



Guide pour les enseignants

Module 3

Application des outils du projet Heart

Auteurs

Anastasia Pyrini, GUnet

Susanne Linde & Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Monika Gigerl, Pädagogische Hochschule Graz

Eliane Sagodira, Lycée Rontaunay

Mise en page

Pantelis Balaouras, GUnet, Klaus Linde-Leimer, Blickpunkt Identität

Traduction

C.Fleury-Payeur, É. Sagodira



Cette œuvre est soumise à une licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Vous êtes libre de le faire:

- ✓ **partager** - copier et distribuer le matériel exclusivement sur le même support ou dans le même format que sur le site web et la plateforme du projet (word, excel, PDF, PPT).
- ✓ **adapter** - remixer, transformer et s'appuyer sur le matériel.

dans les conditions suivantes :

- ✓ **Attribution** -
 1. Vous devez citer la source de manière appropriée :European Heart Project, www.european-heart.eu ET le(s) nom(s) de l'auteur (des auteurs) du matériel concerné, le cas échéant.
 2. Vous devez fournir ce lien vers la licence <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
 3. Vous devez indiquer quand des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de toute manière raisonnable, mais pas d'une manière qui donne l'impression que le concédant vous approuve ou approuve votre utilisation.
- ✓ **Non-commercial** - Vous ne pouvez pas utiliser le matériel à des fins commerciales.
- ✓ **ShareAlike** - Si vous remixez, transformez ou développez le matériel, vous devez distribuer vos contributions sous la même licence que l'original.

Contenu

1	À propos du projet européen Heart.....	1
2	A propos du module - Guide pour les enseignants.....	2
3	Application des ressources européennes <i>HEART</i> à l'école - Une brève introduction	4
4	Aperçu des domaines d'application et des spécifications	5
5	Comment utiliser les différents outils	9
5.1	"Besoins et Stratégies" - Boîte à outils sur les besoins humains fondamentaux et les stratégies pour les satisfaire	9
5.1.1	Description et objectifs	9
5.1.2	Préparation des leçons.....	10
5.1.3	Utilisation dans les cours - Conseils pratiques des pilotes :	11
5.1.4	Exemples	16
5.1.5	Obstacles éventuels et autres options	18
5.2	Épisodes historiques et courts métrages.....	20
5.2.1	Description et objectifs	20
5.2.2	Préparation des leçons.....	22
5.2.3	Utilisation dans les cours	24
5.2.4	Exemples	26
5.2.5	Obstacles éventuels et autres options.....	30
5.3	ACT-Game.....	31
5.3.1	Description et objectifs	32
5.3.2	Préparation des leçons.....	33
5.3.3	Utilisation dans les cours	34
5.3.4	Exemples	37
5.3.5	Obstacles éventuels et autres options	37
6	Application des ressources dans différents contextes.....	41
6.1	Utilisation dans une séquence.....	41
6.1.1	<i>Cours d'Histoire</i>	41
6.1.2	<i>Éducation morale et civique - leçons</i>	41
6.1.3	<i>Cours de langues</i>	42
6.1.4	<i>Éthique, éducation civique et morale</i>	42

6.2	Utilisation du matériel dans un atelier	43
6.3	Utilisation des ressources dans des projets interdisciplinaires	43
6.4	Conclusion	43
6.5	Informations plus détaillées et exemples.....	43
7	Autres Ressources.....	44
7.1	Références et liens vers les Concepts	44
7.2	Références et liens pour compléter les épisodes historiques.....	44
8	Liste des illustrations	46

1 À propos du projet européen Heart

Le projet européen Heart est une question de démocratie en action. Si, en tant que communauté, nous partons du principe que toutes les personnes ont les mêmes besoins fondamentaux, nous disposons d'une base solide fondée sur l'empathie et la compréhension. Sur la base de cette approche, du matériel pédagogique a été élaboré afin de fournir des compétences et des outils pour encourager et aider les jeunes à participer en tant que citoyens européens responsables.

Les concepts théoriques sont tirés de la théorie du choix de William Glasser et de la communication non violente de Marshall Rosenberg.

Ressources pour les élèves

Le matériel Heart est conçu pour être utilisé en classe pour les jeunes de 13 à 16 ans et peut être utilisé dans les cours de langue ainsi que dans les matières d'Histoire, d'éducation politique, d'éthique, de philosophie, d'études sociales, d'arts, etc.

Ils correspondent à des sujets tels que : démocratie, inclusion, diversité, coopération, formation aux compétences sociales, communication, droits de l'homme, valeurs européennes, éducation aux médias, etc.



Boîte à outils pour les élèves

Livret 1 : Cahier d'exercices sur les besoins humains fondamentaux

Livret 2 : Cahier d'exercices sur les stratégies de satisfaction des besoins fondamentaux

6 livrets "Apprendre de l'histoire"

Présentations interactives en ligne des deux brochures



Courts métrages - Jalons sur la voie de la démocratie

Boîte à outils Apprendre de l'histoire

"Apprendre de l'histoire" - cahier d'exercices : 5 épisodes sur les moments importants de l'histoire de la démocratie

Courts métrages sur les épisodes



ACT - Jeu d'équipe du citoyen actif

De manière ludique, les élèves abordent des questions sociopolitiques brûlantes et acquièrent les compétences dont ils ont besoin pour AGIR en tant que citoyens responsables.

2 A propos du module - Guide pour les enseignants



Guide des modules pour la mise en œuvre du matériel à l'école

Plateforme d'apprentissage en ligne contenant 5 modules permettant aux enseignants de travailler avec le matériel dans toutes les matières en classe.

L'objectif de ce guide n'est pas seulement de fournir des informations de base et de faciliter l'utilisation du matériel en classe, mais aussi de montrer comment les enseignants peuvent en bénéficier personnellement et améliorer la culture scolaire. Le guide pour les enseignants se compose de 5 modules :

Module 1 : *Informations de base sur le concept des - 5 besoins fondamentaux et des stratégies pour les satisfaire*

Module 2 : *En ce qui concerne mes besoins personnels... Une réflexion pour les enseignants*

Module 3 : *Application des ressources européennes **Heart** à l'école*

Module 4 : *Les valeurs démocratiques dans la culture scolaire*

Module 5 : *Exemples pratiques - utilisation des matériels cardiaques européens dans les écoles*

Comment utiliser ce guide

Même si chaque module représente une unité sur un sujet défini, nous vous recommandons de considérer les modules individuels comme des éléments complémentaires. Commencez par le *module 1* et familiarisez-vous avec le concept de base.

Dans le *module 2*, réfléchissez à vos propres besoins fondamentaux et à vos motivations en tant qu'enseignant, collègue et personne. L'enseignement des concepts n'étant pas seulement une question de connaissances mais aussi d'attitude, vous devez également être bien préparé à ce niveau lorsque vous travaillez avec les élèves.

Le *module 3* est entièrement consacré à la mise en œuvre pratique du matériel dans les salles de classe. Vous y trouverez des instructions claires, des astuces, des informations sur les défis possibles, ainsi que d'autres conseils. Enfin, le *module 4* est consacré à l'impact de l'utilisation des supports sur la culture scolaire : Comment les supports peuvent-ils être utilisés pour contribuer positivement au renforcement des valeurs démocratiques, de l'interaction respectueuse et de la participation ?

Comment d'autres enseignants ont-ils utilisé notre matériel ? Trouvez des idées pour vos propres leçons dans le *module 5*.

3 Application des ressources européennes HEART à l'école - Une brève introduction

Le projet a identifié deux approches pour répondre aux besoins fondamentaux dans les programmes d'études des pays participants (Autriche, France et Grèce) :

- *Directe : Transfert de connaissances cognitives en psychologie (pyramide des besoins de Maslow), religion et économie (besoins liés à la consommation et aux marchés).*
- *Indirecte : en termes d'attitude envers les étudiants : Les besoins, les intérêts et les talents des étudiants doivent être inclus dans le processus d'enseignement.*

Les ressources éducatives libres développées par le projet "The European Heart Project : Jeunesse pour la démocratie ! Renforcer les compétences démocratiques en se basant sur les besoins humains fondamentaux"(EU_HEART) et pilotées dans les écoles ajoutent une nouvelle dimension à ces approches en abordant la question des besoins humains fondamentaux d'abord sur une base théorique puis dans des supports de travail pratiques et orientés vers l'expérience selon la "théorie du choix" de William Glasser (1999) et les stratégies pour les satisfaire selon la théorie de la communication non-violente de Marshall Rosenberg (2013).

Au moins trois classes d'Autriche, de France et de Grèce ont participé à la mise en œuvre pilote des ressources éducatives ouvertes du projet pendant un semestre dans le cadre d'ateliers spécialement conçus.

Le matériel pédagogique du projet peut être utilisé de manière indépendante ou dans le cadre d'activités interdisciplinaires en histoire, éthique, études sociales, psychologie, ainsi que dans des projets sur la démocratie, les droits de l'homme ou des sujets similaires.

Chaque activité du pilote a été validée par les enseignants et les élèves participants, ainsi que par des experts qui ont validé le matériel pédagogique et offert leurs commentaires. Les outils d'évaluation développés à cette fin en allemand, français et grec sont disponibles pour toute organisation souhaitant mettre en œuvre et évaluer le programme éducatif EU_HEART.

4 Aperçu des domaines d'application et des spécifications

Le tableau ci-dessous présente des exemples de la manière dont les matériels pédagogiques EU_HEART peuvent être mis en œuvre dans différents cours et contextes :

Produit	Sujet	Exemple d'application
Livret 1 Besoins humains fondamentaux	Langue maternelle Éthique / Religion Psychologie / Philosophie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisez des sujets de discussion ou des sujets de dissertation (par exemple, <Notre vision>). ✓ Les élèves se présentent mutuellement les différents besoins en groupes. ✓ Sélectionnez des exercices, comme <Votre style d'apprentissage> ou <Votre réussite personnelle>. ✓ Les élèves lisent une des <histoires de réussite> et y réfléchissent. Ces histoires portent sur: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Harcèlement ✓ Xénophobie ✓ Radicalisation ✓ Parents divorcés ✓ Timidité ✓ En cas de harcèlement, les enseignants peuvent utiliser l'histoire de Martina pour inviter les élèves à parler de leur situation en classe.
Livret 1 Besoins humains fondamentaux	Éducation civique Formation aux compétences sociales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sélectionnez des exercices, par exemple, <Comment exprimer ses besoins> pour que les élèves pensent à une certaine situation et fassent des jeux de rôle avec celle-ci. ✓ Utiliser le concept pour la gestion des conflits ✓ Se référer aux besoins fondamentaux dans différents contextes
Livret 2 Stratégies pour répondre aux besoins fondamentaux	Langue maternelle Éthique / Religion	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisez l'introduction du livret 2 (stratégies) pour lancer une discussion de groupe ou laissez les élèves rédiger une dissertation.

