

Comment enseigner l'histoire de manière intéressante ?

Méthode et inspirations

L'Histoire est une histoire. En écoutant les événements qui ont façonné notre culture, nous apprenons à la comprendre, à y réfléchir, et à créer la réalité dans laquelle nous vivons à partir d'elle. Avec le développement de la technologie, la manière dont nous racontons des histoires sur le monde change. De nouvelles opportunités se présentent pour créer des récits qui suscitent l'engagement. Nous pouvons désormais raconter une histoire non seulement de manière orale, mais aussi en utilisant des outils graphiques ou audiovisuels.

Dans le projet Digital Historytelling, en nous appuyant sur de nouvelles technologies, nous avons cherché des formes intéressantes et engageantes de narration sur le passé. En collaboration avec des praticiens, en utilisant des méthodes innovantes et en écoutant la voix des enseignantes, nous avons créé des supports pour l'enseignement de l'histoire et d'autres matières des sciences humaines. Pour développer ces supports, nous nous sommes inspirés de méthodes d'apprentissage efficaces, en les associant à ce que la technologie peut offrir.

Besoins et défis

Notre recherche (groupes de discussion, enquêtes, test des supports) menée en Pologne, en Espagne et en Belgique montre que les enseignants, hommes et femmes, voient les avantages de l'utilisation des nouvelles technologies dans l'enseignement. Cependant, certains ont besoin de soutien pour utiliser les outils numériques. En même temps, les enseignants dans tous les pays ont souligné qu'il est important que les élèves, garçons et filles, ne soient pas seulement des récepteurs passifs du contenu transmis, mais qu'ils étudient activement l'histoire et en tirent des enseignements.

Nous voulions que les supports que nous avons créés prennent en compte les besoins des apprenants, mais aussi qu'ils soient flexibles, faciles à utiliser et adaptés aux compétences numériques des différents publics. Les nouveaux outils devraient être simples pour les enseignants à utiliser, attrayants pour les jeunes et adaptés aux contenus des programmes.

Une contribution importante à notre travail sur les outils éducatifs a été apportée par la phase de tests, au cours duquel nous avons testé nos propositions et examiné ce dont les enseignants avaient besoin pour créer des supports pédagogiques et concevoir des cours attractifs par eux-mêmes. Voici les principales conclusions de cette phase de tests :

- Le programme varie dans chacun des trois pays et les styles d'enseignement sont également différents. Par conséquent, les testeurs voulaient que les supports méthodologiques soient flexibles. Certains enseignants n'ont pas suivi les scénarios que

nous avons proposés, mais les ont adaptés de manière créative à leurs groupes d'élèves. La flexibilité concernait à la fois le contenu (ajout de nouveaux événements ou personnages historiques, complément des supports que nous avons préparés avec d'autres suggestions visuelles ou audiovisuelles) et la forme (modification de l'ordre des exercices, combinaison de différentes parties du cycle de Kolb, allongement ou raccourcissement des parties individuelles).

- Nous avons noté à quel point il était important pour les enseignants de rendre les supports aussi attrayants que possible pour les étudiants. Les jeux ont aidé à susciter l'engagement, selon la majorité des testeurs. Nous avons décidé de renforcer ce composant, qui a plu à la plupart des testeurs des supports.
- Les enseignants n'ont souvent pas de ressources illimitées en temps pour préparer leurs cours. Lors des tests, certains ont souligné que la simplicité et le temps court pour préparer les cours étaient aussi importants que l'attrait des supports.
- Une étude de groupe supplémentaire que nous avons menée auprès des enseignants polonais a montré qu'il était important de changer la manière dont nous pensons à l'apprentissage par l'expérience. Certains considèrent que les méthodes actives, qui permettent aux élèves d'explorer librement un sujet, ne sont qu'un enrichissement intéressant du cours. Nous voulons montrer qu'elles ne sont pas seulement un ajout intéressant, mais une partie essentielle, voire immanente, du processus éducatif. En encourageant les enseignants à utiliser des méthodes actives, nous basions nos supports méthodologiques sur la philosophie de l'apprentissage par l'expérience.
- Une écrasante majorité d'enseignants n'enseignent pas à distance ou avec des cours hybrides. Dans toutes les écoles des pays concernés, l'apprentissage sur ordinateur a été relégué au second plan de façon permanente. Bien que pendant la pandémie de COVID-19, les enseignants se soient familiarisés avec les outils numériques, la plupart ne sont pas des experts en nouvelles technologies. Par conséquent, les outils numériques proposés ne doivent pas être compliqués et difficiles à utiliser. Pour beaucoup, travailler avec du papier est plus confortable, surtout dans un contexte fixe. Sachant cela, nous avons décidé de créer le matériel sous forme de document PDF, ce qui donne la liberté – permettant à la fois de travailler de manière interactive avec le cours et de l'imprimer.

