



5 ateliers pour entrer dans l'Histoire

Type d'outil : activité d'apprentissage visant la compétence 5 en éveil historique : *identifier, comparer des aspects concrets du mode de vie des gens à une époque déterminée.*

Auteur(s) : Charlotte Vanmellaert, étudiante en 3^e Bac Primaire au département pédagogique HELHa de Leuze-en-Hainaut

Cycle(s) au(x)quel(s) est destiné cet outil : cycle 4

Contexte de conception de l'outil :

L'éveil historique n'a jamais été la discipline dans laquelle je me suis sentie le plus à l'aise. Avant chaque préparation de leçon en éveil historique, je consacre du temps à me documenter pour, dans un premier temps, comprendre le sujet, et dans un deuxième temps, me l'approprier. C'est d'ailleurs ce que j'ai fait lorsque j'ai reçu, lors de mon stage en 6^e primaire, le sujet suivant : les Vikings. Il se trouve que j'ai facilement mis la main sur de nombreuses ressources, qui en plus étaient de nature différente : vidéos, livres, magazines, puzzles, jeux, énigmes, images, etc. Une chose me paraissait évidente : je ne pouvais pas priver les enfants de la richesse de ces documents. Mais comment exploiter tous ces documents sans que cela ne prenne trop de temps et sans que les enfants ne se perdent dans ce bain d'informations ? J'ai alors décidé de créer 5 ateliers, chaque atelier abordant une ressource différente.

L'objectif pour les enfants n'est pas de retenir des notions précises au sein chaque atelier mais plutôt d'ouvrir leur esprit sur le mode de vie particulier de ce peuple, de leur proposer un premier contact avec les Vikings, une première approche qui s'inscrit davantage dans l'étape de contagion plutôt que dans celle de l'apprentissage. C'est aussi l'occasion de susciter la motivation des élèves pour un sujet d'Histoire et de réconcilier certains d'entre eux avec cette discipline. Plutôt que d'imposer à tous la lecture d'une même trace écrite, les enfants sont invités à travailler d'une manière qui ressemble à celle que l'on peut observer dans une classe maternelle.

Intérêt de l'outil :

- Grâce à la mise en place des ateliers et à la mise à disposition des différentes ressources, chaque enfant peut, le temps d'une période, se mettre dans la peau d'un historien et mener à bien son « métier » : chercher, lire, regarder, comparer, sélectionner, résumer... C'est la richesse des documents qui permet aux enfants de vivre cette profession.
- Chacun est libre d'exploiter à sa manière les documents. Les enfants ne vivent donc pas tous l'activité de la même manière et chacun se l'approprie pour ne garder que ce qui lui semble intéressant. Car bien évidemment, il est impossible de retenir toutes les informations que fournissent les documents.

- Cette démarche « dans la peau d'un historien » met fortement en jeu des compétences transversales instrumentales : être curieux et se poser des questions, se donner une stratégie de recherche, traiter l'information et communiquer.
- Une des compétences instrumentales joue un rôle particulièrement essentiel : communiquer. En effet, à quoi bon mener la démarche d'un historien si les résultats obtenus ne sont pas communiqués et donc pas partagés ? Les enfants sont placés aux ateliers par groupes de 3 ou 4. Le matériel mis à disposition permet à chacun d'être actif mais rien ne les empêche de coopérer ou d'échanger les informations recueillies. Communiquer ses résultats de recherche à ses pairs permet à chacun d'enrichir sa propre recherche et donc d'avancer. Ainsi des compétences transversales relationnelles sont également sollicitées.
- Chaque membre du groupe constitue une relance. Les enfants peuvent se poser des questions, demander de l'aide, travailler par 2, confronter leurs éléments de réponse...
- Cet outil est adaptable à n'importe quel sujet d'Histoire.

