

LCA et numérique

Du plaisir d'apprendre en autonomie en cours de LCA

Séminaire académique

Mardi 10 avril 2018 – Nantes

Jeudi 12 avril 2018 – Les Ponts de Cé

Magali Le Sénéchal – Collège Pierre et Marie Curie de Chemillé (49)

Préambule - A l'origine du projet

Diapos 1 et 2

- J'entends souvent, dans le cadre de la formation continue ou initiale, l'emploi du terme « ludique » pour désigner des dispositifs pédagogiques que je qualifierai, pour ma part, de moins académiques et de moins traditionnels. Or, ce qualificatif est souvent assez ambigu et équivoque, dans l'esprit de ceux qui l'utilisent, voire sarcastique parfois. Des pratiques ludiques ? c'est-à-dire moins rigoureuses, moins exigeantes, moins systématiques ? L'enseignement du latin serait-il à éloigner d'emblée à toute forme de plaisir et d'amusement dans l'apprentissage de cette langue ?

Je rappellerai tout d'abord ici **l'étymologie latine du mot « ludique »**, qui le lie intrinsèquement à la « chose scolaire ». J'ajouterai **qu'expérimenter des pratiques plus innovantes dans ses classes, mettant l'élève au cœur du dispositif d'apprentissage et donnant du sens au savoir, à défaut d'être ludique, procure un réel plaisir d'apprendre tout en sollicitant chez l'élève un apprentissage rigoureux, efficace et plus autonome**. S'il s'amuse dans ce processus et que l'apprentissage est efficace, ne boudons pas alors ce plaisir ! Ces pratiques nouvelles ont pour vocation **d'allier exigence et plaisir d'apprendre** ; elles visent à *développer l'autonomie des élèves dans l'organisation de leur travail au sein d'un groupe, dans leurs apprentissages et dans la découverte des Langues et Cultures de l'Antiquité* d'un point de vue culturel, historique, artistique, linguistique et méthodologique.

Dans *la saveur des savoirs, discipline et plaisir d'apprendre*, Jean Pierre Astolfi rappelle ainsi que les mots saveurs et savoir sont des doublets, issus de la même racine *sapere*, dont le sens signifie à la fois **avoir du goût et avoir de l'intelligence, du jugement**. Il s'agit donc bien là de trouver pour nos élèves, ce fil conducteur qui les guidera à la connaissance, sur un chemin d'apprentissage jalonné du plaisir de découvrir par soi-même, de construire les concepts et d'apprendre et de s'enrichir de ces derniers.

- Ces dernières années m'ont donné l'opportunité d'expérimenter de nombreux dispositifs pédagogiques innovants dans mes classes de collège en LCA: *la pratique de l'écriture d'invention pour s'approprier le style d'un auteur, l'oralisation des textes pour faire émerger le sens, la mise en scène pour faire vivre les textes et l'utilisation du numérique pour créer des supports destinés à être diffusés au sein de l'établissement, pour un rayonnement des Langues et Cultures de l'Antiquité auprès du plus grand nombre.*

(https://fr.padlet.com/magali_le_senechal/ps6jxryhbjf7)

Deux pistes vous seront présentées aujourd'hui alliant la démarche de projet, dans un dispositif coopératif et la pratique du numérique multiforme dans la classe. J'axerai mon exposé, en relatant une de ces expérimentations auprès d'une classe de 3^e au collège Pierre et Marie Curie de Chemillé en Anjou.

- La classe de 3^e reste le niveau où se côtoient des enjeux différents :

- Pour les élèves, il s'agit de continuer l'apprentissage d'une langue et de comprendre son fonctionnement pour consolider les futures compétences utiles au lycée
- Pour l'enseignant, il lui faut concevoir des dispositifs qui permettent de maintenir une forme d'appétence et d'intérêt pour les élèves qui arrêteront l'étude du latin à la fin du cycle 4

- La difficulté est donc de **trouver le juste équilibre**, pour **mobiliser l'intérêt de chacun**, dans un groupe d'une trentaine d'individus aux perspectives disparates, en ne tombant pas dans un « excès civilisationnel » et en maintenant une envie de comprendre les faits de langue latine et de lire/ traduire des textes latins plus complexes.

