



Créer une exposition visuelle, sonore et virtuelle : Témoignages de la Grande Guerre

(Expérimentation terminée)

Collège Henri Matisse

RUE DE SEELZE , 76530 GRAND COURONNE

Site : <http://matisse-lettres.spip.ac-rouen.fr/spip.php?rubrique98>

Auteur : Claire Ridel

Mél : ridelc03@ac-rouen.fr

A l'occasion de la commémoration du Centenaire de la Grande Guerre, nous avons décidé de mettre en avant l'idée de témoignage afin que les élèves s'approprient cette période historique. Les élèves travaillent sur les écrivains ayant vécu cette tragédie, et se mettent en situation en tant que Poilu. Pour rendre compte de ce travail, une exposition est créée par un travail sur le long terme, exposition qui regroupera des ressources littéraires et historiques. La forme de ce projet est celle de panneaux permettant la mise en œuvre de la réalité augmentée. #EPI

Plus-value de l'action

Le bilan est très positif, les élèves ont travaillé dans l'émulation tout au long de l'année et ont acquis de nouvelles compétences, en particulier dans l'autonomie face au travail, et dans l'entraide.

Nombre d'élèves et niveau(x) concernés

Les 2 classes de troisième : 50 élèves.

A l'origine

- Les élèves ont besoin d'être motivés pour travailler sur le long terme, d'où l'utilisation d'une pédagogie de projet.
- Il est nécessaire que les élèves mettent en relation histoire littéraire et histoire de France.

Objectifs poursuivis

- Valoriser le devoir de mémoire, particulièrement en cette année de commémoration du Centenaire de la Grande Guerre.
- Valoriser le travail de groupe au sein de l'établissement, en faisant coopérer les élèves et en permettant des échanges de savoirs et savoir-faire entre élèves.
- Responsabiliser.

Description

A l'occasion de la commémoration du Centenaire de la Grande Guerre, nous avons décidé de mettre en avant l'idée de témoignage afin que les élèves s'approprient cette période historique. Les élèves travaillent sur les écrivains ayant vécu cette tragédie, et se mettent en situation en tant que Poilu. Pour rendre compte de ce travail, une exposition est créée par un travail sur le long terme, exposition qui regroupera des ressources littéraires et historiques. La forme de ce projet est celle de panneaux permettant la mise en œuvre de la réalité augmentée.

Modalité de mise en œuvre

Le projet sera mené en 5 étapes.

1. Faire des recherches sur des auteurs ayant vécu la guerre de 14. Après une recherche documentaire qui prendra la forme d'un document de collecte, les élèves seront amenés à réaliser un travail sur les réseaux sociaux. En effet, on utilisera le site «

Fakebook » pour faire interagir virtuellement les auteurs, et ainsi mettre en évidence les liens historiques et littéraires entre les personnages de cette période.

2. Rédiger une lettre de poilu. Cette rédaction permettra de réinvestir les textes vus en cours et d'utiliser les lectures de romans sur la Guerre 14-18, mais aussi de faire le lien avec le programme d'histoire.
3. Réaliser les panneaux pour l'exposition. Il s'agira de mettre en contexte les lettres rédigées lors de la 2ème étape, pour donner une impression de témoignage. On utilisera les documents de collectes réalisés en début d'année pour créer des panneaux biographiques, afin de mettre en relation la vie d'un auteur, son œuvre, avec son expérience de guerre.
4. Utiliser la réalité augmentée pour enrichir la lettre et la biographie de l'auteur. Les élèves devront réfléchir à un contenu alternatif et complémentaire à leur propre travail, et être capables de justifier leurs choix. Divers contenus et actions seront proposés : • Créer des QR codes vers les profils Fakebook. • Choisir des vidéos, photos, témoignages en rapport avec les lettres de poilus et créer des auras (application Aurasma). • Utilisation de hotpotatoes ou tout autre logiciel pour créer des questionnaires sur les panneaux de l'exposition. Ce travail sur la réalité augmentée permettra de connaître les possibilités de l'information mobile.
5. Mise en place de l'exposition. Les troisièmes devront réfléchir à la création d'objets représentatifs de la Grande Guerre (Croix de bois , objets du quotidien...) et à l'impression de documents d'époque disponibles sur le web (en particulier à partir du site officiel <http://centenaire.org/fr>). Par ailleurs, nous utiliserons l'intervention des comédiens de l'atelier du CRDE76 « Paroles aux Poilus » : les élèves s'enregistreront en train de lire les textes travaillés pendant l'atelier de pratique orale, et cette lecture sera diffusée, ou transformée en contenu interactif pour les tablettes.

