

UBI TU, IBI EGO : QUAND LE LATIN « MATCHE » AVEC LES MITIC

The authors present a didactic project for 9th grade students (12-13 year-old) from Geneva (Switzerland) in LCL (Latin Culture and Language). The project involves students creating digital presentations on a deity from the Roman pantheon, using video software (CapCut). It has a dual objective: to complement the *Monstrum* teaching tool and to sharpen students' knowledge and skills. The aim is to transmit ancient culture in an interdisciplinary way, without penalizing students with language learning difficulties.

- Cecilia Burger
| Cycle d'Orientation
de Sécheron
- Kevin Bonvin
| Cycle d'Orientation
des Colombières



Cecilia Burger et Kevin Bonvin sont tous les deux enseignants de latin et d'histoire. Ils travaillent dans deux établissements du secondaire I du canton de Genève. Leur double formation commune



leur permet une collaboration professionnelle et académique facilitée et complémentaire.

La massification du numérique dans les institutions éducatives a aujourd'hui largement transformé le rapport au savoir et les manières d'apprendre, favorisant ainsi « une logique d'expérience et d'expérimentation du savoir » au détriment d'une approche traditionnelle centrée sur la transmission des connaissances par l'enseignant-e (Bonvin, 2013 : 3 ; Rion, 2014 : 2). Nulle exception pour l'enseignement des langues anciennes qui, à l'instar des langues modernes, se prête bien à ces nouvelles formes d'apprentissage.

L'idée et la finalité de notre projet sont nées de discussions menées au sein d'un groupe de travail d'enseignant-e-s des langues du canton de Genève. Nous avons voulu adapter des approches didactiques des langues vivantes aux langues anciennes, afin de mettre en valeur les compétences communicatives des apprenant-e-s dans la langue de scolarisation – en l'occurrence le français – par le biais d'outils MITIC selon le modèle du *Learning by doing* (Pasquier, 2009 : 5). En

effet, les élèves bénéficiant de ce modèle deviennent de véritables « acteurs-créateurs ». (Schweitzer, 2013 : 12). Nous souhaitons de plus élaborer un projet cohérent avec le programme et qui puisse convenir à tous-tes les élèves, quel que soit leur regroupement. En effet, dans le canton de Genève, tous-tes les élèves de 9^e année du Cycle d'orientation (CO), âgé-e-s de 12-13 ans, suivent un cours de langue et culture latines (LCL). Toutefois, durant cette année, les élèves sont réparti-e-s en trois regroupements, selon leur niveau scolaire ; le R(egroupement) 1 est le plus faible, le R3 le plus fort. Or, la dotation horaire du cours LCL comporte une heure hebdomadaire pour les R1 et R2 contre deux heures hebdomadaires pour le R3. Pour ne pas pénaliser les élèves de R1 et R2 qui n'étudient ni la grammaire ni le vocabulaire latins, il fallait donc une thématique culturelle en lien avec la civilisation, la mythologie, l'histoire et/ou le français.

ÉLÉMENTS THÉORIQUES

Nous avons construit notre projet comme complément du chapitre IV du manuel *Monstrum* (Alvarez et alii, 2024) – moyen d’enseignement genevois d’initiation au latin utilisé en 9^e année – qui introduit les dieux olympiens à travers la découverte de leurs champs de compétence et la reconnaissance de leurs attributs. Afin de renforcer cette découverte du panthéon antique, nous avons mis en place le projet suivant : les élèves doivent réaliser par groupe de deux ou trois une création audiovisuelle brossant le portrait d’une divinité antique olympienne à choix et présentant un mythe dans lequel elle apparaît. Pour ce faire, ils utilisent le logiciel de montage vidéo CapCut, qui permet d’allier le classique diaporama d’images et de sources iconographiques de la divinité et des moments-clés de son mythe avec un enregistrement vocal des élèves qui explicite le contenu de leur exposé. Le projet invite de ce fait les élèves à réaliser une capsule vidéo sans apparaître physiquement dans le montage. Concrètement, la vidéo doit contenir :

- la description complète de la divinité choisie (noms latin et grec, attributs, champs de compétence, parenté),
- la narration d’un épisode mythologique important où apparaît la divinité,
- au moins cinq représentations artistiques différentes de la divinité, que les élèves doivent analyser (décrire la technique artistique utilisée et expliquer comment la divinité est identifiable).

