

Nom et prénom de l'auteur de l'article : **Laureline LEMOINE**

Discipline/dispositif : Documentation / Lettres / PEAC / Histoire des arts.

Classe/niveau : 5ème

Présentation succincte de la séquence :

En classe de 5ème, les élèves ont étudié Yvain le chevalier au Lion en cours de français. Il leur est demandé d'inventer et de rédiger une nouvelle aventure d'Yvain en respectant les codes du roman de chevalerie, puis de l'illustrer à la façon de la tapisserie de Bayeux grâce à un outil interactif en ligne. Il est en outre possible de réaliser ce travail sous forme d'EPI (histoire des arts/PEAC), en y associant les disciplines Arts plastiques, Histoire et Lettres.

Séquence créée par Marie-Aude Limayrac et Laureline Lemoine, collège de Baccarat.



Compétences travaillées :

- Socle commun :
 - Domaine 1 : écrire / exploiter les ressources de la langue / s'exprimer à l'oral (lecture à voix haute).
 - Domaine 2 : coopérer et réaliser des projets / mobiliser des outils numériques.
 - Domaine 5 : raisonner, imaginer, élaborer, produire.
- PIX 3.2 : développer des documents multimédia.
- Programme français cycle 4 :
 - Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole
 - Exploiter des lectures pour enrichir son écrit
 - Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art.
- PEAC :
 - Appréhender des œuvres et des productions artistiques
 - Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production.

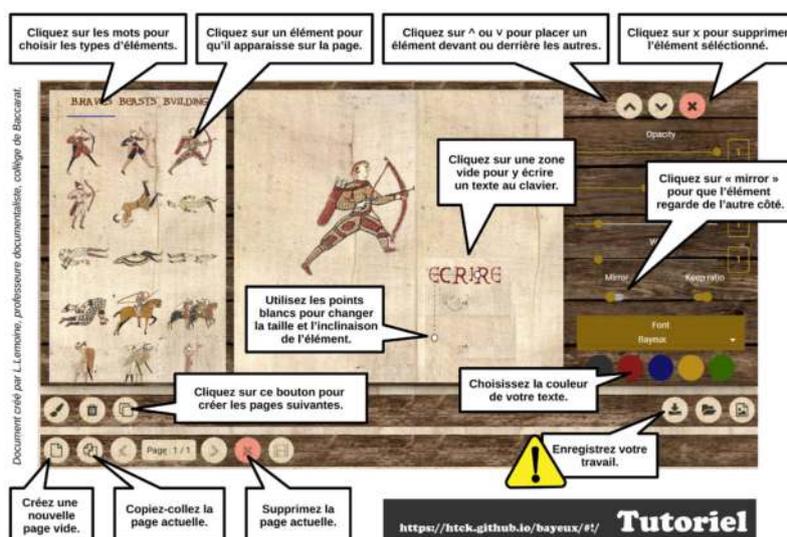
Objectifs disciplinaires :

Programme français cinquième : Agir sur le monde : Héros/héroïnes et héroïsmes (romans de chevalerie).

Nom détaillé de la ressource utilisée :

« Historic Tale Construction Kit », la ressource numérique utilisée pour créer sa propre tapisserie de Bayeux, est [disponible directement en ligne](#).

Elle est également téléchargeable pour pouvoir l'installer sur des postes informatiques et l'utiliser hors connexion. Pour ceux qui ont des notions de programmation, le code source est libre et disponible, afin de modifier cette application si besoin.



Pré-requis :

- Connaître les codes du roman de chevalerie,
- Savoir lire à voix haute de façon fluide,
- Savoir travailler en groupe,
- Gérer son environnement numérique de travail (sauvegarder et retrouver ses documents).

Modalité (déroulement de l'activité proposée aux élèves) :

Etape 1 : découverte de la tapisserie de Bayeux et présentation du projet (1h) :

L'intégralité de la tapisserie de Bayeux est notamment disponible sur Wikipedia : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/10/Teppich_von_Bayeux.jpg

Les enseignants présentent la tapisserie de Bayeux (en la visionnant sur Wikipedia et en la leur montrant en miniature), le projet et l'application en ligne.

Etape 2 : rédaction d'une nouvelle aventure d'Yvain respectant les codes du roman de chevalerie (4h environ) :

Les élèves réalisent ce travail par binôme ou trinôme. Nous avons privilégié le travail de groupe pour une raison logistique (nous n'avons pas assez de postes informatiques pour pouvoir faire réaliser l'illustration individuellement), mais également pour permettre plus de créativité à chaque étape, grâce aux échanges entre élèves et au vu de la complexité de l'exercice. La difficulté pour les enseignants est de veiller à ce que les choix des personnages, des décors et des événements soient ensuite réalisables dans l'application en ligne, tout en veillant à ne pas brider l'imagination des élèves et en étant attentif à la cohérence de l'histoire et de la langue.

Etape 3 : Séparation des différentes étapes de l'histoire dans la rédaction (1h) :

Chaque étape va correspondre à une image dans leur tapisserie de Bayeux. Il s'agit pour les élèves de commencer ainsi à se projeter mentalement dans l'illustration de leur récit.