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisez les exemples de Sandra, Paul et Elias et les <questions pour réfléchir aux stratégies. Invitez les élèves à donner d'autres exemples. ✓ Présentez les questions pour réfléchir aux stratégies et utilisez-les dans différents contextes.
Livret 2 Stratégies pour répondre aux besoins fondamentaux	Formation aux compétences sociales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisez les différentes manières de se comporter dans une situation> pour un jeu de rôle et faites réfléchir les élèves à d'autres manières possibles de se comporter. ✓ Utilisez le chapitre <Pratique des bonnes habitudes> comme ligne directrice pour la formation.
Épisodes historiques	Histoire Éthique	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sélectionner un épisode et l'utiliser comme un cahier de travail ✓ Utilisez les sujets pour les discussions ou comme sujets de dissertation, par exemple, le dernier chapitre "Apprendre de l'Histoire". ✓ Faire interagir les personnages dans des jeux de rôles
Court-métrages	Histoire Éthique Éducation civique Apprentissage social	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisez un court-métrage comme accroche pour introduire un épisode historique. ✓ Introduction aux thèmes de la démocratie, des valeurs, du suffrage des femmes, des droits de l'homme, de l'égalité, etc. ✓ Création d'autres vidéos qui font revivre d'autres personnalités qui ont également participé aux événements.
Court-métrages	Langue (DE, EN, FR, GR, créole français)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilisez le guide d'écriture de scénario et laissez les élèves écrire leurs propres scénarios. ✓ Invitez les élèves à poursuivre les histoires

Court-métrages	Arts	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Montrez un ou plusieurs films comme exemple(s) pour l'écriture d'un scénario ou d'un jeu de marionnettes. ✓ Utiliser un ou plusieurs courts métrages comme source d'inspiration pour une expression artistique sous une autre forme (par exemple, chanson, peinture, représentation théâtrale, etc.) ✓ Construisez des marionnettes selon la description
Court-métrages	Célébrations d'anniversaires nationaux	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Montrer un film en guise d'introduction au sujet
ACT-Game Niveau 1 <i>Cartes de personnes, de lieux et de thèmes</i>	Langue maternelle Éducation civique	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les élèves inventent une histoire avec les cartes ✓ Les 24 cartes thématiques peuvent être utilisées individuellement pour travailler sur le sujet.
ACT-Game Niveau 2 <i>Cartes de condition, Cartes de super-pouvoirs</i>	Langue maternelle Éthique / Religion Psychologie / Philosophie Formation aux compétences sociales	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les élèves apprennent à connaître les besoins fondamentaux de manière ludique en attribuant des cartes ✓ Les cartes de super-pouvoirs peuvent être utilisées pour des jeux de rôle dans la gestion des conflits.
ACT-Game Niveau 3 <i>Instructions pour les super-héros, Conseil 3</i>	Éthique / Religion Psychologie / Philosophie Formation aux compétences sociales Éducation civique	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les élèves jouent ce niveau individuellement à un scénario donné. ✓ Les élèves ne jouent qu'une seule activité ✓ Utiliser le tableau comme ligne directrice pour les processus démocratiques dans la classe. ✓ Utiliser l'action <Décider> comme ligne directrice pour l'autorisation systémique ✓ Utilisez les 4 étapes de l'action <Contact> comme ligne directrice pour la formation à la communication ou à la gestion des conflits.

<p>ACT-Game Niveau 3 Tableau de jeu 3</p>	<p>Langue maternelle Éducation aux médias</p>	<p>✓ Utilisez le QR-Code dans Action <Explore> pour en savoir plus sur la recherche de sauvegarde sur Internet.</p>
<p>ACT-Game Niveau 4 Tableau de jeu 3</p>	<p>Formation aux compétences sociales Éducation civique</p>	<p>✓ Le tableau d'évaluation du travail d'équipe peut être utilisé dans différents contextes.</p>

5 Comment utiliser les différents outils

Pour ceux qui développent des produits éducatifs, l'important n'est pas le produit lui-même, mais de voir qu'il est utilisé et qu'il a des résultats d'apprentissage positifs et un impact positif sur la communauté éducative et les parties prenantes.

Dans cette section, nous souhaitons présenter comment vous pouvez utiliser et exploiter les ressources éducatives libres produites par le projet.

5.1 "Besoins et Stratégies" - Boîte à outils sur les besoins humains fondamentaux et les stratégies pour les satisfaire

Nous partons du principe que toutes les personnes ont les mêmes besoins fondamentaux. Par conséquent, au niveau des besoins, il est assez facile de se comprendre. Cela devient plus difficile lorsque nous essayons de satisfaire ces besoins, car chacun a des idées différentes sur la manière de le faire.

Sur la base de ces considérations et des concepts de la théorie du choix de William Glasser ainsi que de la communication non violente de Marshall Rosenberg, les partenaires du projet ont développé une boîte à outils pour les élèves :

Livret I : Le cahier d'exercices "Basic Human Needs and How to Fulfill Them" constitue la base du programme éducatif et est consacré aux cinq besoins humains fondamentaux tels que définis par William Glasser (1999) - survie, appartenance, pouvoir, liberté et plaisir.

Livret II : Cahier d'exercices "Stratégies de satisfaction des besoins humains fondamentaux" qui consiste à réfléchir aux stratégies que les gens suivent pour satisfaire leurs besoins fondamentaux et à leurs conséquences.



5.1.1 Description et objectifs

Le kit d'outils se compose de livrets individuels qui sont structurés comme des cahiers d'exercices. Les élèves sont directement interpellés par le texte et invités à penser, à s'interroger et à réfléchir. Des exercices pratiques sont inclus pour aider les élèves à explorer les applications de ce qu'ils ont appris et à approfondir leurs connaissances.

Le kit d'outils peut être téléchargé sous forme de fichiers PDF individuels et d'un outil interactif sur le site web.

Les livrets sont conçus pour être utilisés de diverses manières en classe et pour encourager les enseignants et les élèves à travailler et à expérimenter davantage avec les concepts. Ils représentent la base conceptuelle dans la mesure où tous les supports d'apprentissage se construisent les uns sur les autres. Les objectifs de la boîte à outils sont de familiariser les élèves avec les concepts de base, de les inviter à penser et à réfléchir, et de les encourager à parler de leurs besoins. D'autres objectifs sont de faire prendre conscience aux élèves de leurs responsabilités, mais aussi de la marge de manœuvre dont ils disposent pour prendre des décisions concernant leurs actions.



5.1.2 Préparation des leçons

Pour réaliser les leçons, vous n'avez besoin de rien d'autre que du matériel fourni. Vous pouvez le télécharger au format PDF à partir du site web et en imprimer des extraits ou y accéder en tant qu'outils interactifs en ligne sur le site web.

Les enseignants pilotes en Autriche, en Grèce et à la Réunion nous ont indiqué qu'ils avaient besoin de 4 à 6 leçons d'une heure pour mettre en œuvre les livrets 1 et 2. Après avoir travaillé avec les livrets et familiarisé les élèves avec les concepts, il est fortement recommandé de répéter et de se référer au contenu encore et encore afin d'entraîner et de consolider les connaissances acquises et les compétences associées.

D'après notre expérience, l'accord avec l'attitude est presque plus important que la préparation du contenu. En particulier, si vous ne connaissez pas encore les concepts, vous êtes également dans un processus d'apprentissage et vous devriez d'abord examiner les concepts par vous-même. Nous recommandons à toutes les personnes qui souhaitent transmettre les concepts en tant que multiplicateurs de les aborder d'abord personnellement afin qu'elles puissent développer leur propre compréhension et leur propre approche. Les modules 1 et 2 de ce guide vous y aideront.

Dans ce qui suit, nous suggérons la préparation que les enseignants devraient faire et les questions à considérer avant de mettre en œuvre le programme éducatif :

- ✓ Il est fortement recommandé aux enseignants, après avoir étudié tout le matériel, de tester les ateliers les uns par rapport aux autres. L'enseignant dont la spécialité est la plus proche du sujet peut jouer le rôle d'animateur pour chaque exercice. De la position

de l'apprenant, il comprendra mieux comment les ateliers doivent être menés pour atteindre les objectifs d'apprentissage.

- ✓ Planifiez la leçon où les matériaux EU_HEART seront intégrés ou l'atelier en tenant compte de la matière/cours où les matériaux seront utilisés, de l'âge des élèves et de leur niveau, et de la durée.
- ✓ Préparez un brise-glace ou une activité d'introduction avant chaque activité afin de créer un climat propice à l'apprentissage.
- ✓ Préparez une introduction appropriée en fonction de l'activité. Présentez le matériel à utiliser ; établissez des règles de comportement ou de sécurité (par exemple pour la fabrication de marionnettes) ; établissez des critères de réussite, les élèves pourraient peut-être écrire les critères de réussite à la place de l'enseignant, divisez les élèves en groupes, etc.
- ✓ Préparer des notes pour soi-même, par exemple en ce qui concerne la disponibilité des matériaux (imprimés, etc.).
- ✓ Pour certaines activités et en fonction du nombre d'élèves, il peut être préférable d'avoir plusieurs enseignants pour faciliter le processus.
- ✓ Choisir la méthode d'enseignement appropriée liée à chaque activité (apprentissage par la pratique, apprentissage par projet, stratégies d'apprentissage actif, apprentissage par les pairs, apprentissage pratique, apprentissage collaboratif).
- ✓ Définissez clairement les objectifs d'apprentissage de chaque leçon/atelier.
- ✓ Choisissez et, si nécessaire, adaptez les exercices qui répondent le mieux aux objectifs d'apprentissage que vous avez fixés.
- ✓ Prévoyez un temps de réflexion en posant des questions telles que Votre équipe a-t-elle atteint les objectifs de la leçon ? Si non, quelles en sont les raisons ? Si l'activité s'est déroulée correctement et bien, qu'est-ce qui, selon vous, a contribué à atteindre l'objectif ? Quelle a été la meilleure partie de cette leçon ?
- ✓ Encouragez et accordez du temps pour l'apprentissage autonome (partie I et partie II).



5.1.3 Utilisation dans les cours - **Conseils pratiques des pilotes :**

La boîte à outils "Besoins et stratégies" peut être utilisée de différentes manières en classe. En fonction de la matière, du thème général et des objectifs d'apprentissage, vous pouvez choisir soit l'ensemble de la boîte à outils, soit des livrets individuels, soit un seul exercice. Notez toutefois que le concept des cinq besoins fondamentaux constitue la base et que les élèves doivent être familiarisés avec ce concept pour pouvoir travailler correctement avec le matériel. Pour plus de suggestions et d'idées, voir le chapitre 4 "Aperçu des applications possibles".