Notre projet se situe ainsi au carrefour du livre audio, dans la mesure où les élèves endossent le rôle de narrateurs·trices (*storytelling*), et du podcast, étant donnés les éléments interactifs et visuels proposés dans la vidéo. L’œuvre réalisée revêt ainsi une double fonction : d’abord support de présentation de la divinité aux autres élèves, elle devient aussi outil de révision en vue d’une évaluation sommative axée sur la culture antique.

MISE EN PRATIQUE ET DÉROULEMENT DES ÉTAPES

Nous avons mis en place ce projet lors de l’année scolaire 2023-2024 dans huit classes de 9^e année, tous niveaux confondus, au sein de deux établissements genevois distincts. Les effectifs variaient de 10 à 25 élèves par classe. Conformément au plan de cheminement du programme annuel, le projet s’est mis en place dès la fin novembre. Nous avons annoncé aux élèves le travail qu’ils-elles allaient devoir faire et leur avons distribué un document que nous avons expliqué en classe sur lequel figure le déroulement des étapes du projet (voir annexe 1). Nous avons alors réparti nos élèves en binôme ou trinôme en fonction de l’effectif du groupe-classe, tenant compte de leurs affinités, et cherchant à répondre à une équitable gestion des forces et faiblesses de chacun·e, afin de stimuler les dynamiques de travail au sein des groupes. Les divinités, au nombre de douze, ont été réparties en fonction des désirs des élèves.

Nous avons établi en amont un dispositif d’enseignement hybride, avec des moments en classe et d’autres à domicile, divisé en quatre étapes majeures :

1. *chercher des informations et de la documentation en médiathèque et en ligne sur la divinité choisie.* Cette étape s’initie sous notre supervision en salle informatique ; les élèves cherchent en groupe les premières informations sur la divinité qui leur est assignée sur Google, Wikipédia ou Universalis Junior en entrant le nom de leur divinité dans la barre de recherche. Ils complètent ensuite ces informations à domicile ou en médiathèque comme devoirs hors du cours.
2. *sélectionner et analyser des sources iconographiques et un épisode mythologique important de la divinité assignée.* Les élèves choisissent librement les illustrations de leur diaporama en se basant sur les connaissances apprises lors du cours sur les attributs divins. L’exercice vise ainsi un double objectif : il soutient l’apprentissage (évaluation formative) et témoigne des acquis (évaluation sommative). L’enseignant·e demeure toutefois attentif·ve en cas d’erreur manifeste.



Figure 1

Page de titre du 4^e chapitre consacré aux dieux, in Alvarez, J.-B., Blanc, S., Miéville, M., & Simon, N. (2024). *Monstrum*. Genève: Moyen d’enseignement genevois de Langue et Culture Latines (9^e année), p. 83.

Quant au choix du mythe présenté, il peut se faire en concertation avec l'enseignant-e en cas de difficulté à trouver un épisode pertinent et dont la permanence culturelle peut être commentée (bonus pour les élèves de R3, n'apparaît pas par écrit dans le document critérié).

3. *créer le montage CapCut combinant à la fois des parties visuelles et orales.*

Cette partie se déroule en salle informatique, où nous montrons l'utilisation du logiciel, puis vérifions sa maîtrise par les élèves sur ordinateur et/ou smartphone ; elle est ensuite complétée à domicile. À l'aide des outils numériques de travail à distance et de partage de documents, les groupes d'élèves ont ainsi le choix de travailler en se réunissant physiquement ou en se divisant le travail, de sorte à réaliser leur montage vidéo commun soit ensemble, soit chacun-e de son côté. Les élèves envoient ensuite leurs productions à l'enseignant-e qui les dépose une fois validées dans un dossier ouvert à la classe en lecture seule.