Etape 4 : réalisation des illustrations sur l'outil en ligne (2h à 4h) :

Au préalable, les enseignants présentent les différents personnages et objets disponibles dans l'application, toujours pour aider les élèves à se projeter plus facilement dans la réalisation de leurs illustrations. La classe vote pour le personnage représentant Yvain et celui représentant son lion : tous les groupes utiliseront ces personnages, afin de garder une cohérence générale. Les binômes réalisent ensuite les images sur l'application en ligne, en salle informatique. L'intérêt principal de ce travail est d'obliger les élèves à faire preuve de créativité grâce aux contraintes de l'application elle-même : les choix des personnages et objets étant limités, les élèves doivent faire preuve d'une grande inventivité pour réussir à raconter visuellement chaque étape de leur récit. (fig. ci-contre)

Etape 5 : enregistrement audio des rédactions (2h) :

Après une phase d'entraînement à la lecture à voix haute, les élèves s'enregistrent en train de lire leur rédaction. Ils font sonner une clochette à chaque changement d'étape, pour faire comprendre au futur auditeur qu'il faut regarder l'image suivante, à l'instar des repères dans les audioguides du musée de la tapisserie de Bayeux.



Etape 6 : exposition des travaux d'élèves :

Les enseignants postent les enregistrements audio sur le site du collège et créent des QRcodes qu'ils insèrent sur la page de titre de chaque tapisserie.

Les tapisseries sont imprimées en A3 et plastifiées. Les enseignants les assemblent avec de la ficelle, en longueur comme la tapisserie de Bayeux, et les affichent dans les couloirs de l'établissement.

Une heure est dédiée aux élèves de la classe pour découvrir les œuvres de tous les groupes : équipés d'une tablette, les élèves parcourent le collège pour flasher les QRcodes, écouter les récits et regarder les illustrations.

Les tapisseries sont affichées dans les couloirs. Les collégiens et adultes de l'établissement ont la possibilité d'emprunter une tablette au CDI pour écouter les récits à n'importe quel moment, puisque les tapisseries ont vocation à rester affichées.

Bilan de la séance :

D'une façon générale, ce projet a remporté l'adhésion de la classe et reste un très bon souvenir pour les enseignants et les élèves. Quelques heures de permanence ont été utilisées car le projet a pris plus de temps que prévu, mais les élèves sont restés volontaires et enthousiastes tout au long du projet, qui a duré environ trois semaines en tout. Le résultat final est en outre très esthétique.

Lors de la présentation initiale de la tapisserie de Bayeux, il est intéressant d'avoir une version réduite imprimée de la tapisserie de Bayeux pour que les élèves se rendent compte de la taille qu'elle fait et comprennent ce qu'on leur demande et à quoi ressemblera leur travail, en déroulant la version réduite dans la classe. Nous disposions d'un exemplaire de ce type, et les élèves ont été très impressionnés.

La phase de rédaction de l'histoire a été plus longue que prévu : il a été nécessaire pour les élèves de reprendre de nombreuses fois leurs écrits, car nous voulions un résultat de plus grande qualité que d'habitude, pour pouvoir réaliser efficacement la suite du projet et qu'ils soient fiers de leur production finale. En reprenant leurs textes, ils se sont rendu compte des incohérences ou des imprécisions qui nuisaient à la compréhension de leur récit. Cela leur a permis de s'appropriier les aventures d'Yvain, étudiées auparavant en classe, de respecter l'univers médiéval, les codes de la chevalerie, et de faire le lien entre les différents textes lus et les différents personnages. Les élèves ont très rapidement pris en main l'application et se sont montrés très inventifs : beaucoup de groupes ont réussi à créer des objets ou des situations non présentes dans l'application initiale, en associant plusieurs objets. Ils ont tous fait preuve de minutie lors de la création des images, ils étaient très attentifs aux détails et exigeants dans leur création.

Ce projet a permis de travailler de nombreuses compétences différentes, dont les élèves se souviennent, notamment grâce au fait que les réalisations sont très réussies et restent affichées dans l'établissement.



Plus-value de la Ressource en ligne vis-à-vis de la compétence travaillée, des modalités d'apprentissage et de suivi, de la qualité scientifique ou didactique de la ressource, etc. :

« Historic Tale Construction Kit » est une ressource très intéressante pour l'enseignement, pour plusieurs raisons : Économiquement, elle est gratuite et son code est libre. Il n'y a aucune création de compte, les données personnelles des élèves sont donc protégées.



Techniquement, sa prise en main est très facile et intuitive, elle peut donc être utilisée avec des élèves de n'importe quel niveau. Elle est à la fois disponible en ligne et téléchargeable pour un travail hors-ligne (et modifiable si on a des bases de programmation). Il est possible d'enregistrer son travail pour y revenir lors d'une autre séance ou le faire modifier pour correction, ce qui est particulièrement utile dans le cadre de la classe. Les images finales sont de qualité suffisante pour un travail scolaire.

Culturellement, elle permet de découvrir et s'approprier une œuvre historique majeure, la tapisserie de Bayeux, de façon ludique et très originale.

- Pédagogiquement, elle incite à la créativité grâce aux choix limités de personnages et d'objets. Sa facilité de prise en main participe également de cette incitation à la créativité, car les élèves se concentrent très rapidement sur le contenu en n'étant pas freinés par des difficultés techniques.

