

● Niveaux et thèmes de programme

- Français : lettres et langues et cultures de l'Antiquité au collège et au lycée : de la 4^e à la terminale
- Histoire, archéologie et architecture romaine, figures et idéologies impériales ; religion romaine ; jeux et loisirs publics ; vie sociale à Rome
- Arts plastiques : développement de la sensibilité et de la culture artistique ; initiation à l'architecture antique et découverte du fonctionnement muséal

● Problématique

Comment obtenir d'un élève du secondaire un compte rendu écrit à la fois détaillé personnel et correctement documenté d'un voyage d'étude ?

● Objectifs littéraires et culturels

- Amener les élèves à la découverte de l'histoire et de l'archéologie romaine lors d'un voyage d'étude et par un travail d'écriture scénarisée s'appuyant sur des lectures d'auteurs
- Rendre un voyage d'étude doublement immersif par l'écriture à la première personne et le recours à la photographie 3D

● Objectifs méthodologiques

- Initier les élèves de collège à la recherche documentaire, à la prise de notes et à leur exploitation
- Exploiter des ressources de natures différentes (textes antiques, textes modernes, recherches documentaires, visites de sites archéologiques) au service d'une production écrite
- Développer leur sens pratique leurs capacités à prendre en compte l'autre, argumenter et négocier un projet, être autonome et prendre des initiatives pour concevoir une exposition photos et penser sa scénographie au sein d'un musée archéologique
- Faire expérimenter aux élèves le potentiel créatif des nouvelles technologies (éditeurs de textes collaboratifs en ligne, photo 3D, information déportée par Qrcodes) au service d'un projet culturel

● Ressources numériques et outils informatiques mobilisés

- Appareils photos numériques 3D (appareils à double objectif)
- Bibliothèques virtuelles et bases de textes en ligne, encyclopédies et dictionnaires en ligne

- Générateurs de qrcodes et Mstags en ligne
- Éditeur de textes collaboratifs en ligne (piratepad)
- Logiciels de traitement de texte (openoffice.org)
- Logiciels de retouche d'images 3D (stereophotomaker)

● Socle commun

L'évaluation de l'implication dans le projet et de la production écrite finale rend compte du niveau d'acquisition des items du palier 3, compétences 1, 4, 5 et 7

● Plan de déroulement de la séquence

1. Préparer le voyage d'étude : constituer un carnet de lectures et se documenter
2. Le voyage d'étude : faire des photographies 3D, prendre des notes et consigner ses impressions à chaud
3. Retour du voyage d'étude : enrichir et corriger ses textes grâce au brouillon numérique
4. Production finale : allier images et textes et scénographier une exposition photos

● Pistes d'évaluation

- Intégration du projet aux thèmes de l'oral d'histoire des arts du brevet des collèges
- Implication et prise d'initiatives des élèves durant le projet et la conception de l'exposition finale
- Richesse des productions écrites et variété des sources utilisées (textuelles, iconographiques et archéologiques) correction interactive à distance grâce aux éditeurs de textes collaboratifs

Dans ÉduBases

- (cf. liens et sites utiles page n°97)
- Tablettes tactiles en latin (4^e, Nice, 2012)
 - Peupler Rome (5^e, Amiens, 2010)
 - Le pouvoir et la mémoire des pierres (3^e, Strasbourg, 2010)
 - Auguste et l'Ara Pacis (3^e, Orléans-Tours)
 - Visite de la ville romaine d'Ostia Antica (4^e, Créteil)
 - Promenade dans la Rome antique (seconde, Dijon)

Le projet « Littérature et Rome Antique 3D » s'inscrit dans une politique de pédagogie de projets de la section langues et cultures de l'Antiquité de l'établissement. À la fois préparation et aboutissement du voyage d'étude annuel de la section, il tient lieu de fil rouge de l'année scolaire, renforce le lien entre les différents objets et thématiques d'étude au programme et débouche sur une présentation au public des réalisations des élèves. Le point fort du projet est son approche interdisciplinaire associant professeurs de lettres, langues anciennes, histoire-géographie et arts plastiques qui démontre ainsi aux élèves la complémentarité des savoirs et des méthodes. Le partenariat avec un musée est quant à lui une porte ouverte de l'établissement scolaire sur le monde extérieur, mais aussi, souvent, une première découverte de ces lieux de mémoire et une initiation à cette discipline fascinante pour les jeunes élèves qu'est l'archéologie..

