FICHE N° 9

Créer un carnet de voyage en latin (4e)

Delphine Barbirati, académie de Grenoble

- **Niveaux et thèmes de programme**
  4e LATIN ; partie du programme « la construction de l'identité : la découverte de l'altérité ».

- **Autres niveaux et thèmes de programme possibles**
  Il est possible de réaliser un carnet de voyage avec des élèves de 5e en cours de français (partie du programme « récit d'aventures »).

- **Problématique**
  Comment l'image et l'imagination peuvent-elles favoriser l'écriture et l'acquisition de savoirs et de compétences ?

- **Objectifs littéraires et culturels**
  - la construction de l'identité et la découverte de l'altérité ;
  - connaître les lieux de divertissements dans l'Antiquité romaine.

- **Objectifs méthodologiques**
  - savoir s'organiser ;
  - rechercher et synthétiser des informations ;
  - s'approprier des connaissances ;
  - travailler de manière collaborative.

- **Ressources numériques et outils informatiques mobilisés**
  - sites encyclopédiques (Wikipédia par exemple) ;
  - Calameo ;
  - Framapad.

- **Évaluation des items du socle commun (BO n° 27 du 8 juillet 2010)**
  - maîtrise de la langue française : savoir faire appel à des outils variés pour améliorer son texte ;
  - culture humaniste : avoir des connaissances et des repères relevant de l'espace ;
  - compétences sociales et civiques : avoir un comportement responsable ;
  - autonomie et initiative : être autonome dans son travail, savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles.

- **Plan de déroulement de la séquence pédagogique**
  1. présentation du projet et organisation du travail ;
  2. recherches ;
  3. étude d'un texte d'Horace *Satires*, Livre I : compréhension du texte ; langue et lexique ;
  4. écrire ;
  5. publier.

- **Pistes d'évaluation**
  1. qualité rédactionnelle ;
  2. savoirs linguistiques (compléments circonstanciels ; lexique) ;
  3. acquisition de savoirs culturels (connaissances de certaines *realia* antiques).

Dans ÉDU'base
(cf. liens et sites utiles page n° 105)
- Écriture collective : réalisation d'un roman policier (Créteil, 5e, 2011) ;
- Autour de Marco Polo : écriture collaborative d'un bestiaire imaginaire sur tablettes numériques (Bordeaux, 5e, 2012) ;
- Voyage réel, voyage mythique (Orléans-Tours, 4e, 2003) ;
- Écrire un récit du Moyen Âge avec l'aide de la tablette tactile (Lyon, 5e, 2013) ;
- Peupler Rome (Amiens, Latin 5e, 2010).

L'une des difficultés du cours de Langues et Cultures de l'Antiquité est de parvenir à faire acquérir des savoirs aux élèves en les rendant acteurs de leur apprentissage. Dans le même temps, le programme de 4e met l'accent sur les notions de citoyenneté et de société, puisqu'il préconise notamment d'étudier « la construction de l'identité : la découverte de l'altérité » et « les monuments et les lieux de vie sociale ».

Mettre les élèves en situation de tâche complexe permet de concilier ces attentes. L'objectif de cette séquence est donc de les amener à acquérir ces notions tout en développant leur autonomie.

Les élèves se voient donc proposer un projet qui s'intègre dans un concours local, Lire aux Aixclats. Il s'agit d'écrire le carnet de voyage d'un jeune Romain lors de son voyage de fin d'études.

séance 1 Choisir

L'objectif de la séquence est donné immédiatement : « Vous allez rédiger le carnet de voyage numérique d'un jeune Romain lors de son voyage de fin d'études. Vous avez quatre semaines pour publier votre carnet de voyage. Vous devrez faire en sorte qu'une *realia* soit décrite précisément pour chaque étape du voyage. »
Si les élèves connaissent le temps dont ils disposent et l'objectif final, les questions sont nombreuses : qu'est-ce donc que le voyage de fin d'études ? Comment réaliser un carnet de voyage numérique ?
Dans la mesure où le choix est fait de mettre les élèves en situation de tâche complexe et d'évaluer leur autonomie, il convient de leur laisser un temps de réflexion pour qu'ils définissent leur stratégie. Toutefois, en début de séquence, il faut accompagner cette phase d'organisation du travail et de programmation. Une séance de « réflexion générale » est donc organisée ; les élèves notent ce qui leur semble devoir être fait, puis organisent et hiérarchisent les activités. Pour simplifier ce travail, ils peuvent prendre appui sur une carte mentale.
Les élèves perçoivent rapidement qu'il leur faut tout d'abord savoir ce qu'est un voyage de fin d'études ; dans un second temps, ils décident des étapes du voyage et de la répartition des tâches de chacun.