Les tests des supports créés nous ont donc montré que le matériel le plus utile serait celui qui donnerait aux enseignants des directives claires et simples, ne prendrait pas beaucoup de temps à préparer, tout en leur permettant de trouver des solutions créatives adaptées à différents groupes et contextes culturels et sociaux. Nous avons décidé de baser notre matériel sur la philosophie du modèle d'apprentissage par l'expérience en utilisant des outils de narration numérique et des jeux éducatifs. En même temps, sachant que ces méthodes sont nouvelles pour de nombreux enseignants, nous avons décidé de créer un cours DigHist qui les guiderait étape par étape dans le processus de construction de leur propre matériel, en utilisant un outil emprunté au modèle économique Canva.

Les supports testés dans le cadre de la phase de test portent sur trois sujets historiques que nous avons choisis en fonction de recherches antérieures. Nous voulons que le cours DigHist aide les enseignants à créer des scénarios similaires sur n'importe quel sujet. Par conséquent, nous le considérons non pas comme un cours ponctuel, mais comme un processus pouvant être répété plusieurs fois, en utilisant Canva pour créer des cours différents.

La plupart des cours en ligne reposent sur l'assimilation des connaissances à l'aide de visuels ou de courts textes, suivis de tests. Afin de rester en phase avec le modèle d'apprentissage par l'expérience, nous avons décidé que notre cours ne deviendrait pas simplement une collection de pratiques ou de méthodes intéressantes. Au contraire, nous voulons vous plonger dans le processus de cet apprentissage et vous inciter à trouver vos propres solutions d'apprentissage en utilisant les méthodes que nous proposons.

Matériaux prêts à l'emploi – notre méthodologie

Sur la base d'une enquête menée auprès d'enseignants et enseignantes dans trois pays, nous avons établi une liste de valeurs importantes dans la création de supports :

- **Flexibilité** – les supports peuvent être rapidement adaptés à un contexte spécifique, tel que le programme dans différents pays.
- **Simplicité et accessibilité** – les méthodes que nous proposons sont inspirées par la technologie, ce qui ne signifie pas qu'elles nécessitent des connaissances techniques complexes. En les concevant, vous pouvez commencer simplement avec un morceau de papier et un stylo. Nous avons veillé à ce que les cours prennent le moins de temps possible à préparer et que les méthodes puissent également être utilisées par des enseignants ayant peu de connaissances techniques, nous expliquons donc tout en détail et montrons des outils simples.
- **Engagement** – nous proposons une manière de créer des cours et de présenter du contenu éducatif engageante pour les jeunes, en lien avec les technologies qu'ils utilisent quotidiennement.
- **Innovation** – nous nous sommes inspirés des dernières tendances en éducation pour choisir des méthodes d'enseignement, tout en nous appuyant sur une efficacité prouvée par l'expérience et la recherche. Les supports vous aideront à développer vos propres cours innovants sur un sujet spécifique et à soutenir votre créativité.

Les supports créés de cette manière permettent aux enseignants d'intégrer des éléments de ludification dans l'éducation, de mettre l'accent sur la réflexion et l'engagement émotionnel, de permettre un transfert de connaissances efficace et de susciter des questions importantes sur

la compréhension non seulement de l'histoire, mais aussi du présent, dont les élèves sont des acteurs actifs.

Les supports sont basés sur l'approche pédagogique d'Alice et David Kolb. Nous avons adapté leur méthode, créée à l'origine pour l'enseignement des adultes, aux besoins et aux conditions de l'éducation scolaire. Le cours DigHist permet aux enseignants de préparer une leçon qui intègre les quatre éléments du cycle de Kolb : de l'expérience, de la réflexion et de la théorisation, à la discussion sur l'utilisation possible et le traitement des connaissances acquises.

La conception d'expériences d'apprentissage immersives semble être essentielle pour impliquer les jeunes dans l'apprentissage de l'histoire. Ici, nous avons opté pour la ludification éprouvée et l'interprétation d'images, un médium que les jeunes sont plus susceptibles d'utiliser. Les cours créés grâce à notre outil digital, responsabilisent les étudiants et poussent l'enseignant à poser des questions, à approfondir la réflexion et à soutenir l'apprentissage autonome.

