des historiens reconnus, qui fournit des informations sur le contexte historique, en plus de l'histoire elle-même.
Objectifs d'apprentissage	• Découvrir l'Histoire à travers d'autres sources. • Rechercher un événement historique et sa représentation en bande dessinée. • Présenter oralement les résultats de ses recherches.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Histoire et littérature
Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	Introduire le genre de la bande dessinée historique, puis montrer aux élèves un corpus varié de bandes dessinées historiques présentant divers événements.
Conditions préalables / actions préparatoires	Après la présentation théorique, mettez-vous par deux et choisissez un événement historique, une période de

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

pour les élèves	l'histoire ou un personnage historique célèbre et cherchez des bandes dessinées sur le sujet choisi.
Âge des élèves	13-14 ans
Durée	50 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Devoirs/évaluation
Activités d'évaluation	1. Choisissez un sujet 2. Présentez à la classe le sujet choisi et une bande dessinée sur ce thème.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Écran pour la projection d'images et pour les présentations des élèves. 2. Des copies imprimées de la leçon. 3. Éventuellement, des bandes dessinées historiques à feuilleter pour les élèves.

ÉTAPE 1: Introduction (10')

La bande dessinée historique est un genre de bande dessinée qui, comme le roman historique, prend pour toile de fond un épisode (parfois majeur) de l'histoire, auquel elle mêle généralement des événements et des personnages réels et fictifs. Elle a de nombreux représentants dans la bande dessinée franco-belge.

Deuxième catégorie de bande dessinée la plus publiée, avec près de quatre cents nouveaux albums en librairie chaque année, la "bande dessinée historique" n'est pourtant pas une catégorie homogène. De la bande dessinée éducative, destinée à donner aux enfants le goût de l'histoire (avec, par exemple, la collection "L'Histoire de France en bande dessinée" aux éditions Larousse, qui fit un tabac il y a quarante ans), au récit graphique avec point de vue (comme

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Révolution, de Grouazel et Locard, aux éditions Actes Sud), il y a parfois un fossé. En effet, entre la stricte relation des faits historiques et les intrigues romanesques basées sur des faits avérés, la BD historique est un genre multiple et varié qui se décline en dessins réalistes, semi-réalistes ou carrément humoristiques. Toutes les époques sont évoquées. Il existe également de nombreux ouvrages à caractère biographique.

ÉTAPE 2: Les différentes catégories de BD historiques. (25')

La bande dessinée historique est loin d'être un genre homogène. On peut distinguer de nombreuses sous-catégories, notamment :

➔ Les sagas dramatiques

La BD historique classique est souvent constituée d'une série d'albums consacrés aux aventures d'un héros, d'une héroïne ou d'un groupe de héros ancrés dans une époque donnée, qu'elle soit proche ou lointaine (Il était une fois en France - Fabien Nury & Sylvain Vallée, Adèle Blanc-sec - Jacques Tardi).

➔ Les BD humoristiques et/ou fantaisistes

Contrairement aux sagas plus "sérieuses", les bandes dessinées historiques humoristiques sont souvent basées sur des histoires plus courtes et une galerie de personnages comiques. Les situations décrites prennent souvent des libertés avec la véracité historique afin de créer un décalage humoristique, par exemple par le biais d'anachronismes (Astérix, Les Tuniques Bleues, Marzi, etc.)

➔ Les romans graphiques historiques

Contrairement aux BD classiques, les romans graphiques sont plus proches du genre roman. Ils proposent généralement une seule histoire (par opposition à une juxtaposition de plusieurs petites scènes), avec une forte cohérence et unité dans le récit, incluant parfois même une division en chapitres. Les matières abordées dans les romans graphiques sont souvent assez sérieuses, voire

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

intimes. Ils sont principalement destinés à un public adulte et comportent généralement un grand nombre de pages (plus d'une centaine de pages).

Cette définition du roman graphique n'a pas de contours fixes. Mais quelles que soient les caractéristiques qui lui sont attribuées, tant sur le fond que sur la forme, le roman graphique se prête bien à la fiction historique (Maus d'Art Spiegelman, L'Arabe du futur de Riad Sattouf, Persépolis de Marjane Satrapi, etc.)

➔ Les BD biographiques

Les biographies racontées sous forme de bandes dessinées sont aujourd'hui une forme très populaire de BD historique. Souvent bien documentées, ces bandes dessinées biographiques sont souvent fictives. L'éditeur Glénat s'est fait une spécialité des BD biographiques à travers sa collection "Ils ont fait l'Histoire". Dans certains cas, on peut considérer que les mangas historiques appartiennent à cette catégorie. (Olympes de Gouge de Catel, Napoléon, etc.)

Si ces différentes catégories illustrent la richesse du genre littéraire de la bande dessinée historique, dans la pratique, de nombreuses œuvres sont à cheval sur plusieurs catégories : biographique et humoristique, historique et fantastique.... En matière de fiction, tout est permis !

ÉTAPE 3: Choisissez un sujet (15')

Mettez-vous par deux et choisissez un événement historique, une période de l'histoire ou un personnage historique célèbre et cherchez des bandes dessinées sur le sujet choisi.

Vous devrez ensuite présenter le sujet choisi et les bandes dessinées que vous avez trouvées à la classe dans une présentation de 15 minutes avec des illustrations.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

LITTÉRATURE

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Littérature

Devoir sur "Gatsby le magnifique" de F. Scott Fitzgerald.

Description	Cette activité de devoir fait suite aux leçons sur le livre "Gatsby le magnifique" de F. Scott Fitzgerald. Les activités sont centrées sur le concept de "rêve américain" et sur les différences entre les années 1920 et aujourd'hui. Les élèves utiliseront leur esprit critique et leur créativité pour créer une infographie basée sur ces différentes interprétations.
Objectifs d'apprentissage	Les élèves seront capables de : • expliquer le "rêve américain" à travers les yeux des personnages de Gatsby le magnifique. • analyser de façon critique le texte pour trouver les parties qui démontrent l'idée du "rêve américain". • opposer les différentes représentations du "rêve américain" à travers les personnages • généraliser le concept de "rêve américain" à des expériences de la vie réelle.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Littérature anglaise
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Les thèmes clés du roman et notamment le concept de "rêve américain" devraient avoir été enseignés. L'accent devrait être mis sur ce thème, en mentionnant comment et quand l'idée du rêve américain est née et ce qu'elle représentait dans la société des années 1920.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les élèves doivent avoir lu l'ensemble du livre avant ce devoir et doivent avoir une bonne connaissance de ses thèmes (rêve américain, classe) et de son symbolisme (par exemple, la lumière verte sur le quai).
Âge des élèves	Étudiants du secondaire (17-18 ans)

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Durée	40 minutes
Niveau de difficulté	Elevé
Format de la séquence	Devoir
Description des tâches étape par étape	**Étape 1 :** lire un court article sur la transformation du rêve américain**.** **Étape 2 :** analyser le concept de rêve américain à travers les personnages de Gatsby le magnifique. **Étape 3 :** créer une infographie sur les différentes interprétations du rêve américain dans Gatsby le magnifique et dans le monde d'aujourd'hui.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	6. PC ou ordinateur portable, connexion Internet

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE (50 minutes)

ÉTAPE 1 (5 minutes) :

L'éducateur fournit une partie de l'article suivant (de préférence les 3 premiers paragraphes) pour que les élèves le lisent : https://www.nytimes.com/2017/08/04/upshot/the-transformation-of-the-american-dream.html

Après avoir lu l'article, les élèves sont invités à créer un nuage de mots-clés pour le concept de rêve américain en se basant sur ce qu'ils savent de Gatsby le magnifique et de l'article.

Exemple de nuage de mots-clés:

ÉTAPE 2 (15 minutes) :

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Les élèves sont invités à rédiger une définition du "rêve américain" et à répondre aux questions supplémentaires suivantes en utilisant 2 ou 3 citations tirées du livre :

1. Que signifie le rêve américain pour chaque personnage du roman ?
2. Comment les différents personnages essaient-ils de réaliser le rêve américain ?
3. En quoi l'amour de Gatsby pour Daisy est-il une métaphore du rêve américain ?
4. Quelle est la motivation de chaque personnage à réaliser le rêve américain ?
5. Gatsby a-t-il atteint le rêve américain avant la fin du roman ?
6. En quoi la lumière verte sur le quai de Daisy est-elle pertinente pour le rêve américain ?

ÉTAPE 3 (30 minutes) :

Les élèves sont chargés de créer une infographie à l'aide d'outils gratuits disponibles en ligne tels que Canva ou Visme, afin de montrer les différentes interprétations du rêve américain que l'on trouve dans Gatsby le magnifique et dans le monde d'aujourd'hui. Ils peuvent utiliser le nuage de mots-clés qu'ils ont créé et les réponses de l'exercice précédent pour créer leur infographie.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Littérature

Analyse/évaluation de "1984" de George Orwell

Description	Cette activité intervient après que les élèves aient lu et analysé "1984" de George Orwell. L'objectif de cette séquence est d'évaluer les connaissances et la compréhension acquises lors des cours précédents et d'initier un dialogue entre les élèves sur le totalitarisme, la surveillance, la censure et l'importance des valeurs démocratiques en se basant sur l'actualité.
Objectifs d'apprentissage	Les élèves seront capables de : • interpréter les thèmes des peintures à l'aide de citations tirées de "1984" d'Orwell • justifier les raisons de leur choix et le lien avec le livre • revoir les thèmes et le symbolisme du livre en fonction des défis actuels auxquels les sociétés sont confrontées.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Art, littérature, éducation civique
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	• Les leçons sur l'analyse du livre devraient avoir été données. L'éducateur devrait avoir rassemblé les photos des peintures et des citations qui seront utilisées.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les élèves devraient avoir une bonne connaissance de l'intrigue, des thèmes, des personnages et du symbolisme de "1984".
Âge des élèves	Étudiants de l'enseignement secondaire (14 -15 ans)
Durée	45 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Format de la séquence	Bilan / Évaluation
Description des tâches étape par étape	**Étape 1 :** Posez des questions sur les thèmes clés de 1984 et sa pertinence par rapport aux événements actuels. **Étape 2 :** Réfléchissez aux similitudes et aux dissemblances du monde dépeint dans le livre par rapport au présent. **Étape 3 :** Les équipes présentent et justifient leurs paires citation-peinture en fournissant des arguments basés sur les thèmes, le symbolisme, les personnages et l'intrigue du livre. **Étape 4 :** Les élèves revoient leurs réponses initiales aux questions posées au début du cours.
Matériel nécessaire	1. Images imprimées des peintures 7. 2. Citations imprimées

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (5 minutes) :

L'éducateur pose les questions suivantes aux élèves et leur demande d'écrire individuellement leurs premières réponses.

- Comment la différence d'âge entre Julia et Winston affecte-t-elle leur perception des actions de Big Brother et du gouvernement ? Voyez-vous des différences de ce type dans votre propre vie ?
- Comment la technologie est-elle utilisée par Big Brother et le Parti ? Cela vous rappelle-t-il des problèmes technologiques actuels ?
- Comment les personnages subissent-ils un lavage de cerveau dans le roman ? Pensez-vous que ce type de lavage de cerveau peut se produire dans la vie réelle ?

L'éducateur peut également fournir des exemples pour inciter les élèves à réfléchir en mentionnant des événements historiques ou d'actualité.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 2 (10 minutes) :

L'éducateur divise les élèves en groupes de 3 à 4 personnes (en fonction de la taille de la classe) et leur demande de discuter de leurs réponses individuelles au sein de leur équipe.

De plus, l'éducateur invite les élèves à discuter de la similitude ou de la différence entre la réalité dépeinte dans le livre et leur réalité actuelle, en se basant sur les thèmes de la surveillance, de la censure, du totalitarisme et de la liberté des individus.

ÉTAPE 3 (20 minutes) :

Après la discussion, l'éducateur montre différentes peintures et citations du livre aux élèves. Chaque peinture est accompagnée d'une citation tirée du livre.

*On ne dit pas aux élèves dès le début quelles citations correspondent à quelles peintures. L'éducateur peut utiliser ce site Web pour jumeler les peintures et les citations et s'en inspirer.

L'enseignant demande à chaque équipe de choisir une peinture qu'elle aime et d'essayer de trouver la citation qui décrit le mieux la peinture.

Ces questions peuvent servir de guide aux élèves pour associer le tableau qu'ils ont choisi à la citation correspondante :

- Quels symbolismes du livre ont-ils utilisés pour faire le lien entre la citation et le tableau ?
- À quelle scène du livre le tableau leur fait-il penser ?
- Quels personnages pourraient être représentés dans le tableau en question ?

Les élèves sont invités à discuter en équipe et à présenter leur raisonnement en justifiant leur sélection à leurs camarades de classe sur la base des questions ci-

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

dessus et d'autres critères qu'ils auraient pu prendre en compte.

ÉTAPE 4 (10 minutes) :

Après la courte présentation de chaque équipe, l'éducateur demande aux élèves de revoir leurs réponses initiales aux questions qui leur ont été posées au début du cours et demande aux volontaires de partager ce qu'ils ont écrit en classe.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Le script du théâtre

Description	Dans cette activité, les élèves, avec des connaissances de base sur le monde du théâtre et les rôles, écrivent une pièce de théâtre à partir d'une histoire courte
Objectifs d'apprentissage	• Comprendre ce qu'est un script de théâtre. • Être capable d'élaborer un script de théâtre à partir d'une nouvelle
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Littérature, théâtre
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Choisissez une pièce de théâtre qui peut être lue par les élèves en classe, nous vous recommandons cette liste de pièces de théâtre : http://www.kidsinco.com/complete-list-of-playscripts/ Un script imprimé d'une histoire courte pour chaque élève L'éducateur peut présélectionner plusieurs histoires que les élèves choisiront et s'en servir comme point de départ pour rédiger un script. • Une autre option peut consister à travailler avec une histoire inventée par les élèves lors d'une séance précédente.
Âge des élèves	13-14 ans
Durée	80 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Introduction + devoirs

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Description des tâches étape par étape	1. Lecture d'une pièce de théâtre 2. Réflexion sur l'expérience 3. Sélection d'une histoire à scénariser 4. Explication de l'évaluation
Activités d'évaluation	• Rédiger une intrigue • Rédiger une chronologie détaillée • Rédiger les dialogues
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Une version imprimée d'un script court pour chaque élève 1. Ordinateur avec Internet

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (30 Minutes) :

L'éducateur explique l'activité et les élèves s'assoient en cercle, choisissent un personnage avec l'aide de l'éducateur et lisent la pièce ensemble.

Les didascalies, mots en italique qui fournissent des informations supplémentaires au metteur en scène, peuvent être lues par l'éducateur ou par l'un des élèves.

ÉTAPE 2 (15 minutes) :

L'éducateur pose des questions sur l'expérience, telles que : Qu'est-ce qui vous a plu dans la pièce ? Qu'est-ce qui vous a surpris ? En quoi une pièce de théâtre est-elle différente d'un livre, différente de la lecture d'un livre ? Avez-vous été capable de suivre l'histoire ? Était-ce divertissant ?

ÉTAPE 3 (15 minutes) :

L'éducateur partage une liste d'histoires bien connues, comme des contes classiques, et les élèves doivent choisir une des histoires pour créer un scénario.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 4 (20 Minutes) :

L'éducateur explique l'évaluation : écrire un script avec les étapes suivantes :

1. Rédigez l'intrigue : L'intrigue est une suite d'événements successifs, elle peut être écrite avec des puces ou une liste d'actions.
2. Dressez la liste des personnages de l'histoire
3. Rédigez une chronologie, une explication des actions une par une. Divisez l'histoire en actes et en scènes.
4. Rédigez les dialogues : la conversation entre deux ou plusieurs personnages.
5. Rédigez les indications scéniques, révisez les détails, les informations sur les lieux, le temps, etc.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Thésée vs Harry Potter

Description	Thésée, Harry Potter et autres héros littéraires et mythologiques sont des histoires qui reflètent les sociétés. L'archétype du héros est commun à toutes les cultures. Cette séquence pédagogique engage les élèves à la littérature comparée et à la pensée critique
Objectifs d'apprentissage	• Découvrir les personnages de la littérature • Apprendre à comparer des concepts • Améliorer l'esprit critique
Matière(s) correspondante(s) du programme d'études	Arts et psychologie
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Les enseignants devraient présenter Thésée et Harry Potter en classe au cas où les élèves ne les connaîtraient pas. Ils doivent également connaître les différentes étapes du voyage du héros et leur correspondance avec les deux héros
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les élèves doivent avoir une idée générale des deux héros.
Âge des élèves	12-14 ans
Durée	60 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Devoirs
Description des tâches étape par étape	1. Inciter les élèves à s'intéresser à la littérature 2. Présenter le Cercle du Héros de Campbell 3. Présenter l'exemple de Thésée vs Harry Potter. 4. Donner les devoirs

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Activités d'évaluation	• Présentation • Commentaires des camarades de classe
Matériel nécessaire (le cas échéant)	• Connexion Internet, projecteur

ÉTAPE 1 (5 minutes) :

Faites participer les élèves en leur demandant quelles sont les similitudes entre Harry Potter et Thésée.