Conseils pour une bonne utilisation de l'outil :

- Il faut, avant tout, s'assurer de disposer d'un assez grand nombre de documents pour pouvoir créer plusieurs ateliers. De plus, pour que chaque atelier se différencie bien des autres, les ressources proposées ne doivent pas toutes être de la même nature. Au plus il y a des natures de documents différentes, au plus l'activité sera riche. Enfin, il est important de veiller à la pertinence des documents à proposer aux enfants. Un tri peut donc s'avérer nécessaire. Proposer aux enfants des documents fiables, adaptés à leur niveau et attrayants contribue au bon déroulement de l'activité.
- La formation des groupes ne doit pas être faite au hasard. 3 à 4 enfants par groupe semble être idéal pour inciter la collaboration tout en permettant à chacun d'être actif. En fonction du nombre d'élèves dans la classe mais aussi du nombre de ressources disponibles, l'enseignant peut créer un certain nombre d'ateliers.
- Chaque groupe débute l'activité à un atelier différent, et lors de chaque tournante, passe à un autre. Les ateliers ne doivent donc pas être vécus dans un ordre bien précis. Même s'ils traitent tous du même sujet (= fil conducteur), il ne doit pas y avoir de progression au fil des ateliers.
- Veiller à ce que chaque atelier requiert plus ou moins la même durée pour permettre une tournante à un laps de temps régulier.
- Une bonne disposition des différents ateliers peut avoir un impact positif sur l'activité. L'idéal est de créer un coin aménagé pour chaque atelier et de les cloisonner au maximum pour que les enfants ne soient pas dérangés dans leur tâche.
- Les attentes de l'enseignant ne doivent pas être trop élevées du point de vue de l'apprentissage. Ce type d'outil ne vise pas essentiellement l'acquisition de connaissances mais plutôt l'ouverture sur le sujet, le plaisir de découvrir et la pratique des compétences transversales. Il constitue donc la première séance de l'apprentissage mais une ou plusieurs séances supplémentaires sont requises après les ateliers pour permettre aux enfants d'acquérir la compétence visée.

Intitulé de l'activité : 5 ateliers pour entrer dans l'Histoire

Compétence d'intégration : Formation historique 5 : le mode de vie des gens à une époque déterminée

Compétence visée :

Formation historique 5 : le mode de vie des gens à une époque déterminée

Compétences sollicitées :

Compétences disciplinaires :

Formation historique 4 : Exploiter des sources historiques

LIRE 1.2.1 : Elaborer des significations : gérer la compréhension d'un document pour dégager les informations explicites

ECOUTER 2.2.4 : Elaborer des significations : dégager des informations explicites et implicites

Compétences transversales :

Relationnelle : dialoguer, échanger

Instrumentale : traiter l'information

Dispositif pédagogique :

Travail individuel + travail par groupe de 3 à 4 enfants + échange en groupe classe

5 ateliers disposés à 5 endroits différents de la classe : création d'îlots

Environ 1 période

Matériel :

- Feuilles de route
- Minuterie
- Atelier vidéo : ordinateur + vidéo « Quelle aventure : Les Vikings » de 00:00 à 13:14 (<https://www.youtube.com/watch?v=EwwCcm3CUf4&t=283s>)
- Atelier livres : livres
- Atelier carte : 1 puzzle par élève
- Atelier étiquettes : questions/réponses + images + 2 correctifs
- Atelier jeu : poème en plusieurs exemplaires

Déroulement :

Annonce de l'intention : « *Nous allons faire connaissance avec un peuple bien particulier : les Vikings.* »

Etape 1 : Brainstorming

- L'enseignant écrit le mot « VIKINGS » au centre du tableau. Il invite les élèves, par petits groupes, à venir écrire au tableau ce à quoi ce mot leur fait penser.
- Retour sur le brainstorming : l'enseignant ou un élève lit à haute voix tous les mots écrits. « *Y a-t-il des mots dont vous ne connaissez pas la signification ? Etes-vous d'accord avec tout ce qui est écrit ? Y a-t-il des mots qui se rejoignent/qui se contredisent ?* »
- L'enseignant invite les élèves à exprimer les questions qu'ils se posent à propos des Vikings.

Etape 2 : Ateliers

- L'enseignant distribue à chacun la feuille de route (voir annexe n°1). Celle-ci reprend les consignes demandées à chaque atelier. Grâce à elle, l'enseignant est moins sollicité par les élèves pour rappeler les différentes consignes. Elle permet aussi et surtout de garder des traces de chaque atelier.
- L'enseignant explique les différents ateliers.
- L'enseignant forme des groupes d'enfants (3 à 4 enfants dans chaque groupe) et place chaque groupe à un atelier pour commencer.
- C'est parti. Toutes les 15 minutes, tournante des ateliers.