séance 2 Rechercher

Cette phase de recherche d'informations est déterminante. Dans la définition du « voyage de fin d'études », ils peuvent prendre appui sur le programme de 5e, qui traite notamment de l'école et de ce type de périple effectué à la fin des études de rhétorique par les plus fortunés des patriciens. La séquence

se déroule en salle informatique, et les élèves ont tendance à rechercher les termes suivants : « voyage de fin d'études d'un Romain ». Il est évident que les réponses trouvées sur un moteur de recherche sont nombreuses, mais aucune ne correspond à ce qu'ils cherchent. Très vite la nécessité d'un temps de dialogue avec la classe se fait sentir, les recherches étant demeurées infructueuses. Il est facile de leur faire comprendre que s'ils n'ont pas trouvé de « bonne » réponse, c'est parce que leur recherche est imprécise : si le moteur de recherche ne leur propose que des voyages scolaires en Italie, cela tient au fonctionnement du moteur de recherche par mots-clés. Il était donc logique que leur soient proposés des sites de voyage scolaires à Rome.
Le but de ce travail est à la fois de faire prendre conscience aux élèves du fonctionnement d'un moteur de recherche pour affermir leur capacité à trouver des informations, mais également de leur faire comprendre que l'ordinateur et Internet ne sont pas les seules sources de savoir. Ils ont perdu du temps alors qu'ils avaient toutes les informations nécessaires dans leur mémoire et dans les manuels mis à leur disposition. Cela leur sera utile pour la suite du travail, qui demande une grande part d'investissement personnel, et où la seule recherche documentaire informatisée est un élément nécessaire, mais non suffisant.
Les élèves choisissent ensuite quelle ville ils souhaitent faire visiter à leur personnage, et ils se mettent à effectuer des recherches sur ces sites antiques. C'est l'occasion, ponctuellement, de les inciter à vérifier les informations. En général, les élèves ont commencé à acquérir cette compétence lors de séquences précédentes.
Une séance est alors consacrée à l'étude d'un texte d'Horace, Livre I, *Satires* « Voyage à Brindes ». Ce texte servait de support à une leçon de langue sur les compléments circonstanciels de lieu et à un travail sur le lexique du voyage (les mot *iter* et *via* en particulier). Mais ce texte a surtout permis de revoir ce que les élèves ont appris, en cours de français (classe de cinquième), sur les caractéristiques d'un carnet de voyage : ils se sont rendu compte que si leurs recherches leur permettaient de trouver des informations « scientifiques », cela ne correspondait pas à ce qui était attendu. Ils ont en effet perçu que l'intérêt du texte d'Horace réside en particulier dans toutes les notations humoristiques et personnelles.
Ils ont alors compris quelle était la véritable difficulté du travail proposé : il s'agissait moins de décrire un lieu que de parvenir à l'envisager, à se l'imaginer, pour être en mesure d'en rendre compte de manière sensible. Un carnet de voyage n'est pas seulement une suite d'indications géographiques scientifiques, mais aussi un écrit intime et subjectif. Il leur fallait donc imaginer ce qu'on pouvait sentir, ressentir, dans tel ou tel lieu.
L'idée est alors venue de choisir une image, une représentation de cet endroit, et d'écrire en se laissant porter par sa sensibilité.

séance 3 Écrire

Chaque groupe a donc choisi une ou deux images représentatives du lieu dont ils ont la charge. Ainsi, un groupe qui travaillait sur Alexandrie a choisi une représentation du port. Dès lors, ils ont écrit, de manière « automatique » c'est-à-dire qu'à partir de l'impression que leur procurait l'image, par association d'idées, ils en sont venus à construire leur écrit.
Par exemple, ce qu'ils associent au mot « port », ce sont des odeurs ; et ce terme leur apparaît comme indissociable des aliments : ils ont ainsi décidé que leur personnage mangerait sur le port, juste après une averse.