Il est important de noter que le travail avec les livrets ne consiste pas à accumuler des connaissances, mais à former des compétences démocratiques. L'objectif est finalement de développer une attitude permettant d'aborder avec empathie ses propres besoins fondamentaux et ceux des autres, et de développer des stratégies favorables en conséquence.

Nous vous recommandons donc de saisir les occasions d'impliquer activement vos élèves et de leur demander d'exprimer leurs pensées et leurs idées. En fin de compte, le matériel doit motiver les élèves à s'impliquer de manière active et responsable dans la société et le matériel est conçu pour permettre aux élèves d'y parvenir étape par étape.

Lors de l'utilisation des livrets, soyez attentifs aux points suivants :

- La variété des méthodes pour répondre à tous les types d'approches d'apprentissage, et.
- La pertinence pratique afin que les élèves puissent appliquer ce qu'ils ont appris.

Kolibri Schule Welten AT

Dans nos cours, nous avons commencé par un exercice qui suivait deux objectifs :

1. *Créez un environnement de travail dans lequel chacun se sent à l'aise et respecté.*
2. *Présentez de manière subliminale aux élèves le concept des 5 besoins fondamentaux.*

Nous l'avons appelé : **Coopération-Règles**

Dans un premier temps, chaque élève a dû travailler individuellement sur un polycopié :

Ce qui est important pour moi dans la coopération

Lisez attentivement les déclarations et choisissez 5 d'entre elles qui sont particulièrement importantes pour vous et marquez-les.

Si vous ne comprenez pas quelque chose, demandez à votre professeur ce que cela signifie. Avec votre sélection, vous pouvez contribuer à décider des règles que nous élaborons pour notre coopération.

Quand je travaille avec mes camarades de classe, il est important pour moi...

- ... où je peux me sentir en sécurité.
- ... que je ne me sente pas exclu.

- ... que mes limites sont respectées.
- ... que je peux découvrir et essayer de nouvelles choses.
- ... que je peux contribuer et que mon opinion est entendue.
- ... que nous nous aidons et nous soutenons mutuellement.
- ... que je puisse avoir mon mot à dire.
- ... que je peux prendre des décisions pour moi-même.
- ... que je peux assumer un travail de manière indépendante et sous ma propre responsabilité.
- ... que nous nous amusons.

Notes :

Dans un deuxième temps, l'enseignante a lu chacune des affirmations et a demandé aux élèves qui avaient choisi cette affirmation dans la liste de la montrer. C'est ainsi qu'elle a compté les votes pour les affirmations. Avec la classe, elle a créé un "Top 5 - Liste" des affirmations qui ont reçu le plus de votes.

Lors de l'étape 3, les élèves ont travaillé en équipes de cinq sur la règle qu'ils pourraient formuler pour garantir la satisfaction de ce besoin. Par exemple, pour l'affirmation "... que je puisse découvrir et essayer de nouvelles choses". Ils ont formulé : "il est normal de poser des questions et de faire des erreurs pour en tirer des leçons".

Puis les groupes ont été réorganisés. Les élèves ont formé un groupe distinct pour chaque affirmation de la liste des cinq premières. De cette manière, chaque élève a transmis la règle que son groupe avait élaborée à ce nouveau groupe. La tâche des groupes nouvellement formés était de trouver des règles communes à partir des différentes contributions.

A la fin, la classe a créé ensemble un poster avec les nouvelles règles de coopération et chaque élève l'a signé.

Dans une leçon suivante, l'enseignante s'est référée aux déclarations et a établi le lien avec les cinq besoins fondamentaux :

Sécurité et survie

- Il est important pour moi que je puisse me sentir en sécurité.
- Il est important pour moi que mes limites soient respectées.

Pouvoir

- Il est important pour moi que je puisse participer et que mon opinion soit entendue.
- Il est important pour moi d'avoir mon mot à dire.

Liberté

- Il est important pour moi que je puisse prendre des décisions.
- Il est important pour moi que je puisse assumer un travail de manière indépendante et sous ma propre responsabilité.

Plaisir

- Il est important pour moi de pouvoir découvrir et essayer de nouvelles choses.
- Il est important pour moi que nous nous amusions.

Amour et appartenance

- Il est important pour moi que je ne me sente pas exclu.
- Il est important pour moi que nous nous aidions et nous soutenions mutuellement.

Elle a soulevé la question de savoir si les cinq besoins sont couverts ou non dans la liste des cinq premiers. Après une discussion, les élèves ont réfléchi à d'autres affirmations pour chacun des besoins.

Comme devoir, les élèves ont été invités à lire le chapitre 1 du livret 1 et à rédiger un essai sur les questions soulevées dans ce chapitre.

Au cours de la leçon suivante, la classe a travaillé sur le chapitre 2 du livret 1, dans lequel les cinq besoins fondamentaux sont présentés. Ensemble, ils ont lu les textes sur les besoins fondamentaux, en ont discuté et ont ensuite fait les exercices, individuellement ou par deux.

Il ne s'agit là que d'un exemple de la façon dont on peut partir du concept et utiliser les livrets en classe. Il existe de nombreuses autres façons d'utiliser les supports, car l'objectif de ce chapitre était uniquement d'inspirer les enseignants. En tant qu'expert, vous pouvez utiliser et adapter le matériel en fonction de vos objectifs pédagogiques et des besoins individuels de vos classes.

Dans le chapitre suivant, vous trouverez d'autres possibilités et exemples d'utilisation du matériel en classe.

École secondaire pratique de PH Steiermark AT

Dans notre école secondaire de formation, les cinq **besoins humains fondamentaux** (livret 1) sont au premier plan de l'interaction sociale. Dans la matière "Apprentissage social", qui est ancrée dans l'emploi du temps comme une matière à part entière, les compétences de vie sont particulièrement importantes. Dans ces leçons, les élèves abordent ce thème des besoins fondamentaux. Les exercices du livret ont été très utiles aux enseignants pour soutenir les séquences de cours individuelles.

Dans plusieurs unités des sujets Religion et Éthique, ces idées sur les besoins et les stratégies de base ont également été présentées aux 3e et 4e classes : A l'aide des livrets, ils ont lu, discuté et travaillé. Dans ces deux matières, les enfants sont habitués à beaucoup de discussions et de questions sur l'existence humaine, et le contenu a donc bien fonctionné.

Les "besoins fondamentaux" s'appliquent tout particulièrement au sujet de l'"apprentissage social", qui fait partie intégrante de l'espace d'apprentissage commun et créatif avec les chefs de classe dans nos classes. Il s'agit avant tout d'enfants issus des milieux familiaux les plus divers. Les exercices du livret sont très utiles dans le domaine de l'interaction mutuelle et donnent aux élèves le sentiment de mieux comprendre l'autre. Comme exercice supplémentaire, on pourrait donner aux élèves des situations de la vie quotidienne des jeunes pour qu'ils travaillent sur des phrases courtes, en attribuant à chaque situation un certain besoin.

Lycée professionnel Julien Rontaunay FR

Les documents ont été intégrés dans nos classes comme suit : dans le cadre du programme de seconde bac pro : le thème intitulé Circulations, colonisations et révolutions (XVe siècle- XVIIIe siècle). La page d'Histoire choisie concernant Edmond Albius fait partie de ce thème. Nous l'avons contextualisé avec l'économie de plantation à la Réunion (Bourbon) au XVIIème siècle- XVIIIème siècle, l'esclavage au cœur du système politique, économique, social.

1er Lycée de Rafina GR

Notre école est une école ouverte sur la société et très active dans les actions sociales ainsi qu'une école qui cherche à utiliser des approches expérimentales de l'enseignement, suivi d'une approche interdisciplinaire dans le cadre des différentes matières de l'emploi du temps.

Par exemple : le manuel "Les **besoins humains fondamentaux**" a été discuté dans le cadre du cours d'éducation sociale et politique et l'accent a été mis sur les questions de démocratie et

de formation de citoyens responsables capables d'adopter des attitudes responsables face aux problèmes graves de la société moderne.

En outre, dans le cours d'économie domestique, la partie concernant la hiérarchisation des besoins humains a été exploitée afin de créer un consommateur responsable, respectueux de l'environnement et soucieux de la gestion durable et du développement durable.

Dans les "ateliers de compétences", à travers des idées d'activités expérimentales données par le projet, un effort a été fait pour renforcer l'empathie par la compréhension et le respect des droits de l'être humain, ainsi que pour choisir les moyens et les méthodes qui conviennent pour diffuser le travail des étudiants à la communauté locale.

L'**épisode historique** a été conçu dans le contexte de la leçon d'histoire. Un événement de l'histoire moderne de la Grèce sur le thème de la revendication des droits démocratiques a été sélectionné, qui touche aux intérêts et aux sensibilités des adolescents. Les élèves ont ensuite proposé des personnages historiques et imaginaires comme protagonistes de l'épisode. Enfin, ils ont essayé avec empathie de se mettre à la place des héros et d'argumenter en faveur de leurs décisions.



5.1.4 Exemples

Il est important de noter que le travail avec les livrets ne consiste pas à accumuler des connaissances, mais à former des compétences démocratiques. L'objectif est finalement de construire une attitude permettant d'aborder avec empathie ses propres besoins fondamentaux et ceux des autres et de développer des stratégies favorables en conséquence.

C'est pourquoi nous vous recommandons de saisir toutes les occasions d'impliquer activement vos élèves et de leur demander de faire part de leurs réflexions et de leurs idées. En fin de compte, le matériel doit motiver les élèves à s'impliquer activement et de manière responsable dans la société et le matériel est conçu pour permettre aux élèves de le faire étape par étape.

Lorsque vous utilisez les livrets, faites attention :

- ➔ La diversité des méthodes afin de s'adresser à tous les types d'apprenants.
- ➔ Pertinence pratique afin que les élèves puissent appliquer ce qu'ils ont appris.

Plus d'exemples sur la façon d'introduire le concept des cinq besoins fondamentaux en classe :

Enseignement coopératif

En fonction de l'âge et de la capacité de coopération des élèves, les enseignants peuvent utiliser différentes méthodes pour présenter le concept aux élèves. Une variante a déjà été présentée dans le dernier chapitre. Cette méthode est bien adaptée aux jeunes élèves, car l'enseignant peut très bien contrôler les réflexions et les discussions par sa façon de présenter le contenu et de poser des questions à son sujet. Les élèves plus matures peuvent déjà élaborer et présenter le contenu de manière autonome. Dans ce cas, la méthode « enseignement coopératif » est adaptée :

La classe est divisée en cinq groupes. Chaque groupe se voit attribuer l'un des cinq besoins fondamentaux. Les groupes ont pour tâche de déterminer eux-mêmes le besoin fondamental qui leur a été attribué en lisant le texte sur ce besoin dans le livret 1, chapitre 1, et en faisant l'exercice correspondant. En tant qu'"experts" de ce besoin fondamental, ils préparent une présentation pour le reste de la classe afin d'expliquer ce besoin à leurs camarades.