séance

1 Préparer le voyage d'étude : constituer un carnet de lectures et se documenter

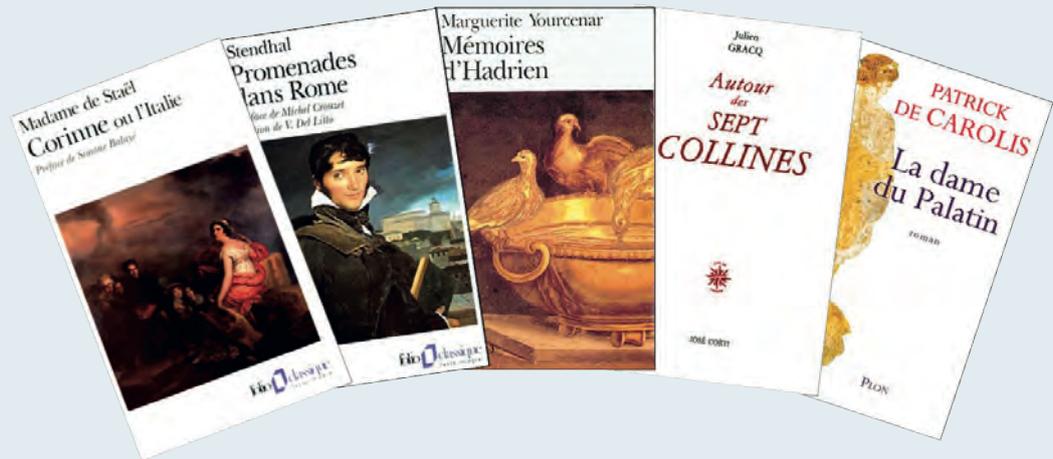
L'expérience des précédents voyages d'étude à l'étranger réalisés par la section des élèves latinistes a prouvé que le cahier de voyage traditionnel, avec questionnaires et QCM, s'avère peu efficace dans la mesure où l'information trouvée par l'élève n'est pas réexploitée concrètement et donc peu ou pas retenue durablement. L'idée de départ était donc de faire réaliser par les élèves eux-mêmes un cahier de voyage rassemblant un certain nombre de documents dont ils peuvent ensuite s'inspirer en vue d'une production écrite personnelle. Consigne a donc été donnée aux élèves de rechercher des témoignages et carnets de voyage d'auteurs antiques et modernes correspondants aux différentes étapes du voyage d'étude. Ces recherches thématiques par sites et monuments visités, mais aussi chronologiques, du fait du développement des voyages et du goût de l'exotisme antique au XIXe siècle, ont été menées conjointement sur Internet et à partir des ressources du CDI de l'établissement.

Fig. 1 :
Page de
couverture
du cahier de
voyage des
latinistes
pour leur
voyage
d'étude en
Etrurie et
à Rome
en février
2012. Photo :
Robert Delord



À travers cet exercice, faisant appel à leur esprit critique pour sélectionner auteurs et extraits qui présentent des points de vue différents sur la découverte de la Rome antique, les élèves se familiarisent ainsi avec les auteurs classiques (Montaigne, Chateaubriand, Zola, Stendhal...) mais s'ouvrent également à la lecture d'auteurs moins scolaires. Rapidement, les élèves remarquent d'eux-mêmes l'immense fossé qui sépare la Corinne de Mme de Staël s'extasiant devant le moindre fût de colonne à terre, du regard d'un Julien Gracq découvrant sur le tard une Rome qui le laisse... de marbre.

Fig. 2 :
Mme de Staël,
Stendhal,
Yourcenar,
Gracq et
Patrick de
Carolus,
quelques
couvertures
des ouvrages
mis à
disposition des
élèves pour
constituer
un recueil
d'extraits
d'auteurs
variés pour
leur cahier de
voyage.
Photo :
Robert Delord



À la fin de cette première étape, les lectures choisies pour figurer dans le cahier de voyage remis à chaque élève ont ensuite été agrémentées, par les enseignants, de plans et cartes détaillés pour aider les élèves à se repérer par eux-mêmes sur les sites et dans les monuments visités.

séance

2

Le voyage d'étude : réaliser des photographies 3D, prendre des notes et consigner ses impressions à chaud

Force est de constater qu'une fois les élèves débarrassés de ce qui est bien souvent vécu par eux comme une corvée de réponses aux questionnaires et autres QCM, ils sont alors entièrement disponibles pour la découverte des sites, l'observation et l'écoute des commentaires sur les monuments visités que la lecture du recueil de textes leur a déjà permis d'imaginer. Le voyage d'étude se déroule ainsi dans une ambiance bien plus détendue mais studieuse. Chaque élève se doit de faire preuve d'attention et d'autonomie pour récolter les éléments divers qui lui serviront à alimenter un travail écrit personnel. Les professeurs accompagnateurs, quant à eux, peuvent alors jouer le rôle de personnes ressources et non seulement reproduire le stéréotype du professeur qui passe dans les rangs pour vérifier que les élèves ne copient pas les réponses les uns sur les autres.