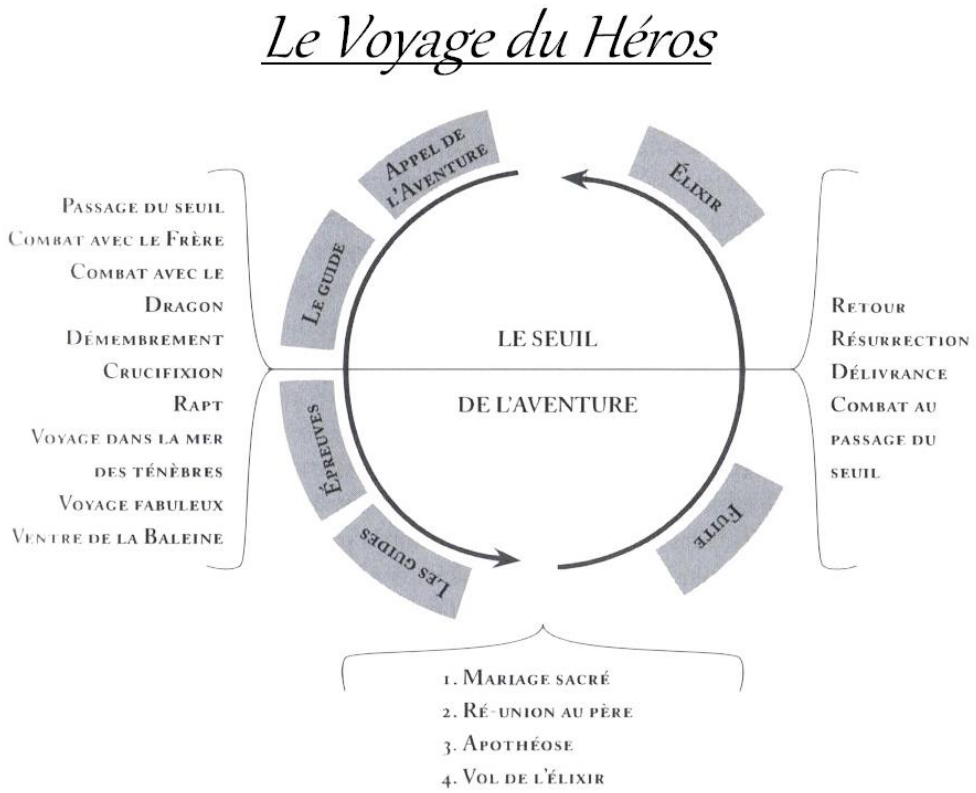
ÉTAPE 2 (15minutes) :

Présentez le voyage du héros de Joseph Campbell. À noter que dans toutes les cultures, il existe des étapes - des épreuves initiatiques - que les héros doivent surmonter pour se racheter eux-mêmes et racheter la société à laquelle ils appartiennent. L'archétype du héros commence toujours par la recherche initiale, se poursuit par l'appel à l'aventure, les épreuves, jusqu'au moment de la victoire, du retour et de la transformation catalytique finale. À travers ce processus, la puissance intemporelle des héros mythiques, que nous rencontrons encore aujourd'hui dans la fiction moderne, émerge habilement.

Expliquez les différentes étapes et demandez aux élèves s'ils peuvent repérer les étapes du voyage des deux héros.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne



ÉTAPE 3 (15 minutes) :

Dans cette étape, les enseignants utiliseront l'exposition pour montrer les différentes étapes du voyage du héros dans les deux cas. Veillez à ce que les élèves participent au processus en leur demandant de trouver leurs propres exemples. Les étapes de Campbell sont plutôt vagues et génériques, encouragez donc les élèves à être créatifs dans leurs réponses.

ÉTAPE 4 (20 minutes) :

Les élèves forment un cercle et l'enseignant fait un tour de table pour demander à chacun son héros ou son livre préféré. Ne vous limitez pas aux livres de littérature. Les bandes dessinées et les films sont également un excellent choix. Si les élèves ont le même héros préféré, ils peuvent former un groupe.

Quelques autres suggestions : Le Seigneur des anneaux, Le Hobbit, Matrix, Avatar, Persée- Percy Jackson, Ulysse, Troie.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Après avoir choisi leur héros, les élèves doivent relire le livre, revoir le film, etc. Ils utiliseront les étapes de Campbell comme guide et essaieront de comparer ces étapes avec le voyage de leur héros. Ils feront ensuite une présentation à la classe. Les autres élèves évalueront la présentation et essaieront de faire des suggestions. Donnez à vos élèves 20 minutes pour les présentations.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Le héros mythique et la notion du mythe moderne

Description	La mythologie est un élément important de la culture occidentale, mais les élèves n'en ont pas toujours conscience. L'objectif sera de leur faire découvrir ou redécouvrir la notion de mythe et de héros et de leur montrer que les mythes sont encore très vivants aujourd'hui.
Objectifs d'apprentissage	• Être capable de définir un "mythe". • Savoir caractériser un héros. • Déterminer les facteurs de mythification d'une personne.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Littérature, mythologie
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Fournissez des représentations du panthéon grec et romain ainsi que des images de "mythes modernes".
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Réflexion sur la façon dont ils définiraient la notion de mythe.
Âge des élèves	15-16 ans
Durée	100 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Introduction
Activités d'évaluation	1. Réfléchir aux connaissances préalables des élèves en matière de mythologie. 2. Réfléchir à la notion de mythe moderne.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Des copies imprimées de cette séquence pédagogique 2. Des représentations du panthéon grec et romain ainsi que des images de "mythes modernes".

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1: Introduction (15')

Avant d'entrer dans le vif du sujet, faisons le point sur vos connaissances en matière de mythologie. Pour ce faire, répondez au quiz ci-dessous.

a) Qu'est-ce que la mythologie ? Comment la définiriez-vous ?

b) Pouvez-vous citer des histoires mythologiques célèbres ?

c) Outre la mythologie grecque et romaine, en connaissez-vous d'autres ?

ÉTAPE 2: Définition du "mythe" (5')

Un mythe est une croyance collective, religieuse ou profane, qui tente d'expliquer - ou de justifier - les grands mystères de la création, la place de l'homme dans le monde, les valeurs qui doivent être considérées comme sacrées ou - au contraire - ce qui est tabou, interdit.

Lorsque les mythes ne sont plus l'objet de la foi, ils deviennent de simples fables. Cependant, ils continuent d'imprégner notre imaginaire et sont toujours une source d'inspiration pour les artistes et les écrivains.

Les personnages sont les dieux (Zeus/Jupiter, Aphrodite/Vénus, Poséidon/Neptune, ...), les divinités (des bois, de la mer, ...), les héros ou demi-dieux (Hercule, Achille, ...).

ÉTAPE 3: Signification et fonction du mythe (10')

Pour étudier un mythe, il faut prendre en compte ses éléments constitutifs et sa valeur symbolique : "Tout mythe est un condensé de drame humain. Et c'est pourquoi tout mythe peut si facilement servir de symbole à une situation dramatique actuelle" (Gaston Bachelard). Ainsi, le mythe peut avoir :

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

- Une fonction religieuse : les mythes déterminent la relation entre l'homme et le sacré. Le mythe d'Adam et Eve et de la chute du Paradis répond aux questions sur la création.
- Une fonction sociale : les mythes assurent la cohésion d'un groupe social. Lorsque Romulus atteint la majorité, il fonde la ville de Rome après avoir tué son frère.
- Une fonction morale : les mythes expriment les angoisses et les pulsions inconscientes de l'individu, comme dans le mythe de Faust.
- Une fonction esthétique : les mythes contribuent à la poésie et à la beauté d'un texte littéraire, en stimulant l'imagination créatrice. Orphée devient ainsi le prince des poètes.
- At the beginning of the 20th century, the secularisation of education led to a reduction in the influence of antiquity. However, the creative imagination remained inseparable from the great founding myths of Western thought.

ÉTAPE 4 : La postérité de la mythologie gréco-romaine antique

➔ Le souvenir de l'Antiquité reste présent et vivace tout au long du Moyen Âge, mais la religion tend à écarter ce qu'elle considère comme une survivance des cultes païens.

➔ Au 16e siècle, la Renaissance voit fleurir des récits et des images directement issus de la mythologie gréco-romaine :

- les héros de l'Antiquité sont remis à l'honneur
- les personnages légendaires retrouvent leur place dans les récits et les beaux-arts : ils détrônent les vies de saints ou se fondent dans les cultures nationales
- les dieux du polythéisme descendent de l'Olympe et côtoient Botticelli, Rabelais ou Ronsard.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

➔ Aux 17e et 18e siècles, les mythes gréco-romains vont jouer un rôle dominant dans l'architecture, l'ornementation, la sculpture et la littérature.

➔ Le 19e siècle voit un retour au merveilleux chrétien avec les mouvements romantiques.

ÉTAPE 5: Le héros mythique et ses caractéristiques. (20')

1) La vie cachée : Le héros est né de parents illustres, d'origine royale ou divine. Le héros est souvent abandonné à la naissance et recueilli par une autre famille. Il vivra donc une enfance cachée, sans savoir qui sont réellement ses parents.
2) Initiation : C'est la période pendant laquelle le héros quitte l'enfance pour devenir un adulte. C'est aussi la période durant laquelle il va apprendre la vérité sur ses origines. Pour connaître cette vérité, il devra prouver sa valeur.
3) La vie publique : C'est l'ensemble des épreuves que le héros devra affronter.
4) L'apothéose ou la condamnation : Le héros terminera sa vie dans la gloire ou sera condamné.
5) Solitude : Le soleil connote la lumière, la blancheur, l'éclat, etc. Le héros possède toutes les qualités du soleil : physiquement, il sera beau, fort et possédera également de nombreuses qualités morales.
6) La souveraineté ou le rapport au pouvoir politique : Le héros a tendance à s'imposer comme un chef. Il remplace souvent le roi en place avant lui. Il tue le représentant du pouvoir lorsque celui-ci est mauvais pour le peuple.
7) La sentimentalité du héros : 3 possibilités peuvent se présenter :

- Femme = menace. L'amour l'empêche de réaliser ses exploits guerriers.
- La femme = le moteur de l'action. Elle envoie le héros en conquête et il doit prouver sa vaillance pour la mériter.
- La femme = le bonheur après tous les exploits héroïques.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

8) La troupe du héros : Le héros est souvent accompagné d'un ami, appelé sosie/double. Il aide à sauver le héros ou à le réconforter.

ÉTAPE 6 : Le mythe contemporain (20')

En raison des progrès scientifiques et du déclin de la pensée religieuse, nombreux sont ceux qui pensent que les mythes ont disparu à notre époque. Rien n'est plus faux ! Les mythes ont changé de forme, mais sont plus présents que jamais. On peut même dire que les mythes sont un besoin humain fondamental. Ils jouent un rôle important dans nos vies. Outre les mythes religieux et politiques, il existe de nombreux mythes dans les médias, dans la publicité, le cinéma et la télévision. Les exemples sont nombreux : le mythe de la jeunesse éternelle, le mythe de l'amour romantique, le mythe de la puissance de l'automobile !

Des sémiologues tels que Roland Barthes et Umberto Eco ont étudié ces mythes contemporains véhiculés par des personnages tels que James Bond, la poupée Barbie, les voitures de sport et les motos Harley Davidson. Chacun de ces mythes est une composition d'histoires, de symboles et d'émotions associés à un soi idéal. Comme Hercule dans l'Antiquité, Superman redresse les torts et combat les malfaiteurs. Comme la belle Hélène de Troie, les mannequins de mode font soupirer les cœurs d'envie et de désir ! Ainsi, on constate que les mythes contemporains sont plutôt des représentations collectives que des histoires fabuleuses en tant que telles.

Les mythes ont un rôle psychique très important : ils cristallisent les espoirs et les craintes, ils mobilisent les énergies vitales autour d'objectifs symboliques importants, et ils orientent les désirs et les sentiments qui accompagnent toute action mobilisatrice. C'est l'une des raisons pour lesquelles les mythes anciens sont encore très présents dans les œuvres à succès (Star Wars, Harry Potter, Le Seigneur des Anneaux, etc.) ainsi que dans les publicités, par exemple.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Dans la vie sociale, les mythes jouent également un rôle essentiel : ils organisent les masses autour d'objectifs idéologiques communs, ils sont donc indispensables en politique et dans l'éducation. Ils favorisent la cohésion des groupes et permettent de communiquer en fournissant un langage commun aux acteurs sociaux. Dans les défilés nationalistes, les phénomènes d'identification collective aux leaders les investissent d'un pouvoir immense, qui provient de leur ascendant sur le groupe de supporters. La nation, les partis politiques et l'église sont des symboles très puissants autour desquels un mythe devient une véritable force sociale.

ÉTAPE 7: Facteurs de mythification d'une personne (20')

Nous avons vu que les histoires anciennes et la littérature ont créé des mythes qui sont encore vivants aujourd'hui. Cependant, aujourd'hui, d'autres secteurs comme le cinéma créent également des mythes. De plus, les stars et les célébrités rejoignent également le sujet du mythe. L'objectif sera de découvrir les facteurs qui nous amènent à qualifier des personnalités de "mythes". Dans quelles circonstances entendez-vous ou utilisez-vous le terme "mythe" pour décrire des personnalités ? Selon quels critères ? Avez-vous des exemples de "mythes" ?

Des photos de personnalités sont présentées à la classe. Ces photos sont regroupées en fonction des caractéristiques communes qui existent entre les personnages. Ces points communs permettront d'identifier les facteurs qui mythifient une personnalité.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ART

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Couleur et lumière dans la décoration d'intérieur - comment ça marche ?

Description	Cette activité est une leçon d'introduction aux couleurs et à la lumière dans les intérieurs. Elle familiarise les élèves avec les connaissances de base sur la lumière et les couleurs, ainsi que sur la manière dont l'œil et le cerveau humains perçoivent et interprètent les couleurs, avec le principe de l'influence de la couleur et de la lumière sur les êtres humains. Elle se concentre sur la capacité à reconnaître, nommer et utiliser les différents matériaux et technologies utilisés dans la décoration d'intérieur.
Objectifs d'apprentissage	Les élèves seront capables de : ▪ Acquérir des connaissances et des compétences liées aux moyens fondamentaux de l'expression artistique dans la création de l'espace. ▪ Développer l'aptitude à percevoir les conditions de base de la couleur et de la lumière et l'application de ces principes dans les œuvres de design. ▪ Développer l'aptitude à distinguer et à caractériser les matériaux et les technologies utilisés dans la décoration d'intérieur ▪ Développer les compétences de la pensée créative dans le domaine de la décoration d'intérieur. ▪ Utiliser les connaissances et les compétences acquises de manière créative. ▪ Réaliser des travaux dans le domaine de la décoration d'intérieur, en utilisant des moyens d'expression appropriés. ▪ Connaître les principes de base du travail de création et de conception.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Optique, Physique, Biologie
Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	Préparation des concepts de base liés aux caractéristiques de la lumière et de la vision, en testant l'application My Eye Anatomy. Rassembler des photos de divers intérieurs en rapport avec le sujet (montrer les différences)
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les étudiants doivent avoir reçu un enseignement sur les connaissances de base en biologie, optique et physique.
Âge des élèves	Étudiants du secondaire (art) (15-16 ans)
Durée	90 minutes (2 x 45 minutes)
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Introduction
Description des tâches étape par étape	**Étape 1 :** Chaud ou froid ? Clair ou sombre? **Étape 2 :** Comment voyons-nous ? **Étape 3 :** Le rôle de la lumière et de la couleur dans la décoration d'intérieur
Activités d'évaluation	Trier les œuvres d'art Discussion/évaluation
Matériel nécessaire (le cas échéant)	PC ou ordinateur portable, projecteur, haute qualité des peintures enregistrées ou montrées en ligne, accès à Google Jamboard

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (35 minutes) :

Chaud ou froid ?

L'éducateur demande aux élèves de définir la perception des couleurs à l'aide de différentes images présentées. L'objectif de cette tâche est de se concentrer sur les caractéristiques distinctives dans la nature et dans les arts plastiques, ainsi que de tester leur capacité à classer les couleurs dans l'art.