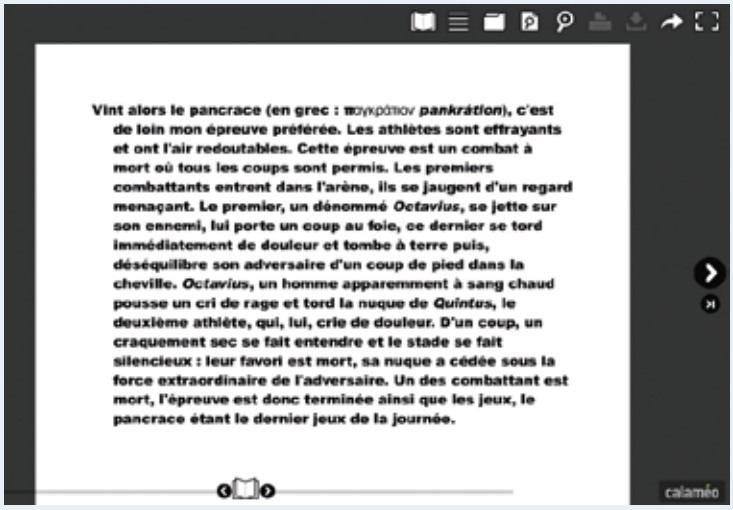
Fig. 1 : Port d'Alexandrie

Je suis donc allé faire un tour sur la jetée séparant les deux ports, quand soudain il s'est mis à pleuvoir. Je suis donc allé m'abriter dans le phare et j'en ai profité pour le visiter. Il comptait trois étages : le premier était carré, le second octogonal et le troisième cylindrique. Il y avait un mystérieux "miroir" au sommet, à environ 150 mètres du sol. Celui-ci permettait de détecter des navires dans la mer, invisibles à l'œil nu. Une statue de Poséidon décorait le sommet du bâtiment.

Quand la pluie a cessé, je suis sorti du phare et je suis allé me promener dans les rues d'Alexandrie, où j'ai rencontré différents marchands, comme par exemple des *Cerdo* (artisans), des *Cesarii* (poissonniers), des *Lanii* (bouchers)... Puis j'ai très vite été attiré par la bonne odeur d'un mouton aux lentilles. Je me suis donc rendu à cette auberge pour manger ce plat accompagné de pain, de bière et de figues, et pour discuter avec des patriciens Romains qui sont, comme moi, en voyage de fin d'étude.

L'une des contraintes était de décrire une *realia* antique, que ce soit un lieu ou une activité. Ils ne s'agissait pas seulement de réaliser un exposé sur une course de chars ou sur le théâtre dans l'Antiquité, mais de le scénariser en rendant compte de ce que pouvait ressentir leur personnage assistant à ces divertissements. Ainsi, la description d'une scène de pancrace a permis d'associer bruits et violence des combats.

Fig. 2 : Pancrace



Vint alors le pancrace (en grec : παγκράτιον ***pankrátion***), c'est de loin mon épreuve préférée. Les athlètes sont effrayants et ont l'air redoutables. Cette épreuve est un combat à mort où tous les coups sont permis. Les premiers combattants entrent dans l'arène, ils se jaugent d'un regard menaçant. Le premier, un dénommé *Octavius*, se jette sur son ennemi, lui porte un coup au foie, ce dernier se tord immédiatement de douleur et tombe à terre puis, déséquilibre son adversaire d'un coup de pied dans la cheville. *Octavius*, un homme apparemment à sang chaud pousse un cri de rage et tord la nuque de *Quintus*, le deuxième athlète, qui, lui, crie de douleur. D'un coup, un craquement sec se fait entendre et le stade se fait silencieux : leur favori est mort, sa nuque a cédée sous la force extraordinaire de l'adversaire. Un des combattant est mort, l'épreuve est donc terminée ainsi que les jeux, le pancrace étant le dernier jeux de la journée.

calaméo

L'intérêt de ce travail est que les élèves ont dû rechercher des informations sur des lieux et des activités qu'ils ne peuvent pas connaître. Mais ils ne pouvaient pas se contenter de copier-coller le fruit de leur recherche sous peine d'être totalement hors sujet. Ils devaient s'approprier les connaissances pour en rendre compte de manière « sensible ». Il leur fallait visualiser ce qu'ils n'avaient jamais pu voir.
L'utilisation d'un outil d'écriture collaboratif a permis à chacun d'écrire, c'est-à-dire d'apporter sa touche personnelle.

séance **4**

Publier

L'outil de publication Calameo est très simple et les élèves ont mis peu de temps à comprendre son fonctionnement.