Le travail écrit sur place a été mené en deux temps. D'abord, durant les journées de visite, sous la forme d'une prise de notes et d'un relevé d'impressions personnelles « à chaud » sur les sites et monuments découverts. Pour ce faire, les élèves disposaient, dans leur cahier de voyage, des pages de bloc-notes sur lesquelles ils pouvaient écrire librement et même faire des croquis. Ce premier travail fut une bonne initiation à la prise de notes personnelles pour les plus jeunes élèves de 4^{ème} et 3^{ème}. Puis, en soirée, après le dîner, dans une salle de notre lieu d'hébergement réservée à cet effet, une séance de reprise des notes et de rédaction longue, d'une heure et demi à deux heures, avec le soutien des huit accompagnateurs adultes (dont deux professeurs de lettres et langues Anciennes, deux d'histoire-géographie, un de SVT, un d'anglais, ainsi que l'archéologue conservateur du Musée de Die et du Diois). Ces séances d'écriture vespérales à plus de quatre-vingt-dix dans la même pièce que nous redoutions au départ, se sont finalement déroulées dans un calme olympien et ont constitué un véritable moment de pause salutaire après l'effervescence de chaque journée de visites.

Fig. 3 :
Les collégiens
et lycéens
latinistes
rassemblés
le soir pour
une séance
d'écriture
après une
journée
de visites.
Photo :
Robert Delord



Pour guider les élèves dans cette écriture de textes longs, les professeurs de lettres assistés des professeurs d'Histoire-Géographie et sous le contrôle scientifique du conservateur du musée, archéologue de formation, ont conçu avant le départ et intégré dans le cahier de voyage des scénarios d'écriture à la première personne proposant deux niveaux de difficulté (collège et lycée) et qui permettent à la fois de présenter les sites et monuments visités et de légender les photographies 3D prises par les élèves.

Fig. 4 :
Extrait du
cahier de
voyage : deux
exemples
de scénarios
d'écriture.
Photo :
Robert Delord

Lieu : Forums républicain et impériaux

Niveau : collège

Scénario d'écriture 1 : En 360 après J.-C., un jeune italien venu de province arrive à Rome pour y poursuivre des études supérieures. Pour la première fois, il découvre la capitale et la vie sur le forum. Dans un courrier à ses parents restés à la campagne, il fait part de son étonnement face à tant de découvertes.

Coup de pouce :

- Relisez vos cours et documentez-vous sur les différents monuments du forum et leurs fonctions respectives.
- Rédigez votre récit à la première personne ; ce sera plus vivant !
- Insistez sur la description de l'activité bouillonnante sur les forums et sur les sentiments du jeune homme.

Niveau : lycée

Scénario d'écriture 2 : Sous la République, un général romain de votre choix rentre à victorieux à Rome. Le Sénat lui a attribué la récompense suprême, un triomphe, aussi défile-t-il avec son armée du champ de Mars jusqu'au Capitole en passant par le Circus Maximus, le Palatin, et la Via Sacra sous les acclamations du peuple romain. Le général fait le récit de ce moment exceptionnel.

Coup de pouce :

- Vous ferez le récit de cette cérémonie officielle à la première personne.
- Documentez-vous sur le déroulement exact de la cérémonie.
- Pensez à décrire brièvement les monuments à côté desquels passe le cortège.

Ainsi, le recours à la photographie 3D a été pensé non comme un gadget à destination des élèves, mais comme un moyen supplémentaire, avec les textes rédigés à la première personne, de rendre l'exposition photos finale encore plus immersive pour les visiteurs.