Des recherches menées lors des tests ont montré que, dans tous les pays, les enseignants utilisent souvent des méthodes classiques d'exposés de la matière pour transmettre les connaissances historiques. Afin de les soutenir dans un enseignement intéressant, nous avons utilisé des outils de narration numérique. Ils peuvent être utilisés de manière flexible, par exemple pour créer des illustrations pour raconter l'histoire ou des supports pour un cours inversé. En même temps, de tels outils, en intégrant des connaissances historiques dans un environnement numérique, sont un excellent support pour l'apprentissage à distance ou hybride. Ils peuvent également être utilisés par les élèves pour acquérir des connaissances de manière autonome ou les réviser.

Ce qui nous a inspiré ?

La Fondation The School with Class est une organisation non gouvernementale polonaise qui possède une vaste expérience dans le soutien aux enseignants. Elle se concentre sur les méthodes d'enseignement efficaces et fournit depuis des années aux écoles des supports éducatifs intéressants et adaptés. Dans le projet Digital History, elle s'est associée au musée belge BELvue, expert en éducation historique, et à l'organisation espagnole Smileundo, spécialisée dans la création d'outils numériques innovants et de jeux éducatifs. Grâce à nos expériences et aux retours des enseignants des trois pays européens (également sur l'éducation à distance et hybride), nous avons préparé un ensemble de supports qui aident à enseigner l'histoire et d'autres matières des sciences humaines de manière innovante.

Voici une description des outils et méthodes qui nous ont inspirés :

A. Narration numérique – raconter des histoires d'une nouvelle manière

La narration numérique est une méthode qui permet de raconter des histoires à l'aide d'outils numériques. Elle associe la puissance de la narration, une manière traditionnelle de raconter des histoires présente depuis des années dans le milieu professionnel et de plus en plus populaire dans l'éducation, à l'efficacité des outils narratifs numériques qui captent facilement l'attention du public. La narration est l'une des méthodes éducatives les plus efficaces, car elle permet à l'audience de s'impliquer émotionnellement et renforce le message. L'utilisation d'outils numériques permet d'accroître l'attention des élèves, pour qui le monde de la technologie est un environnement naturel. Une histoire peut être racontée non seulement avec des mots, mais aussi avec des images, des vidéos, des animations, des cartes ou une représentation visuelle de données ou de faits.

Les outils les plus populaires utilisés dans le storytelling digital sont :

- Chronologie – une représentation visuelle des événements historiques dans l'ordre chronologique qui aide à comprendre la séquence et le timing de ces événements. Les chronologies peuvent être simples – linéaires – ou plus complexes.
- Infographie – une illustration combinant du texte, des images et des données. Son objectif est de présenter des informations de manière claire et attrayante. Typiquement, les infographies sont présentées sous forme d'image unique ou de poster.
- Animation – des visuels dynamiques qui donnent vie aux personnages, événements et concepts à travers le mouvement et le récit. L'animation permet d'ajouter un élément engageant et interactif aux récits historiques, mais peut nécessiter plus de temps et d'efforts de préparation par rapport aux autres formes proposées.
- Carte narrative – montre la connexion entre des lieux spécifiques et des événements historiques. Cela permet aux élèves non seulement de connaître le contexte géographique de l'histoire, mais aussi de mieux comprendre les dynamiques de changement dans le temps et l'espace. Les cartes narratives peuvent varier en termes de complexité : des schémas simples montrant des lieux clés aux cartes interactives avec des éléments multimédias (nécessitant des compétences techniques avancées).
- Quiz – une façon interactive de tester les connaissances qui implique les élèves. Il encourage la participation active et la consolidation des connaissances acquises. Il peut être conçu pour évaluer la compréhension des processus historiques clés et donner un retour immédiat. C'est aussi un outil pour évaluer les résultats d'apprentissage.

B. Jeux – une manière de susciter l'engagement

Les enfants et les jeunes sont enthousiastes à l'idée de jouer à des jeux en ligne. Pour beaucoup d'entre eux, un cours composée de la lecture d'un manuel n'est pas très engageant, et les méthodes de transmission des connaissances via un exposé ne semblent pas intéressantes. La gamification, ou ses éléments, est largement utilisée dans l'éducation pour rendre le message plus attrayant et susciter l'implication des jeunes dans le processus d'apprentissage. Jouer à des jeux répond à de nombreux besoins des élèves : cela favorise le travail de groupe et le sentiment d'appartenance à une équipe, permet de voir rapidement des résultats, renforce la motivation, donne un sentiment de développement et libère des émotions, éléments inhérents à un apprentissage efficace. Avec les jeux, l'éducation devient un processus dynamique.