L'éducateur demande ensuite aux élèves de décrire (individuellement) leurs pensées et sentiments en regardant les peintures/exemples indiqués. Ils peuvent utiliser Google Jamboard pour séparer les images en deux groupes : "chaud" et "froid".

Un élément important est également l'introduction/le rappel des termes suivants : gamme de couleurs, roue chromatique, couleurs primaires et dérivées, température de la couleur, valeur de la couleur, contraste de la couleur.

La liste des termes apparentés les plus importants avec leurs définitions est créée par tous les apprenants ensemble (glossaire) et écrite au tableau.

TÂCHES :

- Trouver les couleurs chaudes/froides dans la nature et dans l'art.
- Définir la différence et l'influence de la lumière dans trois portraits de femmes de Sandro Botticelli, Agnolo Bronzino et Rembrant (TÂCHE 1)
- Regarder les exemples de peintures éclairées par la lumière d'une bougie et par la lumière du soleil/de la lune et trouver les principales différences. Trouver d'autres exemples dans l'histoire de l'art. Définir l'illusion de la lumière dans les tableaux (TÂCHE 2)

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 2 (10 minutes) :

Comment voyons-nous ?

À l'aide de l'application, l'éducateur montre comment l'œil humain est structuré et ce qui influence le processus de vision.

Application My Eye Anatomy (disponible sur Google Play ou App Store) : https://apps.apple.com/us/app/anatomy-human-eye/id1443441993 https://play.google.com/store/apps/details?id=com.visual3dscience.Eye&hl=pl)

Il est important que les élèves comprennent comment la lumière influence la perception des couleurs.

ÉTAPE 3 (40 minutes) :

Le rôle de la lumière et de la couleur dans la décoration d'intérieur

Sur la base de photos de divers intérieurs, les élèves doivent identifier les éléments qui influencent la perception de l'intérieur et la sensation de chaleur/froid dans l'intérieur (notamment le nombre de sources lumineuses, la couleur de la lumière, l'intensité lumineuse, les matériaux utilisés, leurs couleurs et leur structure, etc.)

L'éducateur divise les élèves en groupes de 3-4 personnes (selon la taille de la classe) et leur demande de discuter de leurs réponses individuelles au sein de leurs équipes. Les questions suivantes sont posées aux élèves :

- Quels types de couleurs identifiez-vous dans chaque série d'images ? (claires, sombres, vives, monochromes) ?
- Quels sont les éléments des intérieurs qui influencent votre perception ?

La liste des fonctionnalités peut être sauvegardée sur Miro ou Google Jamboard ou sur un paperboard.

ÉTAPE 4 (5 minutes) :

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Devoirs, exemples de taches :

- concevoir une lampe à partir d'éléments recyclés
- concevoir un petit élément d'exposition touché par la lumière
- concevoir des éléments d'intérieur, par exemple, un élément du décor d'une émission de télévision

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Artemisia Gentileschi, l'une des premières femmes peintres

Description	Artemisia Gentileschi est l'une des premières femmes peintres italiennes de la période Renaissance/Baroque que nous connaissons. Non seulement elle a ouvert la voie aux futures femmes peintres, mais elle produisait déjà des œuvres professionnelles à l'âge de quinze ans et avait une clientèle internationale.
Objectifs d'apprentissage	• Montrer les femmes dans l'histoire et en particulier dans l'histoire de l'art qui a été dominée par les hommes pendant des siècles. L'absence de présence de femmes dans cette histoire ne signifie pas qu'il n'y en avait pas, mais simplement que personne n'en parle parce que l'histoire et le monde de l'art sont régis par les hommes et centrés sur les hommes. • Explorer les peintures de la Renaissance/du baroque. • Etudier les conditions de vie/travail des femmes au 16e siècle et de les comparer avec celles d'aujourd'hui.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Histoire de l'art. Renaissance et baroque.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	Tout d'abord, présentez la période de la Renaissance à vos élèves. Ensuite, demandez-leur quelles sont les artistes féminines qu'ils connaissent. Commencez par la scène artistique d'aujourd'hui et remontez progressivement à la Renaissance, à l'époque baroque et au Moyen Âge. Peuvent-ils trouver des noms d'artistes féminines ? Faites-leur remarquer que nous n'avons aucun mal à trouver des noms d'hommes de cette période, en littérature comme en peinture, mais que lorsqu'il s'agit de femmes, cela devient plus compliqué. Demandez à vos élèves pourquoi.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Sans préparation, pensez aux artistes féminines. Essayez d'en citer 10 dans le paysage culturel actuel. Maintenant, essayez de nommer des artistes féminines du Baroque et de la Renaissance. Combien en avez-vous trouvé ? Réfléchissez aux raisons pour lesquelles ce nombre est différent de celui des artistes féminines d'aujourd'hui.
Âge des étudiants	Étudiants du secondaire (12-14 ans)
Durée	50 minutes
Niveau de difficulté	Faible
Format de la séquence	Introduction
Description des tâches étape par étape	Les étudiants se verront d'abord présenter les grandes lignes de la Renaissance, pour analyser ensuite en profondeur la situation des femmes à l'époque de la Renaissance. Enfin, ils compareront le style de peinture de Gentileschi avec celui d'autres peintres célèbres de cette période.
Activités d'évaluation	1. Présentation de la réalité de la Renaissance 2. La vie des femmes à la Renaissance 8. Comparaison - Gentileschi & Caravaggio, Gentileschi & Rubens

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1: Présentation de la réalité de la Renaissance

(mécénat/parrainage, rôle de l'Église et de l'art religieux, principales inspirations des peintres de la Renaissance)

Avec vos élèves, essayez de répondre à la question "Comment les artistes de la Renaissance étaient-ils financés ?"

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 2: La vie des femmes à la Renaissance

Pourquoi pensez-vous qu'il était difficile pour Gentileschi et d'autres femmes peintres de percer dans le monde de l'art de la Renaissance ? Pensez-vous qu'il y avait d'autres femmes comme Gentileschi qui n'ont pas réussi dans le monde de l'art de cette période ? Pensez-vous qu'il est plus difficile pour les femmes artistes de réussir dans le monde de l'art, même aujourd'hui ? Dressez la liste des avantages et des inconvénients d'être une femme à la Renaissance. Vous pouvez effectuer cette tâche en groupe. Ensuite, réfléchissez ensemble aux résultats et essayez d'en tirer des conclusions.

Avantages	Inconvénients

ÉTAPE 3 : Comparaison - Gentileschi & Caravaggio, Gentileschi & Rubens

Le style d'Artemisia s'inspire de celui de Caravaggio. Quelles similitudes et différences voyez-vous entre les œuvres de ces deux artistes ?

	Artemisia Gentileschi	Caravaggio
utilisation de la lumière / rôle de la lumière		

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

genre / sujet (peinture religieuse, mythologique, vie quotidienne, nature morte, portraits, etc.)		
utilisation des couleurs - quelle est la palette utilisée par les artistes ? (chaude, froide, etc.)		

Comment Gentileschi dépeint-elle les femmes et montre-t-elle le corps des femmes ? Par rapport à la représentation de la femme chez Rubens, par exemple, voyez-vous des différences dans le style de la peinture dues au sexe biologique (assigné à la naissance) de l'artiste ?

	Artemisia Gentileschi	**Peter Paul Rubens**
genre / sujet (peinture religieuse, mythologique, vie quotidienne, nature morte, portraits, etc.)		
utilisation des couleurs - quelle est la palette utilisée par les artistes ? (chaude, froide, etc.)		
représentation du corps		

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Vous aurez besoin des copies imprimées des œuvres des peintres célèbres. Vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous pour établir les différences et les similitudes.

https://artincontext.org/female-renaissance-artists/

https://en.wikipedia.org/wiki/Artemisia_Gentileschi

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

"Le sang d'un poète" et "Un chien andalou", ou Jean Cocteau et Luis Bunuel. La vision surréaliste du monde et de l'art

Description	Les élèves apprennent à connaître le mouvement artistique qu'est le surréalisme, ainsi que deux artistes affiliés à ce mouvement, Jean Cocteau et Luis Bunuel. Ils analysent le mouvement et l'art de Cocteau et Bunuel, ainsi que leurs créations les plus connues.
Objectifs d'apprentissage	• analyser le mouvement artistique du début du 20e siècle. • savoir distinguer le surréalisme des autres mouvements artistiques du 20e siècle. • connaître les principaux artistes du surréalisme, ainsi que le point le plus important de la philosophie du mouvement.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Art, cinéma
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Parlez à votre classe des différents mouvements artistiques du 20e siècle. Essayez d'accentuer l'importance du surréalisme. Vous pouvez mentionner certains des artistes fondateurs de ce mouvement qui a façonné les mouvements artistiques du futur. Montrez deux films mentionnés dans le titre à vos élèves. Vous pouvez regarder "Le sang d'un poète" ici et "Un chien andalou" ici.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les étudiants	Regardez "Le sang d'un poète" de Jean Cocteau et "L'âge d'or" ou "Un chien andalou" de Luis Bunuel (et Salvador Dali si vous choisissez "Un chien andalou"). Réfléchissez à la manière de présenter les personnages et les événements dans ces films.
Âge des étudiants	17-18 ans
Durée	50 minutes

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Devoirs et évaluation
Description des tâches étape par étape	Les élèves parleront d'abord de la définition du surréalisme et de l'art surréaliste. Ils joueront ensuite à un jeu artistique, "le cadavre exquis", et compareront l'art de Bunuel et de Cocteau. Ces deux étapes leur permettront de vérifier, revoir et corriger leur définition initiale du surréalisme.
Activités d'évaluation	1. Définition du surréalisme 2. Jeu surréaliste du cadavre exquis 3. Comparaison : Cocteau et Bunuel 4. Vérification surréaliste

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1: SURRÉALISME : DÉFINITION (10 minutes)

Que signifie pour vous le mot "surréaliste" ? Quelles sont les caractéristiques de quelque chose qui est "surréaliste" ? Que pouvez-vous décrire avec cet ensemble de mots ? Connaissez-vous le "surréalisme" en tant que mouvement artistique ? Quels sont ses membres ou ses caractéristiques ? Aimeriez-vous être un artiste surréaliste ? Vous identifiez-vous à ce mouvement, le comprenez-vous ? Est-il intéressant pour vous ?

ÉTAPE 2: CADAVRE EXQUIS (10 minutes)

Le cadavre exquis était un jeu populaire dans le milieu surréaliste. Essayez de jouer avec vos camarades de classe, d'abord avec des mots, puis avec des croquis. Voyez ce qui en ressort, puis présentez-le à la classe. Vous pouvez même faire une mini-exposition pour présenter vos œuvres d'art, comme le faisaient les surréalistes.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

REGLES : Le cadavre exquis a commencé comme un jeu, mais est finalement devenu une méthode de création artistique. Chaque personne ajoute à une composition dans l'ordre, soit en suivant une règle (par exemple *Le* adjectif - nom - adverbe - verbe *le* adjectif - nom), soit en n'ayant le droit de voir que la fin de ce que le participant précédent a écrit/esquissé.

Un exemple de ceci pourrait être "L'ours bleu a soigneusement mangé le sandwich dégoûtant". Cependant, vous pouvez le modifier comme vous le souhaitez, en fonction du niveau de langue de vos élèves.

ÉTAPE 3. COCTEAU & BUNUEL: COMPARAISON (20 minutes)

Après avoir regardé les deux films, essayez de les comparer, puis avec les productions artistiques indépendantes d'aujourd'hui. Quelles différences voyez-vous ? Énumérez les principales différences et similitudes, ainsi que les caractéristiques d'un film surréaliste des années 30. Le tableau ci-dessous peut vous aider.

	Le chien andalou	**Le sang d'un poète**
Similitudes		
Différences		
Un personnage principal ou plusieurs personnages ? Décrivez-le/la/les		
Sujets abordés dans le film		

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Quelle est l'intrigue ?		
Les événements montrés dans le film pourraient-ils se produire dans la vie réelle ?		
Quel genre utiliseriez-vous pour le décrire ou quels éléments de genre pouvez-vous identifier ?		
Inspirations ?		
Aimez-vous ce film ?		
Caractéristiques d'un film surréaliste ?		
Différences/similitudes avec les films indépendants d'aujourd'hui.		

ÉTAPE 4. DÉFINITION FINALE (10 minutes)

Après avoir rempli le tableau et avoir réfléchi aux caractéristiques et à la définition d'un film surréaliste, réfléchissez à votre réponse à l'étape 1. Avez-vous défini correctement le surréalisme ? Si ce n'est pas le cas, en quoi votre définition initiale était-elle différente de celle que vous avez trouvée à la suite de l'étape 3 ?

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Sources :

- https://www.theartstory.org/movement/surrealist-film/history-and-concepts/#:~:text=Surrealist%20films%20share%20fundamental%20traits,a%20dislocation%20of%20logical%20narrative
- https://rhondaviolachurchartblog.wordpress.com/surrealism-lesson-plan/
- https://engl245umd.wordpress.com/2013/11/22/a-freudian-interpretation-of-an-andalusian-dog/
- https://themoviescreenscene.wordpress.com/2020/09/10/un-chien-andalou-an-andalusian-dog-1929/
- https://www.cinematheque.fr/article/1566.html
- https://www.pixelcreation.fr/graphismeart-design/art/women-surrealists/
- https://www.theguardian.com/world/2016/may/29/national-museum-spanish-civil-war-barcelona
- https://www.history.com/news/7-things-you-may-not-know-about-the-spanish-civil-war
- https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/3677?lang=en

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Street art

Description	Le street art est un mouvement artistique contemporain qui comprend toutes les formes d'art réalisées dans la rue ou dans des lieux publics. Les élèves sont donc souvent en contact avec cette forme d'art sans le savoir. L'objectif de cette leçon est d'attirer leur attention sur une forme d'art qu'ils côtoient tous les jours.
Objectifs d'apprentissage	• Être capable d'identifier une œuvre de street art. • Identifier les différentes techniques du street art. • Être conscient des formes d'art qui nous entourent.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Arts visuels et histoire
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Exposez de l'art classique et du street art et amenez les élèves à réfléchir au concept d'art. Présentez ensuite la définition et les techniques du street art.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Réfléchir à leur propre définition de l'art.
Âge des élèves	15-16 ans
Durée	50 minutes
Niveau de difficulté	Faible
Format de la séquence	Introduction
Activités d'évaluation	1. Discussion de groupe 2. Présentation théorique
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Écran pour afficher les différentes images 3. Versions imprimées de cette leçon.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 1 : Pistes de réflexion (10')

- En général, avez-vous déjà entendu parler du street art ?
- Avez-vous déjà vu des œuvres de street art ?
- Quels messages pensez-vous que le street art veut transmettre aux passants ?

ÉTAPE 2 : Définition du street art (10')

Le street art est un mouvement artistique contemporain qui comprend toutes les formes d'art réalisées dans la rue ou dans des lieux publics. En français, il est appelé "art de rue" ou "art urbain". C'est un art instantané, rapide, interdit, dont le but est de transmettre un message, sans autorisation.

Les arts de la rue peuvent prendre de nombreuses formes : (graffitis, avec ou sans pochoirs, autocollants, dessin, peinture, mosaïque, installation ou sculpture, intervention sur le mobilier urbain (abribus, panneaux, poubelles), illusions d'optique au sol et sur les façades (trompe-l'œil), art sonore (installations jouant avec les postures d'écoute, field recording, sculptures et instruments, performances).

Le street art peut être discret et occuper de très petits espaces (dessins, autocollants) ou être monumental et très visible, comme les structures gonflables.

Il s'agit principalement d'une forme d'art destinée au grand public, éphémère et en constant renouvellement. Cette forme d'art touche les gens sans qu'ils le souhaitent nécessairement. Elle touche des personnes qui, autrement, n'entreraient pas dans un musée ou une galerie d'art.

Les artistes de rue s'approprient l'espace urbain pour interpeller, bouleverser, déranger, revendiquer, dénoncer, questionner, soutenir... Ils ont des motivations artistiques (faire connaître leur art) mais souvent aussi des motivations politiques ou sociales (faire passer un message).

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 3 : Découverte des techniques du street art (25')

➔ Graffiti

Le mot "graffiti" représente avant tout une forme d'expression extrêmement ancienne qui consiste à apposer sa marque, sa signature sur un mur. La particularité de cet art est qu'il s'affiche dans l'espace public, en plein jour et est donc accessible à tous. Le sujet du graffiti est vaste et varié. Le graffiti tel que nous le connaissons aujourd'hui est né dans les années 1960 au cœur de New York.

