

Apprentissage à domicile : le « storytelling » grâce au téléphone portable

La fermeture des écoles constitue un défi pour les apprenants, les élèves et les parents.

Comment initier des apprentissages à distance ?

Une réponse créative constitue le « storytelling » grâce au téléphone portable qui dans le cadre de youth4planet a été testé dans de nombreux projets de l'enseignement fondamental et secondaire. La situation actuelle de l'enseignement à domicile exige des méthodes d'apprentissage qui facilitent le travail autonome et qui motive les élèves à travailler ensemble en ligne. Le principe du storytelling donne le cadre pour l'autonomie et motive l'apprentissage autonome et conscient. Les élèves découvrent le téléphone portable comme un outil de travail et développe aussi leurs compétences digitales, de plus en plus importantes. Ils planifient, développent et publient leurs propres productions. Ils développent leurs compétences techniques, comme p.ex. l'utilisation de programmes de films et de montage, l'ajout de sous-titres, de musiques et de traductions etc.

Les élèves développent leurs compétences de s'approprier des contenus de manière autonome et de les reproduire dans une forme racontée et en images.

De cette manière, dans de nombreuses branches, du contenu provenant de textes peut être appréhendé, analysé, travaillé, réutilisé, communiqué et de nouveaux éléments peuvent être développés.

Ceci développe la compétence de comprendre ce qui est écrit et le reproduire de manière orale ou écrite. En tant qu'acteurs de films, les élèves s'expriment oralement et, au cours d'interview, peuvent prouver leur compréhension réflexive. Cette méthode offre ainsi une alternative à l'exposé traditionnel et peut bien être utilisé pour l'apprentissage à domicile.

La méthode du „storytelling“ offre le cadre pour un processus d'apprentissage autonome

- Décrire des situations
- Poser des questions et rechercher et comprendre des informations au sein d'un grand nombre de contenus de cours
- Reproduire des contenus dans une forme racontée
- Compléter par des avis personnels
- Chercher des solutions
- Communiquer des résultats à l'aide de films
- Produire des résultats qui peuvent être évalués à la place des tests traditionnels
- Documenter des processus d'apprentissage

Exemples du „storytelling“ dans les différentes branches

Réflexions générales

Le rôle de l'enseignant

Le rôle de l'enseignant consiste à définir le cadre pour le « storytelling » selon le principe du « ET-MAIS-PAR CONSEQUENT ». Il pose la question, donne des recommandations de travail précises quant au contenu et quant à l'envergure, met éventuellement à disposition des sources (voir le manuel) sur les informations nécessaires et dirige le processus d'apprentissage souhaité. Ce dernier est accompagné par le retour à faire grâce au « Formulaire Storytelling » ainsi que par les recherches écrites à produire.

Branche Vie et société

1. Dans quelle thématique se situe notre histoire ?

Par exemple : VieSo-6^e- durabilité et commerce équitable

2. Quel est le point de départ de l'histoire ?

Les élèves recherchent le comportement de consommation de mode des membres de la famille et documentent grâce à des interviews et des images de leurs propres armoires leur consommation de vêtement et créent à partir de là une séquence de film.

3. Quel est le défi « MAIS », que doit-on analyser et raconter suite à une éventuelle action ?

Exemple : les élèves recherchent sur internet les problèmes qui existent dans l'industrie vestimentaire, rédigent un texte, collectent des images et créent une séquence de film.

4. La démarche « PAR CONSEQUENT » offre la possibilité de développer des prochaines étapes, des démarches futures. Celui qui raconte peut proposer des solutions techniques et visualiser leurs souhaits.

Exemple : les élèves interviewent des commerçants alternatifs, recherchent des solutions sur internet et proposent des solutions de comportements. Ces propositions font aussi l'objet d'une séquence de film.

5. Le travail finalisé peut être transféré par wetransfer à l'enseignant qui peut éventuellement l'évaluer.

Branche Education artistique

Grâce au storytelling des compétences artistiques et créatives peuvent être promues. Il existe de nombreux formats par lesquels on peut créer un film :

- Des films d'animations dessinés
- Collages
- Des séquences jouées ou documentées sont possibles

Branche Musique

- Des vidéos musicales peuvent être créées au sujet de la durabilité (exemples dans le manuel).

Un manuel méthodique

Vous trouvez sur le serveur un aperçu des actions à prendre, un film introductif (ALL et FR) ainsi que le manuel méthodique de Youth4planet avec des conseils méthodiques et didactiques. Dans le manuel des codes QR, que l'on peut scanner grâce au portable et qui vous mènent vers d'autres ressources comme des explications, fiches de travail qui vous permettent d'initier des projets de storytelling.

Si vous ou vos élèves êtes fiers de vos résultats et aimeriez les publier, vous pouvez nous envoyer un courriel à lux@youth4planet.org et obtiendrez un lien de téléchargement. Tous les films seront considérés pour le festival de youth4planet en automne.