

## A la recherche des mythes

Auteur	Brouzes, Camille
Niveau	6ème en classe entière, élèves répartis par groupe de 3
Durée	3 heures = 3 séances
Partenariat	Histoire
Objectifs info-documentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Définir son besoin d'information</u> Analyser son sujet et dégager des mots clés.</li> <li>• <u>Sélectionner une information pertinente</u> (fiable, répondant au besoin, d'un niveau de lecture adapté, apportant de nouvelles infos)</li> <li>• <u>Prendre des notes</u> sous la forme d'un document de collecte (agréger plusieurs extraits de document)</li> <li>• <u>Prélever et synthétiser les informations</u> du document de collecte</li> <li>• <u>Réaliser une production</u> partir du document de collecte : organiser et reformuler l'information</li> <li>• <u>Connaître et respecter les droits et les devoirs de l'internaute</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les grands principes du droit d'auteur et du droit de l'image</li> <li>- Choisir une licence pour ses travaux et respecter le droit d'auteur (Le droit et le libre de droit)</li> </ul> </li> </ul>
Production attendue	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un document de collecte</li> <li>• Un texte par groupe</li> <li>• Une production finale collective : Une histoire interactive sous forme de livre-jeu (livre dont vous êtes le héros) en regroupant chacun des textes</li> </ul>
Évaluation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualité du document de collecte : textes, 2-3 pages max, présence des liens</li> <li>• Qualité du texte de la légende : présence des éléments demandés, cohérence du texte, justesse des éléments de la légende (possibilité d'améliorer leur note en corrigeant)</li> <li>• Interrogation sur les légendes par la suite, livre dont vous êtes le héros à l'appui.</li> </ul>
Création du livre-jeu	<p>Outil utilisées : le logiciel ZTAB dont l'exécutable se lance sans installation exporter les productions en divers formats, notamment en html.</p> <p>Le temps manquant, c'est le professeur documentaliste qui se charge de constituer le livre à partir des textes des élèves. L'opération est projetée au tableau, ce qui permet notamment de voir l'architecture de l'intrigue.</p>

## Séance 1

Explication du dispositif	Rédaction d'un texte par groupe sur un monstre ou héros de la mythologie Tous les textes seront regroupés et constitueront un livre jeu où un personnage menait une enquête autour de ces mythologies.														
Tirage au sort des thèmes à traiter	<table border="0"> <tr> <td>Troie : le jugement de Pâris</td> <td>Pégase et Bélirophon</td> </tr> <tr> <td>Troie et Achille</td> <td>Atlas et Héraclès</td> </tr> <tr> <td>Oedipe et le Sphinx</td> <td>le cyclope et Ulysse</td> </tr> <tr> <td>Centaures</td> <td>Persée et Méduse</td> </tr> <tr> <td>Amazones ( Héraclès )</td> <td>Thésée et le minotaure</td> </tr> <tr> <td>Icare et Dédale</td> <td>Colonne d'Atlas</td> </tr> <tr> <td>Jason et les argonautes, la Toison d'Or</td> <td>Enfers Cerbère</td> </tr> </table>	Troie : le jugement de Pâris	Pégase et Bélirophon	Troie et Achille	Atlas et Héraclès	Oedipe et le Sphinx	le cyclope et Ulysse	Centaures	Persée et Méduse	Amazones ( Héraclès )	Thésée et le minotaure	Icare et Dédale	Colonne d'Atlas	Jason et les argonautes, la Toison d'Or	Enfers Cerbère
Troie : le jugement de Pâris	Pégase et Bélirophon														
Troie et Achille	Atlas et Héraclès														
Oedipe et le Sphinx	le cyclope et Ulysse														
Centaures	Persée et Méduse														
Amazones ( Héraclès )	Thésée et le minotaure														
Icare et Dédale	Colonne d'Atlas														
Jason et les argonautes, la Toison d'Or	Enfers Cerbère														
Présentation du document de collecte	Le document de collecte est un <b>document de travail</b> , un <b>brouillon</b> . Il est constitué des <b>copiés-collés</b> d'une recherche, accompagnés des <b>adresses url</b> des pages d'où ils proviennent Il est limité en longueur ( <b>2 à 3 pages</b> )														
Recherche d'informations	Ouvrages ( sortis des rayons ) puis sur Internet														

## Séance 2

Poursuite de la recherche et Utilisation du document de collecte	<b>Impression du document</b> de collecte dès qu'il est terminé. <b>Sélection</b> des éléments à placer dans le texte
--	--

## Séance 3

Document de collecte	<p>1/ Travail sur le <b>document de collecte imprimé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Retravailler au surligneur pour mettre en valeur les informations utiles à l'écriture de son histoire. Ces éléments sont rappelés en début de séance et inscrits au tableau : Description physique, lieu en méditerranée où se déroule la légende, action.</li> </ul> <p>2/ <b>Finaliser la recherche</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Relever les informations manquantes de son document de collecte et le compléter</li> </ul>
Rédaction	<p><b>La légende doit contenir :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>une description physique de la créature ou du personnage principal</li> <li>une description du lieu.</li> <li>une description de l'action.</li> </ul> <p><b>Canevas du texte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Texte écrit à la première personne.</li> <li>Première phrase explique comment le narrateur se rend sur les lieux de son enquête</li> <li>Le narrateur rencontre ensuite un personnage ( berger, pêcheur, artisan, paysan... ) qui lui raconte la légende.</li> </ul>
Recherche d'une illustration libre de droits	Recherche d'images libre de droit par Google images et l'option adéquat (Réutilisation autorisée sans but commerciale )

## **BILAN**

L'exercice du document de collecte, puis de l'écriture de texte ne pouvait se faire qu'à partir d'un seul poste informatique (les traitements de textes type framapad ne permettant pas aisément de conserver la cohérence d'un texte de fiction). Les élèves étaient alors répartis par groupe de deux ou trois.

A l'avenir, il serait mieux que ce travail se fasse par groupe de deux élèves, ce qui implique donc de prévoir plus de sujets. Pour guider davantage les élèves dans leur travail, il pourrait aussi être intéressant de prévoir des questions pour chaque sujet, pour aider les élèves à placer les informations dans le texte.

Concernant le contenu du livre-jeu, il aurait pu être intéressant de créer une carte du bassin méditerranéen avec les différents lieux où se déroulent les légendes pour l'utiliser en illustration, ou pourquoi pas en outil de navigation. Cette carte aurait permis de voyager d'un lieu à l'autre sans avoir à repasser par le Pirée.

Enfin, il serait intéressant d'associer à ce travail des enseignements de français ou de latin pour superviser et guider le travail de rédaction demandé aux élèves ou et pour davantage exploiter le livre produit.