Jeu de rôles :

Le chapitre 5 du livret 1 (Comment exprimer ses besoins) peut être développé par le biais de jeux de rôle. Donnez aux élèves le temps d'imaginer une situation concrète et de réfléchir à la manière dont ils exprimeraient leur besoin à quelqu'un d'autre. Les jeux de rôle peuvent ensuite être réalisés devant l'ensemble de la classe ou divisés en petits groupes où deux élèves jouent le rôle et les autres membres de l'équipe observent et donnent leur avis.

Utilisation de certaines parties de l'ACT-Game

Nous avons organisé un jeu avec les fiches de personnages, chaque élève appartenant à un groupe, une équipe. Chacun a choisi le personnage qu'il voulait jouer. Ils présentaient d'abord leur portrait physique et psychologique. Puis quelqu'un lisait la situation de départ qui correspondait au contexte historique de l'histoire et la situation narrative initiale jusqu'à ce qu'un événement perturbateur pertinent soit présenté. Les cinq besoins fondamentaux de Glasser étaient également expliqués ainsi que leurs intérêts pour trouver la suite de l'histoire. Les élèves ont joué le jeu, en utilisant les besoins fondamentaux tels que la force du héros et les cartes de survie. La révélation de la vérité historique était une source de plaisir, qu'il s'agisse d'une logique ou d'une fin surprenante.

Apprentissage exploratoire

Dans le cours d'Histoire, par le biais de l'apprentissage exploratoire, les élèves sont entrés en contact avec les ressources de l'époque à laquelle l'épisode fait référence (vidéos, publications, photographies, journaux intimes, visites de musées et de lieux où les événements historiques se sont déroulés) afin de comprendre de manière expérimentale le contexte du développement de l'action ainsi que les conditions de l'époque et les facteurs qui ont façonné la personnalité des protagonistes. Les enfants ont ensuite joué un rôle actif en proposant des positions alternatives et des options d'action des héros face aux décisions critiques qu'ils étaient appelés à prendre.



5.1.5 Obstacles éventuels et autres options

Conditions préalables à une mise en œuvre réussie

Travailler sur les sujets de ce dossier de ressources nécessite une bonne relation entre l'enseignant et la classe concernée : les jeunes ne parlent aux enseignants que lorsqu'ils se sentent respectés et appréciés. Dans le cas contraire, ils risquent de s'opposer au sujet.

En outre, ce travail thématique nécessite une capacité d'autoréflexion déjà développée chez les élèves, afin qu'ils puissent faire preuve d'empathie pour les besoins des autres. Cela ne peut pas toujours être présumé. C'est pourquoi il convient de se mettre d'accord à l'avance sur la manière de travailler et sur une atmosphère de classe et de travail appréciative. Cela offre des possibilités d'apprentissage supplémentaires dans les domaines des besoins fondamentaux et des stratégies, ainsi que de la démocratie et des droits de l'homme ; une façon de mettre cela en œuvre est de travailler dans un conseil de classe (avec des tâches définies et spécifiques). La phase d'apprentissage de la connaissance mutuelle au début de l'école semble également s'y prêter : D'une part, les jeunes apprennent à se connaître par l'échange sur les besoins fondamentaux, d'autre part, ils définissent simultanément les bases du travail commun dans la classe.

Allocation de temps

Une compréhension à court terme du concept peut être obtenue plus rapidement, mais à plus long terme, ce travail ne conduit à un changement de comportement que si cette approche émotionnelle-empathique de l'apprentissage est répétée et entraînée par des

propositions de changement de perspective. Le temps nécessaire constitue donc un autre défi: en même temps que les nombreux devoirs scolaires et les dossiers, ce programme ne peut pas être raisonnablement réalisé en quelques leçons et en petites bouchées en l'incluant dans la manière "normale" d'apprendre pendant la semaine.

Recommandations pour la gestion du temps

- ✓ Établir un calendrier précis pour la mise en œuvre du matériel.
- ✓ Si nécessaire, combinez les leçons afin de disposer d'une leçon double.
- ✓ Donner des exercices individuels comme devoirs à la maison
- ✓ Coordonner avec les collègues pour travailler de manière plus interdisciplinaire et transversale.
- ✓ Choisissez un moment approprié au cours de l'année scolaire, lorsque la pression des notes et des performances n'est pas aussi forte, et que l'emploi du temps peut être fractionné sur des journées individuelles sous forme de travail de projet.

Établir une attitude de base

Le fait qu'il ne s'agisse pas d'un contenu de connaissances mais d'un processus peut constituer un défi dans le travail avec le concept de Besoins et stratégies de base. Il s'agit d'établir une attitude de base qui favorise la démocratie et de former les compétences nécessaires.

Quelques conseils pour soutenir ce processus :

- ✓ Faites toujours référence, autant que possible, aux univers de vie de vos élèves.
- ✓ Montrez-leur où ils peuvent utiliser concrètement les connaissances et les compétences qu'ils ont acquises.
- ✓ Aidez les jeunes apprenants à réfléchir aux domaines dans lesquels ces compétences peuvent leur être utiles.
- ✓ Faites référence à ces concepts de manière répétée dans la vie scolaire quotidienne.
- ✓ Aidez les élèves à intégrer ces compétences dans leur comportement quotidien.
- ✓ Soyez un modèle pour vos élèves. Cela ne signifie pas qu'il faille savoir et être capable de tout faire parfaitement, mais qu'il faut aussi faire preuve d'empathie envers ses élèves et défendre ses propres besoins fondamentaux.

Utilisation du matériel en fonction de l'âge

Un défi majeur pour nous avec les deux ressources est avant tout l'âge : en particulier au collège, il peut être encore un peu difficile de s'engager dans les différents exercices du livret. Par conséquent, il est suggéré de ne traiter le sujet de manière plus intensive qu'au lycée.

Organiser une soirée des parents sur le sujet

Présentez le concept aux parents. Apportez des exemples de cours et montrez aux parents les résultats et les travaux des élèves (extraits de dissertations, citations d'élèves, histoires de la vie scolaire quotidienne, observations, améliorations éventuelles dans la communauté de la classe, etc.) Les parents peuvent peut-être aussi contribuer par leurs observations et signaler si les jeunes ont raconté quelque chose à la maison.

5.2 Épisodes historiques et courts métrages

Alors que tous les pays participants sont touchés par la réémergence des partis populistes et la radicalisation progressive qui l'accompagne, que les voix contre l'Union européenne se font de plus en plus fortes, le consortium considère qu'il est nécessaire de mener des actions éducatives contre la radicalisation. Lorsque l'on considère ce qui se passe sur le continent européen à ce moment historique, il est évident que la connaissance pure de l'Histoire et de l'occurrence des guerres n'est pas suffisante pour encourager les gens à examiner de manière critique la propagande émotive et le danger de l'exclusion mutuelle. Dans cette partie du programme, nous montrons comment les élèves peuvent apprendre le développement historique de la démocratie à travers la production d'un court métrage.



Illustration 1: Linde, S. (2022). Développement du jeu de marionnettes pour les courts métrages. [Photographie]. Welten. Kolibri Schule.



5.2.1 Description et objectifs

Cinq livrets sur des épisodes historiques : Des cahiers d'exercices "Apprenons de l'histoire" liés au développement de la démocratie à travers une approche multiethnique et multiculturelle. Les élèves sont invités à vivre l'histoire en se mettant dans la peau d'une personne qui a participé à un moment important de l'histoire de la démocratie :

1. La marche des femmes dans la Révolution française
2. Le combat des femmes pour leur droit de vote
3. La lutte des citoyens grecs pour une constitution
4. L'intégration des esclaves dans la société après leur libération
5. La lutte des travailleurs suédois pour leurs droits

Les élèves apprennent à connaître la situation et à compatir aux besoins fondamentaux de la personne qu'ils ont choisie. À un moment donné, l'histoire s'arrête et les élèves doivent prendre une décision. À l'aide des questions données, ils réfléchissent aux stratégies constructives ou non constructives de l'histoire et à la manière dont elles ont influencé la suite de l'Histoire.

Le livret destiné aux élèves les familiarise avec les besoins fondamentaux tels que formulés par William Glasser dans sa théorie du choix. Ce concept part du principe que toutes les personnes ont les mêmes besoins fondamentaux. Par conséquent, au niveau des besoins, il est assez facile de se comprendre. Cela devient plus difficile lorsque nous essayons de satisfaire ces besoins, car chacun a des idées différentes sur la manière de le faire. C'est pourquoi, dans l'étape suivante, nous encourageons les élèves à réfléchir à la manière dont ils peuvent satisfaire au mieux leurs propres besoins, tout en tenant compte des besoins des autres. Enfin, parce que nous pensons qu'il est important de tirer des leçons de l'Histoire, les élèves examinent comment les différentes personnes du passé ont essayé de satisfaire leurs besoins fondamentaux et si elles l'ont fait d'une manière qui était bonne pour tout le monde.

L'enseignement de l'histoire peut contribuer à l'éducation à la démocratie en mettant en évidence les jalons du développement de la démocratie, en soulignant les valeurs associées à la démocratie, en comprenant les différents points de vue des personnages historiques concernés afin que les élèves renforcent leur capacité à se respecter mutuellement, à développer leur esprit critique et à être habilités à devenir des citoyens actifs dans des sociétés qu'ils contribueront eux-mêmes à rendre démocratiques.

L'histoire est présentée sous de nombreux angles, tant du point de vue de la classe dirigeante que de celui des opprimés. Au cours de leur travail sur les épisodes historiques, les élèves font l'expérience des deux points de vue en se glissant dans leurs rôles. Grâce à cela, et parce que les rôles sont envisagés sous l'angle des besoins fondamentaux, il est possible de rapprocher des gens opposés et apparemment incompatibles, de jeter des ponts.

Avantages de l'approche pour la communauté d'apprentissage :

- *Le message ne va pas du "haut" (les experts) vers le "bas" (ceux qui doivent apprendre) mais d'élève à élève.*
- *Le fait que le contenu soit créé par des étudiants garantit un impact positif sur la communauté étudiante.*

- *Les processus qui se déroulent pendant le montage et le développement des films en classe nourrissent les compétences et les capacités de nombreux élèves et font ressortir leurs talents.*

À l'école secondaire, les courts métrages sont particulièrement adaptés à une utilisation dans les cours d'Histoire, de Religion et Éthique, ainsi que dans le domaine de l'apprentissage interculturel, qui s'adresse avant tout aux élèves sans confession religieuse. Le sujet peut être particulièrement bien traité en troisième et quatrième.

