

Académie de Dijon

<http://lettres.ac-dijon.fr>

Enseigner les Langues et Cultures de l'Antiquité avec les TICE



TraAM – travaux académiques mutualisés, un accompagnement au développement des usages des TIC

Élaborer un jeu de reconnaissance des dieux à partir de photos-mystères en 5ème.



<http://eduscol.education.fr/traam>

Auteur : Frédéric Christ, fchrist@ac-dijon.fr

Dossier coordonné par Bruno Himbert, IA-TICE Lettres, pour Monsieur Chiffre, IA-IPR de Lettres.

Groupe de travail ouvert à toute proposition ou suggestion : écrire à bhimbert@ac-dijon.fr

Élaborer un jeu de reconnaissance des Dieux à partir de photos-mystères en 5ème.

Dans cette fiche, vous trouverez :

- ✓ un aperçu des activités ;
- ✓ leurs objectifs pédagogiques ;
- ✓ le détail des activités ;
- ✓ un bilan critique ;
- ✓ les pré-requis nécessaires à la séance mise en œuvre de ces activités.
- ✓ les liens utiles en rapport avec cette activité.

En annexe, vous trouverez :

- ✓ un exemple de photo mystère accompagnée de son quiz

✓ Aperçu des activités :

Avant la séance : étude des différents dieux romains dans le cadre d'une séquence centrée sur eux. L'objectif de ce type de séquence est de dégager les caractéristiques de chacun des grands dieux olympiens et de définir leurs attributs et domaines d'activité.

Une sortie pédagogique est ensuite organisée à l'occasion de laquelle les élèves peuvent identifier des dieux sur des représentations iconographiques variées (statues, bas-reliefs, fresques, décors de céramiques, mais aussi tableaux).

A l'occasion de cette sortie, les élèves, après avoir recueilli les autorisations nécessaires, prennent en photographie numériques différentes représentations de dieux et de leurs attributs et notent lorsque cela est possible, les références (lieu et date de la prise de vue, sujet, auteur de l'œuvre).

Ces prises de vue numériques servent ensuite à l'élaboration de photos-mystères.

Le dévoilement des photos-mystères se fait à partir de questionnaires sur les dieux et la mythologie (construits grâce au logiciel Hot Potatoes) à l'occasion d'une séance de mise en commun des travaux produits en classe ou à l'occasion d'événements de la vie de l'établissement (ex : journée Langues Anciennes).

✓ Objectifs pédagogiques :

Niveau 5ème

Lien au programme : thème *vie quotidienne*, entrée *cultes et divinités*:

Objectifs :

- Eduquer à la notion de propriété intellectuelle d'une œuvre iconographique.
- Réviser les nombres romains de I à LXVIII.
- Être capable d'identifier un dieu romain dans un document iconographique à partir de ses attributs.
- Elaborer un questionnaire en lien avec la mythologie et la religion romaines (plusieurs compétences annexes peuvent intervenir lors de la réalisation du questionnaire : réinvestissement du vocabulaire, monopoliser ses connaissances en civilisations latine et grecque, capacité à traduire une phrase simple - ex : *Jupiter in templo colitur* -, au choix du professeur).

Auteur : Frédéric Christ, fchrist@ac-dijon.fr

Dossier coordonné par Bruno Himbert, IA-TICE Lettres, pour Monsieur Chiffre, IA-IPR de Lettres.

Groupe de travail ouvert à toute proposition ou suggestion : écrire à bhimbert@ac-dijon.fr

Période : début d'année.

Activités mises en œuvre :

- prise de clichés numériques ;
- référencement des clichés pris ;
- retouche d'image (redimensionnement) ;
- production de questions et de réponses associées ;
- conversion de ces questions sous forme numérique par l'emploi d'un logiciel adéquat, par exemple Hot Potatoes (dont un guide d'utilisation complet est consultable en ligne. Cf. « liens utiles » en fin de document).