4. *écouter individuellement les productions de chaque groupe en salle informatique.* Les élèves visionnent durant le cours chaque vidéo avec un casque audio. Les risques inhérents aux défilés de groupes qui présentent leurs exposés face à la classe sont ainsi évacués : fous rires, propos inaudibles ou pleurs sont coupés au montage, quant aux moqueries éventuelles, elles ne peuvent être partagées, car chaque élève regarde les vidéos individuellement. Les vidéos restent accessibles en ligne pour réviser en vue de l'évaluation sommative ; les élèves du CO n'étant pas encore aptes à prendre des notes durant des exposés oraux, ces traces numériques peuvent être capitalisées pour que l'exposé ne soit plus le *one shot* qu'il tendait à être. L'enseignant-e peut s'en servir pour une évaluation postérieure.

Dans les faits, ces quatre étapes se sont déroulées dans le même ordre, mais avec des adaptations imprévues plus ou moins problématiques.

En ce qui concerne la recherche documentaire, les élèves ont été nombreux-ses à privilégier l'usage de ChatGPT plutôt que la recherche par mots-clés sur Google ou Wikipédia. Dès lors, leur texte de présentation était déjà prêt sans qu'ils-elles n'aient besoin de le préparer (voir annexe 2a). Or, cette manière de faire a soulevé un double problème : celui des sources utilisées, invérifiables, et celui, éthique, de l'effort consacré au travail et de la note (im)méritée pour un texte composé par une machine. Il a donc fallu que nous insistions auprès des élèves sur l'importance des sources et le danger du plagiat.

La recherche iconographique, facilitée par Google Images, a montré combien les élèves négligeaient de noter la source de leurs images. De plus, certain-e-s ne comprenaient pas qu'il puisse y avoir autant de représentations différentes d'une seule divinité. Cette incompréhension de leur part révéla alors qu'ils n'avaient pas compris le but de nos consignes.

Le montage vidéo fut la bonne surprise de notre projet. Il s'est avéré que les élèves, rompu-e-s à l'art des vidéos TikTok, maniaient globalement bien cet outil depuis leurs smartphones. Les rares élèves qui n'en maîtrisaient pas l'usage étaient aidés par un binôme expert du logiciel. Nous avons été soulagé-e-s, car nous devons reconnaître que c'était la partie sur laquelle nous, enseignant-e-s, étions le moins aguerri-e-s, et nous craignons l'échec du projet à cause de notre incapacité à expliquer convenablement l'usage du logiciel. Cette situation confirma notre intuition quant à la pertinence d'utiliser des outils issus de l'univers référentiel des élèves.

Enfin, l'écoute des productions de chaque groupe n'a pas pu se faire pour toutes les classes en salle informatique, faute de disponibilité des salles. Nous avons visionné certaines vidéos en classe sèche, mais quelques élèves refusèrent que nous diffusions leur production face à toute la classe, car c'était « trop gênant ». Il a donc fallu donner comme devoir de visionner les vidéos restantes.

BUTS PÉDAGOGIQUES DU PROJET

Les objectifs de notre projet sont transversaux et interdisciplinaires : ils se conforment essentiellement aux composantes 4 à 6 du plan d'études de latin du PER (<https://portail.ciip.ch/per/learning-objectives/148>), relevant ainsi de la découverte des textes (mythes) antiques, de l'initiation à la civilisation antique *via* les ressources documentaires et des permanences culturelles de ces mythes dans notre quotidien. Il s'agit de composantes non-linguistiques en ce qui concerne le latin, ce qui nous permet d'inclure les élèves de R1 et R2 au projet. L'élaboration d'une présentation orale requiert toutefois des compétences linguistiques dans la langue de scolarisation qu'il convient d'aguerrir chez les élèves, et ce en partenariat avec les enseignant-e-s de français.