Les vidéos sur les épisodes historiques sont probablement aussi principalement adaptées au premier cycle du collège. Il serait utile de discuter du sujet avec les élèves au préalable ou de bien le traiter afin qu'ils puissent mieux cerner la référence historique des vidéos.



5.2.2 Préparation des leçons

La préparation est bien sûr étroitement liée à ce que vous souhaitez travailler avec les élèves (en termes d'objectifs d'apprentissage), au temps dont vous disposez et au résultat (par exemple : jeu de rôle, théâtre ou court métrage).

Épisodes historiques

Si les élèves disposent d'un smartphone, d'une tablette ou d'un ordinateur portable, ils peuvent ouvrir et lire directement l'épisode sélectionné. Ils peuvent également imprimer la version PDF à partir du site web.

Prévoyez une heure pour l'introduction au contexte historique et l'explication de la situation; le plus simple est bien sûr de passer en revue l'un des sujets d'histoire. Bien entendu, vous pouvez également utiliser des supports complémentaires tels que des livres, des documentaires ou des longs métrages, faire une excursion dans un musée ou sur l'un des sites, ou encore utiliser une frise chronologique pour illustrer le contexte historique. En principe, la description contenue dans le livret doit toutefois être suffisante pour permettre de se mettre en situation.

Pour les étapes suivantes (se mettre à la place des personnes, réfléchir aux besoins fondamentaux et aux stratégies), il faut compter au moins une heure de plus. Si vous voulez faire un travail de groupe, des jeux de rôle ou autres, il vous faudra au moins une double heure.

Pour la conclusion (faire le lien avec le présent, les valeurs démocratiques et rassembler les conclusions), vous avez besoin d'une heure supplémentaire.

Courts-métrages

Les courts-métrages sont également disponibles sur le site web et peuvent être diffusés à l'ensemble de la classe si vous disposez d'un mur de présentation approprié dans la salle de classe. Ils peuvent également être visionnés individuellement sur un smartphone ou une tablette. Ils durent entre 4 et 7 minutes. Chaque court métrage est accompagné d'un court texte expliquant le sujet du film.

Dans le chapitre suivant, vous trouverez une description de la manière dont les courts métrages ont été créés dans le cadre du projet européen Heart.

Les élèves choisissent d'abord le sujet lié à la démocratie sur lequel ils souhaitent travailler.

Il peut s'agir d'un processus qui prendra beaucoup de temps. N'hésitez pas à consacrer du temps à cette consultation car elle est extrêmement bénéfique pour les enfants car elle développe diverses compétences cognitives telles que : le raisonnement, la délibération démocratique, l'évaluation de différentes propositions et autres. Le processus de choix du sujet est en soi un grand exercice de démocratie.

Ils choisissent ensuite l'épisode historique qui est considéré comme un jalon pour le thème lié à la démocratie qu'ils ont choisi à l'étape précédente de leur coopération.

Les élèves analysent l'événement historique en le reliant aux besoins humains fondamentaux et à la théorie du choix en répondant à des questions telles que :

- Qui était en grave danger, et qui était en sécurité ? (Survie)
- Qui a été capable d'établir de bonnes relations avec les autres et a reçu le soutien des autres?
- Qui était exclu et recevait peu ou pas de soutien ? (Amour et appartenance)
- Qui a été reconnu pour ses réalisations et ses compétences, a été écouté et qui a eu le sentiment de se valoriser ? Qui ne l'était pas ? (Pouvoir)
- Qui avait des choix et était capable de prendre le contrôle de l'orientation de sa vie ? Qui était dépendant des autres et n'avait aucune autonomie ? (Liberté)

- Qui devait profiter de sa vie ? Qui aimait découvrir de nouvelles choses et idées et qui était heureux d'apprendre des autres ? Qui devait vivre une vie sans joie ? Qui n'était pas capable d'apprendre ou de découvrir de nouvelles choses ? (Plaisir)

Après avoir étudié en détail les questions sur les besoins, les élèves réfléchissent aux stratégies possibles des personnes concernées : comment les différents besoins actuellement non satisfaits pourraient-ils être satisfaits ? Quelles conséquences peut-on attendre de telle ou telle stratégie ?

De cette façon, les élèves font l'expérience que les droits de l'homme et les valeurs démocratiques ne sont pas des concepts abstraits, mais plutôt une base de notre coexistence, qui ne doit pas être compromise. L'apprentissage de l'histoire se fait de manière holistique - sur le plan cognitif et émotionnel - et donc de manière durable.



Ill. 2: Rembart, R. (2021). Activités pendant la semaine du projet à PMS. [Photo]. Graz. Pädagogische Hochschule Steiermark.



5.2.3 Utilisation dans les cours

La méthodologie proposée peut être utilisée dans tout cours dont le contenu est proposé, dans des activités interdisciplinaires ou dans des ateliers. La méthodologie d'enseignement comprend les étapes suivantes :

Étape 1 : Collecte des sources pour l'épisode historique

Sous la direction de l'enseignant, les élèves collectent des sources (textes, images, vidéos, etc.) décrivant des épisodes importants de l'histoire de la démocratie.

Étape 2 : Analyse approfondie de l'épisode historique

Les élèves traitent les épisodes (jalons) de manière à ce que différentes personnes décrivent la situation de leur propre point de vue, afin de créer différentes perspectives de la situation. Outre les personnages historiques impliqués et dont la vision de l'événement est plus ou moins historiquement enregistrée, les élèves considèrent également le point de vue des gens ordinaires - réels ou imaginaires - dont la perspective doit être décrite de la même manière que celle de la classe dirigeante.

Les conditions de vie des acteurs doivent être présentées de manière compréhensible et intégrées dans le contexte historique (société, technologie, économie, politique, religion, environnement, culture). Les sources et les supports pédagogiques doivent être simples et compréhensibles, et aussi vivants que possible, car il s'agira ensuite pour les élèves d'endosser les rôles des différents acteurs.

Étape 3 : Développement du scénario pour le court métrage

Les élèves doivent trouver une idée qui soit courte, spécifique et importante pour les personnages principaux. Et bien que tous les personnages aient la même importance dans l'épisode historique, le scénario du court métrage doit se concentrer sur un personnage en tant que personnage principal. Savoir ce que le personnage principal veut dans l'histoire est le raccourci le plus important pour comprendre et révéler qui est le personnage principal. L'intrigue évoluera autour d'un besoin ou d'un désir de quelque chose qui a une signification profonde pour lui. L'histoire découle ensuite des efforts du personnage pour satisfaire son besoin, des décisions et des choix qu'il prend, et de leurs conséquences.

Les meilleures histoires, courtes ou longues, portent sur le cœur humain.

Étape 4 : Fabrication de marionnettes

Les élèves construisent leurs marionnettes et le décor de leur court-métrage. Il faut garder à l'esprit que pour les courts métrages créés dans les pilotes du projet, il y avait un financement et un studio professionnel disponible. Toutefois, cela ne signifie pas que ce sont des conditions préalables à la réalisation d'un bon film. Il est important d'expliquer aux élèves que les marionnettes et les décors ne doivent pas nécessairement être parfaits et avoir un aspect professionnel. En laissant libre cours à l'imagination, les petites imperfections disparaissent. C'est le jeu des acteurs qui donne une âme à la marionnette, et non l'excellence de la construction ou des matériaux utilisés.



ILL.3 Fleury-Payeur, C. (2022).
Fabrication de marionnettes, mise en valeur des volumes par la couleur.



Ill. 3: Linde, S. (2022). Pendant le tournage du film.
[Photographie]. Graz. IgelTV.

Étape 5 : Tournage du court métrage

Comme mentionné ci-dessus, le tournage des films des pilotes du projet a eu lieu dans un studio professionnel avec les conseils et le soutien constants des professionnels concernés. Les élèves qui souhaitent créer leur propre film peuvent utiliser n'importe quel moyen de tournage disponible, qu'il s'agisse d'un smartphone, d'une caméra professionnelle que possède un membre de

la communauté scolaire ou même d'un studio professionnel disponible dans leur ville.



5.2.4 Exemples

Dans le cadre du projet européen Heart, les élèves participants ont tout d'abord travaillé avec les livrets sur les épisodes historiques, qui font partie de la boîte à outils "Besoins et stratégies". Dans un deuxième temps, la structure des livrets "Apprenons de l'histoire" a été développée. Les professeurs d'histoire ont reçu un modèle à remplir sur l'épisode historique qu'ils ont choisi :

Modèle pour les enseignants pour développer un épisode historique

Tirer les leçons de l'Histoire - Description de l'épisode crucial

Nom de l'épisode :

Étape 1 : Description complète des conditions de vie

Parlez du pays, des conditions politiques, de la société, des conditions de vie, de la religion et des valeurs. Décrivez également le cadre de vie.

Description du défi / de la situation politique

Que doivent savoir les élèves sur la situation dans laquelle ils vont sauter ?

Par le biais de la narration, il faut leur permettre et en même temps les motiver à entrer dans l'histoire.

Étape 2 : Acteurs impliqués

Choisissez et décrivez au moins 4 acteurs importants de l'événement.

Veillez à ce que cette sélection comprenne

- les personnes au pouvoir et les décideurs, ainsi que

- les personnes ordinaires qui sont soit directement impliquées soit affectées par les actions.
- Faites-leur raconter leur histoire :
- ses conditions de vie, son travail, son environnement social,
 - ses croyances, son point de vue, vous pouvez également utiliser des citations historiquement documentées de la personne
 - comment il ou elle s'est retrouvé(e) dans cette situation, ce qui le ou la touche, etc.
- ... Permettre à l'élève de se mettre à sa place et d'avoir de l'empathie pour lui.

Étape 6 : Arrêt - Comment l'histoire se poursuit-elle ?

Résumez en quelques phrases la suite de l'histoire pour chacun des acteurs. Cela ne doit pas trop présager du résultat global, afin que les élèves puissent se glisser dans les autres rôles avec le moins d'idées préconçues possible.

Comment l'Histoire continue

Dans ce chapitre, décrivez comment l'histoire de cet épisode s'est poursuivie et quelles ont été les conséquences des décisions prises à l'époque. Décrivez-le de la manière la plus vivante possible afin que les élèves soient encouragés à explorer les résultats et à les relier à l'époque actuelle.

Dans un troisième temps, les élèves ont travaillé avec leurs enseignants sur l'un des quatre livrets "Let's learn from History". Après ce processus, ils ont été invités à choisir les acteurs pertinents pour leur scénario et à développer un storyboard. Pour cela, les experts du PHST ont fourni deux exercices :

1) Idées pour une histoire intéressante et passionnante

Pensez à votre personnage principal ; donnez-lui un **nom**, et nommez ses **attributs**. Écrivez ce qui vous vient à l'esprit en ce moment ? À quoi pensez-vous en ce moment ?

