



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



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

Reconstituer le voyage d'Énée en classe de 5^{ème} grâce à un éditeur de cartes numériques



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

Auteur : Wisniewski Marine, marine.wisniewski@ac-dijon.fr

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

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

Reconstituer le voyage d'Énée en classe de 5^{ème} grâce à un éditeur de cartes numériques

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 mise en œuvre des ces activités ;
- ✓ des ressources complémentaires.

En annexe, à la suite de la fiche, vous trouverez :

- ✓ un guide d'utilisation illustré du logiciel *Umapper* (Annexe 1) ;
- ✓ un exemple de carte (Annexe 2).

✓ Aperçu des activités :

Avant la séance :

Cette séance intervient à la fin d'une séquence consacrée au mythe fondateur d'Énée. Elle suppose d'avoir étudié au préalable le trajet d'Énée en Méditerranée, de Troie jusqu'au Latium. Chaque épisode du voyage a fait l'objet d'un exposé synthétique et illustré par les élèves, complété et approfondi par le professeur.

Plan de la séance (durée : 2 heures) :

- ✓ Présentation du travail à effectuer en salle informatique et explication succincte de l'utilisation du logiciel en ligne, libre et gratuit, *Umapper* à l'aide d'un vidéoprojecteur.
- ✓ Travail en autonomie des élèves avec l'aide matérielle du professeur : élaboration d'une carte du voyage d'Énée à l'aide du logiciel *Umapper* en réinvestissant les connaissances acquises lors des séances précédentes et des exposés des camarades.

Trace écrite numérique :

- ✓ Chaque élève enregistre sa carte sur le site *Umapper*.
- ✓ Après correction par le professeur, les cartes les plus précises sur le plan de la localisation et de la description du voyage sont mises à disposition sur l'environnement numérique de travail du collège grâce à un lien Internet.

✓ Objectifs pédagogiques :

Niveau : 5^{ème}

Dominantes : civilisation, TICE.

Programme de latin : cette séance s'insère dans une séquence consacrée aux origines de Rome et aux mythes de fondation.

Auteur : Wisniewski Marine, marine.wisniewski@ac-dijon.fr

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

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

Références au socle commun de connaissances et de compétences :

C1 : *La maîtrise de la langue française*

- ✓ *Repérer les informations dans un texte à partir des éléments explicites et des éléments implicites nécessaires.*

C4 : *La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication*

- ✓ *Utiliser les logiciels et les services à disposition protéger sa personne et ses données.*
- ✓ *Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles.*
- ✓ *Saisir et mettre en page un texte.*
- ✓ *Organiser la composition du document, prévoir sa présentation en fonction de sa destination.*

C5 : *La culture humaniste*

- ✓ *Lire, compléter et construire des cartes simples pour localiser et circonscrire les faits étudiés.*

Objectif de la séance : construire une carte simple du voyage d'Énée en Méditerranée pour visualiser, synthétiser, et mémoriser l'étude préalable d'un des mythes fondateurs de Rome. Cette séance peut constituer une simple synthèse de la séquence ou une forme d'évaluation finale.

✓ Détail des activités :

Présentation du travail :

En salle informatique, chaque élève se connecte sur son environnement numérique de travail et se rend sur le site en ligne du logiciel *Umapper*.

La consigne est donnée aux élèves : il s'agit de construire une carte du périple d'Énée en Méditerranée en localisant chaque étape par des repères précis, puis en reliant ces repères dans l'ordre chronologique de leur succession, en associant enfin à chacun un court texte décrivant les aventures d'Énée au point donné.

Au moyen d'un vidéoprojecteur connecté à son propre poste informatique, le professeur guide les élèves dans la manipulation du logiciel *Umapper*. Il leur explique comment :

- ✓ commencer la création d'une carte en mode d'utilisation anonyme, donc sans création de compte, en cliquant sur « Start mapping » ;
- ✓ préciser le titre de la carte : « Le voyage d'Énée – Élève 1 »¹ ;
- ✓ cliquer ensuite sur « Submit » ;
- ✓ choisir un fond de carte approprié, par exemple celui intitulé « Openstreet map – Landscape » ;
- ✓ situer les repères géographiques et les lignes à l'aide de la palette de mise en forme située à droite de l'écran (cf. *Annexe 1*) ;
- ✓ personnaliser la forme et la couleur des repères.

Travail en autonomie des élèves :

Individuellement, chaque élève constitue une carte du voyage d'Énée en suivant la consigne précédemment citée. Il doit donc :

¹ Afin de préserver l'anonymat des élèves sur Internet, ceux-ci n'indiquent ni leur nom, ni leur prénom mais s'identifient selon leur numéro dans l'ordre alphabétique.