Nous voulions ainsi mettre en place une pédagogie par projet participative et inclusive, d'où l'intérêt du travail de groupe. En effet, celui-ci permet aux élèves d'exploiter au mieux leurs compétences personnelles (aspect créatif, rédactionnel, analytique, etc.), qu'ils-elles mettent en valeur en faisant bénéficier leur groupe. Dans le cadre de notre projet, l'accès à la culture antique et sa valorisation passent par l'usage des technologies numériques qui donnent l'occasion d'appréhender les liens existants entre le passé et le présent, conformément à la grammaire de l'histoire (Heimberg, 2022) et à la composante 6 du plan d'études de latin du PER. C'est également le moyen de se rapprocher de l'univers référentiel des élèves (TikTok), mais aussi de présenter et (re)mettre en valeur l'importance de l'oralité, qui prévalait dans les modes de transmission de l'information dans l'Antiquité, notamment pour la transmission des récits mythologiques (Létoublon, 2019), objet du projet de classe. Le format asynchrone du projet offre des conditions d'apprentissage facilitantes, réduisant les risques d'inhibition chez les élèves comparativement à un exposé en « live » face à la classe. En effet, les technologies éducatives, bien choisies, diminuent le stress des élèves et privilégient un environnement moins menaçant (Floris et Renandya, 2019 : 55), en particulier pour les élèves ayant des besoins spécifiques. La remédiation du contenu de la vidéo est maximisée par le suivi régulier de l'enseignant-e, en classe ou par courriel,

« Dans le cadre de notre projet, l'accès à la culture antique et sa valorisation passent par l'usage des technologies numériques qui donnent l'occasion d'appréhender les liens existants entre le passé et le présent. »

et les élèves peuvent (re)faire à l'envi leur présentation s'ils-elles ne sont pas satisfait-e-s.

L'intégration des outils numériques pour favoriser l'apprentissage des élèves n'a pour autant rien d'évident. Il importe d'une part de déconstruire l'étiquette de « natifs numériques » (Schweitzer, 2013 : 14), attribuée à tort aux élèves « nés avec les technologies de l'information et de la communication » et déjà critiquée par Olivier Le Deuff (2009), pour accepter, d'autre part, de remédier à la fracture numérique sous-jacente de la « société de l'information » (Pasquier, 2009 : 1) dans laquelle nous vivons. Et c'est précisément en adoptant une posture d'ouverture à ce genre de projets qu'il devient possible de susciter la curiosité des élèves et de valoriser d'autres formes d'apprentissage plus engageantes, si ce n'est innovantes. Il a par ailleurs été montré que l'apprentissage des langues et cultures anciennes bénéficie grandement d'un usage pertinent des outils informatiques (Bakhouch & Duthoit, 2013). C'est en effet hier par le roman et les péplums hollywoodiens, aujourd'hui par Netflix et la génération d'images par l'IA que l'univers antique se révèle au monde. Par leurs productions personnelles, les élèves laissent eux-elles aussi des traces visuelles et auditives, et participent à la démocratisation du savoir antique. Le latin et le grec résonnent ainsi encore, même dans une vidéo tournée en français.

BILAN ET PISTES D'AMÉLIORATION

La réalisation du projet a confirmé la pertinence de l'ancrage théorique des buts pédagogiques poursuivis. Lors d'un bilan oral postérieur au projet, une très large majorité de nos élèves a exprimé avoir beaucoup apprécié l'usage des outils numériques et la liberté de création que nous leur avons laissée; les seules consignes imposées étaient la durée de la vidéo (comprise entre 2 minutes 30 et 3 minutes 30) et l'exigence d'utiliser au moins cinq illustrations diverses de leur divinité (sculpture, fresque, mosaïque, céramique... mais aussi manga, Disney, IA): les styles pouvaient varier, tant que les attributs confirmaient l'identité de la divinité (voir annexes 1 et 2b). Certains groupes ont produit des supports de très bonne facture, où la maîtrise des outils informatiques (savoir-faire) et la présentation orale de qualité (savoir-être) sublimaient les représentations artistiques mythologiques (savoir). Un groupe a ainsi réussi à animer une image de Diane/Artémis au même rythme que la musique de fond utilisée; un autre a créé un diaporama sur Neptune/Poséidon à l'esthétique marine uniforme (slides bleues, écriture blanche) et aux illustrations harmonieuses soulignant la puissance du frère de Jupiter/Zeus (voir annexe 2c). Plusieurs groupes se sont en