Au sein même du graffiti, des divisions sont faites :

- le tag est une signature ou une marque. Il vient du mot anglais "to tag". Ses lettres stylisées forment un nom, souvent le pseudonyme de l'artiste. Le plus souvent d'une seule couleur, généralement de petite taille et réalisé d'un geste rapide à l'aide d'une bombe aérosol, d'un pinceau, d'un marqueur ou d'un autocollant.
- -Le throw up ou "flop" est une forme intermédiaire entre le tag et le graffiti ou la fresque. Il se définit par un lettrage qui comprend également le nom de l'auteur en lettres plus grandes et plus volumineuses. Des ombres peuvent être ajoutées et il peut être bicolore, mais il reste relativement peu travaillé.
- Le graffiti, le chef-d'œuvre, la pièce ou la fresque représente un ensemble de lettres, souvent le nom de l'auteur, mais cette fois, sa composition est très complexe et sophistiquée avec des lettres parfois totalement décomposées et réinventées. Il arrive souvent que la fresque soit réalisée par plusieurs graffeurs, c'est-à-dire par une "bande". Dans cette technique, les formes et les couleurs sont combinées, puis des ombres sont ajoutées pour faire ressortir les graffitis, que l'on appelle aussi "contours". La couleur utilisée pour l'ombrage est souvent opposée à celle

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

du graffiti. Des personnages, des décors, des flèches, des commentaires... sont mélangés au lettrage.

➔ Peinture murale

La peinture murale est une forme de graffiti ; ce ne sont pas des lettres qui sont représentées, mais plutôt une illustration.

➔ Le pochoir

Il est apparu plus ou moins au début des années 1980 comme une nouvelle forme d'expression du street art alors que les murs de Paris étaient saturés de graffitis. En effet, des artistes de l'époque comme Blek le Rat, Nemo ou Miss. Tic ont commencé à utiliser cette technique pour se différencier des célèbres graffitis new-yorkais.

Le pochoir est une technique assez simple qui consiste à découper dans un matériau rigide comme le carton, le plastique, le bois, le métal... L'artiste dessine ou transfère le motif d'une image, d'une photographie, etc., avec lequel il va ensuite "taguer" les murs de la ville.

➔ L'autocollant

Le sticker, graffiti en papier ou Stick Art est en fait un autocollant très populaire de nos jours. Ce succès est sans doute dû à sa technique la plus simple et la plus discrète dans le monde du street art. Rien de plus simple que de sortir de son sac une pile d'autocollants que l'on a conçus chez soi, et de les coller rapidement là où l'on pense qu'ils sont les plus beaux, sans prendre trop de risques.

➔ Le poster

Déjà ancré depuis longtemps dans la tradition populaire, le poster est un moyen de communication simple mais efficace reconnu comme un art dès le XIXe siècle grâce à des peintres comme Chéret, Bonnard ou Toulouse-Lautrec.

Les graffeurs et les street artists des années 1980 se la sont réappropriée pour renouveler leurs méthodes : le plus souvent sauvage ou illégal, le poster est un autre moyen artistique de revendication.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

➔ Le trompe l'œil

Qui n'a jamais été surpris par une façade d'immeuble représentant, par exemple, la vie qui peut se dérouler à l'intérieur de ce bâtiment, par un objet qui semble sortir de son cadre, par une perspective qui nous fait croire que nous avançons dans une forêt... alors que nous sommes au milieu d'une ville. Cette technique, réalisée par la peinture, séduit ceux qui la découvrent, notamment par son réalisme et le travail minutieux des peintres.

➔ Les installations

Il s'agit d'œuvres réalisées à partir d'objets divers, créées pour un lieu particulier et presque toujours éphémères. L'espace urbain, la topographie d'un quartier, la beauté d'un bâtiment officiel, l'originalité d'une construction particulière, sont autant de sources d'inspiration pour les artistes qui créent ces installations. Elles peuvent être réalisées à partir de divers matériaux : métal, bois, tissus, lumières...

➔ Le Yarn Bombing

Également connu sous le nom de tricot graffiti, le Yarn Bombing utilise le tricot ou les fils de couleur.

Le Yarn bombing s'empare de la ville et du street art en utilisant et en recouvrant la rue de tricots : bancs, escaliers, ponts, mais aussi éléments naturels du paysage tels que des troncs d'arbres, ainsi que des sculptures sur des places ou dans des jardins. L'un des objectifs est d'habiller les lieux publics, de les rendre moins impersonnels, de les humaniser et de susciter des réactions de la part des passants.

ÉTAPE 4 : Quels sont les messages du street art ?

- Protester contre une facette de la société actuelle (consumérisme, lois, politique, racisme, sexisme, censure, etc.)
- Revendiquer quelque chose.
- Donner de la joie et de l'espoir en embellissant l'environnement.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

- Créer un lien avec et entre les gens en provoquant une interaction et/ou une émotion.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

LANGUAGE

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Das Bild beschreiben – apprendre à décrire une image

Description	L'objectif de cette leçon est d'apprendre à décrire une image en utilisant un vocabulaire approprié. En l'apprenant, les élèves acquerront également des compétences et des connaissances essentielles pour apprendre à décrire la réalité environnante.
Objectifs d'apprentissage	• Consolider le vocabulaire utilisé pour décrire une image • Pratiquer le vocabulaire de la description d'une image • S'entraîner à l'efficacité de la parole • S'entraîner à l'efficacité de l'écriture ● Préparer les élèves aux examens finaux de l'école
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	L'allemand comme langue étrangère
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Matériel : 10 images (certaines plus statiques, d'autres plus dynamiques) Feuilles de papier avec des images
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Connaissance de l'allemand - niveau A1+/A2 Les étudiants doivent connaître le vocabulaire utilisé pour décrire une image.
Âge des élèves	Étudiants du secondaire (15-16 ans)
Durée	45 minutes
Niveau de difficulté (faible, moyen, élevé)	Faible
Format de la séquence	Révision
Description des tâches étape par étape	1. Révision du vocabulaire de la leçon précédente 2. Une description exemplaire d'une image

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

	3. Travail en groupe - description d'une image 4. Présentation des descriptions 5. Devoirs à la maison
Activités d'évaluation	1. Présentation 2. Discussion 3. Travail en groupe
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Images 2. Fiches PC/papier avec photos 3. Tableau noir 4. Craie

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (10 minutes):

L'enseignant révise le vocabulaire utilisé pour décrire des images avec les élèves. Il demande aux élèves le mot dans leur langue maternelle - les élèves répondent par le même mot en allemand.

Ensuite, l'enseignant distribue aux élèves des mots imprimés dans leur langue maternelle. Les élèves se demandent les uns aux autres (par paires) quels sont ces mots en allemand.

ÉTAPE 2 (10 minutes):

Après avoir révisé le vocabulaire, les élèves créent ensemble la première description exemplaire d'une image.

L'enseignant montre une image qui sera utilisée pour cet exercice.

Chaque élève dit une phrase sur l'image en utilisant le vocabulaire approprié. L'enseignant choisit un élève pour écrire les phrases au tableau et aide les

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

élèves à créer une description de l'image. Tous les élèves écrivent la description dans leur cahier.

À la fin de l'exercice, une fois la description rédigée, un autre élève choisi par l'enseignant lit tout à voix haute.

ÉTAPE 3 (12 minutes):

L'enseignant divise les élèves en groupes de 3-4 personnes. Chaque groupe reçoit une image à décrire (les images ont été imprimées par l'enseignant auparavant).

Les groupes disposent de 10 minutes pour préparer une description de leur image.

ÉTAPE 4 (12 minutes):

Ensuite, le représentant de chaque groupe présente la description devant la classe. Pendant la description, l'image est montrée par l'enseignant sur le grand écran.

ÉTAPE 5 (1 minute):

Devoirs : chaque élève doit trouver une image qu'il aime et la décrire dans son cahier.

VOCABULAIRE POUR LA LEÇON :

Auf dem Bild sehe ich...

im Vordergrund

im Hintergrund

links, rechts

unten – oben

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

vorne – hinten

ganz oben

ganz hinten

in den linken/rechten Ecke

vor/neben/auf/hinter/über/zwischen dem/der

in der Mitte/im Zentrum/im Mittelpunkt

... sieht glücklich/traurig aus

... wirkt sympathisch

... sind vielleicht/vermutlich wahrscheinlich

... hat ... an

... ist zu sehen

auf der linken/rechten Seite

Ich denke, glaube, meine, vermute, nehme an

Ich habe den Eindruck

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Vocabulaire grâce aux peintures

Description	Les enseignants peuvent utiliser cette séquence pour introduire différentes parties du discours telles que les adjectifs, les noms et les verbes ou pour les réviser.
Objectifs d'apprentissage	• Enrichir le vocabulaire des élèves. • Exprimer des idées de manière claire et concise. • Dynamiser les compétences en matière de description
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Histoire, Arts
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Les enseignants devraient avoir donné une leçon sur les parties du discours et fournir des exemples. Rassemblez des informations sur les artistes et les tableaux. Préparez des listes de mots pour chaque peinture.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Ils devraient être capables de distinguer les différentes parties du discours.
Âge des élèves	15-18 ans
Durée	1 heure (ou plus selon le nombre de peintures qu'ils utiliseront)
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Introduction/Révision

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Description des tâches étape par étape	1. Présentez/expliquez les différences entre les noms, les adjectifs et les verbes et demandez des exemples. 2. Divisez les élèves en groupes de 4/5 personnes. 3. Présentez chaque tableau et demandez des mots différents 4. Donnez-leur les listes de mots 5. Créez une histoire 6. Assignez des tableaux à chaque groupe comme devoir à la maison
Activités d'évaluation	Choisissez les meilleurs mots pour les présenter à toute la classe
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Un ordinateur portable et une connexion Internet 2. Tableau blanc - Marqueurs 3. Feuilles de papier Listes de mots

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (15 minutes):

Présentation des noms, verbes et adjectifs. Demandez aux élèves de donner des exemples. Vous pouvez utiliser le tableau blanc pour noter les différences et les exemples, et le laisser là afin que les élèves puissent y avoir accès tout au long du processus.

ÉTAPE 2 (5 minutes):

Répartissez les élèves en groupes de 4/5 personnes. Il serait utile de placer les étudiants dans des groupes aux performances académiques mixtes. De cette façon, les coopérations seront plus productives.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 3 (10 minutes par peinture):

Présentez le tableau et quelques informations générales telles que le nom, la date, l'artiste. Posez aux élèves des questions telles que : Comment décririez-vous cette peinture ? Comment vous sentez-vous devant cette peinture ? À votre avis, qu'est-ce que le peintre avait en tête lorsqu'il a créé cette peinture ? Pouvez-vous trouver des symbolismes ?

Les élèves notent ensuite au moins 10 mots, puis les classent en noms, verbes ou adjectifs. L'enseignant peut choisir les mots les plus appropriés et les écrire sur le tableau blanc en guise d'évaluation.

ÉTAPE 4 (10 minutes):

Fournissez-leur des listes de mots, qui devraient comprendre des mots plus avancés des trois catégories (verbe, nom, adjectif). Si un élève ne comprend pas un mot, l'enseignant doit faire le lien avec le tableau et expliquer le mot dans ce contexte.

En introduisant de nouveaux mots de cette manière stimulante, les enseignants peuvent aider les élèves à graver ces mots dans leur mémoire. Ils peuvent ainsi améliorer plus efficacement la mémorisation de leur vocabulaire.

ÉTAPE 5 (20 minutes):

Avec les mots qu'ils ont sélectionnés et ceux des listes de mots, les équipes peuvent créer une histoire basée sur le tableau. Cette histoire peut porter sur la peinture elle-même et son contenu, ou les élèves peuvent créer une histoire pour les personnages de la peinture. Faites participer les élèves en leur racontant certains événements historiques survenus pendant la création du tableau. Cette étape vise à faciliter la communication, l'expression des idées et l'utilisation de nouveaux mots.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 6:

Après ce processus, l'enseignant peut attribuer une peinture à chaque groupe ou individuellement. En guise de devoir, l'enseignant peut demander aux élèves de dresser la liste de vocabulaire la plus longue pour décrire les éléments du tableau.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

MUSIQUE

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Musique et notation dans le chant grégorien

Description	Cette activité sert de leçon d'introduction à la musique et à la notation du chant grégorien
Objectifs d'apprentissage	Les élèves seront capables de : • reconnaître les traits caractéristiques de la musique du chant grégorien. • reconnaître la notation musicale caractéristique du chant grégorien. • avoir une connaissance générale de la musique religieuse en Europe au Moyen Âge.
Matière(s) correspondante(s) du programme d'études	Histoire, Histoire de l'art, Histoire de la musique
Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	Recherche de courts enregistrements musicaux caractéristiques du chant grégorien Recherche de reproductions numériques de partitions de chant grégorien - à différents stades de développement
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les étudiants doivent avoir étudié l'histoire du Moyen Âge
Âge des élèves	Étudiants du secondaire (15-16 ans)
Durée	45 minutes
Niveau de difficulté	Faible
Format de la séquence	Introduction

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Description des tâches étape par étape	**Étape 1 :** Introduction aux connaissances générales de l'histoire et de la musique religieuse en Europe au Moyen Âge **Étape 2 :** Prise de connaissance des exemples musicaux caractéristiques du chant grégorien (2-3 courts exemples) **Étape 3 :** Prise de connaissance de quelques exemples différents de partitions de musique de l'époque médiévale. **Étape 4 :** Résumé de la leçon
Activités d'évaluation	Brèves discussions et questions après chaque étape de la leçon
Matériel nécessaire (le cas échéant)	PC ou ordinateur portable, projecteur, haute qualité des peintures sauvegardées ou montrées en ligne, accès à YouTube et équipement musical pour reproduire la musique 9. Version imprimée de cette séquence pédagogique

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (10 minutes):

Introduction et discussion du contexte historique du Moyen Âge. Le rôle des monastères dans la vie intellectuelle médiévale. L'activité du pape Grégoire le Grand et son rôle dans la collecte des chants liturgiques pour toute l'année ecclésiastique.

ÉTAPE 2 (15 minutes):

Choisir et présenter aux élèves 2 ou 3 exemples de chant grégorien. Il peut y avoir des fragments de morceaux plus importants. **Très important** : il doit s'agir d'exemples de morceaux d'époque originaux. Aujourd'hui, il existe de nombreuses compositions stylisées comme du chant grégorien et des reprises de compositions.

Suggestions de chansons :

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

1. *Le Rosaire - Les 15 mystères - Chant grégorien*

https://youtu.be/Muo1NNKUK80

(Sélection de 3 fragments courts)

2. *"De profundis"*

https://youtu.be/QxFoRMysAtE

3. *"Dies irae"*

https://youtu.be/VCBc39jTkC4

4. *"Felicidad del Cielo"*

https://youtu.be/hLAFlD23Kzs

Discussions courtes et questions :

1. Qui a interprété ces chansons ?

2. Avez-vous entendu les instruments ?

3. Les avez-vous aimés ? Pourquoi ?

En fonction des réponses des élèves, présentez les caractéristiques du chant grégorien :

1. Lien direct avec la liturgie de l'Église catholique
2. Chant à une seule voix exécuté le plus souvent par un chœur de moines.
3. Généralement l'absence d'une composition nommée par son auteur - anonymat

ÉTAPE 3 (15 minutes):

Une courte discussion avec les élèves sur les modes de notation d'aujourd'hui et d'hier. Introduction du concept de "neumes".

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Présentation de quelques exemples de reproductions numériques de partitions de chant grégorien. Exemples proposes :

1. https://en.wikipedia.org/wiki/Neume#/media/File:Digraphic_neumes.png

(Il n'y a pas de lignes, seulement des syllabes et des caractères graphiques)

2. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c7/Graduale_Aboense.jpg

(Nous pouvons déjà voir quatre lignes)

3. https://www.ccwatershed.org/gregorian/lesson-5-names-of-the-notes/

(une description plus détaillée des noms des neumes)

Discussions courtes et questions :

1. A quoi ressemblaient les recueils de chants médiévaux ?
2. Les partitions médiévales étaient-elles semblables aux partitions modernes ?
3. Combien de lignes étaient utilisées au Moyen Âge pour écrire de la musique et combien de lignes sont utilisées aujourd'hui ?

ÉTAPE 4 (5 minutes):

Résumé de la leçon :

Un résumé des caractéristiques de la musique et de la partition des chants grégoriens.

