

Fiche activité détaillée

<u>Titre de la séquence</u> :	- Reconnaître les principaux monuments de l'Urbs au I ^{er} siècle par le biais d'un jeu sérieux.
<u>Durée moyenne</u> :	- 1 ou 2 séances en salle informatique puis en salle de classe.
<u>Auteur / courriel</u> :	- R.Bondiguel, Coll. G. de Maupassant St Martin de Fontenay (14520) / bondiguel.rodolphe@gmail.com
<u>Outil(s) utilisé(s) / Liens éventuels</u> :	- Open office Writer et le jeu sérieux « Construis ta cité romaine » disponible sur la curiosphère (site de France 5).
<u>Capacité(s) travaillée(s)</u> :	- Ouvrir un fichier Open Office, l'enregistrer et l'imprimer. Il est également possible d'envoyer ce fichier à l'enseignant via le Webmail.
<u>Plus value des TICE</u> :	- Le jeu sérieux rend l'activité ludique et permet aux élèves de travailler autrement. Cela permet un regain de motivation. Il est arrivé à des élèves lors du test de cette séance de refaire une, ou plusieurs, cité romaine chez eux ou au CDI. Il est rare de voir les élèves refaire chez eux une activité faite en classe ! Il y a également du plaisir à faire le cours. Ce qui n'est pas le cas toujours non plus. De plus, le jeu permet aux élèves de modifier leur cité romaine jusqu'à ce qu'elle soit correctement construite. Les élèves doivent en effet valider leur cité lorsqu'ils la jugent terminée. Le jeu leur dit alors ce qui est bien et ce qu'il faut modifier. Ainsi, les différents monuments et leur fonction sont vus plusieurs fois durant l'heure. Cela aide probablement à ancrer les connaissances plus solidement.
<u>Insertion dans le programme</u> :	- Programme de 6 ^e d'histoire / chapitre sur l'Empire romain
<u>Insertion dans la séquence</u> :	- Thème de l'Urbs, capitale de l'empire.
<u>Maitrise des outils</u> : 1 – 2 – 3	- Construire une cité romaine grâce à un jeu de simulation - Compléter directement une fiche d'activité au préalable téléchargée sur le Se3 puis l'imprimer une fois complétée. La tâche à effectuer est très simple !

<u>Pré-requis techniques (élève) :</u>	<p>- Il n'est pas nécessaire que les élèves maîtrisent le logiciel Impress mais cela pourrait permettre de gagner du temps. Il en est de même pour la gestion des fichiers dans le Se3 du collègue. Le lien vers le jeu sérieux peut être inclus à la fiche d'activité.</p>
<u>Description compétence(s) travaillé(s) :</u>	<p>- Cette séance en salle informatique fait suite à deux premières séances sur l'Empereur et la paix romaine. En salle informatique, les élèves vont construire une cité romaine et compléter une fiche d'activité sur les différents monuments que l'on trouve à Rome (nom du monuments, fonction, utilisation par le pouvoir). Après validation de leur cité, les élèves ont un commentaire du jeu qui leur explique ce qu'il faut refaire (bâtiments absents ou mal placé par exemple). Lorsque tout est correct, le message le précise. Il est également possible de placer des personnages, mais en une heure, le temps ne le permet pas. Il est cependant possible de continuer à la maison pour le plaisir de terminer (ce qui n'arrive pas souvent). Un document sur la mise en scène du pouvoir peut être ajouté à l'activité. Une fois complétée, la fiche est imprimée en salle informatique puis corrigée lors du cours suivant. La correction fait office de trace écrite.</p> <p>En fin de séance, les élèves doivent être capable de reconnaître les bâtiments et monuments de l'Urbs, les nommer et préciser leur fonction et leur utilisation par le pouvoir impérial.</p>
<u>Démarche pédagogique (mode d'organisation + stratégie mis en œuvre) :</u> Déroutement/ étapes/activité des élèves, de l'enseignant. Production des élèves / évaluation :	<p>- Séance 1 : Les élèves vont en salle informatique. Dans un premier temps, ils récupèrent sur le SE3 leur fiche d'activité. S'y trouvent un tableau à colonnes avec des images des monuments et bâtiments significatifs de l'Urbs ainsi qu'un ou des textes sur la mise en scène du pouvoir. Le site sur lequel se rendre est sur la fiche d'activité. Les élèves construisent ainsi leur cité romaine, validant lorsqu'ils pensent qu'elle est terminée. Les bâtiments et monuments du jeu étant accompagné de textes descriptifs, les élèves remplissent le tableau au fur et à mesure. Pour les plus rapides, il est possible également de placer des personnages dans la cité ou d'envoyer leur travail à l'enseignant par le Webmail. Durant l'heure, l'enseignant se déplace de groupe en groupe. Cinq minutes avant la fin de l'heure, chaque groupe imprime son travail. S'il n'est pas fini, il sera complété de façon manuscrite à la maison ou au CDI.</p> <p>- Séance 2 : De retour en classe, l'activité est corrigée. La correction du tableau sert de trace écrite. La correction ne nécessite une heure entière permettant ainsi de débiter le quatrième thème de ce chapitre, la romanisation.</p> <p>- La fiche d'activité est corrigée et la correction est la trace écrite. A noter qu'il est possible d'imprimer la cité construite.</p>

