

Fiche d'activité n°83 : Les jeux à Rome, exercice de critique historique

Description de l'activité : Les élèves vont critiquer, par le biais de puces de réalité augmentée, une séquence de bande dessinée historique réduite à ses cases les plus significatives à l'aide d'une application de modification d'image. Les puces de réalité augmentée vont permettre d'insérer des commentaires écrits ou des images directement à l'endroit de la bande dessinée auquel elles se rapportent.

Discipline : Latin, histoire

Objectifs poursuivis, l'élève sera capable de/d' :

- Utiliser efficacement des outils de traitement de l'image,
- Passer d'une application à l'autre pour réaliser les exercices qui lui sont proposés,
- Intégrer les informations d'un dossier historique afin de critiquer la fiabilité de la représentation des jeux antiques.

Public (nombre, année) : de la 2^e année à la 4^e année secondaire, une classe

Durée de l'activité : 3 x 50 minutes

Matériel utilisé (technologique et didactique) :

- Un dossier documentaire par élève,
- Une tablette par élève,
- Des extraits de bande dessinée (Astérix, Alix, Murena, etc.),
- Des applications (Pixlr©, Thinglink© ou Genially©).

Compétences visées	
Spécifiques à la discipline	Spécifiques aux TIC
<p>Histoire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Critiquer une représentation moderne d'un fait historique en fonction d'un portefeuille de documents. <p>Latin (premier degré):</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'outiller/attitude : être critique, autonome et créatif. - Agir/communiquer : formuler des messages. - Agir/communiquer : utiliser l'information et faire un plan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Traitement de l'image : recadrer, flouter et coller. - Faire du mash-up, passer d'une application à l'autre. - Gestion des fichiers, notamment des fichiers photos : maîtrise de l'arborescence d'un gestionnaire de fichiers. - Capacité à communiquer le résultat du travail via un lien Internet et le courriel. - S'appropriier un environnement numérique.

Déroutement de l'activité	Matériel	Commentaires
<p>Étape 1 : Lire le dossier – 50 minutes</p> <p>Description Les élèves reçoivent un dossier documentaire qu'ils doivent découvrir de manière autonome, à la maison ou non (classe inversée...).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes : <i>Je viens de vous distribuer ce dossier documentaire de 8 pages qui contient une série de documents en lien avec les jeux antiques (cirque et amphithéâtre) à Rome et la manière dont ils se déroulaient. Vous allez lire ce dossier individuellement, en souligner les passages qui vous semblent importants et noter les questions que vous vous posez. Lorsque vous aurez fini de le lire, je répondrai à toutes vos questions.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : Il répond aux éventuelles questions des élèves. • Tâche de l'élève : Il découvre les documents. 	<p>1 dossier de documents par élève</p>	<p>Plutôt que de lire collectivement le dossier documentaire, je leur ai proposé de préparer ce portefeuille à la maison afin de pouvoir mieux critiquer une séquence de BD (par exemple, <i>Astérix gladiateur</i>).</p> <p>Le dossier est constitué de documents variés : témoignages du passé, traces archéologiques et documents scientifiques... et pourquoi pas, d'extraits latins.</p> <p>Si le dossier existe en version numérique, on peut alors s'amuser à y placer une grande quantité de photos représentant tel bas-relief, telle mosaïque ou encore telle fresque. Des QR Codes pourraient également être intégrés pour donner accès aux ressources.</p>
<p>Étape 2 : Lecture et analyse de la bande dessinée – 20 minutes</p> <p>Description Les élèves lisent la bande dessinée et la commentent en fonction du portefeuille de documents.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes : <i>Vous allez maintenant découvrir une séquence de bande dessinée qui parle du même thème que les documents que vous avez découvert : les jeux à Rome. Je vous demande de repérer les vignettes où il y a des motifs et thèmes que vous jugez fiables ou qui sont erronés.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : L'enseignant passe de banc en banc et aide les élèves qui ont des difficultés à trouver des éléments à critiquer. • Tâche de l'élève : L'élève critique les vignettes en fonction d'un portefeuille de documents. 	<p>La bande dessinée (version papier ou version numérique)</p>	<p>Afin d'enrichir un partage ultérieur des travaux, je compte désormais proposer différentes séquences de bandes dessinées. Les élèves, en consultant les réalisations des autres, découvriront ainsi de nouveaux éléments.</p> <p>L'utilisation d'une version papier est possible afin d'annoter les cases de BD intéressantes. Ceci dit, les élèves peuvent recevoir directement sur leur tablette une version numérique et annoter les planches à travers des applications comme ShowMe©, Explain everything©.</p>