revanche contentés du minimum: cinq images sur fond blanc avec un enregistrement monocorde lisant mot à mot les textes affichés sur le diaporama. Dans deux groupes, les élèves se sont même filmé-e-s face caméra, violant nos consignes qui avaient pour but de protéger leur anonymat. L'engagement des élèves est donc très variable, entre celles et ceux qui ont donné le maximum, dépassant nos attentes, et celles et ceux qui n'ont jamais rendu de travail... Nonobstant, ce projet a permis à la majorité des élèves d'acquérir des compétences organisationnelles, collaboratives et technologiques transférables à d'autres disciplines scolaires, notamment en langues vivantes et en sciences sociales, mais également extrascolaires et professionnelles: usage des MITIC, travail collaboratif, rédaction et lecture d'une présentation, synthétisation, travail d'illustration, etc.

L'organisation des séances et la composition des groupes doivent absolument être réfléchies en amont afin de maximiser les résultats de travail. En effet, les groupes formés par nos soins ont parfois manqué de cohésion, entraînant une répartition inégale du travail entre membres. Une réflexion est ainsi à mener sur la meilleure manière de former les groupes. Faut-il privilégier les affinités des élèves? la complémentarité de leurs compétences? L'optimisation de la dynamique interne d'un groupe est compliquée à gérer et nous n'avons pas de réponse définitive. L'attribution de la divinité nous interpelle également. Faut-il imposer la divinité aux groupes pour s'éviter des tergiversations et des duels entre groupes, ou laisser les élèves choisir leur objet d'études pour mieux les motiver? Là encore, il n'y a pas de réponse claire. Par ailleurs, plusieurs élèves ont été initialement désorienté-e-s par l'absence d'exemple précis du style de production attendue. Fournir une capsule vidéo modèle aurait certes clarifié les attentes et rasséréiné les élèves les plus anxieux-ses, mais cela aurait sacrifié une part de leur créativité. Enfin, la fracture numérique ne se résume pas à la méconnaissance des logiciels proposés, mais existe également à domicile, où certain-e-s élèves ont un accès limité, voire inexistant, aux outils numériques. Le niveau socio-économique des élèves est ainsi aussi à prendre en compte lors de la constitution en amont des groupes d'élèves, afin qu'une véritable entraide puisse exister.

« La réalisation du projet a confirmé la pertinence de l'ancrage théorique des buts pédagogiques poursuivis [...], une très large majorité de nos élèves a exprimé avoir beaucoup apprécié l'usage des outils numériques et la liberté de création que nous leur avons laissée. »

Le projet demeure modulable et pourrait s'ouvrir au reste du manuel *Monstrum* ; chaque chapitre présente en effet un nouveau mythe. Les élèves élaboreraient ainsi leurs présentations CapCut au fil de l'année en fonction de la thématique du chapitre, et leurs créations dynamiseraient les enseignements et les méthodes d'apprentissage. À titre d'exemple, le deuxième chapitre du manuel *Monstrum* présente Hercule et ses douze travaux. Deux groupes d'élèves pourraient se répartir la vie d'Hercule pour la présenter à leurs camarades. Toutefois, cela impliquerait une formation des groupes en début d'année, lorsque nous ne connaissons pas encore les affinités et interactions des élèves. De plus, nous commencerions à enseigner l'informatique avant même d'enseigner le contenu de LCL. Enfin, détail non négligeable, l'usage des smartphones est interdit en classe depuis la rentrée 2025, même pour un projet pédagogique. De ce fait, certaines modalités doivent être redéfinies.