L'ouvrage de Britt Mari Bath, *Elèves chercheurs, enseignant médiateur, donner du sens aux savoirs*, s'est révélé pour moi très éclairant, pour trouver cet équilibre visant « une communauté d'apprenants où chacun à sa place » et l'intérêt du travail coopératif s'est imposé tout naturellement. Il restait, pour bâtir ce projet, à concevoir des situations dynamiques, pour les élèves, pour se familiariser avec un savoir nouveau, tout en étant engagés d'un point de vue cognitif et affectif, en ayant conscience de faire partie d'une équipe, avec une mission à relever.

- Ajoutons à ces considérations la découverte d'un support numérique nommé « padlet », sorte de tableau collaboratif, et le tour était presque joué. Nous étions partis sur les traces des Dieux de Pompéi, dispositif pédagogique sur plusieurs semaines, prenant la forme d'un plan de travail.

Le projet

Diapo 3

Génèse

- **L'idée de départ : proposer des objets d'étude suffisamment divers :**
- pour mobiliser les compétences spécifiques de chaque membre d'un groupe, pour s'engager pleinement dans le projet et les apprentissages, mais aussi
- pour manipuler des outils numériques, travaillés tout au long du cycle 4 et diffusables sur un même support, mis à disposition de la classe.
- **Le choix de la thématique** a été guidé par un projet plus vaste d'écriture théâtrale pour une visite de Pompéi par la classe en avril 2018. Elle répond également à un projet de liaison 3^e/2nde qui traite cette année de la religion.

En feuilletant un des nouveaux manuels de cycle, j'ai découvert une séquence intéressante intitulée « Sur la piste des Dieux de Pompéi », proposant un corpus textuel littéraire, documentaire et iconographique très intéressant, **permettant de saisir les différentes influences religieuses à Pompéi et de cerner la place du divin dans la société pompéienne, qui sortait des représentations de la religion romaine, plus traditionnelles pour des latinistes** (religion officielle, religion domestique, religion à mystères, culte impérial...).

Je me suis donc inspirée des corpus de ce manuel, pour **concevoir une mission plus globale pour les élèves, qui réunit la grande majorité des compétences travaillées en LCA:**

- Lire, comprendre, traduire et interpréter
- Acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique
- Comprendre le fonctionnement de la langue
- Acquérir des méthodes et des outils pour apprendre

Scénario Pédagogique

Diapos 4 à 10

Séance 1 : Introduction – panorama des dieux vénérés à Pompéi et découverte des différentes influences religieuses de la ville (romaine, grecque, égyptienne...)

Séance 2 : Présentation de la mission et répartition des groupes

Séance 3 : Plan de travail sur quatre semaines – Présentation des fiches données aux élèves / modalités de restitution du travail via l'outil numérique

Exemples de réalisation

Diapo 11

Evaluation du projet

Diapo 12

Ce projet a été évalué en deux temps :

- **La démarche et l'implication de chacun dans un projet coopératif autour deux compétences génériques :**
 - *Compétence propre à la discipline* : acquérir des éléments de culture littéraire, historique et artistique (disposer de repères et de connaissances historiques pour se construire une représentation de l'Antiquité, savoir utiliser des ressources pour affiner ses connaissances)
 - *Compétences transversales du domaine 2 du socle commun* : acquérir des méthodes et des outils pour apprendre (coopération, autonomie, recherche et sélection des informations utiles, utilisation des outils numériques pour échanger et communiquer)
- **L'acquisition des connaissances lors d'une évaluation sommative individuelle conçue en trois parties :**
 - QUESTIONS SUR LE THÈME TRAVAILLÉ DANS MON GROUPE
 - QUESTIONS SUR L'ENSEMBLE DU PROJET
 - QUESTIONS DE LANGUE