Devoirs/tâches (à choisir individuellement) :

Trouvez 3 exemples d'interprètes et de morceaux inspirés du chant grégorien dans la musique pop contemporaine largement répandue.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

GEOGRAPHIE

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Points cardinaux et orientation

Description	Dans cette activité, nous allons explorer l'orientation : Lorsque nous disons que quelqu'un habite en face d'une certaine place ou du clocher d'une église en béton, nous situons votre maison par rapport à un lieu spécifique. La situation d'un lieu ou d'une personne est donc sa position par rapport à certains points de référence. Lorsque, en plus de situer un lieu, nous connaissons le chemin qu'il faut emprunter pour y parvenir.
Objectifs d'apprentissage	• Comprendre la signification et l'importance de l'orientation et des points cardinaux. • Être capable de s'orienter en utilisant des points de référence. • Être capable de parler de lieux en utilisant les points cardinaux
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Géographie
Âge des élèves	13-14 ans
Durée	1 heure
Niveau de difficulté	Faible
Format de la séquence	Révision
Description des tâches étape par étape	1. Réflexion sur le soleil et la lune 2. Identification des points cardinaux 3. Explication de l'activité Activités

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Activités d'évaluation	Identifier les points cardinaux dans différentes situations : Images et cartes
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Ordinateur avec internet 2. Photos de paysages 3. Cartes géographiques Dessin d'un labyrinthe

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (10 Minutes):

Dans cette étape, l'éducateur introduit le concept d'orientation concernant les lieux. La matière peut être introduite en pensant à ce que les anciens utilisaient comme point d'orientation : la position du soleil, de la lune et des étoiles.

ÉTAPE 2 (20 minutes):

L'éducateur explique comment s'orienter par rapport au soleil et aux ombres, si possible l'éducateur peut sortir avec les élèves et leur montrer avec leurs propres ombres.

ÉTAPE 3 (10 minutes):

L'éducateur explique l'activité

ÉTAPE 4 (10 minutes):

L'activité consiste à identifier le lieu où une photographie a été prise par rapport à la position du soleil, et à répondre à des questions sur la position de différents lieux par rapport à d'autres sur une carte.

Une autre activité consiste à donner des indications pour sortir d'un labyrinthe.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

La période du Trias

Description	Une introduction à la période du Trias, il y a environ 251,902 millions d'années - 201,36 Ma.
Objectifs d'apprentissage	• Une compréhension de la chronologie de la période du Trias. Par exemple, le point de départ, les sections nommées différemment et la fin. • Savoir comment les espèces ont évolué au cours de cette période et comment certaines espèces ont des qualités similaires à celles présentes de nos jours. • Être capable de décrire la tectonique des plaques de l'époque et où se trouvent les sections aujourd'hui..
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Géographie, paléontologie, histoire.
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	• Une compréhension adéquate de l'évolution et de la tectonique des plaques. • Une bonne compréhension de leurs élèves. • Imprimante, papier, ciseaux.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Regardez une brève vidéo sur l'impact de l'extinction https://www.britannica.com/video/188853/overview-extinctions
Âge des élèves	12-14 ans
Durée	120 minutes
Format de la séquence	Introduction

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Description des tâches étape par étape	**Leçon 1.** • Développement des connaissances sur ce qui a déclenché cette période. • Compréhension de la chronologie. • Structure de la terre à la période du Trias. Utilisation d'un découpage de la terre à cette époque, avec des sections coupées le long des limites des plaques et des chaînes de montagnes, pour reconstituer la terre. • Compréhension de la diversité des familles marines au fil du temps. Enlevez le texte de la ligne du temps et demandez aux élèves de remplir les espaces vides. **Leçon 2.** • Compréhension de la possibilité de l'évolution comme mode de vie tel que nous le connaissons. • Discussion sur la façon dont cela pourrait être possible et sur les caractéristiques qui ont été transmises à travers les âges. • Comprendre comment la période s'est terminée.
Activités d'évaluation	1. Activité "Remplissez les blancs" sur la diversité de la vie marine. 2. Analyse de la conversation sur la façon dont l'évolution est possible et sur ce qui a évolué à travers les différentes espèces.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Accès à la vidéo de Britannica sur l'extinction massive de la Terre

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

Aucune étape ne devrait excéder 15 minutes.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 1:

Introduction sur l'activité volcanique qui a mis fin au Permien et à l'extinction Permien-Jurassique, affichez la ligne du temps avec toutes les informations disponibles à côté des images de la Terre au début du Trias.

ÉTAPE 2:

Introduction à la diversité de la vie végétale en retirant la ligne du temps. Les élèves sont ensuite invités à compléter la ligne du temps en utilisant les informations de la vidéo. Présentez les micro-organismes de l'époque du Trias.

ÉTAPE 3.

Présentation de chaque espèce de l'époque en commençant par le *Ceratodus* qui illustre l'introduction des membres chez les animaux marins. Ensuite, présentez l'espèce *Lystrosaurus* pour illustrer le début de l'utilisation de ces membres sur terre.

ÉTAPE 4.

Ensuite, introduisez l'espèce *Postosuchus* afin de relier les herbivores terrestres (*Lystrosaurus*) et leurs prédateurs. Cette espèce de prédateur a comblé le fossé entre les crocodiles, les reptiles et les dinosaures.

ÉTAPE 5.

Les images du *Nothosaurus* montrent le développement des espèces marines, notamment les cous musclés et mobiles semblables à ceux des anguilles léopards. Ils ressemblent également aux phoques qui viennent se reposer sur le rivage et aux crocodiles.

ÉTAPE 6.

Prédécesseur des ptérosaures, un petit reptile ailé qui fut un prédateur de premier ordre entre la fin du Trias et la fin du Crétacé. Le *Lagerpetidae* était un

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

petit reptile n'atteignant qu'une taille maximale d'environ 1 mètre.

ÉTAPE 7.

Après cela, passez aux espèces aviaires en introduisant le *ptérosaure*. Premier groupe d'animaux (autres et insectes) à avoir développé un vol motorisé. Plutôt que de planer ou de sauter, les *ptérosaures* utilisaient la puissance de leurs ailes pour se mouvoir et voyager sur de longues distances. Pendant de nombreuses années, les scientifiques ont cru que ces créatures étaient le précurseur des oiseaux, mais ils pensent aujourd'hui que c'est faux.

ÉTAPE 8.

Organisez une discussion sur toutes les espèces précédentes en divisant la classe en groupes et en examinant chaque catégorie (herbivores, carnivores, aviaires et marins) et en les comparant aux animaux trouvés à l'époque moderne.

ÉTAPE 9.

Ensuite, vous devriez commencer à étudier les dernières étapes du Trias. Pour ce faire, présentez tout d'abord la tectonique des plaques (en demandant aux élèves de remplir les espaces vides, car il faut s'en souvenir dès le début de la session). *Les zones surlignées en vert sur cette image identifient les limites des plaques*

ÉTAPE 10.

Les images sur la période du Carnien, du Norien et du Rhétien seront présentées pour montrer les formes finales des carnivores, des herbivores et de la flore.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

SOCIOLOGIE ET SCIENCES SOCIALES

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Comparer les cultures

Description	Comparer l'histoire et la culture à travers l'objectif de la photographie.
Objectifs d'apprentissage	• Accroître la sensibilisation et la compréhension des élèves à l'égard des autres cultures. • Explorer comment la culture influence les expériences vécues actuellement. • Améliorer la pensée critique de l'utilisation de la photographie comme mode de préservation de l'histoire.
Matières correspondantes du programme scolaire	Histoire, art, études sociales
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Les enseignants devraient avoir une vaste connaissance des différentes cultures. Les enseignants devraient avoir une large connaissance des différentes cultures qui composent la population étudiante des cours.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Il faut encourager les élèves à aborder les cours avec un esprit ouvert et à explorer les préjugés culturels avec curiosité et compassion.
Âge des élèves	14-15 ans
Durée	120 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Devoirs/évaluation

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Description des tâches étape par étape	**Leçon 1 : 1 heure** 1. Introduisez le concept de culture 2. Présentez les images, divisez la classe en petits groupes (groupes de 4), attribuez les images sélectionnées à chaque groupe. 3. Discutez en petits groupes de ce que les images représentent dans le contexte de la culture et de l'enfance. 4. Discutez en groupe des principaux points abordés. **5.** Présentez le travail à faire à la maison. **Leçon 2 : 1 heure** 1. Présentations de groupe 2. Résumé positif des présentations et introduction au concept de photographies en tant qu'artefacts historiques. 3. Discussion de groupe sur les photos anciennes Quiz.
Activités d'évaluation	1. Présentation de 5 minutes à ses pairs sur la culture assignée. 2. Un quiz en classe à la fin des leçons sur le contenu couvert.
Matériel nécessaire	1. Accès électronique à des images et à des sites web pour que les élèves puissent préparer leurs présentations. 2. Espace au sol pour favoriser les activités en petits groupes.

Résumés étape par étape :

Leçon 1 : 1 heure

Étape 1

Introduisez le concept de culture et son impact sur l'histoire. Explorez la compréhension qu'ont les élèves de ce que signifie la culture.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Étape 2

Présentez les photos sous forme de diaporama ou d'images imprimées. Divisez la classe en petits groupes (groupes de 4). Permettez aux groupes de confronter leurs premières réactions aux photographies. Attribuez les images sélectionnées à chaque groupe ou laissez les groupes choisir leur propre image.

Étape 3

Animez des discussions en petits groupes sur l'image qui leur a été attribuée : de quelle culture les enfants sont-ils issus ? En quoi cela est-il similaire ou différent des cultures dans lesquelles ils ont grandi ? Comment la culture a-t-elle pu avoir un impact sur les expériences des enfants de l'image ? Laissez aux élèves la possibilité de comparer et d'opposer leurs propres cultures familiales (qui peuvent être différentes selon les populations d'élèves).

Étape 4

Discussion en groupe sur les principaux points abordés.

Étape 5

Présentez le devoir de présentation et aidez les groupes à explorer ce qu'ils savent déjà sur les cultures assignées et quelles sont les lacunes dans leurs connaissances. Laissez aux groupes le temps de planifier le type de présentation qu'ils souhaitent préparer.

Leçon 2 : 1 heure

Étape 1

Présentations de groupe sur les cultures qui leur ont été attribuées.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Étape 2

Résumé positif des présentations et introduction au concept de photographies en tant qu'artefacts historiques.

Étape 3

Discussion de groupe sur les vieilles photos qu'ils ont pu voir de leurs parents/tuteurs/membres de la famille et contraste avec l'histoire moderne. Explorez comment la photographie peut être utile pour capturer des moments sociaux clés dans l'histoire de la famille et du monde. Examinez l'impact potentiel de la technologie moderne sur cette histoire.

Étape 4

Quiz sur le contenu des leçons.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Féminisme : comment les temps modernes et internet façonnent l'identité des femmes au 21e siècle ?

Description	Internet joue un rôle énorme dans la vie des jeunes. Il façonne l'esprit de toute une génération. Internet est un phénomène social et sociologique et ses tendances et engouements en constante évolution ont une réelle influence sur les intérêts et la vision du monde des jeunes. Récemment, Internet est devenu un outil social de plus en plus important, comme nous avons pu le constater après l'affaire Weinstein et le mouvement #metoo, ainsi que le mouvement BLM.
Objectifs d'apprentissage	• montrer l'importance d'internet comme un outil sérieux entre les mains des jeunes qu'ils peuvent utiliser comme bon leur semble. • présenter l'histoire récente du féminisme ainsi que les figures importantes du mouvement féministe dans les années 90, 00 et 10.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Sciences humaines, sciences sociales
Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	Présentez l'histoire du féminisme à vos élèves. Il est important que vous le présentiez comme un mouvement aux multiples facettes et en constante évolution - incluez les deuxième et troisième vagues du féminisme, ainsi que différents mouvements à l'intérieur du féminisme, comme l'écoféminisme, le cyberféminisme, le glitch feminism, le xénoféminisme.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Faites des recherches sur le féminisme et sur son évolution au fil des décennies. Vous considérez-vous comme féministe ? Un homme peut-il être féministe ? ou juste un allié ?

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Âge des étudiants	17-18 ans
Durée	50 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Bilan et évaluation
Description des tâches étape par étape	Les élèves définiront le féminisme et discuteront de leurs propositions. Ils découvriront qu'il existe de nombreux féminismes, et que le mouvement féministe des années 1960 n'était pas forcément le même qu'aujourd'hui. Ensuite, ils réfléchiront à l'impact d'Internet sur la formation de leur identité et de leurs opinions, le cas échéant. Enfin, ils réfléchiront au rôle que joue Internet dans leur vie.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	10. Des copies imprimées de cette séquence pédagogique

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1: Définition du féminisme (10 minutes)

Que signifie le terme "féminisme" pour vous ? Quels mots vous viennent à l'esprit ? Faites un brainstorming de 3 minutes. Notez vos propositions sur une feuille de papier.

Comparez vos propositions avec celles de vos camarades de classe. Quelles conclusions pouvez-vous tirer ? Toutes vos propositions étaient-elles positives ? Si non, pourquoi ? Justifie ton choix. Ensuite, avec tes camarades de classe et ton professeur, essaie de terminer les affirmations suivantes :

Le féminisme est .....

Le féminisme n'est pas .....

ÉTAPE 2: Le féminisme à l'ère d'Internet (10 minutes)

Selon vous, en quoi le féminisme actuel diffère-t-il du féminisme des années 60 et 70 du 20e siècle ? Comment ?

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Le féminisme dans les années 1960 et 1970	Le féminisme en 2022

Vous considérez-vous comme féministe ? Internet a-t-il joué un rôle important dans la formation de votre identité féministe ? Si oui, précisez : quels éléments ont joué un rôle dans ce processus ?

ÉTAPE 3. Comment les temps modernes et Internet façonnent-ils le corps des femmes au 21e siècle ? / La positivité corporelle (10 minutes)

Internet et surtout les médias sociaux peuvent être bénéfiques pour les jeunes. Il leur permet de créer leur identité en ligne, de communiquer entre eux et de se constituer des réseaux sociaux. Pour certains - heureusement - Instagram et TikTok sont devenus un espace sûr où ils peuvent s'exprimer pleinement et en toute franchise. Pour d'autres, ces plateformes de médias sociaux deviennent leurs pires ennemis, où l'intimidation et le harcèlement sont des pratiques quotidiennes. Cela peut être particulièrement difficile pour les filles et les jeunes femmes, dont le corps est l'objet d'un examen constant. Nous pouvons assurément affirmer que l'internet et les médias sociaux façonnent l'identité des femmes.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Par conséquent, le mouvement féministe fait de plus en plus entendre son importance pour le développement sain des jeunes femmes. Aujourd'hui, nous pouvons voir de nombreux comptes féministes Instagram et TikTok qui tentent de briser les tabous dans l'industrie de la beauté, ainsi que de changer les normes de beauté et la façon dont les gens voient les femmes dans la vie professionnelle, mais aussi privée. Mais ces initiatives dépendent largement de l'industrie de la mode, qui fixe les normes de beauté pour des générations entières. Dans les années 1990, nous avons connu l'ère des top-modèles mais aussi de l'héroïne chic, qui a été dévastatrice pour la jeunesse des années 1990 et surtout pour les mentalités des jeunes filles. L'apparition d'un nouveau type de corps dans les années 2010 a changé l'opinion publique et a privilégié des corps plus amples et plus naturels, ainsi qu'un mouvement de body-positivity.

L'internet change-t-il la façon dont vous voyez votre corps ? Pour vous, qu'est-ce que cela signifie d'être body positive ? Quelles sont les principales caractéristiques de ce mouvement ? Notez vos propositions, puis consultez vos camarades de classe et votre professeur. La positivité corporelle se résume-t-elle à l'acceptation de son corps, ou y a-t-il plus que cela ?

ÉTAPE 4. Comment les temps modernes et Internet façonnent-ils l'identité des femmes au 21e siècle ? / #metoo (10 minutes)

Lancé par une militante, Tarana Burke, en 2006, #metoo est un mouvement social contre les abus et le harcèlement sexuels où des femmes rendent publiques des allégations de crimes sexuels. Cependant, ce sont les multiples allégations contre Harvey Weinstein en octobre 2017 qui ont contribué à élargir la portée du mouvement et à le rendre viral grâce au hashtag #metoo sur les réseaux sociaux. De nombreuses célébrités féminines ont participé au mouvement, en publiant elles-mêmes une histoire ou un statut #metoo. Ce mouvement social ne s'est pas arrêté aux États-Unis et nous avons pu voir des

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

célébrités féminines d'autres pays créer un hashtag similaire correspondant à leur pays, comme #balancetonporc en France.

Facebook, Twitter et Instagram ont joué un rôle énorme pour rendre #metoo viral et ont été suivis par d'autres mouvements sociaux et happenings féministes sur le web.

Ce fut un moment décisif pour beaucoup de vos femmes, leur montrant que les abus et le harcèlement sexuels ne devraient, en aucun cas, être tolérés et ne sont pas normaux. Le mouvement féministe sur les réseaux sociaux qui a suivi a rendu les choses encore plus claires, en montrant aux jeunes femmes l'absurdité du patriarcat et du monde centré sur les hommes.