- *Qui ou quoi est votre personnage ?*
- *A quoi ressemble-t-il/elle ?*
- *Quel âge a-t-il ?*
- *A quoi ressemble votre personnage ? (Est-il courageux ou anxieux, est-il grand ou petit ?)*
- *A-t-il/elle beaucoup d'amis ?*
- *Peut-il/elle faire quelque chose de particulièrement bien ou pas du tout ?*

Développer son personnage

Mon personnage principal est un...

Il/elle est appelé(e) ...

et présente les caractéristiques suivantes :

Voici à quoi il/elle ressemble :

Mon personnage a un grand rêve. Il aimerait ...

Mais ce n'est pas possible, car...

Par conséquent, il/elle...

Il/elle a un secret :

Ce qu'il/elle aime le plus, c'est ...

Il/elle a surtout peur de...

2) Donnez une voix à votre personnage

Ce que quelqu'un dit ou la façon dont il parle peut en dire long sur son caractère. Répondez aux questions suivantes par écrit. Regardez à nouveau votre description personnelle ci-dessus.

Que dirait votre personnage si vous lui demandiez :

- *Qu'avez-vous déjà expérimenté?*
- *Comment se déroule votre quotidien ?*
- *Qu'est-ce que tu aimes ?*
- *Qu'est-ce que tu n'aimes pas ?*
- *Quelle est votre activité préférée ?*
- *Qu'est-ce qui vous ennue le plus ?*
- *De quoi avez-vous peur ?*
- *Qu'aimeriez-vous encore faire ou réaliser dans votre vie ?*

Travaillez avec les réponses de la tâche ci-dessus et faites maintenant de votre personnage le narrateur - il/elle nous raconte sa vie.

- Vous devriez y réfléchir :
- Comment votre personnage s'exprime-t-il ?
- Par exemple, parle-t-elle de façon très chic ou plutôt décontractée ?
- Quel type de voix a-t-il/elle ? (par exemple, haute ou basse ?)
- Fait-il/elle quelque chose de spécial lorsqu'il/elle parle ?



Ill. 4: Sarrigeorgiou, G. (2021). Les marionnettes créées par le 3e Centre de laboratoire de l'Attique orientale. [Photographie]. Rafina. 3e Centre de laboratoire de l'Attique orientale.

Activités de narration

Écriture libre : Écrire toutes ses pensées sans s'arrêter, sans se soucier de l'orthographe, de la grammaire ou des règles habituelles de l'écriture. Pendant environ cinq minutes, utilisez un crayon et une feuille de papier. Sujet : quelque chose que vous aimez.

Explorez la différence entre la langue parlée et la langue écrite : Rédige un court chapitre sur le sujet X (tu peux choisir le sujet que tu veux). Ensuite, utilisez votre smartphone et enregistrez-vous UNE minute - "en parlant de votre sujet X" - puis écoutez-la, enregistrez-la à nouveau, écoutez-la, enregistrez-la à nouveau et écrivez-la. Vous verrez qu'il y a une différence entre les textes écrits et parlés.

Utilisation du Teleprompter Mirror : avec cet outil, on peut travailler sur notre dynamique vocale. (telepromptermirror.com)



Figure 5: Affichage du miroir du téléprompteur [Capture d'écran].



5.2.5 Obstacles éventuels et autres options

L'état de préparation des élèves

Avant de commencer à utiliser le matériel en classe, demandez-vous si les élèves sont prêts à s'engager dans le contenu ou si d'autres mesures sont nécessaires pour les préparer.

Exemple 1 : Il ne suffit pas de travailler sur les droits des femmes et le suffrage féminin une fois dans tout le cursus carrière scolaire ; l'attitude d'une pédagogie tenant compte de la dimension de genre doit prévaloir tout au long du parcours scolaire. À la puberté en particulier, la pression pour appartenir au groupe des sexes est forte, et pendant cette période de développement physique, les élèves peuvent ressentir un sentiment d'insécurité, qu'ils dissimulent alors à l'aide de Guignols ("Kasperln"), de grands dictons, etc. Ceci n'est pas seulement vrai pour le projet scolaire présenté ici et n'est pas seulement un défi pour notre exemple, mais doit être pris en considération de manière particulière dans les thèmes du travail de l'UE sur le cœur.

Exemple 2 : Les principaux obstacles rencontrés étaient : le niveau CAP a de grandes difficultés d'apprentissage et encore plus en langue étrangère avec la mémorisation et la prononciation. Techniquement la manipulation des marionnettes de taille humaine était difficile, la tenue des marionnettes, la coordination des mouvements des deux corps (acteurs et marionnettes), le jeu d'acteur pour le rendre vivant, la mémorisation des dialogues (surtout en anglais). Il a fallu trouver des stratégies pédagogiques pour réduire ces obstacles (répéter par cœur, écrire en couleur et en grand sur du papier grand format...). De plus, les élèves ont eu des difficultés à gérer l'espace de la scène (se déplacer, se regarder, etc.).

Ces deux exemples montrent à quel point, dans le travail de compétences, le chemin est le but.

Nous souhaitons vous donner les recommandations suivantes pour cette voie :

- ✓ Créez un climat dans lequel poser des questions, faire des erreurs et se tromper est une partie importante de l'apprentissage.
- ✓ Encouragez les élèves à se considérer comme des explorateurs et à s'ouvrir à la nouveauté.
- ✓ Encouragez les élèves à sortir de leur zone de confort et à essayer de nouvelles choses.
- ✓ Ne vous attendez pas à tout savoir, mais permettez-vous aussi d'apprendre.
- ✓ Ayez confiance en vos élèves pour relever les défis.

- ✓ Laissez vos élèves prendre l'initiative afin qu'ils puissent prendre des responsabilités.

Planification budgétaire

Lors de la planification de la mise en œuvre, n'oubliez pas que des coûts seront encourus :

- ✓ Coûts des matériaux

pour la construction des marionnettes
pour les accessoires et la construction du fond de scène

- ✓ Frais de sorties et droits d'entrée

Si vous souhaitez intégrer le travail avec les courts-métrages dans un contexte pluridisciplinaire global, vous aurez peut-être besoin de fonds pour les visites de ces sites historiques, les entrées dans les musées ou les théâtres.

5.3 ACT-Game

L'Active Citizen Team (ACT) -Game est un jeu de société collaboratif conçu pour renforcer l'esprit d'équipe des élèves et les aider à comprendre que le travail d'équipe est un élément clé d'une classe démocratique tangible. Le jeu renforce l'apprentissage empirique pour examiner de manière critique les concepts de diversité et de démocratie. Le jeu encourage une approche empathique de soi et du monde des autres pour une coexistence tolérante et pacifique et montre des moyens de participer activement aux processus démocratiques. Âge recommandé : 15 ans et plus.

Les principaux objectifs de l'ACT-Game sont les suivants

- *Développer l'esprit critique des élèves ;*
- *Interagir afin de pouvoir réfléchir à leurs propres besoins fondamentaux et comprendre les motivations/besoins fondamentaux des autres ;*
- *Adopter des comportements souhaitables qui renforcent l'engagement et la participation civiques, en se fondant sur la satisfaction des besoins fondamentaux.*

L'ACT-Game peut être appliqué à l'éducation sociale, politique et civique, à la psychologie, à l'éthique et aux cours connexes, ainsi qu'aux programmes éducatifs sur la démocratie, les valeurs européennes, les droits de l'homme, l'intégration et l'inclusion, l'éducation interculturelle, etc.



5.3.1 Description et objectifs

L'ACT-Game est un jeu combiné de plateau et de cartes avec des extensions en ligne. Il se compose de 4 phases, appelées niveaux, et est conçu de manière à ce que les éléments individuels puissent être sortis et joués. Les joueurs peuvent utiliser leurs smartphones ou tablettes et accéder aux informations en ligne en scannant les codes QR imprimés sur les cartes et les tables. Même s'il s'agit d'un jeu coopératif, une équipe finira par gagner afin de motiver les élèves à s'impliquer et à donner le meilleur d'eux-mêmes.

Les éléments en ligne et l'interaction de l'équipe sont soutenus par la plateforme en ligne du projet.

Objectifs de l'ACT-Game

Ce jeu a pour but non seulement d'encourager les jeunes à s'impliquer dans la société avec leurs idées, mais aussi de leur donner les outils nécessaires pour le faire. De manière ludique, il aborde des questions sociopolitiques brûlantes et forme les compétences dont ils ont besoin pour agir en tant que citoyens responsables :

Empathie, pour reconnaître les besoins

Ouverture, pour pouvoir explorer de nouvelles voies

Leadership, pour guider les autres sans les dominer

Prudence et responsabilité pour prendre des décisions courageuses.

La capacité à établir des relations avec des personnes qui ne partagent pas la même opinion.

Des compétences en communication pour entrer réellement en contact avec les autres.

Informations de base :

- La classe est divisée en équipes de cinq membres. Les équipes jouent de manière autonome.

- Tous les documents peuvent être téléchargés sur le site web du projet.
- Pour certaines tâches, les élèves auront besoin d'un smartphone.
- Le jeu se déroule sur quatre phases. Chaque phases est différente.

Phase 1

Au niveau 1, chaque équipe **développe une situation de départ passionnante** (un problème à résoudre) à l'aide de quatre **cartes** tirées au sort. Ensuite, les équipes présentent leur histoire à la classe et reçoivent des points pour cela.

Phase 2

Pour résoudre le problème de leur situation initiale, les équipes ont besoin de l'aide des **avatars**. Elles doivent **associer correctement les cartes de condition au besoin fondamental auquel** elles appartiennent. Le QR code figurant sur chaque carte mène à la solution.

Phase 3

ACT - Phase : Chaque membre de l'équipe est devenu un expert dans un besoin fondamental particulier grâce à la carte de super pouvoir qu'il a reçue au niveau 2. Ce membre de l'équipe **prend la tête de** l'action correspondante afin qu'ensemble ils puissent trouver une bonne **solution au problème** dans leur situation initiale. Vous trouverez ci-dessous des informations détaillées sur cette phase.

Phase 4

Évaluation : Les équipes individuelles présentent les solutions qu'elles ont trouvées à la classe et reçoivent à nouveau des points pour cela. Le gagnant est l'équipe qui a obtenu le plus de points.



5.3.2 Préparation des leçons

Pour le jeu ACT, les enseignants peuvent télécharger un manuel séparé ainsi que des modèles de copie. Chacun des quatre niveaux de jeu nécessite son propre matériel. Le nombre de matériel nécessaire dépend du nombre d'équipes (voir "*Utilisation en classe*").

La meilleure façon de se préparer à utiliser le jeu en classe est de lire le manuel de l'enseignant et de se familiariser avec le matériel (cartes, plateaux de jeu, textes sur les QR codes et instructions pour les élèves). Le manuel contient des instructions claires, étape par étape, pour l'enseignant qui dirige le jeu en classe. Vous trouverez ci-dessous, dans les chapitres "Exemples" et "Autres options", d'autres suggestions d'utilisation du jeu.