<p>Étape 3 : Sélection et modification des vignettes avec Pixlr© - 30 minutes</p> <p>Description Les élèves vont utiliser l'application Pixlr© pour découper les vignettes auxquelles ils souhaitent apposer un commentaire reprenant une critique en lien avec la fiabilité de ce qui est représenté. Ensuite, ils vont modifier ces vignettes une à une pour mettre en avant le détail qu'ils souhaitent commenter.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes : <i>Maintenant que vous avez repéré et annoté les vignettes intéressantes, il faut les isoler des différentes planches qui les contiennent. Pour ce faire, vous pouvez sélectionner une application de traitement de l'image comme Pixlr©. Ensuite, pour mieux le mettre en valeur, vous allez mettre en évidence, dans ces vignettes, l'élément que l'on va critiquer : floutez l'arrière-plan ou mettez les éléments secondaires en noir et blanc.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : Il/Elle aide les élèves si nécessaire. • Tâche de l'élève : Il travaille sur les images choisies. 	<p>1 tablette par élève</p> <p>Une application de traitement de l'image comme Pixlr©</p> <p>La bande dessinée en version numérique</p>	<p>Je ne montre pas comment recadrer ou flouter une image : pour la simple et bonne raison que ce travail entre dans un parcours évolutif sur deux ans où ils ont déjà appris ces savoir-faire à travers d'autres exercices liés au latin.</p> <p>Dans le cas contraire, évidemment, cela doit passer par un tutoriel vidéo ou une explication ex cathedra.</p>
<p>Étape 4 : Réaliser un collage de toutes ces vignettes – 10 minutes</p> <p>Description Toujours à l'aide de l'application Pixlr©, les élèves vont réaliser un collage reprenant l'ensemble des vignettes qu'ils ont sélectionnées pour les condenser en une planche de BD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes : <i>Maintenant que vous avez sélectionné et modifié les vignettes, vous allez les remettre les unes à côté des autres pour former une nouvelle planche de bande dessinée. Vous allez utiliser l'application Pixlr© pour le faire.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : Il aide les élèves si nécessaire. • Tâche de l'élève : Il rassemble les vignettes en une seule planche. 	<p>1 tablette par élève</p> <p>L'application Pixlr©</p>	

Étape 5 : Ajout des puces de réalité augmentée avec Thinglink© - 30 minutes

Description Grâce à Thinglink© (ou Genially©), les élèves ajoutent sur leur collage des puces de réalité augmentée qui intègrent leurs critiques ainsi que des images téléchargées qu'ils vont chercher à l'aide d'un moteur de recherche.

- **Consignes :** *Ajoutez des puces de réalité augmentée qui contiennent le discours critique (cette scène n'est pas fiable parce que...), la source et des preuves imagées (un bas-relief représentant, par exemple, un combat entre gladiateurs). Vous allez télécharger ces images représentant des traces du passé (bas-relief, statues, etc.) intégrables dans les vignettes sélectionnées sur le web à l'aide d'un moteur de recherche. Assurez-vous d'utiliser des sources fiables.*
- **Tâche de l'enseignant(e) :** L'enseignant(e) aide les élèves si nécessaire, s'assure que les élèves effectuent la recherche demandée et les conseille sur leur choix d'image.
- **Tâche de l'élève :** L'élève respecte les consignes.
- **Produit :** Un thinglink©.

Exemples de productions - <https://www.thinglink.com/scene/745665890602713088>
- <https://www.thinglink.com/scene/749549715602800641>

1 tablette par élève

L'application Thinglink©

Différentes applications permettent d'insérer des puces de réalité augmentée : Thinglink©, Genially©, etc. L'idéal est de les tester et de choisir celle qui vous convient le mieux. Thinglink© me semblait être l'application la plus facile à prendre en main et la plus complète.

Bien que la plateforme Thinglink© soit facile d'utilisation, on peut proposer un petit tutoriel vidéo pour en expliquer le fonctionnement.