Vidéo

Les élèves s'installent confortablement, dans le pouf de la classe par exemple, devant l'ordinateur. Ils visionnent une vidéo : « Quelle aventure : Les Vikings ». Ils doivent répondre à 10 affirmations par « vrai » ou « faux » sur la feuille de route.



Vidéo sur l'ordinateur



ATELIER 1

Visionne la vidéo et réponds au « Vrai ou faux ? ».

		V/F
1	Les Vikings sont allés en France.	
2	Ils ont vécu de l'an 600 à l'an 1050.	
3	Le nom peut mettre l'accent sur un trait du physique.	
4	Le terme « thrall » désigne un esclave.	
5	Ils sont à la fois des paysans, des artisans, des pêcheurs et des commerçants.	
6	Ils prennent la mer lorsque débute l'hiver.	
7	Dérober des précieuses reliques est pardonnable à l'époque.	
8	Les Vikings ne portaient pas de cornes sur leur casque.	
9	Les Vikings n'avaient pas de règles.	
10	Leurs maisons ressemblaient à des coques de bateaux.	

Extrait de la feuille de route

Livres

Les élèves sont assis autour d'un îlot. Des livres, magazines, revues sur le thème des Vikings sont placés sur la table. Chaque élève consulte un maximum de documents en veillant à les partager avec les autres membres du groupe. Sur la feuille de route, chacun écrit au moins 5 informations qu'il a retenues.



Quelques livres proposés aux élèves



ATELIER 2

Lis les livres et retiens au moins 5 choses que tu écris ici :

-
-
-
-
-

Extrait de la feuille de route

Carte

Chaque élève dispose de morceaux mélangés d'une carte à reconstituer sur les invasions des Vikings (voir annexe n°2). Il s'agit donc d'un puzzle. Les élèves peuvent le réaliser seuls ou à plusieurs, à eux de choisir. Quand la carte est recomposée, les élèves découvrent les différents endroits où se sont rendus les Vikings ainsi que l'année de chaque voyage. Ils peuvent ainsi compléter le texte à trous.



ATELIER 3

Reconstitue la carte puis complète le texte.

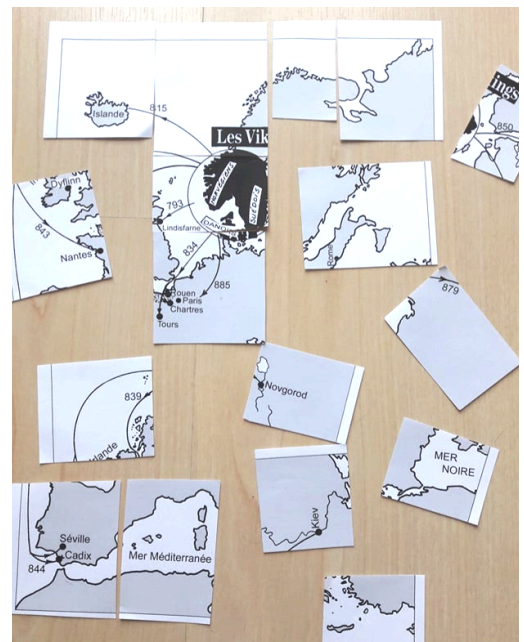
Attirés par les richesses de l'Empire de Charlemagne, les hommes du Nord, les Vikings, prennent la mer à bord de leurs knorrs et dévastent l'.....

En juin de l'année, ils pillent le monastère de Lindisfarne sur la côte est de l'Angleterre.

En 815, ils débarquent en

En 834, ils s'abattent sur les villes de, et


Extrait de la feuille de route



Morceaux à replacer pour former la carte

Étiquettes : images et questionnaire

Les élèves travaillent ensemble, par 3 ou 4. Deux types d'étiquettes sont mises à leur disposition :



