

Enseigner l'histoire autrement
Devenir les héros des événements du passé
Alain Dalongeville – Michel Huber

Introduction

Première partie

Des démarches de construction des savoirs, outils de formation

Chapitre 1 : Les origines de l'homme. Un exemple de travail de déplacements des représentations des élèves. (Pascale Billerey)

Chapitre 2 : Christophe Colomb ou un exemple de travail sur le décalage entre les hypothèses des apprenants et les faits avérés (Michel Baraër)

Chapitre 3 : La Révolution Industrielle : une clé pour comprendre aujourd'hui. (Michel Huber)

Chapitre 4 : Le 6 février 34 ou la critique de témoignage en action. (Michel Huber)

Chapitre 5 : Le Nil. Pourquoi les Egyptiens prenaient-ils un fleuve pour un dieu ? Quand s'imbriquent nature, religion et pouvoir pour dominer tout un peuple. (Alain Dalongeville-Michel Huber)

Deuxième partie

Diversification des modalités de la démarche : de la situation-problème à la soirée publique

Chapitre 6 : La démocratie athénienne. Sans les esclaves ? Rien ! (Alain Dalongeville)

Chapitre 7 : Visite d'Aoste, reconstruire un plan pour s'approprier une histoire. (Piera Reboulaz- Tiziana Money)

Chapitre 8 : Jeanne d'Arc ou quelle histoire enseigner ? (Michel Huber)

Chapitre 9 : Mexique, 1926 : la Christiade, guerre pour le Christ-Roi ou pour la loi ? (Graciela Fabian)

Chapitre 10 : Hiroshima, pourquoi la bombe ? (Alain Dalongeville)

Chapitre 11 : 1492, la rencontre des deux mondes. Une soirée publique de commémoration de la Découverte de l'Amérique. (Alain Dalongeville)

Chapitre 12 : Des clés pour comprendre une rupture dans la didactique de l'histoire. (Michel Huber)

Troisième partie

De nouveaux outils pour dynamiser la transformation des représentations

Chapitre 13 : La démarche en histoire pour introduire un débat philosophique public. (Pascale Billerey)

Chapitre 14 : L'atelier d'écriture comme quête de ses racines historiques. (Michel Huber)

Chapitre 15 : Le projet culturel de développement local pour raviver la mémoire collective. (Michel Huber)

Chapitre 16 : Le jeu : un ressort pour comprendre l'histoire par immersion dans les événements du passé. (Michel Huber)

Conclusion