Bilan CONCLUSION par les élèves

Diapos 13 à 15

Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none">- L'implication de tous: les élèves sont au travail et dans une véritable démarche autonome de recherche, même les plus démotivés en cette année de 3e, car chacun a trouvé un domaine qu'il pouvait exploiter. les élèves apprécient beaucoup de pouvoir organiser leur temps de travail comme ils le souhaitent et de choisir leur support de réflexion.- L'appropriation personnelle des documents pour construire une notion collectivement.- Le développement de l'autonomie, de compétences numériques et d'un esprit fédérateur et entreprenant au sein d'un groupe. Le temps laissé à la réalisation de ce projet étant restreint, chaque membre du groupe a dû se charger d'une mission. <i>Pour ceux qui aimaient traduire, on note une vraie réflexion sur la langue et les textes.</i> <i>Pour ceux qui préféraient travailler sur la civilisation, la réflexion a été de qualité et moins passive.</i>- Une bonne connaissance d'ensemble des différents thèmes et une bonne appropriation des connaissances liée à l'objet d'étude spécifique de son groupe, lors de l'évaluation sommative.	<ul style="list-style-type: none">- Le temps plus long que prévu: 9 heures au lieu de 6 heures- Le développement assez succinct des ressources produites.- Le manque de temps pour la manipulation des différentes notions grammaticales.<ul style="list-style-type: none">- Les difficultés techniques rencontrées (wifi, finalisation des photorécits, nombre d'ordinateurs mis à la disposition des élèves...)- Le « bruit de la réflexion », au moment de l'enregistrement des lectures oralisées ou des photorécits

A prévoir – A modifier

- Une fiche bilan récapitulative élaborée par le professeur, avec les connaissances incontournables sur le thème traité, pour faciliter la révision et la mémorisation des différentes thématiques et notions abordées dans chacun des groupes.

- Le support Padlet n'est pas pratique pour ces révisions. Il faudrait exporter celui-ci au [format Pdf](#) et le poster sur un blog e-lyco, dédié aux élèves, ce qui suppose de rester vigilant sur la fracture numérique que cette pratique peut entraîner. De plus, l'organisation sous forme de carte mentale est complètement perdue sous ce format.
- Étonnamment, le support papier reste celui que préfèrent les élèves pour réviser.
- Un tel dispositif ne peut évidemment pas être reproduit plus d'une fois par an et la classe de 3^e reste la plus pour ce genre d'expérimentation qui demande une certaine autonomie dans la répartition et la planification des tâches au sein d'un groupe et dans la manipulation de l'outil numérique.

Les apports spécifiques du numérique ou les compétences transversales

- Diversité des ressources produites
- Appropriation personnelle des notions étudiées
- Autonomie dans la construction du concept
- Volonté d'énoncer un propos clair à destination d'un public non-expert de la notion étudiée

CONCLUSION par les élèves

Diapo 16

Bibliographie

Diapos 17

- ASTOLFI Jean-Pierre (2008), *La saveur des savoirs, Disciplines et plaisir d'apprendre*, ESF éditeur
- BARTH Britt-Mari (2013), *Elève chercheur, enseignant médiateur, Donner du sens aux savoirs*, Retz
- Thierry Bayart, Marie-Christine Brindejonc, Magalie Diguët, Gilles Duhil, Valérie Hébert, Sophie Lerin, (2017) *Latin, Manuel de cycle 4*, Hatier
- Dispositif pédagogique conçu, élaboré et expérimenté en décembre et janvier 2017-2018 par Mme Magali Le Sénéchal – Professeur de Lettres Classiques au Collège Pierre et Marie Curie de Chemillé-en-Anjou (49)

Droits de diffusion de l'image donnés par les parents des élèves de 3^e du collège Pierre et Marie Curie de Chemillé-en-Anjou (49)