Le professeur doit préalablement créer un identifiant Thinglink© pour que la classe puisse se connecter avec celui-ci.

<p>Étape 6 : Partage des travaux – 10 minutes</p> <p>Description : Après que les élèves aient envoyé au professeur un lien vers leur travail, le professeur rassemble les travaux sur une plateforme, dans un document partagé ou à travers un livre numérique afin de permettre un partage des productions.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consignes : <i>Une fois votre travail enregistré sur Thinglink® (ou Genially®), copiez le lien Internet de ce travail et envoyez-le à votre professeur par courriel. Il rassemblera l'ensemble de vos travaux afin que vous puissiez voir ce que chacun a créé et les évaluera.</i> • Tâche de l'enseignant : Il/Elle crée un livre numérique ou une page Internet (si plateforme) qui reprend l'ensemble des travaux. • Tâche de l'élève : Il copie un lien Internet et le partage via courriel. 	<p>Un livre numérique ou une page internet ou encore un document partagé ; une plateforme LMS ou un livre numérique ou un document partagé</p>	<p>Étape potentielle mais qui pourrait permettre une certaine coévaluation. Elle donne un sens supplémentaire à cette activité et évite une approche trop individualiste des TIC. En effet, les élèves pourraient évaluer le travail de leurs pairs avec une grille de critères ou donner un feedback sous forme de conseils d'amélioration.</p>
<p>Évaluation</p> <p>1) Comme c'était la première fois que je tentais cette expérience et que c'est un travail de créativité qui engage l'élève, je me suis montré assez ouvert lors de l'évaluation.</p> <p>Les critères varient selon le degré d'enseignement dans lequel on travaille :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les images ont-elles été retravaillées de manière signifiante ? • Les commentaires critiques sont-ils pertinents ? Sont-ils référencés ? Correctement orthographiés ? • Les photos ajoutées sont-elles pertinentes et fiables (surtout pour des élèves du second degré) ? • Le rapport entre la quantité des critiques émises par l'élève et celles rendues possibles par la séquence BD utilisée. <p>2) Lors de l'examen, les élèves ont dû créer une bande dessinée (plateforme Pixton - https://www.pixton.com/) qui raconte un ou plusieurs événements autour de Jules César ; appuyer leur narration et leurs dialogues sur des documents historiques, notamment latins (phrases à analyser et traduire) ; créer le contenu des cases en fonction des traces archéologiques ; in fine, ajouter des puces de réalité augmentée comprenant les sources, traductions et traces, ainsi que les références bibliographiques. Cet examen évalue les objectifs visés dans cette activité, mais aussi ceux repris dans une série d'autres activités à mettre en place tout au long de l'année.</p>		

Analyse réflexive et suggestions

Après avoir testé cette activité, quels ont été/quelle a été :

- **Les points forts/ les passages importants ?**

- Cette activité répond au concept québécois de *littératie médiatique multimodale* (Cf. Boutin, Lebrun et Nacelle), à savoir la capacité trop peu développée chez les étudiants de gérer, lire et produire des médias (livre, blog, film, etc.) de nature hybride (texte/image/son).
- Cette activité donne du sens au savoir scientifique puisque celui-ci est réinvesti et reformulé dans une activité concrète de critique historique.
- Cette activité suscite la mobilité cérébrale et l'application de compétences transversales : passer d'une application à une autre, passer d'un langage à un autre, passer d'un portefeuille de documents à son utilisation critique à travers une bande dessinée ; lire et retenir, trier et comparer, critiquer sont autant de gestes mentaux développés dans cette séquence. Ce n'est pas forcément facile, mais l'aspect ludique de l'activité facilite ce travail formatif qui me semble indispensable dans le monde actuel.
- Cette activité permet aux élèves de ressentir, voire de prendre conscience, que toute représentation imagée (film, BD) n'est qu'une construction plus ou moins fantasmée, plus ou moins objective, plus ou moins distanciée de la réalité historique. Cet aspect peut être travaillé lors du partage des travaux.
- L'aspect suivant est sans doute le moins perceptible : le réinvestissement progressif des outils TIC. Cet exercice s'inscrit dans un parcours où les élèves acquièrent progressivement et sans s'en rendre forcément compte de nouvelles compétences transversales et numériques.

