



YoungArchers

Plan de cours 3

La narration numérique accessible



Co-funded by
the European Union

koena



**CITIZENS
IN POWER**

UAB

Universitat Autònoma
de Barcelona

MORNINGSIDE
montessori elementary

MONUMENTA





Clause de non-responsabilité

Le projet YoungArchHers est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et sera mis en œuvre de janvier 2022 à janvier 2024. Ses publications reflètent les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ces publications (Code du projet : 2021-1-FR01-KA220-SCH-000034341).





Titre de la leçon : Apprendre à connaître l'accessibilité par le biais de l'Histoire du patrimoine bâti



Description

Cette activité permet aux élèves de comprendre les concepts d'accessibilité à travers l'histoire du patrimoine bâti. Avec cette activité, les élèves s'appuieront sur leurs connaissances en matière du concept de patrimoine bâti (voir leçon 1), ainsi que de la recherche historique (voir leçon 2) afin d'apprendre le sujet de l'accessibilité à travers la narration numérique autour du patrimoine bâti. Après une brève introduction à l'accessibilité du patrimoine bâti, les étudiants seront invités à produire un storyboard numérique lié à l'accessibilité du patrimoine bâti. Cela les aidera également à améliorer leurs compétences numériques.



Objectifs d'apprentissage

Les élèves seront capables de :

- Identifier/expliciter l'histoire du patrimoine bâti.
- Discuter de sujets liés à l'accessibilité, notamment l'accessibilité du patrimoine bâti et l'accessibilité numérique.
- Démontrer leurs compétences numériques pour créer une histoire numérique accessible.



Matière(s) curriculaire(s) connexe(s)

- Primaire : Histoire, TIC
- Autres thèmes : Architecture, Technologie, environnement bâti, accessibilité

Âge des étudiants

- Les élèves de l'école primaire (9 à 12 ans). 12 ans)

La durée

- 90 minutes (peut être divisé en 2 à 3 sessions éducatives)

Niveau de difficulté

- Modéré à dur

Format de la séquence

- La leçon 3 sera donnée après la leçons 1 et 2

Conditions préalables et actions préparatoires pour les enseignants

- Les enseignants se familiarisent avec les outils numériques pour l'éducation. Ils peuvent utiliser le module 3 de la boîte à outils éducative Young Archers à cette fin.

Conditions préalables et actions préparatoires pour les étudiants

- Les élèves doivent connaître l'histoire d'un bâtiment (leçon 2).

Description des tâches en étapes

- Étape 1 : L'enseignant présente aux élèves la définition du handicap et les concepts d'accessibilité (voir module 3) (20 minutes).
- Étape 2 : L'enseignant présente la tâche aux élèves et leur donne des instructions sur l'utilisation de l'outil numérique pour le storyboard (5 minutes).



- Étape 3 : Les élèves sont répartis en groupes et développent un storyboard. Le **sujet** principal **est l'accessibilité du patrimoine bâti** (30 minutes).
- Étape 4 : Chaque groupe présente son storyboard au reste de la classe (10 minutes par groupe).
- Étape 5 : Discussion ouverte. Les élèves partagent leurs opinions sur les storyboards des autres groupes, ce qu'ils ont aimé, ce qu'ils ont appris et s'ils ont d'autres questions.

Évaluation et retour d'information

- Au fur et à mesure que les élèves développent leurs storyboards, l'enseignant observe dans quelle mesure les élèves utilisent l'outil numérique avec aisance et intervient si nécessaire pour renforcer leurs compétences numériques.
- Lors de la présentation des story-boards, l'enseignant vérifie que les élèves ont couvert trois éléments principaux : 1) le patrimoine bâti, 2) le handicap et 3) l'accessibilité.
- Si les conditions ci-dessus n'ont pas été entièrement remplies, l'enseignant aborde ces sujets au cours de la discussion et pose des questions ciblées pour s'assurer de leur compréhension.



Outils numériques (le cas échéant)

- [Inclusion Tiles](#)
- [Storyboard That](#)



Autres matériaux nécessaires (le cas échéant)

- Aucun



Conseils en matière d'accessibilité et l'inclusion

- Tout outil numérique utilisé dans le cadre d'activités éducatives doit répondre aux critères de base d'accessibilité numérique.

Ressources

- Écoles championnes unifiées des Jeux olympiques spéciaux. (n.d.). *Inclusion Tiles : La révolution de l'inclusion et vous !* Generation Unified. Consulté le 1er mars 2023 sur le site <https://www.generationunified.org/games/inclusion-game-page-1/>