Selon vous, quel impact ces mouvements ont-ils eu sur la formation de votre identité en tant que femme et sur celle des femmes de votre entourage ? Ou peut-être n'ont-ils pas eu d'impact du tout ? Si c'est le cas, essayez de mentionner d'autres mouvements qui ont eu un impact sur votre vie ou l'ont changée d'une manière ou d'une autre. Pensez-vous que ces types de mouvements et d'événements sociaux ont leur effet et leur valeur ?

3&4: compilation

Terminez les phrases et développez la matière. Vous n'êtes pas obligé d'être d'accord avec les déclarations. Présentez votre opinion.

Pour moi, le mouvement de body positivity a changé.....

Grâce à ce mouvement social, j'ai compris.....

Le mouvement #metoo m'a montré que.....

Je pense que les femmes qui parlent de leurs expériences sont.....

Les choses qui se passent sur Internet..... pour moi.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 5. Ce qui se passe sur l'internet, reste sur l'internet... ?

Les choses que vous voyez sur Internet vous affectent-elles d'une manière ou d'une autre ? Où puisez-vous votre inspiration artistique et vestimentaire ? L'Internet joue-t-il un rôle important dans ce processus de découverte et d'expression de soi ? Si oui, pourquoi ? Si non, pourquoi ?

Oui, Internet est important pour moi parce que.....

Non, Internet n'est pas important comme source d'inspiration, parce que.....

ÉTAPE 6. Bye bye, Internet. A jamais (10 minutes)

À 17 ans, vous êtes né à l'ère d'Internet. Pouvez-vous imaginer vivre sans lui ? Qu'est-ce qui changerait ?

Sans l'internet, ma vie serait.....

Quels sont les avantages et les inconvénients de vivre potentiellement sans Internet en tant que femme ? Inscrivez-les dans le tableau ci-dessous et discutez de vos réponses avec vos camarades de classe et votre professeur.

Vivre sans internet	
pour	contre

https://www.vox.com/2018/3/20/16955588/feminism-waves-explained-first-second-third-fourth

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Sciences humaines

Différentes représentations de la beauté féminine dans l'histoire

Description	La beauté a toujours exercé une fascination sur l'homme, par son approche de la perfection. De tout temps, l'homme a cherché à se rapprocher de cette perfection, quel que soit son sexe, masculin ou féminin. Que ce soit à travers l'art (peinture, sculpture, musique, etc.) ou à travers le culte de l'apparence physique, cette attirance pour la perfection est toujours présente. La subjectivité de la beauté est en fait déterminée par la société. Cette leçon traverse donc les siècles afin de montrer l'évolution des canons de beauté féminins à travers les âges.
Objectifs d'apprentissage	• Connaître les différents standards de beauté féminins. • Être conscient de l'influence de notre société sur les idéaux de beauté véhiculés. • Comprendre comment l'évolution de la société se reflète dans la mode.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Sciences humaines, sciences sociales
Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	L'enseignant peut introduire la leçon en invitant les élèves à réfléchir aux critères de beauté idéaux pour les hommes et les femmes, d'abord individuellement puis collectivement, et les faire réfléchir à ce qui dicte leurs impressions. + Partie 1 de cette leçon
Conditions préalables / actions préparatoires	L'enseignant peut demander aux élèves de trouver des images de femmes qu'ils trouvent belles et d'expliquer les

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

pour les élèves	critères qui ont motivé leur choix.
Âge des élèves	15-16 ans
Durée	50 minutes
Niveau de difficulté	Faible
Format de la séquence	Introduction
Activités d'évaluation	Les élèves vont débattre et réfléchir à ce qu'est la beauté et aux critères qui la déterminent. Puis leur enseignant leur montrera que les critères de beauté évoluent en fonction de l'époque et de la société.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	Exemplaires imprimés de cette séquence pédagogique

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 : Introduction

La beauté a toujours fasciné l'humanité. En effet, les humains ont toujours cherché à se rapprocher de la perfection. Mais qu'est-ce que la beauté ? La beauté peut-elle être définie de manière rationnelle ou s'agit-il d'une notion totalement subjective ? Nous verrons au cours de cette leçon que les normes de beauté évoluent dans le temps et l'espace. Ainsi, ce qui était considéré comme beau il y a un siècle ne l'est plus forcément aujourd'hui. Les canons de beauté suivent l'évolution de la mode et sont également tributaires des innovations technologiques, la chirurgie plastique en étant l'exemple le plus concret. De la nymphe diaphane à la blonde pulpeuse en passant par la bourgeoise charnue, les canons de beauté n'ont cessé d'évoluer au fil des siècles.

ÉTAPE 2 : Canon de beauté

Le "canon de beauté" désigne les normes de beauté strictement définies pour une époque et un lieu donnés. La beauté physique est donc déterminée par des

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

normes, qui doivent être respectées par les individus s'ils veulent être considérés comme beaux. Ils correspondent à des mensurations, à une harmonie, à une combinaison de caractéristiques. Ces normes varient au cours des siècles, s'inversant parfois en un court laps de temps. Elles déterminent si une personne est belle ou non, en fonction de son apparence et de l'époque à laquelle elle vit.

ÉTAPE 3: La beauté au fil des siècles.

➔ La période baroque (17e-18e siècle)

Les femmes tenaient beaucoup à avoir la peau claire. En effet, il ne fallait pas ressembler aux classes inférieures : les paysans, qui labouraient sous un soleil de plomb, avaient la peau bronzée, qui n'était pas (encore) valorisée. En revanche, les aristocrates entretenaient leur "sang bleu", symbole de leur rang, en se couvrant de masques et d'ombrelles.

Elles devaient rester à l'abri du soleil pour conserver une peau claire et fine, derrière laquelle on pouvait voir les veines. Les femmes complétaient parfois ces précautions en utilisant un mélange de céruse et de blanc d'œuf. Les lèvres et les joues devaient être rouges, bien sûr.

Marie-Antoinette avec une rose, Elisabeth Vigée Le Brun, Versailles, Musée du Château

Pour embellir leur visage, les femmes découpaient des étoiles, des fleurs et des cœurs dans des morceaux de tissu et les collaient sur leur visage ou leur décolleté pour créer des grains de beauté originaux. Ils étaient nécessaires pour cacher la variole ou les boutons. Mais plus tard, ces faux grains de beauté ont acquis d'autres significations. Une seule mouche (grain de beauté) sur la joue droite signifiait que la femme était mariée ; si elle était sur la joue gauche, la femme était fiancée par exemple.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Le corps féminin idéal de l'époque se composait d'une taille fine, de hanches larges et d'une poitrine généreuse. C'est pourquoi le corset, les grandes jupes et les talons sont devenus un élément indispensable de la garde-robe de toute femme aisée à l'époque baroque. Les femmes réalisaient des coiffures extrêmement hautes avec de faux cheveux, en utilisant du beurre ou de la graisse pour les coiffer.

➔ 19e siècle

Madame Moitessier, Ingres, 1851, National Gallery of Art, Washington.

Les gens ont commencé à porter des vêtements non pas comme un marqueur de leur statut social mais aussi pour exprimer leur individualité. Les progrès scientifiques et techniques ont permis de créer des tissus de couleurs et de motifs différents.

Les vêtements des hommes ont commencé à influencer les styles vestimentaires des femmes. Les jeunes femmes ont commencé à porter des chemises, des vestes et des gilets. Dans la première moitié du 19e siècle, les robes plus courtes sont devenues populaires. Les corsets serrés ont fait place à des robes à la poitrine et au cou ouverts. Les épaules tombantes, la taille étroite et les hanches larges sont de nouveau à la mode.

Le blanchiment de la peau disparaît peu à peu, mais la passion pour les teintures capillaires commence. Celles-ci sont fabriquées à partir de nitrate de plomb ou d'argent. Les femmes tressent leurs cheveux avec des fleurs et des rubans. Les franges et les franges deviennent très populaires.

Au cours de ce siècle, deux types de femmes se partagent la vedette : la belle malade et la petite bourgeoise. Cette période est celle où la vertu et la féminité accomplie, celle de l'épouse vertueuse, sont à l'honneur. Charnue, brune, au

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

corps laiteux, cette femme incarne la beauté dans sa forme la plus lisse et la plus codifiée. La corpulence est le signe d'une maternité satisfaite. Elle est renforcée par des faux-culs et des corsets portant la poitrine en avant.

L'autre type de femme en vogue à l'époque est la belle femme malade. C'est une femme mince, presque maigre, au teint cireux et aux yeux cernés, souvent accentués par une encre bleutée. Elle symbolise la mélancolie, le désespoir et le mystère. Tous ces signes de mélancolie et de désespoir la rendent mystérieuse, distante et fantasmatique. Les femmes boivent du vinaigre et du citron pour avoir un teint brouillé et se privent de sommeil pour avoir des cernes.

➔ 20e siècle

Le vingtième siècle a changé notre façon de voir les choses. Les deux guerres mondiales, l'émergence du féminisme et les progrès scientifiques et techniques réalisés tout au long du siècle ont contribué à modifier les normes de beauté. Les vêtements, le maquillage et la coiffure sont devenus un moyen d'exprimer sa personnalité. Ce siècle a connu plusieurs canons de beauté différents.

Après la Première Guerre mondiale, les femmes ont abandonné les corsets. Pour la petite histoire, en 1917, l'industrie de guerre américaine a lancé un appel aux femmes américaines pour qu'elles cessent d'acheter des corsets en acier baleiné afin d'économiser ce métal. 28 000 tonnes d'acier ont été économisées, de quoi construire deux navires de guerre ! Les femmes doivent avoir un ventre et des fesses plats, des bras musclés, des jambes fines, des seins petits et bien écartés.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Les femmes doivent être minces pour montrer qu'elles peuvent se permettre de manger des aliments plus fins comme le poisson ou les fruits et qu'elles ont le temps de faire de l'exercice. En d'autres termes, être mince est synonyme de statut social élevé.

Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, cependant, le garçon manqué est beaucoup moins populaire et la minceur est un signe de mauvaise santé ! Hollywood, la nouvelle usine à rêves toute puissante, crée un nouvel idéal féminin : blondes et sensuelles, les actrices hollywoodiennes ressemblent toujours à Marilyn Monroe. Cette dernière, qui a commencé par poser nue pour des calendriers, se transforme pour correspondre parfaitement au nouveau modèle : ayant éclairci ses cheveux jusqu'au blond platine, elle devient l'image même de la beauté idéale, pure et sensuelle, volcanique et enfantine. Dans les publicités, les pin-ups prolifèrent : ces femmes sensuelles et maternelles sont rassurantes, leurs corps sont ceux de l'abondance et de la bonne santé. C'est aussi la fin du teint pâle : le visage bronzé, synonyme de vie sportive et aérienne, est désormais à l'honneur.

Dans les années 1960, la minceur redevient la norme : il faut être grande et très mince, avec des cheveux courts comme le mannequin Twiggy.

À l'aube des années 1970 et avec le mouvement hippie, les femmes se débarrassent des gaines et des soutien-gorge pour afficher librement leur silhouette. Peu à peu, l'idéal de beauté est libéré de son carcan bourgeois : le modèle établi est rejeté et les femmes se libèrent.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

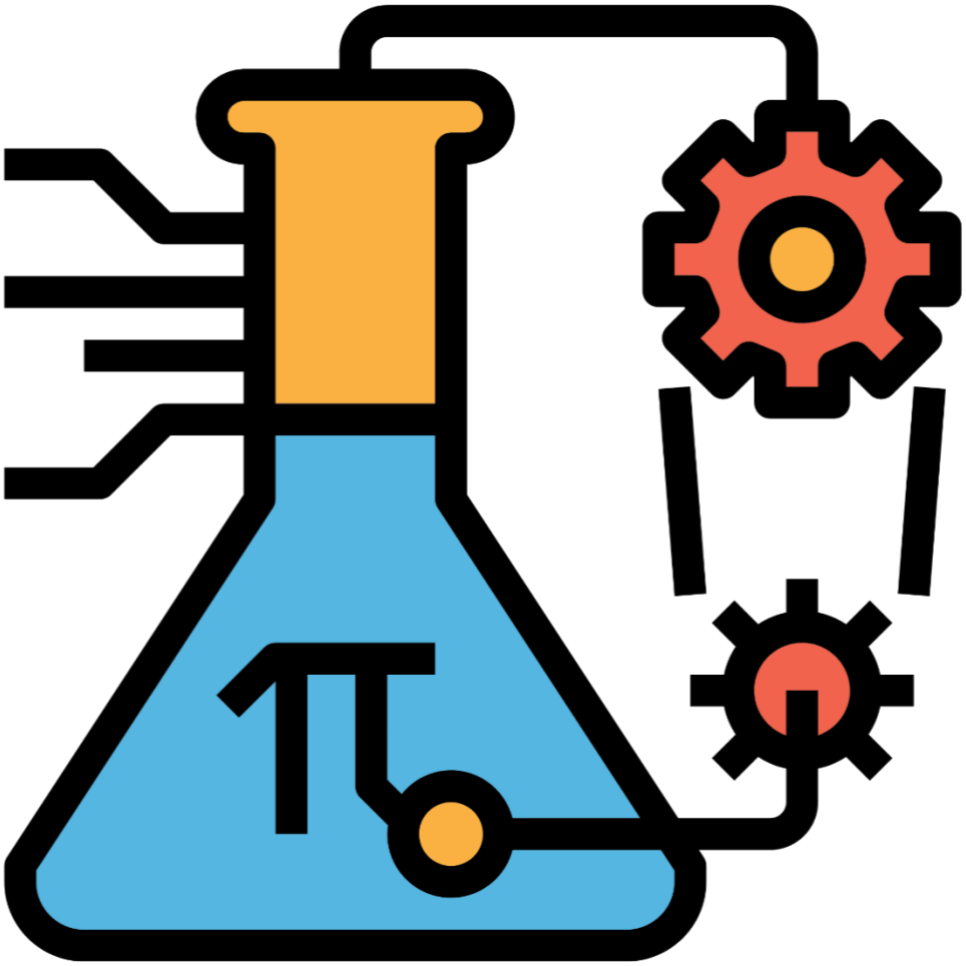
Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Cependant, la tendance à la minceur réapparue dans les années 1960 s'est poursuivie jusqu'à la fin du XXe siècle, les mannequins étaient minces, tous les magazines parlaient de régimes, les stars étaient minces avec de grosses poitrines.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

SCIENCES, TECHNOLOGIES, INGÉNIERIE ET MATHÉMATIQUES (STEM)



Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Devoirs - le nombre d'or dans l'art

Description	Cette activité fait suite à une leçon sur la géométrie et le nombre d'or. Au cours de ces activités, les élèves découvriront le travail de Léonard de Vinci et plus généralement l'utilisation du nombre d'or (rectangle d'or) dans l'art, qui était utilisé afin de produire des œuvres symétriques et géométriques.
Objectifs d'apprentissage	Les élèves seront capables de : • comprendre l'utilisation du nombre d'or dans les œuvres d'art • découvrir des preuves de l'utilisation du nombre d'or dans les peintures • créer leur propre œuvre d'art basée sur le nombre d'or.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Mathématiques, Géométrie, Art, Histoire de l'art
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Les élèves auront étudié la géométrie et reçu une première introduction sur le nombre d'or
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les élèves doivent être familiarisés avec les lieux géométriques, savoir comment créer et trouver des formes géométriques sur papier, et avoir une bonne connaissance de la création de structures géométriques de base et du concept du nombre d'or.
Âge des élèves	Étudiants du secondaire (14-15 ans)
Durée	45 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format des séquences	Devoirs

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Description des tâches étape par étape	**Exercice 1 :** Revoir le nombre d'or et présenter des exemples de la façon de trouver le nombre d'or dans les peintures de Léonard de Vinci **Exercice 2 :** Repérer le nombre d'or dans d'autres peintures
Matériel nécessaire	Un ordinateur portable et une connexion Internet, une règle, un marqueur, des versions imprimées des peintures ou des versions en ligne des peintures, une version imprimée du modèle.

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

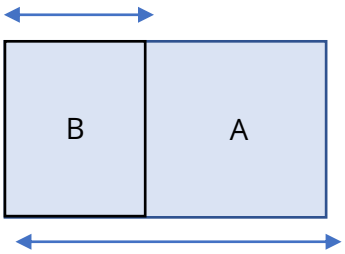
Les tâches s'adressent directement aux élèves, car il s'agit d'un exemple de devoir qui pourrait leur être assigné pour le nombre d'or.

Exercice 1 (15 minutes):

Un petit rappel du nombre d'or :

Le nombre d'or, également connu sous le nom de "divine proportion", est le rapport entre la longueur divisée par la largeur des rectangles.