Étiquettes

ATELIER 4

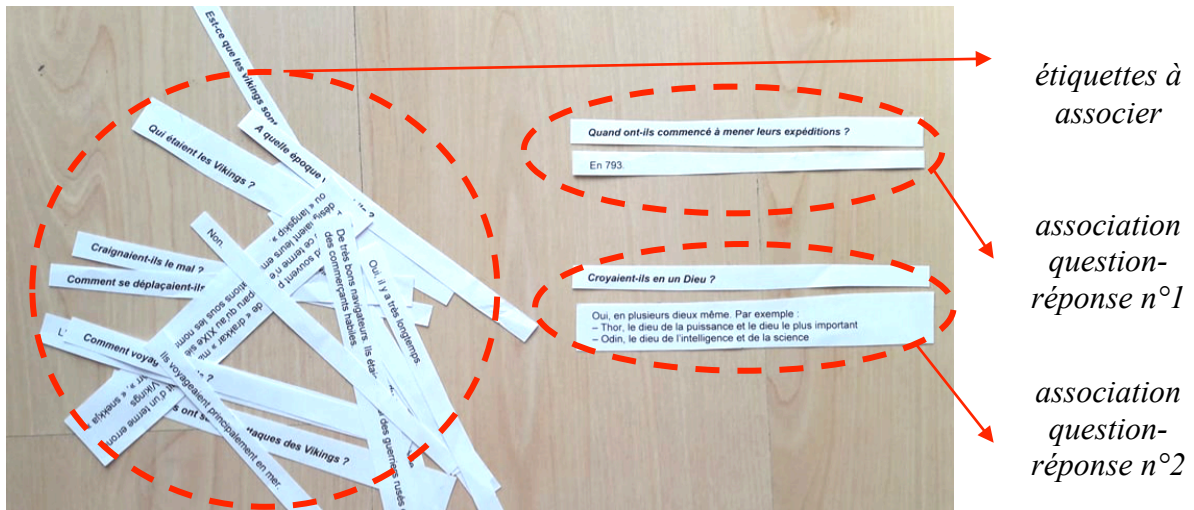
- 1

Associe chaque question à sa réponse. Puis corrige-toi à l'aide du correctif.
- 2

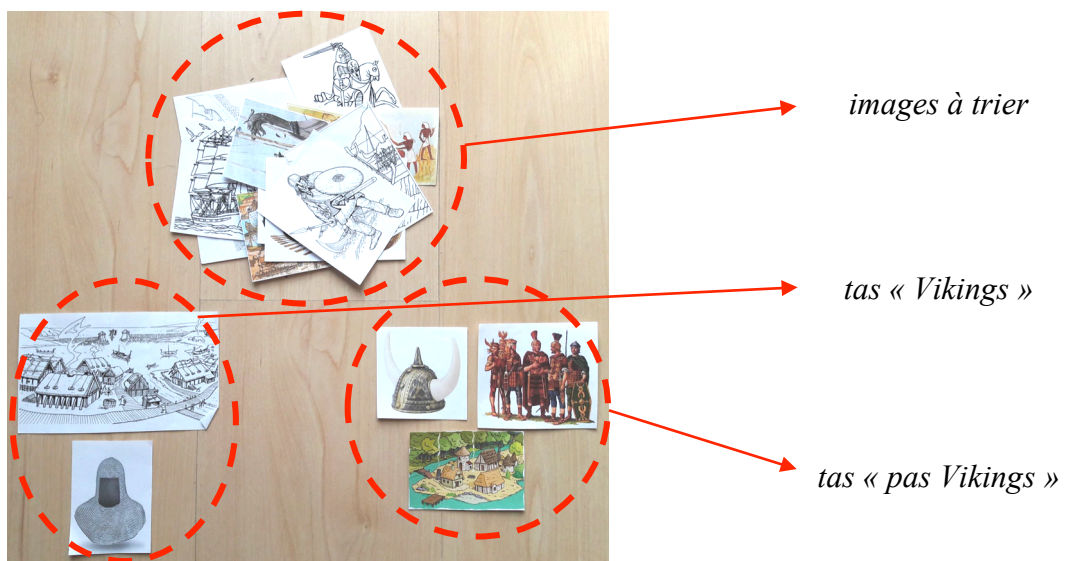
Trie les images : Vikings ou pas ? Puis corrige-toi à l'aide du correctif.

Extrait de la feuille de route

- Questions – réponses : associer chaque réponse avec la question à laquelle elle répond. Les enfants se corrigent ensuite à l'aide du correctif (voir annexe n°3).