Fig. 3 : Calameo.

Toutefois, il leur fallait auparavant réunir sur un seul document texte leurs productions. Ils se sont alors rendu compte qu'il fallait uniformiser leurs écrits d'un point de vue formel (choix des polices de caractère, du nom du personnage ou rédaction d'un passage introducteur créant une unité).
Certains ont passé beaucoup de temps à insérer dans leur document des images de manière à ce que le texte soit sur l'image. Techniquement, ils ont eu beaucoup de mal à y parvenir. Concentrés sur la technique, ils n'ont pas pris le recul nécessaire et ils n'ont parfois pris conscience qu'après la publication que leur texte perdait en lisibilité.

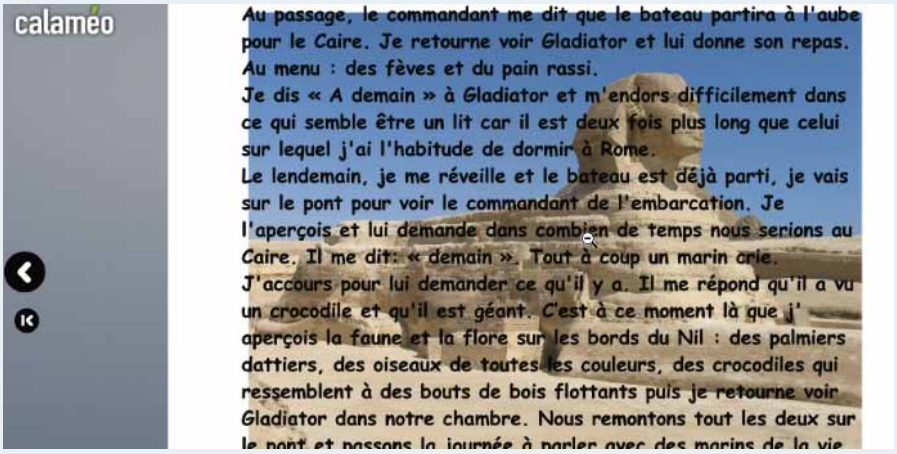


Fig. 4 : Mise en page confuse.

BILAN DES USAGES DU NUMÉRIQUE

C'est un bilan très largement positif. Le numérique joue un rôle prépondérant dans ce travail.

Tout d'abord, il permet aux élèves de produire un objet final qui soit abouti et dont ils puissent être fiers. La valorisation de leur travail a été d'autant plus importante qu'ils ont participé à un concours et qu'ils avaient envie d'être primés. Ils ont pris conscience également que la complexité de la réalisation technique peut donner lieu à des productions insatisfaisantes. En vue de la publication, pour garantir la clarté du propos et répondre à des critères esthétiques, il est nécessaire de faire preuve de sobriété.

Ensuite, le traitement de textes permet un travail sur l'écriture. Il est assez facile d'améliorer un écrit en utilisant un PAD.

Ainsi les écrits sont modifiés, complétés, améliorés collectivement. Les fautes des uns peuvent être corrigées par d'autres ; l'ajout d'expansions du nom peut permettre de préciser une pensée. Les élèves les plus « littéraires » deviennent ainsi moteurs pour les autres membres du groupe, qui perçoivent concrètement l'intérêt de travailler au brouillon. Personne ne peut se cacher derrière un autre, puisque la production de chacun apparaît grâce à un jeu de couleurs.

Enfin, ce travail a été l'occasion de travailler l'éducation aux médias. Outre la réflexion sur l'acte de publication (quelle image de soi donne-t-on lorsqu'on publie un livre sur Internet ?), ce travail a permis d'aborder la question les droits d'auteur. Aucun d'eux n'avait conscience d'être un auteur, d'autant que leurs écrits étant collaboratifs, ils considèrent que c'est la classe qui a produit le carnet. En outre, ils n'avaient pas, de prime abord, perçu la nécessité de citer leurs sources, tant iconographiques que scientifiques. Il a fallu, après publication, les amener à réfléchir et à définir le mot « auteur ».