Fig. 5 :
Un élève
latiniste
en train de
photographier
l'arc de
Constantin à
proximité du
Colisée en 2D
et 3D. Photo :
Thierry Villet.



séance

3 Retour du voyage d'étude : enrichir et corriger ses textes grâce au brouillon interactif numérique

Le retour du voyage a d'abord été consacré à la sélection et l'identification des photographies 3D qui seraient présentées dans l'exposition, puis à leur conversion informatique en 3D stéréoscopique à l'aide d'un logiciel simple et gratuit : Stereophotomaker. Vint ensuite une longue période d'enrichissements et de corrections des textes, tant sur le fond que sur la forme. L'utilisation conjointe du traitement de texte, des fonctionnalités de distribution et restitution de devoirs du logiciel réseau de l'établissement (Harp) et d'un éditeur de textes collaboratifs en ligne (piratepad) ayant, on peut le dire, grandement simplifié le travail et les échanges entre élèves et professeurs.

séance

4 Production finale : allier images et textes et scénographier une exposition photos

La phase finale du projet s'est déroulée de la fin juin jusqu'à la toute fin de l'année scolaire le 5 juillet, mettant ainsi à profit une période de fin d'année, après les conseils de classe du 3^{ème} trimestre, peu propice au travail purement scolaire. Nous avons eu la chance de pouvoir investir, durant les heures de cours, une salle d'exposition du Musée archéologique de Die et du Diois qui nous a été généreusement réservée, du 15 juin au 15 septembre, par son conservateur Jacques Planchon. Il faut préciser tout de même que le Musée archéologique de la ville ne se trouve qu'à quelques pas de la cité scolaire.

Les élèves se sont alors vu confier la tâche complexe d'un véritable travail muséographique : la scénographie de l'exposition photos dont ils étaient les auteurs. Prise en compte de l'espace, organisation et circulation à l'intérieur de ce dernier, hiérarchie et modes de classement de l'information et des supports, travail en équipe par ateliers, choix des textes longs illustrant les photographies 3D, prise en compte des autres et négociation des points de vue : autant de tâches propres à développer chez les élèves argumentation, sens pratique, autonomie et prise d'initiatives. Contrairement au travail sur les textes longs, le travail sur le « légendage » des photographies a fait appel cette fois à l'esprit de synthèse des élèves mais aussi au respect des règles de présentation muséographique rappelées par le conservateur du musée. Enfin, dans le souci d'une publication du travail de tous les élèves, nous avons eu recours aux technologies de l'information déportée.

Les élèves ont ainsi créé en ligne des Qrcodes et Mstags, sorte de codes-barres perfectionnés qui, une fois scannés à l'aide d'un Smartphone ou d'une tablette numérique connectée, permettent d'accéder sur Internet à un contenu supplémentaire. Les textes longs rédigés par les élèves qui n'avaient pas été retenus pour figurer sous les photographies 3D ont donc été ainsi rendus accessibles en ligne aux visiteurs de l'exposition, mais également à tous les internautes.

BILAN DES USAGES DU NUMÉRIQUE

Comme à chaque fois, la part de liberté et d'autonomie accordée aux élèves, ainsi que la publication de leurs travaux ont contribué à la réussite du projet. La dimension technologique (appareils photos 3D avec visualisation directe de l'effet 3D sur l'écran de l'appareil, publication des travaux sur Internet dans un CMS et utilisation de la technologie mobile des MStags et Qrcodes) a bien sûr été un vecteur de motivation important. Pour les élèves, le voyage d'étude donne à la fois du sens à leur apprentissage des langues et cultures de l'Antiquité, mais aussi à l'épreuve orale d'histoire des arts en fin de 3^e en variant les époques et disciplines artistiques abordées (architecture, céramique...). On note également chez certains élèves un net changement de positionnement vis-à-vis de leurs enseignants et de l'institution du fait du travail collaboratif entre élèves et entre élèves et professeurs en vue d'une production finale commune présentée au public. Le bilan est tout à fait positif pour l'équipe des professeurs : le projet a permis de motiver tous les élèves et de les fédérer autour d'un projet à la fois original et ambitieux qui permet de tisser des liens nombreux entre monde antique et monde moderne, entre vestiges archéologiques, littérature et technologies 3D et informatiques. Un projet de ce type implique cependant un changement de positionnement des professeurs qui ne travaillent plus devant les élèves mais à leurs côtés pour les accompagner dans l'élaboration de leurs propres photographies, de leurs propres textes, et de leur propre scénographie d'exposition.

Adresse internet du projet : <http://www.ac-grenoble.fr/lycee/diois/Latin/spip.php?rubrique418>