✓ Détail des activités :

Plan de la séquence :

- Première heure : sortie pédagogique : prises de vues et de notes en rapport avec les dieux de l'Olympe.
- Deuxième heure : travail par groupe de deux élèves sur les prises de vues en salle informatique.
- Troisième heure : élaboration des photos mystères (au besoin prévoir une heure supplémentaire pour la présentation des outils informatiques), par groupe de deux élèves.
- Quatrième et cinquième heures : élaboration de questionnaires (au besoin prévoir une heure supplémentaire pour la présentation des outils informatiques, par groupe de deux élèves).

Traces informatiques :

Photos mystères.

Quiz.

Explicitation :

A l'occasion d'une sortie pédagogique dont les attentes sont clairement exprimées (découverte de représentations iconographiques de dieux romains et constitution d'une banque d'images afin de créer un jeu de photos-mystères) les élèves ont pour tâche de prendre en photo différentes représentations de dieux gréco-romains, tout en prenant bien soin de noter sur un carnet les références de chacun des clichés qu'ils feront (titre de l'œuvre*, auteur de l'œuvre, date de production de l'œuvre*, lieu d'exposition, auteur de la prise de vue, date de la prise de vue).

De retour en classe, en salle informatique, les élèves, par groupe de deux par poste de travail, trient leurs clichés selon des critères esthétiques ou techniques (cadrage, qualité de la photo,...) puis les travaillent (taille, rognage) sur un logiciel de traitement de texte ou de traitement de l'image (Microsoft Word, Open Office Draw à privilégier, Libre Office Draw, ...) de manière à les présenter sous une taille standardisée de 18 x 24 cm, en privilégiant les retouches par recadrage ou le redimensionnement avec conservation des proportions). Il est intéressant, à cette étape du travail, de faire en sorte que chaque groupe s'occupe d'une divinité précise, connue de lui seul si la phase ultérieure de mise en commun concerne uniquement la classe.

Chacune des images redimensionnées est légendée avec les informations recueillies lors de la prise de vue à l'exception notable de son titre puisqu'il sera à découvrir (du moins le nom de la divinité). Ce nom, placé à côté de l'œuvre, sera ensuite recouvert comme l'image (cf. paragraphe suivant).

Après ce travail, à l'aide de l'outil spécifique à chaque logiciel¹, l'image et son titre sont occultés totalement par 48 carrés de zones de texte de 3 x 3 cm de côté placés côte à côte, chacun référencé de I à XLVIII. A l'issue de ce travail, dont la durée ne

* Si ces éléments sont identifiés.

¹ par exemple dans, Open Office Draw : barre d'outil dessin (à afficher), puis onglet « T » (zone de texte).

Auteur : Frédéric Christ, fchrist@ac-dijon.fr

Dossier coordonné par Bruno Himbert, IA-TICE Lettres, pour Monsieur Chiffre, IA-IPR de Lettres.

Groupe de travail ouvert à toute proposition ou suggestion : écrire à [bhimberrt@ac-dijon.fr](mailto:bhimbert@ac-dijon.fr)

devrait pas excéder une heure, les photos ainsi modifiées sont enregistrées dans un dossier spécifique au nom de chaque groupe. Les groupes les plus rapides peuvent produire plusieurs images dans plusieurs dossiers (nomdugroupe1, nomdugroupe2,...).

Dans un second temps, en salle banalisée ou au C.D.I., les groupes constitués précédemment élaborent un questionnaire d'au moins 50 questions à choix multiples (QCM) sur les divinités et la religion romaines. Il convient, de fait, que tout ce travail soit effectué à l'issue d'une séquence sur ce thème. Les questions reprennent ainsi les éléments vus en cours et peuvent porter tout autant sur la correspondance entre les dieux romains et les dieux grecs, que sur des épisodes de la mythologie dans lesquels interviennent ces dieux, du vocabulaire, de la traduction de phrases simples, leurs attributs...Il doit y avoir au final autant de questionnaires qu'il y a de photos mystères présentées.

Le travail suivant consiste en la saisie informatique des questionnaires grâce à un logiciel idoine, comme Hot Potatoes. Lorsque tout est prêt, les élèves enregistrent leur fichier quizz créé dans le même dossier que celui dans lequel ils ont enregistré leur image modifiée.