- Images : trier les images « Vikings » - « pas Vikings ». Les enfants se corrigent ensuite à l'aide du correctif (voir annexe n°4).



Jeu

Les élèves découvrent un poème composé par un Viking en écriture runique, écriture typique utilisée par les Vikings. A eux de le décoder pour découvrir le message de ce poème.



ATELIER 5

Traduis le poème :

.....

.....

.....

.....

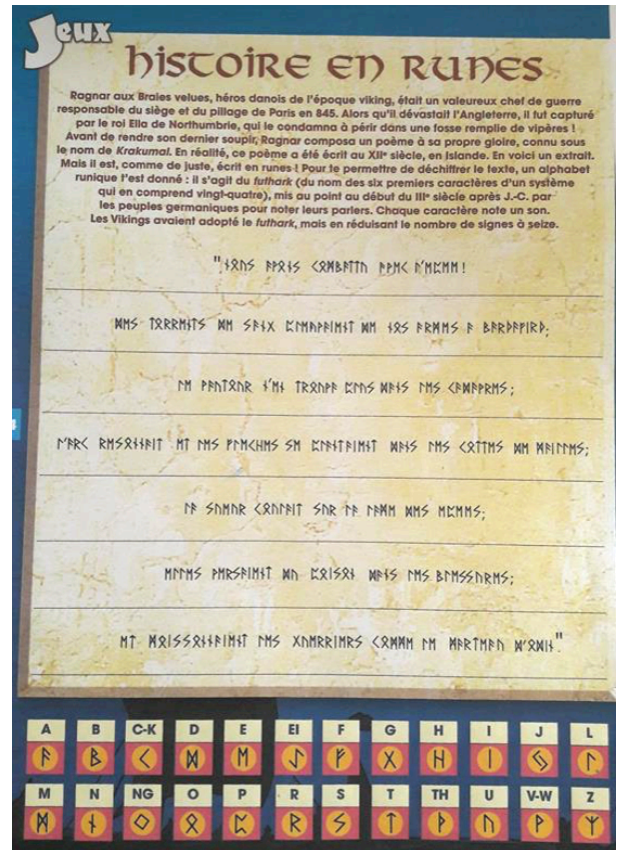
.....

.....

.....

Corrige-toi.

Extrait de la feuille de route



Poème en runes à décoder

Etape 3 : Mise en commun

- Les élèves retournent à leur place.
- Chacun rédige une chose qu'il a retenue après avoir vécu les 5 ateliers.
- J'invite chaque élève à s'exprimer sur cet élément.



Extrait de la feuille de route

Prolongements :

- Prendre un moment pour corriger ensemble la feuille de route complétée individuellement par les élèves. Seuls deux extraits nécessitent une correction : le « vrai ou faux » de l'atelier 1 et le texte à trous de l'atelier 3.
- Synthèse : nous la lisons ensemble et mettons en évidence les éléments importants.

Analyse, réflexion, questions :

- Tout au long de l'activité, la plupart des élèves semblaient très intéressés et motivés. Dans un premier temps, le brainstorming leur a donné l'occasion de se poser des questions, ce qui leur a donné ensuite envie de trouver des réponses à leurs questions. Dans un deuxième temps, les ateliers paraissaient attrayants à leurs yeux et ils se mettaient à la tâche dès qu'ils étaient installés.
- Un point fort de cette activité est la collaboration. Le nombre de membres par groupe (3 ou 4) encourage l'entraide entre pairs. Les élèves semblaient comprendre qu'ils en apprendraient plus en travaillant à plusieurs que seuls. Comme souhaité, la formation des ateliers a incité la collaboration dès le départ et celle-ci s'est mise en route naturellement.
- J'ai moi-même pris beaucoup de plaisir. J'ai très vite remarqué que les enfants n'avaient pas besoin de guide. En effet, la trame des ateliers faisait déjà office de « guide » pour eux ainsi que les membres du groupe. J'ai donc pu, en quelque sorte, vivre les ateliers aux côtés des enfants dans un climat de partage et de bonne humeur, en passant régulièrement d'un groupe à un autre.
- L'atelier « vidéo » demande plus de calme que les autres ateliers. Il pourrait être mieux cloisonné ou déplacé dans une autre pièce voire dans le couloir. Mais je me suis rendu compte qu'il s'agissait aussi d'un repère de niveau de bruit pour les élèves. Etant passés par cet atelier ou devant y passer bientôt, les élèves se sont rendu compte de l'importance à veiller au bruit dans la classe et à chuchoter tout au long de l'activité. Les enfants ont fait preuve de bienveillance et de solidarité.
- Les enfants pourraient être invités à proposer aussi de la documentation sur le sujet. Des ateliers seraient donc formés à partir des ressources apportées par les enfants.