C. La méthode du cours inversé – autonomiser les élèves

Elle repose sur des théories scientifiquement validées sur l'apprentissage anticipé et sur les connaissances contemporaines sur la façon dont les gens apprennent. L'apprentissage inversé demande à l'enseignant de renoncer à sa position d'expert omniscient, entièrement responsable de guider le processus et son résultat, au profit d'un rôle de guide qui aide, explique et soutient les apprenants. L'enseignant cesse d'être la seule, voire la principale, source d'information pour les jeunes. Dans le cadre de cette méthodologie, l'enseignant prépare un point de départ sous forme de matériel pédagogique et d'informations, ainsi qu'un guide pour l'acquisition autonome de connaissances.

Cette méthode, appelée initialement enseignement inversé, cours inversé ou classe inversée, est de plus en plus utilisée dans le monde entier. Ce modèle de cours devient également populaire, car il implique les jeunes dans le processus d'acquisition de connaissances et les prépare à l'autodidactisme.

Le cours inversé ne consiste pas à échanger les rôles enseignant-élève. C'est un changement dans le schéma des cours : les élèves maîtrisent le sujet de manière autonome à la maison avant le cours, et le consolident et l'exercent concrètement en classe sous la direction de l'enseignant. Le cours est également l'occasion de développer et de réviser les connaissances que les élèves ont déjà acquises de manière autonome. Avant que les jeunes ne commencent leurs recherches individuelles ou en groupe, l'enseignant introduit généralement brièvement le sujet du cours et définit avec eux la portée des informations à rechercher, en indiquant éventuellement également les sources à utiliser. Pour travailler efficacement avec la méthode du cours inversé, les enseignants divisent leurs activités en étapes comme suit :

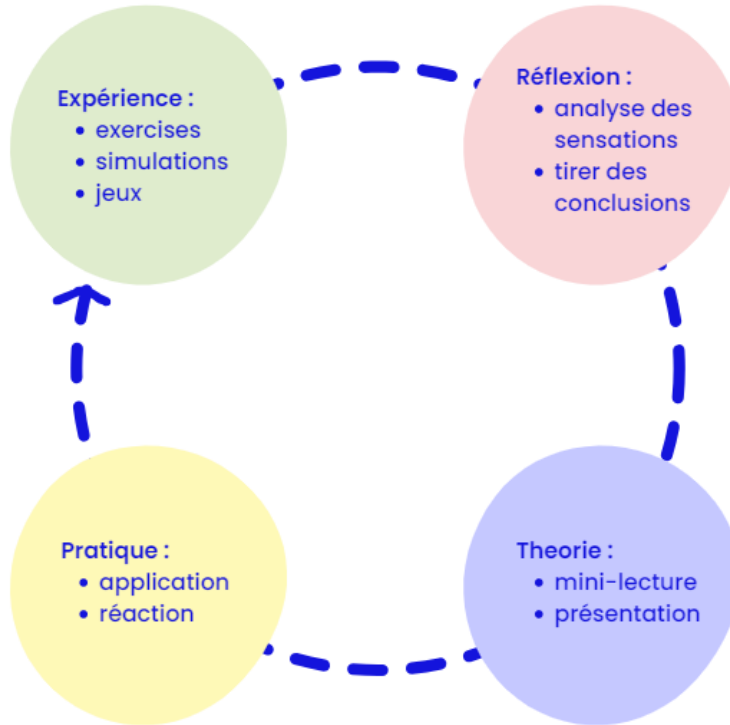
- Planification du cours et du processus de préparation (travail de l'enseignant à domicile).
- Préparation de matériel pédagogique pour l'auto-apprentissage et pour les exercices pendant les cours (travail de l'enseignant à domicile).

- Introduction des élèves au sujet, à la question problématique et au but de l'activité (pré-cours).
- Donner aux élèves des travaux à faire à la maison et indiquer des sources ou fournir du matériel pédagogique pour l'auto-apprentissage (leçon précédente).
- Acquisition autonome de connaissances sur un sujet donné par les élèves (travail des élèves à domicile).
- Organisation des connaissances des élèves, vérification des informations acquises et utilisation dans des tâches pratiques et engageantes (cours).
- Discussion et résumé du sujet et du processus d'acquisition de connaissances et de compétences (cours).