Le professeur relève tous les dossiers de tous les groupes ; pour chaque image, il crée un hyperlien vers le fichier .htm du quiz produit (en utilisant la fonctionnalité « insertion » puis « lien hypertexte ») puis regroupe tous les dossiers dans un même dossier « photos mystères » en vue de la séance de présentation.

Lors de cette séance, les élèves ont accès à leur(s) photo(s)-mystère(s). Ils la projettent ainsi que le quiz en aménageant l'affichage des deux simultanément sur l'écran. Ils oralisent les questions affichées en les adressant à deux joueurs tour à tour. A chaque bonne réponse, les joueurs demandent à découvrir une case de l'image. On peut pimenter l'activité, si l'on s'adresse à des latinistes en demandant que le numéro de la case à découvrir soit formulé en latin ex : « decem ». A chaque case découverte, le joueur dont c'est le tour peut faire une proposition. S'il s'agit de la bonne réponse, on découvre la case qui cache le nom du dieu.

✓ Bilan critique :

Cette activité a été expérimentée à l'occasion de la préparation par un groupe d'élèves d'un atelier à destination des sixièmes pour la journée Langues Anciennes de l'établissement.

Avantages :

Elle a permis aux élèves qui ont préparé les photos mystères de réactualiser leurs connaissances en civilisation acquises en début d'année.

La restitution ludique est un bon facteur de motivation. Les élèves qui ont travaillé l'ont fait avec enthousiasme.

L'activité oblige à une rigueur dans la production des photos mystères et dans le choix des photos supports.

Elle donne un surcroît de sens à la sortie pédagogique effectuée.

Elle permet d'aborder des notions clefs comme le droit d'auteur (notamment en ce qui concerne l'utilisation de l'image) et donne l'habitude du référencement des clichés photographiques pris.

Difficultés rencontrées :

Aucune sinon la réservation de la salle informatique...

Remarques générales :

Les difficultés techniques sont gérables au coup par coup si un bon travail de présentation des fonctionnalités des logiciels utilisés est effectué.

✓ Pré-requis nécessaire à la mise en œuvre des activités :

Aspects matériels :

Accès à la salle informatique de l'établissement pour deux séances.

Auteur : Frédéric Christ, fchrist@ac-dijon.fr

Dossier coordonné par Bruno Himbert, IA-TICE Lettres, pour Monsieur Chiffre, IA-IPR de Lettres.

Groupe de travail ouvert à toute proposition ou suggestion : écrire à bhimbert@ac-dijon.fr

Mise à disposition d'un poste de travail pour deux élèves.

Logiciels de traitement de texte, de traitement de l'image et de création de quiz implantés.

Compétences informatiques nécessaires :

- Pour le professeur : maîtrise des logiciels susnommés, facilement accessible par un utilisateur moyen des TICE
- Pour les élèves : manipulation aisée des logiciels susnommés : Le professeur doit s'assurer de l'aisance des élèves dans la manipulation des logiciels et ne pas hésiter à consacrer un temps préalable à la présentation de leurs principales fonctionnalités (présentation magistrales assistée d'un vidéoprojecteur avec manipulation par les élèves) avant d'aller en salle informatique

Temps de préparation pour le professeur :

Cette activité, n'est pas très chronophage. Le professeur s'assurera bien de sa maîtrise des différents logiciels utilisés lors de ce travail. Les activités par elles-mêmes ne demandent pas un temps de préparation particulier au professeur, surtout si la séquence de travail sur les divinités et la religion romaines est riche en contenus. Il faut compter également le temps de relecture des quiz et de correction orthographique ainsi que celui nécessaire à la création des hyperliens associant l'image mystère produite au QCM conduisant à sa découverte (1 minute par image produite si on est lent).

✓ Liens utiles :

Guide d'utilisation complet d'Hot Potatoes : http://ww3.ac-poitiers.fr/sc_phys/tournier/hotpot/Utilise/HotPot.htm

Auteur : Frédéric Christ, fchrist@ac-dijon.fr

Dossier coordonné par Bruno Himbert, IA-TICE Lettres, pour Monsieur Chiffre, IA-IPR de Lettres.

Groupe de travail ouvert à toute proposition ou suggestion : écrire à bhimbert@ac-dijon.fr