



Creative School



Open Educational Resources

Les photos comme souvenirs du passé

Sujet : Histoire

Tranche d'âge : 7-11, 11-14, 14-18



Erasmus+

Auteurs

Maddalena Nicoletti, Svenja Pokorny, Pier Giacomo Sola

Images

© Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin, iStockpicture

Copyright

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









Disclaimer

Le projet *Creative School* a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (Grant Agreement 2019-1-FR01-KA201-062212). Cette publication n'engage que son












auteur et l'Union européenne et l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.



Table des matières

Les photos comme souvenirs du passé	7
Instructions pour les enseignants - comment stimuler l'intérêt pour le passé ?	7
Description des ateliers.....	8
Gare de Bologne 7-11  7-11	9
Les parcs de Bologne  7-11	9
La vie à la campagne autour de Bologne  11-14	9
Aux environs de Bologne  11-14	9
Comment vous êtes-vous amusé ?  14-18	9
Bologne : une ville qui change  14-18	10

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



iStockpicture



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

Les photos comme souvenirs du passé

Sujet :



Histoire

Tranche d'âge :



7-11



11-14



14-18

L'atelier peut être réalisé avec différentes tranches d'âge. Des exemples adaptés à chaque groupe sont proposés, mais l'enseignant peut créer d'autres exercices, en fonction des caractéristiques des élèves.

Durée :



3 à 5 réunions de 30 à 45 minutes chacune, plus des devoirs à la maison.

Fournitures et outils :

Photos d'histoire familiale ou locale, comparant les modes de vie urbains et sociaux à différentes époques.

Objectifs pédagogiques :

Encourager les enfants à :

- Réfléchir de manière créative et critique aux concepts d'apprentissage intergénérationnel ;
- Accroître leur connaissance de l'histoire locale
- Analyser les changements sociaux dans l'utilisation des zones urbaines ;
- Collecter et scanner de vieilles photos de leur famille et accéder à des collections numériques de photos historique

Instructions pour les enseignants - comment stimuler l'intérêt pour le passé ?

Il est demandé aux élèves de travailler en groupes, afin de pouvoir discuter et se mettre d'accord sur les solutions communes, et de réfléchir à des histoires familiales qui peuvent être étayées par des images photographiques. La méthode habituelle de travail avec les histoires consiste d'abord à écouter / regarder l'histoire racontée par chaque membre du groupe, puis à lancer la discussion entre les participants. L'enseignant ou l'éducateur peut également interrompre l'histoire, engager un dialogue et poursuivre l'histoire par la suite. Les élèves posent des questions sur la base de l'histoire et choisissent (ou l'enseignant peut également proposer) les sujets à aborder. L'enseignant introduit et encourage les élèves à poser des questions avec des phrases telles que "Que voulez-vous savoir sur l'histoire ? Qu'est-ce qui vous intéresse particulièrement ?". La discussion et l'utilisation du matériel pédagogique dépendent du contexte et de la dynamique du groupe.

Le principe général est de partir de quelque chose de familier à l'expérience des élèves, quelque chose de clair pour eux. Le dialogue se poursuit du concret vers l'abstrait.

L'atelier présente des solutions créatives pour permettre aux participants de traiter leur propre collection photographique familiale comme un moyen de comprendre le contexte social et historique par l'utilisation d'images. Le projet est centré sur trois questions principales :

- Comprendre la pertinence de la mémoire de la famille et de la communauté, et sa relation avec les photographies : l'histoire de la famille et de l'histoire privée, la mémoire de la communauté et de la famille, la recherche généalogique, les documents familiaux comme sources de recherche historique et d'histoire locale, le rôle des photographies privées dans la politique et les arts ;
- Développer des techniques d'interview, raconter des histoires sur les photos, la généalogie, l'histoire orale, l'importance d'autres sources à partir des interviews, la pratique éthique et légale de l'archivage et de la publication des documents personnels ;
- Préservation des photographies d'histoire familiale et locale : traitement des photos privées dans les archives familiales, les collections privées et publiques (stockage, classement, numérisation, conservation).

L'atelier veut montrer que la préservation des souvenirs familiaux ne se limite pas aux formes orales et écrites (comme la correspondance privée, le journal intime et les mémoires). Les photographies enregistrent les souvenirs familiaux et permettent en même temps de raconter l'histoire orale aux générations futures. Les photographies privées constituent une source importante de matériel pour la recherche historique locale.

Description des ateliers

Dans les pages suivantes sont présentés quelques ateliers, préparés à l'origine pour les objectifs du projet Creative School avec la participation des étudiants de l'IsArt Liceo Artistico F. Arcangeli de Bologne (Italie).