- **Les points à améliorer/ les passages délicats**

- Les TIC pourraient développer une certaine atomisation de la classe : chacun dans sa « petite cellule mentale » effectue les activités imposées par le prof. C'est pourquoi l'étape 7 me semble cruciale ainsi que des temps où l'on partage ses difficultés.
- Le passage le plus délicat à négocier ne concerne pas les TIC, mais la mise en relation du portefeuille de documents avec la séquence de bande dessinée : après avoir lu chacun des deux documents, encore faut-il les faire interagir. Cela passe forcément par une lecture attentive et critique (d'où les soulignages conseillés, les mots-clefs à placer dans la marge) ; cela passe surtout par des relectures.

- **La plus-value des outils technologiques utilisés ?**

Selon les niveaux du SAMR (Ruben Puentedura - <http://hippasus.com/blog/>) :

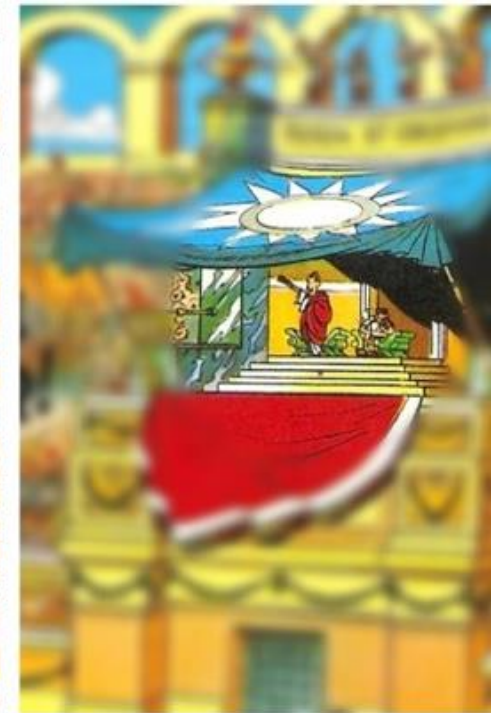
- Substitution : une image en couleur, un collage de cases propre et efficace, la possibilité d'un partage des travaux, c'est quand même mieux que des photocopies en noir et blanc de piètre qualité.
- Amélioration : le gain de temps pour isoler une vignette et la relier à d'autres ; l'intégration virtuelle de commentaires audio/textuel (beaucoup plus d'informations qu'en version « papier »).
- Modification : une nouvelle manière d'interagir avec un portefeuille de documents.
- Création : la possibilité de travailler la mobilité cérébrale (capacité à interagir avec différents environnements, différents supports, différents codes) ; l'ouverture sur le monde puisque le travail est accessible via Internet et peut servir à d'autres personnes.

- **Conseils pour la mise en place future de cette activité ?**

- Cette activité doit s'insérer dans un parcours où les savoir-faire liés au traitement de l'image ont été progressivement enseignés.
- Nécessité de posséder un certain réservoir de représentations antiques.

Personne(s) de contact : Jean-Philippe Bolle - jeanphilippe.bolle@ndbellevue.eu

Illustration de l'activité



Puce de réalité augmentée avec le commentaire critique



Puce de réalité augmentée avec image

La vie de César; son assassinat

par latiniste16

Panel 1 (Top Left): Dans le sénat. César est trahi par les sénateurs qui veulent sa mort !!!

Panel 2 (Top Middle): Quand César voit son fils contre lui... Il dit: Tu quoque, fili??


Panel 3 (Top Right): En tout il reçu 23 coups !

Panel 4 (Middle Left): Après l'assassinat, tout le monde s'enfuit.

Panel 5 (Middle Middle): Quelques temps plus tard des esclaves le ramenèrent chez lui...

Panel 6 (Middle Right): Sur le Champ de Mars brûlait un bûcher. Le gens faisaient des offrandes, les hauts placés des discours.

Panel 7 (Bottom Left): Après les funérailles le peuple furieux coura chez les assassins de César, leur divinité.

Panel 8 (Bottom Right): 
Caïus Iulius Césaire est mort l'année de ses 56ans en grand Général, homme politique et écrivain romain. A sa mort, il fut divinisé.