Annexe n°1 :

Prénom :

Les vikings

ATELIER 1

ATELIER 2

Uisionne la vidéo et réponds au « Urai ou faux ? ».

		V/F
1	Les Vikings sont allés en France.	
2	Ils ont vécu de l'an 600 à l'an 1050.	
3	Le nom peut mettre l'accent sur un trait du physique.	
4	Le terme « thrall » désigne un esclave.	
5	Ils sont à la fois des paysans, des artisans, des pêcheurs et des commerçants.	
6	Ils prennent la mer lorsque débute l'hiver.	
7	Dérober des précieuses reliques est pardonnaible à l'époque.	
8	Les Vikings ne portaient pas de cornes sur leur casque.	
9	Les Vikings n'avaient pas de règles.	
10	Leurs maisons ressemblaient à des coques de bateaux.	

ATELIER 3

Reconstitue la carte puis complète le texte.

Attirés par les richesses de l'Empire de Charlemagne, les hommes du Nord, les Vikings, prennent la mer à bord de leurs knorrs et dévastent l'..... .
En juin de l'année, ils pillent le monastère de Lindisfarne sur la côte est de l'Angleterre.
En 815, ils débarquent en
En 834, ils s'abattent sur les villes de, et

En, le chef viking Thorgisl débarque en Irlande à la tête d'une puissante armée. Il s'empare de toute l'île et fonde la ville de Dyflinn, l'actuelle
En 843, les Vikings pillent la ville de et mettent à feu et à sang tout le centre de la France.
L'année suivante, ils s'emparent des villes de et de en Espagne.
Vers, grâce à leurs bateaux à fond plat, les Vikings suédois remontent les fleuves et leur chef Rurik devient le maître de Novgorod et du nord de la Russie.
En 879, la ville de tombe à son tour entre leurs mains. Oleg, successeur de Rurik, fonde l'Etat russe en prenant Kiev comme capitale.
En 885, les Vikings danois encerclent la ville de qui résiste courageusement.
Les expéditions vikings en territoire franc deviennent si fréquentes qu'en 911, Charles le Simple, le nouveau roi des Francs, signe un traité de paix avec leur chef Rollon. Par ce traité, Rollon reçoit le territoire de la Normandie. En échange, il prend la religion chrétienne et jure obéissance au roi des Francs. Tous les Vikings de Rollon deviennent ainsi Normands.

ATELIER 4

ATELIER 5

1 Associe chaque question à sa réponse. Puis corrige-toi à l'aide du correctif.

2 Trie les images : Vikings ou pas ? Puis corrige-toi à l'aide du correctif.

Traduis le poème :