Le rapport où $\frac{côté\ le\ plus\ long\ de\ A}{côté\ le\ plus\ court\ de\ A} = \frac{côté\ le\ plus\ long\ de\ B}{côté\ le\ plus\ court\ de\ B}$ = 1.618



Cela peut sembler assez abstrait, mais nous allons le voir à travers les yeux des artistes. Les artistes incorporent souvent le nombre d'or dans leurs œuvres parce qu'il est esthétiquement plaisant. C'est pourquoi on retrouve le nombre d'or dans de nombreux bâtiments célèbres (les pyramides égyptiennes, le Parthénon, etc.) et dans des œuvres d'art, comme celles de Léonard de Vinci (Museum of Science, 2022).

Consultez le site Web suivant pour découvrir comment le nombre d'or se retrouve dans les œuvres de Léonard de Vinci : www.leonardoda-vinci.org

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Exercice 2 (30 minutes):

Après avoir parcouru ce site Web, vous devriez mieux comprendre comment Léonard de Vinci a utilisé le nombre d'or dans son travail. Voyons maintenant quelques œuvres d'autres artistes et voyons s'ils ont utilisé le nombre d'or en mesurant les peintures ou en utilisant un modèle.

- Sandro Botticelli, *La naissance de Vénus* (1483-1485)
- Michel-Ange, *La création d'Adam* (1508-1512)
- Raffaello Sanzio, *La Vierge au chardonneret* (1505-1506)
- Petrus Christus, *Un orfèvre dans son atelier* (1449)
- Piet Mondrian, *Tableau 1* (1921)

Une fois que vous avez examiné les peintures, répondez aux questions suivantes:

1. Est-ce que l'une des œuvres d'art présente le nombre d'or ?
2. Avez-vous constaté cela par les mesures ou en regardant à travers la spirale d'or ?
3. Quelle est votre œuvre d'art préférée ? Pourquoi ?
4. Citez trois choses intéressantes (faits, œuvres d'art) que vous avez apprises au cours de cette activité.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

La symétrie dans la Grèce antique

Description	Les symétries mathématiques sont très importantes en géométrie. Elles permettent de reproduire des modèles et de calculer des données importantes. Cette leçon montre aux élèves que les symétries peuvent exister dans le monde réel en leur montrant des fragments de vases de la Grèce antique.
Objectifs d'apprentissage	Les apprenants devront : ▪ Être capable de reconnaître les types de symétries dans les figures. ● Montrer les éléments de symétries dans les figures
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Mathématiques, Physique
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Leçons de géométrie: ▪ Symétrie par rapport à la ligne ▪ L'axe de symétrie de la figure ▪ Symétrie par rapport à un point Centre de symétrie de la figure
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les étudiants doivent connaître tous les sujets ci-dessus dans les leçons précédentes
Âge des élèves	13-14 ans
Durée	45 minutes
Niveau de difficulté (faible, moyen, élevé)	Faible

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Format de la séquence	Révision
Description des tâches étape par étape	**Étape 1 :** Réviser les leçons précédentes **Étape 2 :** Introduire l'art de la Grèce antique et le relier aux mathématiques. **Étape 3 :** Exercer les faits connus des leçons précédentes en se basant sur l'art grec. **Étape 4 :** Réflexion sur la leçon
Activités d'évaluation	1. Présentation 2. Feuilles imprimées avec exercices 11. Discussion avec les élèves sur l'utilisation de la géométrie dans la Grèce antique.

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (5 minutes) :

L'enseignant commence la leçon en révisant toutes les sortes de symétries présentées dans les leçons précédentes :

- Symétrie par rapport à la ligne
- L'axe de symétrie de la figure
- Symétrie par rapport à un point
- Centre de symétrie de la figure

ÉTAPE 2 (7 minutes) :

L'enseignant montre ensuite des photos de pièces de céramique de la Grèce antique. Les élèves doivent être initiés à la Grèce antique et à la date de création de ces pièces. En d'autres termes, l'enseignant leur donne une petite "note historique" et relie les pièces d'art de cette période à des éléments de mathématiques.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Les élèves essaient d'identifier le type de symétrie utilisé sur les motifs utilisés. Discutez avec eux des sept catégories de motifs dans la Grèce antique. L'enseignant doit inciter les élèves à rechercher les types de propriétés géométriques.

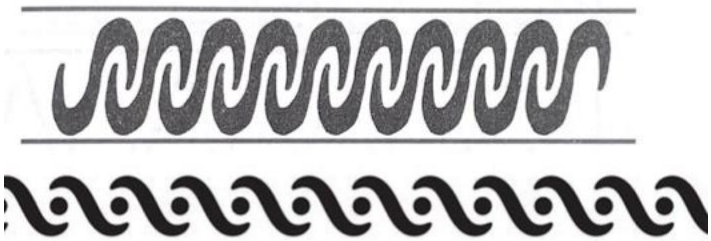
ÉTAPE 3 (13 minutes) :

Devoir des élèves : sur des feuilles imprimées, dessinez les figures :

1. Symétrique par rapport à la ligne
2. Symétrique par rapport au point

Le papier contient deux photos de motifs de la Grèce antique. La tâche des élèves est de trouver une ligne droite/un point sur ces motifs et de trouver une figure à proximité de ceux-ci. Ensuite, à l'aide des instruments géométriques, les élèves dessinent des figures qui sont symétriques par rapport à l'objet qu'ils ont choisi.

Exemples de motifs :

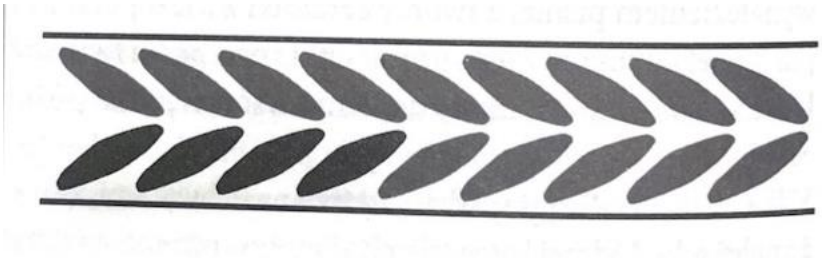


Gardez à l'esprit que les motifs doivent être de deux couleurs contrastées (noir-blanc est le meilleur choix), car les élèves ne doivent pas être déroutés par le mélange de couleurs et, en fin de compte, ils ne pourront pas se concentrer sur les objectifs de la tâche.

Pour les meilleurs élèves, vous pouvez adapter la difficulté et leur demander de trouver la ligne de symétrie. Exemple :

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

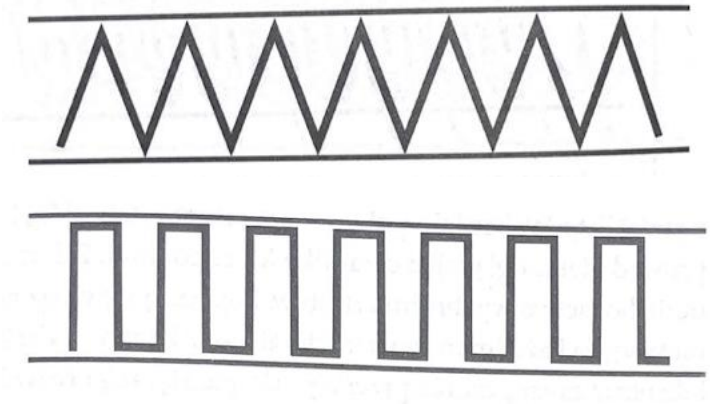
Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne



ÉTAPE 4 (15 minutes) :

Devoir : identifiez les angles sur les vases et construisez les bissectrices. Trouvez des sections et construisez des lignes symétriques.

Exemples:



ÉTAPE 5 (5 minutes) :

Conclusions : une fois de plus, révisez tout ce que vous avez fait pendant cette leçon.

Demandez aux élèves ce qu'ils ont appris, ce qu'ils ont révisé aujourd'hui et demandez-leur à nouveau : comment construire les éléments particuliers qui ont été faits pendant la leçon.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Les organes sensoriels

Description	Dans cette activité, les élèves peuvent établir un lien entre les sens à travers l'art. Les artistes nous rappellent souvent une variété de nos sens à travers les peintures, même si nous ne sommes pas réellement en mesure de sentir ou d'entendre les objets.
Objectifs d'apprentissage	• Connaître les organes des sens. • Faire le lien entre les organes sensoriels et les différentes sensations. • Prendre conscience des possibilités de l'art pour encourager les sensations.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Biologie, art.
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Créez une collection de peintures et d'œuvres d'art basées sur les différents sens.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Connaître les organes des sens.
Âge des élèves	13-14 ans
Durée	30 minutes
Niveau de difficulté	Faible
Format de la séquence	Évaluation
Description des tâches étape par étape	1. Explication de l'évaluation 2. Évaluation

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Activités d'évaluation	12. Relier les organes sensoriels aux sensations par des peintures

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (10 Minutes):

Explication de l'activité et présentation des possibilités.

ÉTAPE 2 (20 minutes):

Évaluation :

Les élèves doivent relier les images d'art fournies par l'éducateur aux différents sens et créer une exposition comprenant la description des caractéristiques de chaque sens.

Cette activité peut être combinée avec une évaluation plus approfondie de la connaissance des organes des sens, de leurs sections et de leurs caractéristiques.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Codage créatif

Description	Cette activité initie les élèves au codage, en utilisant Minecraft Education Edition. Ils apprendront l'importance de l'informatique, du codage et de la programmation par blocs dans Microsoft MakeCode
Objectifs d'apprentissage	• Comprendre la programmation par blocs. • Se familiariser avec l'informatique et le codage, et son importance. • Être capable de comprendre/utiliser le codage de manière créative
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Programmation, informatique
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Se familiariser avec Minecraft et avec le concept de l'informatique
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Connaissance préalable du codage (Scratch, Arduino)
Âge des élèves	13-14 ans
Durée	90 minutes
Niveau de difficulté	Elevé
Format de la séquence	Introduction

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Description des tâches étape par étape	1. Introduire le concept de l'informatique 2. Introduire Minecraft et se familiariser avec 3. Apprendre à connaître MakeCode Expliquer et diriger l'activité
Matériel nécessaire (le cas échéant)	13. Ordinateur avec Internet, Microsoft MakeCode et Minecraft Education edition installés sur tous les ordinateurs.

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (10 Minutes) :

L'éducateur interroge les élèves sur leurs connaissances en matière de codage, de programmation et d'informatique, sur l'importance du codage pour les élèves, et introduit le concept d'informatique.

ÉTAPE 2 (30 minutes) :

L'éducateur présente Minecraft et fait une démonstration des mouvements de base, en répondant aux questions :

- Déplacements
- Nature
- Inventaire
- Créer des objets

Après l'explication, les élèves auront le temps d'explorer le jeu et de jouer pour se familiariser avec lui.

ÉTAPE 3 (30 minutes) :

Apprenez à connaître MakeCode : L'éducateur explique ce qu'est MakeCode, en présentant la programmation par blocs et JavaScript.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Ensuite, l'éducateur fait une démonstration de MakeCode. Vous trouverez ici du matériel pour commencer à utiliser MakeCode : https://education.minecraft.net/en-us/get-started

ÉTAPE 4 (20 Minutes) :

Activité de codage : Tutoriel Chicken rain : L'éducateur doit suivre le tutoriel en expliquant chaque étape, puis les élèves peuvent expérimenter le codage.

Pour localiser le tutoriel, allez dans Tutoriels à l'intérieur de MakeCode → Chicken Rain → Démarrer le tutoriel

L'éducateur peut demander aux élèves de faire une autre pluie, de changer l'orientation ou de suivre un autre tutoriel.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Principes de la thermodynamique :

L' "éolosphère" du héron

Description	Cette séquence pédagogique a pour but de présenter la thermodynamique en prenant comme exemple la première machine à vapeur du monde. Les progrès de la thermodynamique ont conduit à la construction de tous les moteurs thermiques modernes.
Objectifs d'apprentissage	• Connaître les lois de la thermodynamique. • Comprendre les fonctions et les transformations de l'énergie dans l'éolosphère et les autres moteurs à vapeur. • Identifier les différentes parties d'une machine à vapeur.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Physique, technologie et mathématiques
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Les élèves devront avoir suivi des cours sur la chaleur (définition, types), l'énergie interne et les systèmes thermodynamiques.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Les élèves devraient connaître l'énergie et les systèmes thermiques.
Âge des élèves	15-18 ans
Durée	60 minutes
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Introduction

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Description des tâches étape par étape	1. Réviser la leçon précédente 2. Présenter l'écolosphère du héros 3. Introduire les lois de la thermodynamique - développement des moteurs à vapeur 4. 4. Réfléchir à la leçon 5. Donner des devoirs
Activités d'évaluation	• Présentation 14. Recréation de la machine à vapeur

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 (10 minutes):

L'enseignant doit s'assurer que les élèves ont compris la notion, la définition et les types de chaleur et de systèmes thermodynamiques.

ÉTAPE 2 (10 minutes):

L'enseignant montre les images de l'éolosphère et demande aux élèves comment elle fonctionne. Il présente ensuite la vidéo et les élèves doivent comprendre comment l'énergie circule dans les différentes parties. Expliquez que l'éolosphère consiste en une sphère creuse montée de manière à pouvoir tourner lorsque la vapeur s'échappe de deux becs placés à l'équateur de la chaudière. La sphère, remplie à moitié d'eau, se mettrait à tourner rapidement dès qu'un feu serait allumé en dessous d'elle, créant ainsi une génération de couple directement dérivée de l'énergie de la vapeur.

ÉTAPE 3 (15 minutes):

L'enseignant peut maintenant introduire les principes de la thermodynamique. En raison de la simplicité de l'éolosphère par rapport aux autres machines à vapeur, les élèves ont l'occasion de voir la théorie en pratique d'une manière facile et compréhensible.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Concentrez-vous sur les points suivants : conservation de l'énergie, entropie de tout système indépendant ou isolé et équilibres thermiques.

Ensuite, présentez le reste des moteurs à vapeur. De cette façon, les élèves pourront voir comment les gens utilisent le même phénomène pour faire progresser leurs moteurs et améliorer leur vie.

ÉTAPE 4 (10 minutes):

La réflexion sur la leçon a un double objectif : tout d'abord, évaluer la compréhension des élèves. Cela peut se faire en leur demandant d'expliquer le fonctionnement de l'éolosphère, ou la façon dont l'énergie circule dans d'autres machines à vapeur.

Le second objectif est de familiariser les élèves avec la façon dont la physique théorique peut être appliquée dans la vie réelle et l'impact que cela a sur le développement de la société. Cela peut se faire en classe à l'aide d'une carte mentale ou d'un brainstorming où les élèves peuvent exprimer leurs idées sur la contribution des machines à vapeur dans la société ou sur les différentes notions de physique théorique qui sont appliquées et améliorent nos vies.

ÉTAPE 5 (15minutes):

Dans cette étape, divisez les élèves en deux groupes et demandez-leur de construire leur propre éolosphère et de la présenter à la classe. Guidez-les pour qu'ils utilisent une source de chaleur, une chaudière, une sphère et deux tiges pour que la vapeur s'échappe. Laissez-leur beaucoup de temps et soyez ouvert à toute question.