Aperçu du matériel nécessaire

- *Plateau de jeu 1, 2, 3 et 4*
- *Cartes de 40 personnes*
- *24 cartes de lieux*
- *24 fiches thèmes*
- *55 cartes de conditions*
- *5 cartes de super pouvoir*
- *Manuel "Instructions pour les super-héros"*
- *ACT - Manuel de jeu pour les enseignants*



5.3.3 Utilisation dans les cours

L'ACT - Jeu s'appuie sur les connaissances de base des deux livrets "Besoins humains fondamentaux" et "Stratégies pour répondre aux besoins fondamentaux".

Aperçu du contenu et de la durée des différentes phases de jeu :

Les phases 1 et 2 peuvent être réalisées en une seule leçon d'école.

Les phases 3 et 4 devraient être jouées d'un seul tenant, si possible, afin que les joueurs puissent se mettre dans l'ambiance et ne soient pas déconnectés du jeu à un stade précoce. Cela nécessite au moins une leçon double.

<i>Phase</i>	<i>Activité</i>	<i>Durée</i> <i>(en minutes)</i>
1	Développement de la situation de départ	Équipe 10
	Évaluation des situations de départ	Équipe, classe 20
2	Invocation des avatars	Équipe 10
	Respecter	Équipe 15
3	Explorez	Équipe 15
	Donner la priorité à	Équipe 15
	Décider	Équipe 15
	Contact	Équipe 15
4	Évaluation	Équipe, classe 30

ACT-Phase

La phase ACT (phase 3) est le cœur du jeu, car elle constitue une introduction, étape par étape, à la participation aux processus décisionnels démocratiques. Les idées de base qui sous-tendent les différentes actions sont décrites ci-après.

Action 1 RESPECT

Reconnaître les différents besoins

Dans cette première action, les élèves doivent faire preuve d'empathie envers les personnes impliquées afin d'acquérir une vision plus globale de la situation. Cela servira de point de départ aux actions suivantes. Très souvent, lorsqu'on essaie de résoudre un problème, on saute cette étape pour gagner du temps. Mais cette action est très importante pour trouver une solution durable sur laquelle toutes les parties peuvent s'entendre. Avec cet exercice, les élèves s'entraînent à ...

- Faire preuve d'empathie envers les autres personnes et leurs besoins
- Voir un problème/une situation sous différents angles
- Analyser un problème et aller droit au but

Action 2 - EXPLORER

Plus d'informations

L'erreur suivante que les gens commettent souvent lorsqu'ils élaborent une stratégie pour résoudre un problème est de considérer trop de faits comme avérés. C'est pourquoi l'action

suivante du jeu ACT consiste à en apprendre le plus possible sur le problème. Les avantages sont que les élèves ...

- Posent des questions critiques
- Apprenent à connaître les sources fiables
- Identifient les informations les plus importantes

La devise est la suivante : plus vous en savez, plus vous trouverez d'opportunités.

Action 3 - Hiérarchiser

Identifiez vos opportunités d'action

Nous nous dirigeons maintenant vers la solution. Pour pouvoir préparer une bonne décision, vous avez besoin de critères : Qu'est-ce qui fait une bonne stratégie de solution ? Bien que les critères soient assez simples, cette étape importante n'est souvent pas franchie. Pourtant, les avantages sont évidents : la prise de décision est préparée de manière exhaustive et se déroule plus facilement. Dans cette action, les élèves apprennent à...

- Distinguer une bonne d'une mauvaise stratégie
- Examiner les avantages et les inconvénients d'une solution
- Prendre en considération le bien-être et les besoins des autres.
- Explorer des options alternatives
- Prendre conscience de la multiplicité des opportunités

Action 4 - DÉCIDER

Trouvez la meilleure stratégie possible

La manière dont les décisions sont normalement prises est le vote. La solution qui obtient le plus de voix est choisie, sans tenir compte du nombre de voix dissidentes et généralement sans même les entendre. Cela conduit souvent à des solutions qui ne sont pas soutenues par tous, voire à un sabotage passif ou actif. Nous présentons ici une méthode de prise de décision dans laquelle il n'y a pas de perdants, où tout le monde ne peut que gagner. Il s'agit du consensus systémique. En utilisant cet outil, les élèves apprennent ...

- Contribuer à la meilleure solution possible
- Considérer la diversité des opinions comme une ressource
- Faire des compromis
- Utiliser la résistance pour améliorer la solution.

Action 5 - CONTACT

Prenez contact !

Il est généralement facile pour nous d'entrer en contact avec des amis et des personnes partageant les mêmes idées, mais qu'en est-il des personnes en position d'autorité ? Ou avec des personnes qui ne sont pas d'accord avec nous, qui peuvent même nous traiter injustement ou nous menacer ?

En suivant les quatre étapes de la communication non violente de Marshall Rosenberg, les élèves réfléchissent à la manière dont ils peuvent communiquer la solution qu'ils ont trouvée afin que leurs homologues soient d'accord autant que possible. Ce faisant, ils apprennent et s'entraînent à ...

- Voir et reconnaître les besoins de leur interlocuteur.
- Formuler leurs propres besoins
- Faire la distinction entre description, interprétation et évaluation
- Comment aborder une personne ayant une opinion différente
- Formuler une proposition de manière à ce que l'autre personne puisse se sentir comprise.

Même si les équipes jouent les niveaux et les actions du jeu ACT de manière autonome, l'enseignant doit être prêt à les soutenir et à répondre à leurs questions à tout moment. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre "Obstacles possibles et autres options".



5.3.4 Exemples

Dans le manuel destiné aux enseignants, le déroulement du jeu du niveau 1 au niveau 4 est décrit en détail et illustré par des exemples. Il peut être téléchargé sur le site web du projet.



5.3.5 Obstacles éventuels et autres options

Il est recommandé d'accorder une attention particulière aux domaines suivants afin que l'ACT Game apporte le succès escompté :

- Pour que ce jeu soit un succès, il est crucial que les enseignants qui accompagnent la classe soient bien préparés. De plus amples informations sont fournies au chapitre 4.3.2. Une connaissance de base du concept des cinq besoins fondamentaux et des stratégies pour les satisfaire est nécessaire.
- Ne faites le jeu avec la classe que si l'attitude de travail nécessaire (soutien mutuel, sérieux, culture de l'erreur) est donnée.
- Ne jouez pas le jeu avec la classe s'il n'y a pas assez de temps. Le temps donné dans la phase ACT est calculé de manière assez serrée et l'une ou l'autre équipe peut avoir besoin d'un peu plus de temps.
- Un enseignant seul peut être mis à rude épreuve lorsque plusieurs équipes ont besoin de soutien en même temps.

Autres options

Même si le jeu ACT est conçu pour avoir une séquence logique, certaines parties peuvent être retirées et données à la classe comme exercices spécifiques.

Phase 1 :

Le plateau de jeu et les cartes peuvent être utilisés pour stimuler les discussions sur les questions sociopolitiques actuelles. Les cartes thématiques contiennent toutes un code QR qui mène à des informations condensées et approfondies sur ce sujet.

Exemples d'utilisations ultérieures en classe :

- Les élèves créent une histoire sur un problème comme décrit dans les instructions du niveau 1.
 1. Travail individuel sous forme de dissertation
 2. Travail en groupe, éventuellement combiné à une recherche sur le sujet.
 3. L'enseignant choisit une ou plusieurs cartes thématiques pour travailler.
- L'enseignant utilise uniquement les cartes thématiques pour introduire un sujet.
- L'enseignant divise la classe en équipes de 3 à 5 élèves et leur donne à tous la même combinaison de cartes. Chaque équipe invente une histoire, qui est ensuite présentée aux autres équipes.

Phase 2 :

A l'aide du plateau de jeu et des cartes, les élèves peuvent tester leurs connaissances des 5 besoins fondamentaux selon William Glasser et acquérir un avatar.

Exemples d'utilisations ultérieures en classe :

- Pratiquer les 5 besoins fondamentaux : Cette séquence peut également être jouée si vous travaillez actuellement avec le livret 1 "Besoins humains fondamentaux" et que vous souhaitez approfondir ce que vous avez appris. Il est conseillé de conserver le réglage des équipes de cinq (comme décrit dans les instructions).
- Les cartes avatar peuvent être utilisées pour des jeux de rôle dans lesquels les élèves agissent en fonction des superpouvoirs qui leur ont été attribués.

Phase 3 :

Le niveau 3 est une boîte à trésors d'outils précieux avec lesquels les élèves peuvent entraîner leurs compétences démocratiques. Chacune des cinq actions peut également être utilisée individuellement en classe. Si les élèves ont déjà joué au jeu ACT, ils connaissent les actions et devraient être en mesure de les utiliser dans d'autres contextes. Le plateau de jeu 3 donne un bon aperçu des différentes actions.

Exemples d'utilisations possibles en classe :

RESPECT - A utiliser en classe sur les thèmes de la communication et des conflits ou pour discuter de situations conflictuelles concrètes en classe.

RECHERCHE - Utilisation en classe sur les thèmes de la collecte d'informations et de l'éducation aux médias.

PRIORITE - Cette séquence peut également être jouée si vous travaillez actuellement avec le livret 2 "Stratégies pour répondre aux besoins fondamentaux" et que vous souhaitez approfondir ce que vous avez appris. Il est recommandé de conserver la configuration d'équipes de cinq personnes (comme décrit dans les instructions).

PRIORISER - L'activité peut également être utilisée dans les leçons sur le thème des conflits après l'activité 1. RESPECT afin de travailler sur les stratégies de solution.

Hiérarchiser - L'élaboration de stratégies et d'approches de solutions utiles contribue de manière significative au développement social des élèves et constitue un élément

important de la culture scolaire. Il existe donc de nombreuses autres utilisations de cet exercice en tant que thème transversal.

DÉCIDER- La recherche d'un consensus systémique est un outil démocratique essentiel qui peut être pratiqué et utilisé chaque fois que des décisions doivent être prises avec le soutien de tous. L'utilisation du consensus systémique renforce l'approche participative au sein de la culture scolaire.

CONTACT - Inscrivez les quatre étapes (disponibles en annexe du guide de l'enseignant) sur une affiche ou imprimez le document.

- Vous pouvez pratiquer les quatre étapes avec les élèves dans le cadre de jeux de rôle.
- Si vous avez un conseil de classe ou un parlement des élèves dans votre école, les suggestions ou les souhaits peuvent être formulés de cette manière.
- Il peut également être utilisé comme guide de discussion dans les situations de conflit.

Phase 4 :

Les élèves évaluent leur travail d'équipe et les résultats de la phase ACT.