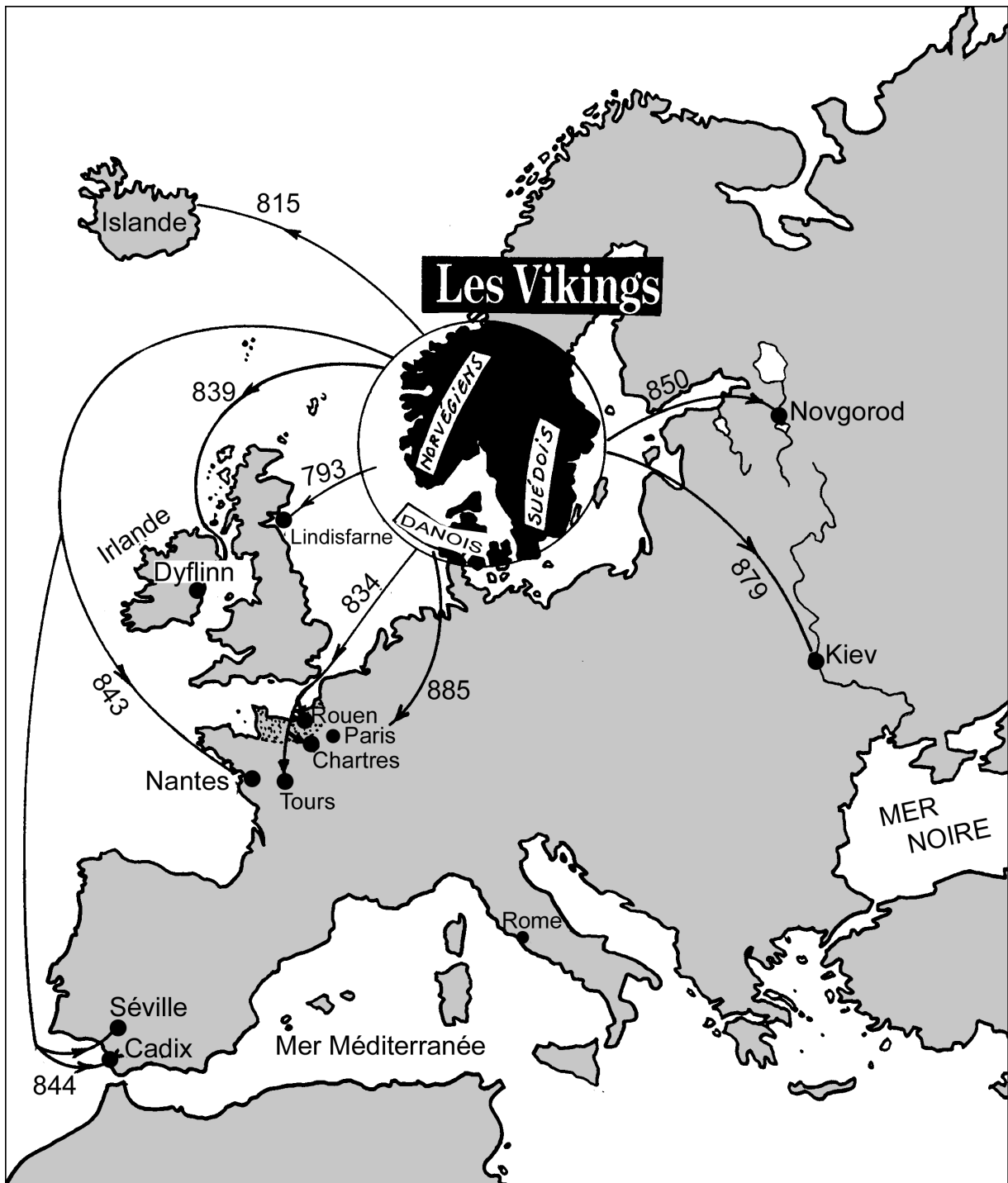
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Corrige-toi.

Une chose que je retiens, qui m'a marqué(e), que j'ai apprise...

.....
.....
.....

Annexe n°2 :



Annexe n°3 :

Corrige-toi !

Qui étaient les Vikings ?

De très bons navigateurs. Ils étaient aussi des guerriers rusés et même des commerçants habiles.

A quelle époque vivaient-ils ?

Au Moyen Age, du 8^e au 10^e siècle.

Où habitaient-ils ?

En Scandinavie, c'est-à-dire en Norvège, en Suède et en Finlande.

Est-ce que les vikings sont morts ?

Oui, il y a très longtemps.

Croyaient-ils en un Dieu ?

Oui, en plusieurs dieux même. Par exemple :
– Thor, le dieu de la puissance et le dieu le plus important
– Odin, le dieu de l'intelligence et de la science

Craignaient-ils le mal ?

Non.

Comment se déplaçaient-ils ?

Ils voyageaient principalement en mer.

Comment voyageaient-ils ?

On entend souvent parler de « drakkar » mais il s'agit d'un terme erroné puisque ce terme n'est apparu qu'au XIX^e siècle. Les Vikings désignaient leurs embarcations sous les noms de « knörr », « snekkja » ou « langskip ».

Quand ont-ils commencé à mener leurs expéditions ?

En 793.

Quels pays ont subi les attaques des Vikings ?

L'Angleterre, la France, l'Irlande, ...

Annexe n°4 :

Corrige-toi !

Vikings :



~~**Vikings :**~~