CONCLUSION

Les objectifs de ce projet sont essentiellement culturels et transversaux, en ce qu'ils sont transférables à d'autres disciplines et compétences que les élèves seront amené-e-s à mobiliser durant leur parcours scolaire : structuration de la pensée, capacité de synthèse et de reformulation, recherche documentaire, description et analyse de sources iconographiques, et exploitation des MITIC. Le bon déroulement des activités implique des retours réguliers de l'enseignant-e sur la base d'un document critérié expliqué en classe. La mise en place d'une collaboration directe avec les enseignant-e-s en informatique et en français pourrait améliorer le résultat qualitatif des présentations.

Nous voulions montrer que la connaissance de l'Antiquité n'est ni poussiéreuse, ni inutile, comme le pensent trop souvent les élèves et leurs parents (Sanchi, 2016). Les développements numériques ont souvent redoré le blason des cultures antiques à l'aide de reconstitutions de cités en images de synthèse, d'effets spéciaux cinématographiques ou de spectacles son et lumière majestueux remettant à l'honneur un passé oublié. Le mariage du numérique et de l'Antiquité fonctionne, d'où la référence plutarquienne (*Quaest.*

Rom. 30) du titre de notre article (« Là où tu seras, là je serai ») : il s'agit d'une formule rituelle du mariage latin avec laquelle un couple marié se promet fidélité). C'est finalement « la saveur des savoirs » de l'apprentissage comme l'a théorisée Astolfi (2008) qui est recherchée pour s'aligner sur le principe même d'une philosophie éducative égalitaire au cœur de laquelle la combinaison des MITIC et de l'enseignement du LCL fait bon ménage. L'expérience menée par Sheridan Moss (2013) dans sa classe, certes universitaire, confirme l'hypothèse selon laquelle l'approche d'apprentissage mixte (MITIC et outils classiques) ne réussit que si les élèves s'impliquent dans le projet et usent conjointement des diverses formes d'apprentissage. C'est pourquoi il est illusoire de considérer l'usage seul des MITIC comme un progrès qui favoriserait l'apprentissage des élèves par une motivation accrue. C'est même un résultat contraire qui pourrait *in fine* se produire selon Guichon qui estime que l'usage des TIC à l'école ne doit pas interférer avec l'usage privé des élèves, car « certains élèves se montreraient réfractaires à ce type d'empiètement sur la sphère privée » (2012 : 15).

Tout bien considéré, notre projet permet d'élargir les horizons des pratiques enseignantes et tend à s'inspirer de méthodes numériques d'apprentissage fréquemment employées dans le cadre de l'enseignement-apprentissage des langues vivantes. Les logiciels usuellement exploités – Clarisketch, Powtoon, Bookcreator et Camstudio – sont autant de ressources précieuses et variées à découvrir que de leviers à explorer en termes de motivation et de plus-value de l'apprentissage auprès de jeunes élèves. Le projet démontre ainsi qu'il est possible d'enseigner la culture latine et de transmettre des fondements mythologiques, artistiques, culturels et même idiomatiques à des jeunes qui n'étudient pas forcément la langue latine *stricto sensu*.

ANNEXES

1) Document critérié distribué aux élèves :

EXPOSÉS SUR LES DIVINITÉS OLYMPIENNES


9^e LCL

Burger Cecilia
CO. Sécheron

Nom(s) :

Prénom (s) :

Classe :



Nous allons réaliser un projet d'approfondissement et de révision sur les dieux de l'Olympe en cours de langue et culture latines. Pour ce faire, il faudra former cinq groupes de 4 élèves et un groupe de 5 élèves. Ensuite, chaque groupe devra choisir un-e divinité de l'Olympe sur laquelle travailler (ex. : Jupiter, Minerve, Neptune, etc.).