Environ 5 réunions ont été organisées entre les étudiants : lors de la première, le projet global a été présenté, ainsi que les mêmes modèles d'échantillons. Ensuite, les étudiants ont été invités à créer des groupes pour discuter de certaines idées possibles pour le développement d'un projet commun, en assignant des tâches au sein de chaque groupe. Lors des réunions suivantes, les étudiants ont été invités à présenter aux enseignants et à leurs camarades de classe l'état d'avancement de leur activité, en recevant des conseils et des suggestions pour améliorer la qualité de leur travail.

Enfin, tous les groupes ont présenté les résultats finaux à l'ensemble de la classe.

Chaque groupe était libre de choisir la méthode et les outils techniques pour développer ses idées. Les différentes techniques utilisées consistent à créer des dessins animés à l'aide de PowerPoint Animations, ou des histoires graphiques générées par Canva, mais aussi à créer un site Web ou à filmer une vidéo.

Gare de Bologne 7-11



Court roman graphique, montrant les différentes utilisations de la gare en temps de guerre.

Les parcs de Bologne



Une petite fourmi entraîne les lecteurs dans une visite à travers quelques parcs clés de la ville.

La vie à la campagne autour de Bologne



La vie dans une ville de campagne proche de Bologne, en comparant les photos prises par un photographe local dans les années 1930.

Aux environs de Bologne



Un voyage à travers l'histoire de Bologne, ses arcades, ses rues, ses transports, ses tours, ses cours d'eau, etc.

Ces ateliers consistent à inciter les enfants à demander à leurs parents et à leurs proches de raconter des histoires de la ville dans laquelle ils vivent, à collecter des images avec des photos de famille ou à accéder à des collections numériques d'images présentant la vie d'autrefois.

Les enseignants peuvent commencer l'activité en classe, en demandant aux enfants de présenter des histoires intéressantes que leurs parents leur ont racontées. L'enseignant peut également montrer des collections numériques de vieilles photos de la ville disponibles sur Internet, et demander aux enfants s'ils sont capables d'identifier les bâtiments, les monuments, les parcs présents sur les photos. Par exemple, les collections suivantes ont été proposées aux élèves participant à l'atelier de Bologne :

https://collezioni.genusbononiae.it/products/categorie_con_scheda/category:32

<http://fondazione.cinetecadibologna.it/archivi-non-film/archiviofotografico/sezionebologna>

<https://imediacities.hpc.cineca.it/app/catalog>

Les plus jeunes peuvent simplement créer une histoire en se concentrant sur la partie de leur ville qu'ils ont sélectionnée (la gare, les parcs et les espaces verts, une place du centre-ville), tandis que les plus âgés peuvent travailler en petits groupes pour collecter des informations sur l'évolution de la ville, en comparant des photos de bâtiments et de monuments dans les temps anciens et modernes.

Comment vous êtes-vous amusé ?



Interviews vidéo montrant les différences entre la façon dont les adolescents s'amuse au XXIe siècle et la façon dont leurs parents s'amusaient quand ils étaient jeunes.

La vidéo est disponible en italien, avec des sous-titres en anglais à l'adresse suivante :

<https://youtu.be/IBI8KWAsACs>.

Les élèves sont invités à demander à leurs parents comment ils avaient l'habitude de passer leur temps et de s'amuser lorsqu'ils étaient adolescents, et à comparer les différentes habitudes. Ils peuvent travailler en petits groupes, interroger leurs parents et recueillir des informations, ainsi que des photos et des vidéos de la ville telle qu'elle était lorsque leurs parents étaient adolescents. Chaque groupe doit organiser les différents rôles nécessaires à la réalisation de la tâche (conception de l'histoire, gestion des interviews, montage de la vidéo, collecte des documents historiques, etc.) et créer le scénario présentant l'histoire.

**14-18**

Bologne: une ville qui change

Une page web présentant les lieux d'intérêt, les théâtres, les musées, les cinémas, les magasins de la ville. On peut y accéder à l'adresse suivante

https://www.creative-school.eu/educational-materials/A_City_That_Changes/Bologna_A_City_That_Changes_EN.htm (version anglaise)

https://www.creative-school.eu/educational-materials/A_City_That_Changes/Bologna_A_City_That_Changes_IT.htm (version italienne)

Même concept que l'atelier précédent, mais ici les étudiants sont invités à animer la présentation de manière plus créative, en créant un document avec un niveau d'interaction plus élevé avec l'utilisateur et plus riche en informations sur l'histoire de la ville.