Auteur : Wisniewski Marine, marine.wisniewski@ac-dijon.fr

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

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

- ✓ situer les différentes étapes du périple sur le fonds de carte ;
- ✓ relier entre eux les repères ainsi créés ;
- ✓ rédiger un court texte descriptif de deux ou trois phrases maximum présentant les aventures d'Énée pour chaque repère donné.

Le professeur intervient régulièrement auprès des élèves pour s'assurer de la bonne compréhension des consignes, qu'il reformule régulièrement, et de l'avancée du travail. Il peut aussi aider chaque élève à dépasser d'éventuels obstacles techniques liés à l'utilisation du logiciel par des conseils individuels, voire des prises en main ponctuelles du poste informatique.

Enregistrement de la carte :

Régulièrement, au cours du travail, les élèves cliquent sur « Save » pour s'assurer de l'enregistrement de leur carte.

À la fin de la séance, chaque élève clique sur « View map », ce qui lui permet d'avoir une vue d'ensemble de son travail, puis sur l'onglet « Link » situé en bas à gauche de sa carte. Il copie le lien qui apparaît alors, puis le colle dans un document de traitement de texte, qu'il enregistre ensuite dans l'environnement numérique de travail, sous son nom.

Après la séance :

Le professeur consulte les cartes produites par les élèves au moyen des liens fournis sur l'environnement numérique de travail. Il évalue les connaissances des élèves ainsi que leur capacité à les retranscrire sur un support original et à la décrire de manière synthétique.

✓ Bilan critique :

Cette séance a été expérimentée au cours du deuxième trimestre de l'année scolaire 2014-2015 avec des latinistes de 5^{ème}.

Ses avantages :

- ✓ Elle propose une activité différente, qui motive les élèves les moins scolaires.
- ✓ Elle constitue une activité de synthèse efficace. L'outil informatique impose en effet un cadre précis à l'élève, qui l'oblige à repérer les informations importantes, et ainsi à hiérarchiser son savoir. Il faut en effet mobiliser ses connaissances préalables sur le voyage d'Énée en Méditerranée pour parvenir à les retranscrire visuellement sur un support cartographique peu habituel, mais aussi en extraire l'essentiel afin de respecter l'exigence de brièveté dans la rédaction des phrases explicatives, dictée par le support lui-même. Le texte descriptif associé à chaque repère géographique ne peut en effet, pour des questions de lisibilité de la carte, excéder quelques lignes, ce qui constitue une contrainte rédactionnelle pour l'élève et révèle son degré d'assimilation du récit mythologique.
- ✓ Elle offre aux élèves de visualiser un périple que la seule lecture d'extraits de L'Énéide pouvait parfois rendre abstrait.
- ✓ Elle permet aux élèves de situer précisément certains lieux importants de l'Antiquité (Troie, Delos, Crète, Carthage, Latium), aisément rapprochés, grâce au logiciel, de localisations actuelles, ce qui leur rend l'histoire antique plus concrète et plus palpable.

Auteur : Wisniewski Marine, marine.wisniewski@ac-dijon.fr

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

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

- ✓ L'utilisation du logiciel *Umapper* en mode « anonyme » est gratuite et aisée : elle ne nécessite pas de créer un compte, tout en permettant tout de même d'accéder a posteriori aux travaux effectués.

Ses inconvénients :

- ✓ En raison de leur inégale familiarité avec l'outil informatique, les élèves ont accompli cette activité avec plus ou moins d'aisance et de rapidité. Mais Les élèves les plus familiers avec l'outil informatique ont aidé leurs camarades les moins expérimentés à achever leurs travaux en fin de séance.
- ✓ L'utilisation en mode « anonyme » du logiciel laisse des possibilités de cartographie assez limitées.

Variante possible :

Cette activité peut également être proposée à des latinistes de 4^{ème} auxquels on demanderait de reconstituer le trajet d'Hannibal lors de la Deuxième Guerre Punique.

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

Aspects matériels : salle informatique avec accès Internet, vidéoprojecteur.

Compétences informatiques nécessaires :

- ✓ Pour le professeur : avoir pris en main le logiciel *Umapper* au préalable de manière à en expliquer les rudiments aux élèves.
- ✓ Pour les élèves : savoir utiliser l'environnement numérique de travail du collège.

✓ Ressources complémentaires :

- ✓ Lien vers le site *Umapper* : <http://www.umapper.com>
- ✓ Lien vers des tutoriels : <http://www.umapper.com/maps/explain>

Auteur : Wisniewski Marine, marine.wisniewski@ac-dijon.fr

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

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