Indique tous les membres de ton groupe (y compris toi-même) :

Indique la divinité sur laquelle ton groupe a choisi de travailler :

Le projet sera relativement court, mais il impliquera le travail de tous les membres du groupe. Voici une liste d'éléments que devront contenir votre projet :

- La description complète de votre divinité : attributs (objets, animaux, fruits, arbres), domaine de pouvoir (le Royaume des Enfers, le Royaume de la Mer, le monde forgeron, le monde de l'amour, etc.), expressions françaises connues, liens de parenté.
- Une histoire mythologique où votre divinité joue un rôle important (ex : le mythe d'Arachné pour Minerve¹) : raconter l'histoire dans le détail et de manière vivante. Pour ce faire, vous aurez à faire des recherches en ligne.
- Des œuvres d'art qui représentent la divinité choisie : des vases, des mosaïques, des fresques, des sculptures, des peintures, des photographies d'adaptations

¹ Attention, le groupe qui étudiera Minerve ne pourra pas reprendre ce mythe.

1

cinématographiques ou théâtrales. Vous aurez à analyser ces œuvres d'art, c'est-à-dire les décrire et expliquer pourquoi et comment il est possible d'identifier votre divinité.

- Élaborer un Powerpoint/Google Slide qui ne contiendra que les œuvres artistiques retenues avec les références de chacune d'elles : titres, auteurs, dates (ou période), lieux et les références des sites internet. Attention, vous ne devez pas écrire votre analyse sur le Powerpoint/Google Slide.
- Enregistrement audio sur le téléphone ou via le logiciel « Audacity » qui contiendra : la présentation de la divinité (point n°1), la narration du mythe retenu (point n°2), l'analyse des œuvres d'art proposées (point n°3).

Pour l'instant en salle informatique : faites vos groupes, choisissez votre divinité, cherchez des informations pertinentes sur celle-ci en ligne pour trouver un mythe à raconter.

Vous pouvez déjà avancer dans votre travail en :

- prenant des notes sur la divinité retenue (point n°1)
- prenant des notes sur le mythe retenu (point n°2)
- sélectionnant des œuvres d'art intéressantes (point n°3)
- commençant à créer votre Powerpoint/Google Slide (point n°4)

Vous aurez comme devoirs pour la fois d'après de m'envoyer par mail le début de votre powerpoint (dont la slide d'introduction qui contiendra les prénoms des membres du groupe, la classe, la divinité choisie et les responsables des tâches attribuées) et les notes que vous aurez prises sur la divinité étudiée.

L'enregistrement audio ne se fera pas en classe, mais à la maison. Le but de ce projet est de vous faire découvrir les divinités de l'Olympe en regardant le powerpoint et l'extrait audio de chaque groupe dans l'idée de procéder à un apprentissage essentiellement oral.

Une note sera attribuée à chaque groupe pour le travail fourni. De plus, un quiz évaluatif vous sera soumis pour évaluer vos connaissances sur le travail que tous les groupes ont fourni.

2) Screenshots de productions d'élèves :

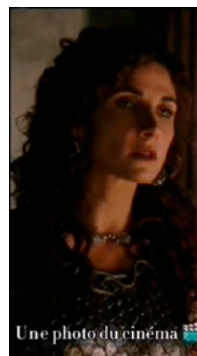
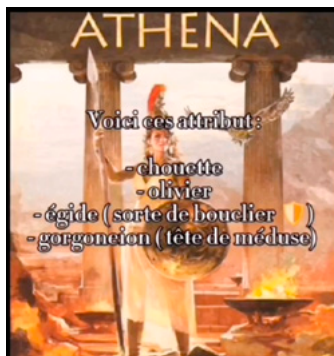
2a) Jupiter / Zeus

Capture d'écran d'un exemple où l'élève a visiblement copié-collé le résultat d'un résumé fourni par l'IA et lu mot à mot le même texte dans la partie orale de la vidéo.



2b) Minerve / Athéna

Trois captures d'écran d'une même présentation sur la déesse Minerve / Athéna. Les élèves ont montré une large palette de représentations de celle-ci. On retrouve ci-contre une illustration générée par IA, la photo de l'actrice Melina Kanakaredes dans le rôle d'Athéna dans le film Percy Jackson, ainsi qu'une mosaïque romaine de Tusculum exposée au Musée du Vatican.