Une autre suggestion d'évaluation est une présentation sur la façon dont les moteurs à vapeur ont changé le monde. Expliquez aux élèves que l'utilisation pratique de l'invention de Héron est inconnue et que l'on pense qu'elle a été utilisée pour divertir et susciter l'émerveillement du spectateur. Demandez-leur

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

d'imaginer à quel point le monde serait différent si l'éolosphère était utilisée à l'époque.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Diffusion de la lumière dans des peintures du Musée du Louvre et d'autres musées nationaux

Description	Les élèves, dans l'enseignement secondaire, viennent d'étudier les phénomènes de diffusion de la lumière. Après s'être familiarisés avec les modèles de propagation, ils découvrent une sélection d'œuvres picturales (issues des collections du Musée du Louvre en France et d'autres musées nationaux) en rapport avec la matière : "Nuit, un port de mer au clair de lune" de Claude-Joseph Vernet ; "Saint Joseph charpentier" de Georges de La Tour ; "Le sommeil d'Endymion" de Girodet, "La diseuse de bonne aventure" de Caravage, "La chute de Phaéton" de Pierre Paul Rubens.
Objectifs d'apprentissage	• Etudier les phénomènes du monde de la physique dans un environnement artistique, et les voir dans une approche réaliste. • Faire connaissance avec des tableaux célèbres de la collection du Louvre et les voir dans un contexte plus large. • Se réapproprier les connaissances du monde de la physique afin d'acquérir une compréhension plus approfondie des phénomènes physiques et des œuvres artistiques.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Physique et art
Conditions préalables / actions préparatoires pour les enseignants	Parlez à vos élèves de la physique et du phénomène de la diffusion de la lumière, de la dispersion, de la réflexion spéculaire, de la réflexion diffuse, de la réflexion lambertienne.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

	Parlez de la façon dont la physique et d'autres matières du monde scientifique interagissent avec le monde de l'art. Essayez de leur montrer que la science est partout, même là où on l'attend le moins.
Conditions préalables / actions préparatoires pour les élèves	Étudiez les phénomènes physiques liés à la diffusion de la lumière : diffusion, réflexion spéculaire, réflexion diffuse. Pensez aux endroits où vous pouvez observer ces phénomènes en dehors de votre classe. Essayez de trouver 5 exemples.
Âge des élèves	15-18 ans
Durée	50 minutes + devoirs facultatifs suivis d'une courte discussion
Niveau de difficulté	Intermédiaire
Format de la séquence	Bilan et évaluation
Description des tâches étape par étape	Les élèves parleront d'abord de la définition générale de la diffusion de la lumière et de ses types. Ils parlent ensuite de l'importance de la lumière dans les peintures classiques. Enfin, ils répondent à une question basée sur le croquis de Léonard de Vinci.
Activités d'évaluation	1. Définition de la diffusion de la lumière. 2. Rôle de la lumière dans les tableaux. 3. Association. 4. Question de l'esquisse de Léonard de Vinci 5. BONUS : production d'œuvres d'art
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Des copies imprimées des peintures 2. PC / projecteur / ordinateur portable et une copie haute résolution des peintures - vous devez être capable de bien voir en zoomant. 3. Fournitures artistiques pour réaliser vos propres œuvres d'art

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

ÉTAPE 1: la diffusion de la lumière. Définition et identification des sources de lumière dans les tableaux. (10 minutes)

L'enseignant commence la leçon en présentant différentes œuvres d'art. Pour chaque œuvre, les élèves doivent répondre aux questions suivantes :

1) Quelles sont les sources primaires et secondaires ?
2) Quels sont les reflets diffus et spéculaires dans ces peintures ?
3) Comment le faisceau de lumière est-il visualisé ?

Utilisez le tableau ci-dessous pour aider vos élèves à répondre aux questions et à identifier les principales matières/problèmes.

la ressemblance entre les œuvres étudiées	
le type de phénomène (diffusion, réflexion spéculaire / diffuse, etc.)	
la signification de la lumière dans l'œuvre d'art	

ÉTAPE 2: Rôle de la lumière dans les peintures (15 minutes)

Les élèves interpréteront le rôle que joue la lumière dans chaque tableau. Comment change-t-elle la scène ? À quoi ressemblerait-elle sans la lumière ou avec une autre source de lumière ?

1) A quoi sert la lumière dans les tableaux mentionnés ? Est-elle importante, ou n'est-elle qu'un ajout qui peut être facilement supprimé ou remplacé ?

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

2) Pensez à des œuvres d'art autres que celles présentées ici et essayez de trouver des exemples de différents phénomènes liés à la lumière dans la peinture. Par exemple : essayez de trouver une peinture qui présente la propriété de réflexion lambertienne.
3) Pouvez-vous penser à des œuvres d'art où la lumière est utilisée d'une manière contre-intuitive ? Où elle montre quelque chose qui n'est pas important, tout en ignorant l'acteur principal de la scène, qu'il s'agisse d'un objet, d'un événement ou d'une personne ? (Vous pouvez peut-être utiliser "La diseuse de bonne aventure" de Georges de la Tour comme exemple : la lumière semble accentuer la diseuse de bonne aventure et un jeune homme, en particulier leurs visages. Cependant, des choses plus importantes se passent au-dessous du niveau de leurs visages et au niveau de leurs poches.)
4) Quelles sont les manières explicites et implicites de montrer les sources de lumière ? Essayez de trouver des exemples : "Saint Joseph le charpentier" de Georges de La Tour ou "La marieuse" de Gerrit van Honthorst pour les tableaux avec un éclairage à la bougie, etc.
5) Comment la lumière peut-elle changer l'ambiance de la peinture ?

ÉTAPE 3. Association (5 minutes)

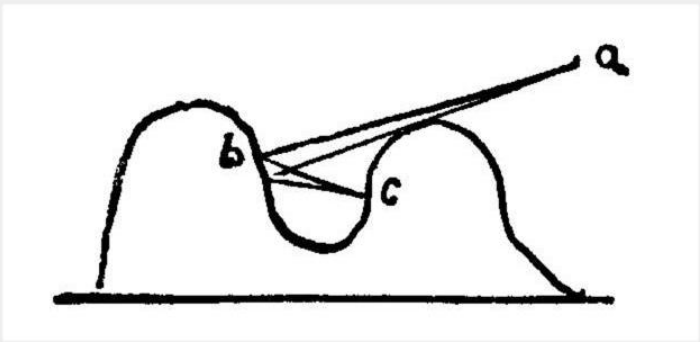
Les élèves sont invités à associer les œuvres d'art présentées à d'autres peintures/dessins qu'ils connaissent afin de trouver une signification et le rôle de la lumière dans le contexte de l'histoire de l'art.

ÉTAPE 4. Léonard de Vinci, qui est considéré comme un maître absolu de l'art, mais aussi de la science, a présenté sa théorie du phénomène de la présence de la lumière dans l'art au 16e siècle.

Voici une citation de De Vinci

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne



Si a est la lumière et que b est éclairé par elle en ligne directe, alors c sur lequel la lumière ne peut frapper n'est éclairé que par réflexion de b, que l'on dira rouge. Alors la lumière réfléchie par cette surface rouge va teinter de rouge la surface en c. Et si c est également rouge, il apparaîtra beaucoup plus intense que b ; et s'il était jaune, vous y verriez une couleur entre le rouge et le jaune.

Quel phénomène décrit-il ? (réponse : diffusion diffuse)

ÉTAPE 5. Production d'œuvres d'art / BONUS (20 minutes)

Pour aider les élèves à mieux comprendre le phénomène de la diffusion de la lumière, demandez-leur de produire leur propre œuvre, qu'elle soit picturale ou photographique. Cela vous permettra également de vérifier leur compréhension de la matière étudiée. Il peut s'agir d'un devoir à la maison combiné à une discussion sur les résultats de leur travail et leur adéquation par rapport à la matière initiale (représentation photographique du phénomène). Vous pouvez également prendre environ 20 minutes pendant le cours pour produire vos œuvres picturales.

la ressemblance avec les œuvres d'art étudiées	
le type de phénomène (diffusion, réflexion spéculaire / diffuse, etc.)	

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

la signification de la lumière dans l'œuvre d'art	

http://www.antoniosiber.org/da_vinci_i_difuzno_rasprsenje_en.html

https://www.paintingandartists.com/the-diffuse-light-in-painting#:~:text=A%20classic%20example%20of%20diffuse,a%20uniform%20and%20smooth%20way.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Mathématiques

La géographie dans la nature

Description	Les élèves ont souvent du mal à faire le lien entre les mathématiques et le monde dans lequel ils vivent. L'une des missions de cette exposition est de partager des idées pour aider nos élèves à voir la beauté des mathématiques et à comprendre qu'elles sont tout autour d'eux. Chaque jour, la géométrie nous entoure de ses différentes représentations sans même que nous nous en rendions compte. Elles nous étonnent, nous les observons, nous les regardons, nous empruntons leurs propriétés pour nos besoins. Elle n'a pas attendu l'homme pour exister, la géométrie n'est pas "un crayon, une règle et un compas".
Objectifs d'apprentissage	• passer en revue les formes géométriques les plus courantes. • observer et reconnaître les formes géométriques. • faire le lien entre les mathématiques et le monde réel.
Matière(s) correspondante(s) du programme scolaire	Mathématiques, géométrie
Prérequis / actions préparatoires pour les enseignants	Rappelez aux élèves les formes géométriques les plus courantes et demandez-leur de réfléchir aux endroits où ils peuvent les trouver dans leur vie quotidienne
Prérequis / actions préparatoires pour les étudiants	Passez en revue les formes géométriques les plus courantes et trouvez des exemples de formes géométriques dans la nature
Âge des étudiants	13-14 ans
Durée	50 minutes

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Niveau de difficulté (faible, moyen, élevé)	Faible
Format de la séquence	Devoir
Activités d'évaluation	Les élèves passent en revue les différentes catégories de formes géométriques, puis réfléchissent aux différentes formes qu'ils peuvent trouver dans la nature. L'enseignant leur demande ensuite de rapporter 3 photos d'exemples trouvés dans la nature.
Matériel nécessaire (le cas échéant)	1. Des copies imprimées de cette séquence pédagogique 15. Eventuellement un écran pour afficher les photos trouvées par les élèves

DESCRIPTION DES TÂCHES ÉTAPE PAR ÉTAPE

ÉTAPE 1 : Introduction : révision des formes géométriques (15 minutes)

Il existe 12 formes géométriques, ou formes planes, qui sont formées de lignes droites ou courbes en 2 dimensions. Et 6 solides qui, contrairement aux formes planes, sont en volume, et donc en 3 dimensions.

Pour rappel, voici les noms des 12 formes géométriques planes : carré, triangle, cercle, disque, rectangle, octogone, pentagone, hexagone, losange, trapèze, ovale et ellipse.

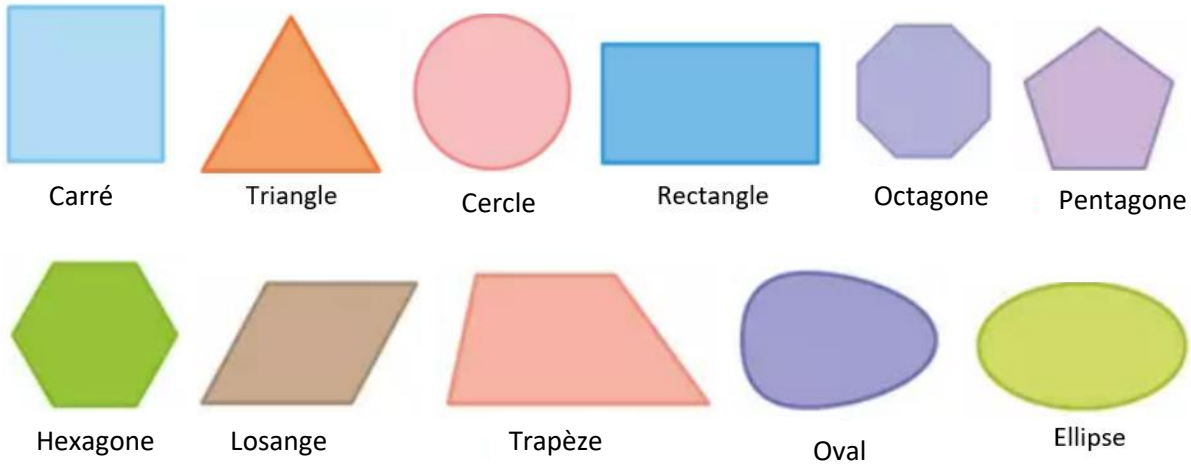
Certaines de nos formes géométriques sont des polygones, qui sont des figures géométriques plates formées par une ligne brisée fermée. Voici quelques exemples de polygones :

- Un triangle est un polygone à 3 côtés.
- Le quadrilatère (rectangle, carré) est un polygone à 4 côtés.
- Le pentagone est un polygone à 5 côtés.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

- L'hexagone est un polygone à 6 côtés.
- L'octogone est un polygone à 8 côtés.
- Le décagone est un polygone à 10 côtés.



Il existe 6 types de solides : cube, boule, sphère, pyramide, cône et cylindre. Le solide est une figure à 3 dimensions.

Un solide est décrit par :

- Son nombre de sommets.
- Son nombre d'arêtes.

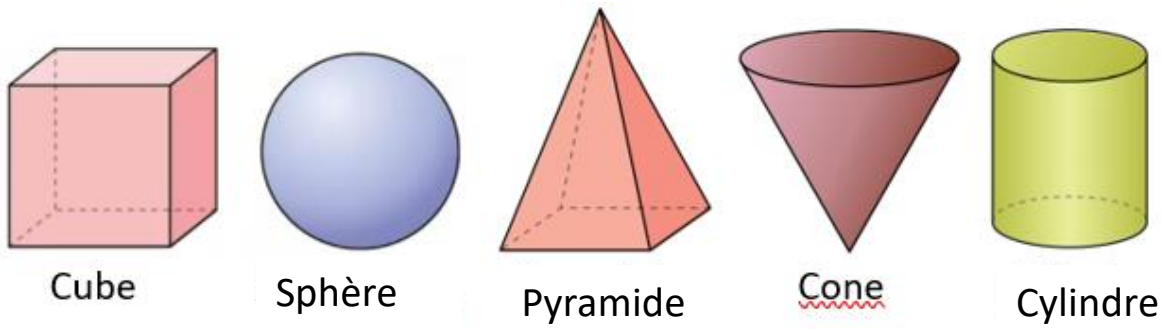
Un solide est une figure géométrique qui n'est pas plate, elle occupe un volume. Un solide est un objet en 3 dimensions.

Il existe 2 types de solides :

- Polyèdre, un solide dont les faces sont toutes des polygones.
- Non-polyèdre, un solide dont les bases sont arrondies ou courbes.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne



ÉTAPE 2 : Brainstorming (15 minutes)

Mettez les élèves par deux et demandez-leur de réfléchir aux endroits où ils peuvent trouver les différentes formes géométriques qu'ils viennent de revoir.

Partagez ensuite les résultats avec la classe.

ÉTAPE 3 : Devoir (5 minutes)

Demandez à chaque élève de revenir en classe avec trois images de formes géométriques dans la nature qu'il a lui-même créées.

ÉTAPE 4: Révision de groupe (15 minutes)

Les élèves ramènent leurs photos sur une clé USB et l'enseignant les montre sur un grand écran. La classe cherche les formes géométriques qui apparaissent sur les différentes photos.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

CHAPITRE 4 : CONCLUSION

Comme on peut le voir dans ce **guide de conception d'expositions et de séquences pédagogiques**, le projet VX Designers a non seulement produit des ressources et des méthodologies innovantes pour l'intégration d'expositions virtuelles dans les classes de l'enseignement secondaire, mais il a également suscité un regain d'intérêt chez les étudiants pour participer activement aux processus éducatifs liés au programme d'enseignement traditionnel..

Concevoir une exposition est un processus très polyvalent et créatif, qui peut être utilisé dans des contextes multiples et diversifiés pour améliorer un grand nombre d'aptitudes et de compétences chez les personnes concernées, notamment grâce à un apprentissage autonome facilité par la co-curation. Des tests locaux dans les pays européens utilisant les matériaux du projet ont spécifiquement indiqué que cette pratique était particulièrement efficace pour les étudiants ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage, offrant une **stimulation multisensorielle**, des opportunités **de travail en équipe** et un environnement dans lequel **l'apprentissage non-formel** peut avoir lieu..

L'intégration des méthodologies de VX Designers dans la salle de classe n'a été rien de moins qu'instructive, tant pour les étudiants que pour les enseignants concernés, l'utilisation de ces outils mettant l'enseignement innovant et moderne au premier plan de l'apprentissage.

Nous espérons que le matériel produit a offert suffisamment d'incitation pour adopter et développer ces méthodes afin de renforcer l'inclusion, la créativité et l'innovation dans les classes.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

CITIZENS IN POWER

arteria foundation

LogoPsyCom

eeli European Education & Learning Institute

CEPS Projectes Socials
http://www.asceps.org

LES APPRIMEURS

Code du projet : 2020-1-BE01-KA201-074989
De plus amples informations sur le projet sont disponibles à l'adresse suivante : https://vxdesigners.eu/.
#VXdesigners

Ce guide est publié sous la licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0. Vous êtes libre de :

Partager - copier et redistribuer le matériel sur tout support ou format.
Adapter - remixer, transformer et construire à partir de ce matériel.
Le concédant ne peut révoquer ces libertés tant que vous respectez les conditions de la licence.

Selon les conditions suivantes :
Attribution - Vous devez donner le crédit approprié, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de toute manière raisonnable, mais pas d'une manière qui suggère que le concédant de licence vous approuve ou approuve votre utilisation.
Non commercial - Vous ne pouvez pas utiliser le matériel à des fins commerciales.
Partage des mêmes droits - Si vous remixez, transformez ou développez le matériel, vous devez distribuer vos contributions sous la même licence que l'original.
Pas de restrictions supplémentaires - Vous ne pouvez pas appliquer de termes juridiques ou de mesures technologiques qui empêchent légalement les autres de faire quoi que ce soit avec le permis de licence.

Ce projet #VXdesigners 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 qu'il contient (2020-1-BE01-KA201-074989).

VX designers