D. Modèle d'apprentissage expérientiel – apprendre par l'expérience

Le Modèle d'apprentissage expérientiel est reconnu comme l'une des méthodes d'enseignement les plus efficaces depuis plusieurs décennies. Il a été créé par David et Alice Kolb, théoriciens des méthodes d'enseignement aux États-Unis. Il est principalement utilisé dans les affaires et l'éducation non formelle, mais apparaît également de plus en plus dans les écoles, aidant les enseignants à créer des plans de cours captivants. C'est une méthode qui permet de dispenser des cours engageants car elle met l'accent sur l'acquisition de connaissances par l'expérience, la réflexion et la pratique. Le Modèle d'apprentissage expérientiel implique quatre phases successives :

- **expérience** – exercices, simulations, jeux, visionnage de vidéos, supports visuels collectifs, création de quelque chose, par exemple un poster, une chanson, etc ;
- **réflexion** – analyser les sentiments (sensations) et tirer des conclusions de l'exercice ;
- **théorie** – mini-conférence, présentation, lecture ou visionnage et analyse de recherches, d'articles et de publications scientifiques ;
- **pratique** (application) – élaborer comment les connaissances acquises peuvent être appliquées, comment les relier à des événements qui peuvent se produire, comment trouver des solutions et comment répondre aux situations qui se présentent.



Comment créer vous-même des supports pour les cours d'histoire ? Conseils importants :

1. **L'objectif d'un cours** – cela semble être une évidence, mais lors de nos recherches, nous avons remarqué que les enseignants se concentrent plus souvent sur... la mise en œuvre des sujets de cours que sur l'objectif. Cependant, l'objectif et le sujet sont deux questions distinctes. Lors de la formulation d'un objectif, il est utile de commencer par la question "Que veux-je enseigner à mes élèves en abordant ce sujet, et pourquoi cela pourrait-il être important pour eux ?".
2. **L'importance de la narration** – la manière dont une histoire est racontée a non seulement un impact sur l'engagement des élèves, mais surtout, elle les aide à mieux se souvenir des événements et des faits, et à façonner les attitudes qui nous importent. Lors de la préparation d'un cours, commencez par réfléchir à propos de l'histoire que vous souhaitez raconter. Quelles valeurs, attitudes ou personnes cette histoire évoque-t-elle ?
3. **Capter les jeunes est essentiel.** Utilisez des outils qui leur permettront de s'immerger dans l'histoire. Il peut s'agir de jeux, de quiz, d'infographies ou d'outils en ligne pour aider les élèves à en apprendre davantage.
4. **Les récits humains sont les plus intéressants** – comprendre les motivations et les besoins humains nous permet de créer un lien avec les personnes qui ont façonné notre culture, de mieux comprendre les processus historiques abstraits et de développer des compétences en empathie. Lorsque vous enseignez des concepts historiques, restez proche des histoires humaines et des détails qui les accompagnent. Essayez d'inculquer aux élèves une compréhension des motivations et des besoins que les individus poursuivaient avec de telles actions.

5. **Observez les élèves** – vérifiez comment ils apprennent et ce qui fonctionne pour eux. Trouvez un équilibre entre le récit (avec des méthodes classique d'exposés) et l'autonomisation des jeunes. Peut-être pourriez-vous découvrir ensemble une chaîne YouTube intéressante sur l'histoire ? Peut-être peuvent-ils préparer leur propre cours et le présenter à un autre groupe ?
6. **Expérimentez avec la technologie pour découvrir de nouvelles et intéressantes façons de raconter des histoires dans le monde numérique.** Vous pouvez commencer votre aventure avec le storytelling numérique en créant une chronologie liée à un événement historique de votre choix. Jouez avec les outils. Avant de passer à des moments de l'histoire, vous pouvez demander aux élèves de créer une chronologie numérique d'événements sélectionnés de leur vie (par exemple, de la dernière année scolaire). Utilisez l'outil que nous avons suggéré à cet effet et le tutoriel que nous avons préparé (TimelineJS).
7. **Reliez les événements historiques à la vie quotidienne des élèves.** Montrer le lien entre les connaissances acquises et la vie quotidienne a un impact significatif sur la motivation à apprendre. Réfléchissez à la manière dont les processus historiques dont vous discutez peuvent intéresser les jeunes et les aider à trouver leur place dans le monde moderne. Pourquoi devraient-ils connaître et comprendre les événements discutés ? En quoi cela va-t-il les aider ?

(CC BY-SA 4.0)

Les matériaux ont été préparés dans le cadre du projet 'Digital Hi-storytelling' mené par la Fondation School with Class en coopération avec l'Asociación Smilemundo et la Fondation Roi Baudouin, et financé par le fonds du programme Erasmus+ de la Commission européenne.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