- La table de travail en équipe peut être utilisée pour tout autre travail d'équipe. Avec son aide, les camarades de classe peuvent donner un retour structuré et chaque élève reçoit un retour immédiat sur ses contributions.
- Lors de l'évaluation globale, les équipes ont pour instruction de distribuer aux autres équipes les points qu'elles ont reçus lors d'une évaluation précédente. En retour, elles reçoivent leurs points. Cette procédure rend tangibles les processus d'égalisation sociale. Dans l'UE, par exemple, il y a aussi des pays qui cotisent plus que les autres parce qu'ils ont une meilleure situation de départ. Au niveau individuel également, il y a des personnes qui ont déjà beaucoup plus d'opportunités et de possibilités que les autres à leur naissance. Cette expérience peut être exploitée dans de nombreuses directions.
- Les élèves écrivent un essai avec leurs propres idées.
- Les élèves discutent en groupes de ce qu'ils trouvent juste et de ce qui ne l'est pas.
- Les élèves chercheront sur le net des exemples de la manière dont l'UE tente d'équilibrer l'injustice sociale.

6 Application des ressources dans différents contextes

Quelques idées pour une utilisation ultérieure du matériel éducatif du projet sont présentées ci-dessous.

6.1 Utilisation dans une séquence

Suggestions des écoles pour une utilisation plus poussée du matériel par discipline :

6.1.1 Cours d'Histoire

Dans les cours d'histoire, grâce à l'apprentissage exploratoire, les élèves entrent en contact avec le matériel de l'époque à laquelle les épisodes historiques se réfèrent (vidéos, publications, photographies, journaux intimes, visites de musées et de lieux où se sont déroulés les événements historiques) afin de comprendre de manière expérientielle le contexte du développement de l'action ainsi que les conditions de l'époque et les facteurs qui ont façonné la personnalité des protagonistes. Les élèves peuvent jouer un rôle actif, en proposant des positions alternatives et des options d'action des héros face aux décisions critiques qu'ils étaient appelés à prendre.

6.1.2 Éducation morale et civique - leçons

Les Épisodes Historiques <Apprenons de l'Histoire> sont une riche source d'idées pour traiter des questions importantes sur la démocratie et les valeurs démocratiques. Les questions stimulent la pensée critique et les élèves sont encouragés à faire preuve d'empathie envers les personnes au pouvoir ainsi qu'envers les personnes défavorisées. Les enseignants peuvent choisir un livret d'épisodes et l'utiliser comme cahier d'exercices.

Exemple de la Grèce : Dans le cadre de la leçon d'éducation sociale et civique et de la tragédie de la Grèce antique, les élèves se sont familiarisés avec les concepts de comportement démocratique responsable et de prise de responsabilités envers la société dans son ensemble. Les élèves ont utilisé les livrets en mettant en scène des scénarios hypothétiques afin de consolider les concepts susmentionnés de manière expérimentale.

On peut également recommander de jouer à l'ACT-Game dans ce contexte.

6.1.3 Cours de langues

Comme le matériel est disponible en anglais, allemand, grec et français, les enseignants peuvent en utiliser certaines parties pour la formation linguistique. Deux exemples :

- Les cartes du jeu ACT Niveau 3 Action 1 peuvent être utilisées en classe de langue étrangère pour développer des histoires. Les termes sont imprimés sur les cartes en anglais, allemand, grec et français .
- Les courts métrages peuvent être montrés aux élèves dans la langue étrangère correspondante et ils doivent en résumer le contenu.

6.1.4 Éthique, éducation civique et morale

Le livret 1 peut être recommandé pour introduire le concept des cinq besoins fondamentaux dans le contexte des leçons d'éthique. Le livret 2 invite les élèves à réfléchir à leurs stratégies pour satisfaire leurs besoins et à l'impact de celles-ci sur la société, ce qui est également un sujet important dans l'éducation à l'éthique.

Les enseignants peuvent utiliser des cartes thématiques sélectionnées de l'ACT-Game Niveau 1 comme matériel (par exemple, Culture, Tolérance, Tradition, Droits de l'homme, Pensée critique, ...).

Exemple de la Grèce : En se référant au livret <Apprenons de l'histoire>, il y a eu une discussion sur les droits de l'homme, les valeurs (personnelles et sociales) et l'importance de formuler un code de valeurs pour le bien-être individuel et social dans un certain nombre de leçons.

Design social

L'empathie, le lien social et l'ergonomie sont des enjeux importants du design du 21ème siècle. Les designers doivent aller au-delà d'un design centré uniquement sur l'aspect esthétique des objets en s'intéressant aux questions relatives au groupe, à la communauté et aux usages, tout en combinant leur expertise avec une approche artistique de qualité. Act-game peut être un bon point de départ pour développer des problématiques intéressantes en relation avec les groupes cibles.

6.2 Utilisation du matériel dans un atelier

Tous les matériels peuvent également être utilisés dans le cadre d'un atelier. Dans ce contexte, c'est peut-être encore plus facile, car la structure horaire du programme scolaire classique peut limiter les possibilités de travailler avec les matériels EU-HEART.

En particulier, la préparation des courts métrages, dans laquelle les sujets d'histoire, de langue et d'arts sont combinés, est très bien adaptée à un atelier sur la démocratie, les droits de l'homme ou des sujets similaires. Par exemple, le groupe d'élèves qui a participé à la réalisation des courts métrages a tenu des réunions hebdomadaires de quatre heures au cours desquelles ils se sont exercés à manipuler des marionnettes tout en jouant des rôles en utilisant leur propre voix.

Les thèmes possibles des ateliers sont la démocratie, les droits de l'homme, la communication, la gestion des conflits, les relations interculturelles, la pensée critique, etc.

6.3 Utilisation des ressources dans des projets interdisciplinaires

Le fait de vous familiariser avec les supports EU-HEART vous donnera certainement beaucoup d'idées sur la manière de travailler dans plusieurs matières. C'est du moins ce qui est arrivé aux enseignants participant au projet pilote. Voici l'un des nombreux exemples :

En Grèce, dans des matières telles que la biologie, où l'on a étudié l'origine et le type de plantes avec lesquelles la reine Amalia a décoré le jardin national. De même, dans le cadre de l'éducation sociale et politique, une visite a été effectuée au Parlement hellénique actuel, qui se trouve dans le bâtiment construit comme le palais du roi Othon et de la reine Amalia.

6.4 Conclusion

L'application pilote des ressources éducatives ouvertes du projet dans d'autres niveaux d'éducation formelle et non formelle démontre qu'elles sont adaptées et peuvent être utilisées avec des adaptations appropriées aux besoins et aux intérêts des groupes.

Cette constatation est importante à la fois en termes de diffusion des produits du projet et surtout en termes de durabilité, car on constate que différentes organisations, telles qu'une école primaire publique et une fondation à but non lucratif, ont pu utiliser le REL sans avoir besoin de ressources autres que le matériel bon marché habituel que l'on trouve facilement dans une école ou un bureau.

6.5 Informations plus détaillées et exemples

Vous trouverez plus d'informations sur la mise en œuvre et l'utilisation du matériel dans le module 5, qui est également disponible gratuitement sur le site web du projet.

7 Autres Ressources

7.1 Références et liens vers les Concepts

Glasser, W. (1997) La théorie du choix : Une nouvelle psychologie de la liberté personnelle. Chenelière/McGraw-Hill

Maslow, A. H. (1943) Devenir le meilleur de soi-même: Besoins fondamentaux motivation et personnalité, éditions Eyrolles, 2013

Rosenberg, M. B. (2020). La communication non-violente au quotidien, Éditions Jouvence.

Rosenberg, M. B. (2004). Clés pour un monde meilleur ; communication non violente et changement social Éditions Jouvence

7.2 Références et liens pour compléter les épisodes historiques

Adichie, C. N. (2014). *Nous devrions toutes être des féministes. (Cours d'anglais)*. Groupe d'édition Knopf Doubleday

Plan de l'unité Révolution française (30.10.2014)

<https://miserinslack.weebly.com/uploads/4/0/5/1/40514053/erinslackunitplan.pdf>

Consentement systémique

Smart Rural 21 (16.12.2022) *Participation des citoyens par l'octroi de licences systémiques.*

<https://www.smarrrural21.eu/roadmap-toolbox/citizen-involvement-and-through-systemic-consensing/>

Bibliothèque de pratique ouverte (16.12.2022) *Consentement systémique - Comment trouver les décisions viables minimales dans un groupe.*

<https://openpracticelibrary.com/practice/systemic-consensing/>

Outil gratuit d'analyse en ligne : <https://openpracticelibrary.com/practice/systemic-consensing/>

Sauvegarder la recherche sur internet

Conseils pour la recherche sur Google (08.09.2022) Ces conseils pour la recherche sur Google vous feront gagner beaucoup de temps [https:// alwaysnetworks .co.uk/ Ces conseils pour la recherche sur Google vous feront gagner beaucoup de temps / / / /](https://alwaysnetworks.co.uk/Ces-conseils-pour-la-recherche-sur-Google-vous-feront-gagner-beaucoup-de-temps-///).

Google Issue Tracker (12.12.2022)
<https://developers.google.com/issue-tracker/guides/work-with-saved-search>

<https://developers.google.com/issue-tracker/guides/work-with-saved-search>

5rightsframework (22.12.2022) <https://5rightsframework.com/5rights-by-young-people/> et consultez également les ressources : <https://5rightsframework.com/resources/>

Démocratie et valeurs européennes

Conseil de l'Europe (08.09.2022) *COMPASS-Manuel pour l'éducation aux droits de l'homme avec les jeunes*. <https://www.coe.int/en/web/compass/democracy>

L'UE et moi (brochure) (08.09.2022) - différentes langues

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/45640227-e0bf-11ec-a534-01aa75ed71a1/language-en>

L'UE et moi (quiz supplémentaire) (08.09.2022) : https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/eu-me-quiz_en

8 Liste des illustrations

Illustration 1 : Linde, S. (2022). Préparation du scénario et développement du jeu de marionnettes pour les courts métrages. [Photographie]. Welten. Kolibri Schule.....20

Illustration 2 : Rembart, R. (2021). Activités pendant la semaine du projet à PMS. [Photo]. Graz. Pädagogische Hochschule Steiermark.....24

Illustration 3: Fleury-Payeur, C (2022). Puppets making, emphasizing volumes with color Lycée Rontaunay.....

Illustration 4 : Linde, S. (2022). Préparation du scénario et développement du jeu de marionnettes pour les courts métrages. [Photographie]. Welten. Kolibri Schule.....26

Illustration 5 : Sarrigeorgiou, G. (2021). Les marionnettes créées par le 3e Centre de laboratoire de l'Attique orientale. [Photographie]. Rafina. 3e Centre de laboratoire de l'Attique orientale.....29

Illustration 6 : Affichage du miroir du téléprompteur [Capture d'écran].....29