2c) Neptune / Poséidon

Deux captures d'écran d'un exposé réussi, tant au niveau esthétique qu'au niveau illustratif avec un nombre impressionnant d'illustration de différentes natures iconographiques. Le fond est lui aussi bon, avec cet exemple d'anecdote mythologique expliquée avec les mots des élèves.



Poséidon à deux doigts d'être le protecteur des athéniens :

Selon la légende, Athènes serait née de l'esprit de Zeus lui-même. Deux dieux, Athéna et Poséidon, se disputèrent pour devenir le protecteur de la ville.

Pour trancher, un concours fut organisé. Chacun devait offrir un cadeau aux athéniens, qui ensuite éliraient leur dieu préféré.

Poséidon frappa un rocher avec son trident, faisant jaillir une source d'eau salée. En revanche, Athéna créa l'olivier, symbole de paix.

Les hommes votèrent pour Poséidon, mais les femmes, plus nombreuses, préférèrent Athéna, qui devint ainsi la protectrice d'Athènes.

BIBLIOGRAPHIE

Alvarez, J.-B., Blanc, S., Miéville, M., & Simon, N. (2024). Monstrum. Genève: Moyen d'enseignement genevois de Langue et Culture Latines (9^e année).

Astolfi, J.-P. (2008). La saveur des savoirs: Disciplines et plaisir d'apprendre. Paris: ESF.

Bakhouche, B., & Duthoit, E. (2013). Méthodes d'apprentissage du latin à l'université: Entre tradition et innovation. Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur, 29(1). <https://journals.openedition.org/ripes/702>

Bonvin, G. (2013). Dispositif hybride et approche d'apprentissage: Analyse de la relation entre un cours à dispositif hybride et l'approche d'apprentissage dans l'enseignement supérieur. Éducation et formation.

Floris, F., & Renandya, W. (2019). Unlocking the potential of SAMR. Issue, 120, 55-58.

Guichon, N. (2012). Les usages des TIC par les lycéens – Déconnexion entre usages personnels et usages scolaires. Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation, 19, 1-18.

Heimberg, C. (2022). Grammaire de l'histoire et contenus épistémologiques de son enseignement-apprentissage. In M. Brossard, J. Fijalkow, S. Ragano & L. Pasa (Eds.), Vygotski et les recherches en éducation et en didactiques (pp. 199-216). Bordeaux: Presses Universitaires de Bordeaux.

Le Deuff, O. (2009, septembre 12). Les naïfs du numérique. Le Guide des Égarés. <http://www.guidedesegares.info/2009/09/12/les-naifs-du-numerique/>

Létoublon, F. (2019, juillet 23). Antiquité: Entre culture orale et culture écrite, des frontières mouvantes. The Conversation. <https://theconversation.com/antiquite-entre-culture-orale-et-culture-ecrite-des-frontieres-mouvantes-119450>

Pasquier, É. (2009). Inciter les futurs enseignants à intégrer les technologies dans leur pratique pédagogique: L'expérience de Genève, 1-16. https://edunum.unige.ch/articles/eric-pasquier_pedagogie-MITIC.pdf

Rion, V. (2014). Les TICE (technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement) et l'apprentissage collaboratif: Élaborer un commentaire littéraire avec Google Drive (anciennement Google documents). forumlecture.ch, 2, 1-17.

Sanchi, L.-A. (2016, janvier 6). Tribune: À quoi sert le latin? La réponse des humanistes. Libération. https://www.liberation.fr/debats/2016/01/06/a-quoi-sert-le-latin-la-reponse-des-humanistes_1424707/

Schweitzer, P. (2013). Enseigner les langues vivantes étrangères à l'ère du numérique. Babylonia, 3, 10-15.

Sheridan Moss, J. (2013). Computer-assisted learning in second-year Latin. Teaching Classical Languages, 5(1), 86-105.