Deuxième année : nous avons abandonné certaines activités (le profil fakebook, l'écriture de lettres de poilus ou l'animation de photographies d'auteurs sur tablette) pour le remplacer par de nouveaux travaux (réalisation de boîtes du lecteur, écriture d'un roman épistolaire collaboratif, travail sur les langues et sur les arts plastiques).

Trois ressources ou points d'appui

- Ludovia (août 2014) : l'atelier de Anne Delannoy nous a apporté l'outil pour passer du simple QR code à la réalité augmentée (application Aurasma).
- Visites d'expositions par une enseignante : Fort de la Pompelle (Reims) , Tranchées de la Main de Massiges et le Centre d'interprétation de Suippes.
- Site du centenaire.org

Difficultés rencontrées

- Problèmes techniques : site Fakebook pas assez malléable, réseau Internet fluctuant.
- Certains élèves ont eu du mal à construire le profil sur Fakebook en se limitant à la période historique de la Guerre de 14.

Moyens mobilisés

- Une heure quinzaine.
- Utilisation des tablettes tactiles.
- Utilisation de la salle informatique.
- Achat de matériel afin que les élèves créent des panneaux en vue de l'exposition.

Partenariat et contenu du partenariat

- Écoles du réseau : visite de l'exposition.
- Musée de l'Éducation de Rouen : atelier.
- Compagnie la Sixième Heure, troupe de théâtre venant faire travailler les 3èmes sur la mise en voix.

Liens éventuels avec la Recherche

- Aucun.

Evaluation

Evaluation / indicateurs

COMPÉTENCES VISÉES :

- Compétences 1 : Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi. Reproduire un document sans erreur et avec une présentation adaptée. Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, en réponse à une question ou à partir de consignes données. Utiliser ses capacités de raisonnement, ses connaissances sur la langue, savoir faire appel à des outils variés pour améliorer son texte.
- Compétences 5 : Avoir des connaissances et des repères sur les différentes périodes de l'histoire de l'humanité et relevant de la culture littéraire / Situer des événements, des œuvres littéraires ou artistiques. Établir des liens entre les œuvres

(littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre.

- Compétences documentaires : Réaliser une recherche documentaire en utilisant un document de collecte. Synthétiser, Reformuler, produire et mettre en forme l'information. Découvrir la réalité augmentée et les possibilités de l'information mobile
- Compétences du B2I : Faire preuve d'esprit critique face à l'information et son traitement. Participer à des travaux collaboratifs en connaissant les enjeux et en respectant les règles. Identifier, trier et évaluer les ressources.

Documents

=> Pour en savoir plus...

Consulter la rubrique Centenaire sur Les Lettres de Matisse.

URL : <http://matisse-lettres.spip.ac-rouen.fr/spip.php?rubrique98>

Type : autre

=> 2015-2016

Le tableau prévisionnel des actions pour 2015/16

URL : <http://matisse-lettres.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article1016>

Type : document

=> Accès au musée virtuel conçu par les élèves

URL : <http://izi.travel/fr/62740-centenaire/fr>

Type : autre

=> Article sur le site académique de Rouen

URL : <http://www.ac-rouen.fr/academie/actualites-de-l-academie/lien-114535.kjsp>

Type : document

Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action

- L'évaluation s'effectue tout au long du projet (année) par les deux enseignantes.
- L'évaluation par les pairs est rendue possible par le travail de groupe (binômes).
- Evaluation chiffrée et par compétences.

Effets constatés

Sur les acquis des élèves :

- Davantage d'intérêt pour la période de la Guerre de 14-18.
- Progression en ce qui concerne le vocabulaire.
- Développement des compétences du B2I.
- Autonomie renforcée (responsabilisation et prise de décision).
- Investissement dans la vie culturelle de l'établissement.
- Mise en œuvre accrue de la collaboration entre pairs et avec les adultes.

Sur les pratiques des enseignants :

- Nécessité d'une auto-formation sur la réalité augmentée.
- Changement de posture : les enseignants deviennent accompagnateurs.
- Nécessité d'élargir son champ disciplinaire.
- Le fait de mener cette action sur deux années a permis d'évoluer dans nos pratiques, d'ajuster certains aspects techniques, et a surtout développé l'esprit d'équipe dans l'établissement. En effet, les collègues ont été bien plus nombreux à participer la seconde année.

Sur le leadership et les relations professionnelles :

Développement du travail inter-disciplinaire, avec des collègues de matières qui n'étaient pas prévues dans l'exposition et qui viennent s'ajouter en cours de progression.

Sur l'école / l'établissement :

- Renforcement des liens entre le personnel technique, les enseignants et les élèves.
- Intérêt des parents pour le projet : visite de l'exposition.
- Développement du travail inter-disciplinaire, avec des collègues de matières qui n'étaient pas prévues dans l'exposition et qui viennent s'ajouter en cours de progression.

Plus généralement, sur l'environnement :

Rayonnement de l'établissement.