

I. Titre : travail d'écriture, de réécriture, de mise en page et d'illustration mené à partir de l'étude de l'*Odysée*.

II. Niveau : sixième.

(Travail toutefois aisément transposable à tout niveau et à partir de toute étude d'œuvre.)

III. Durée de l'activité : 5 ou 6 heures, dont deux séances de deux heures consécutives consacrées à du travail en atelier.

IV. Objectifs :

- Raconter; enrichir, infléchir, modifier un récit.
- Dialoguer, débattre, concéder, pour aboutir à une visée convergente et pour enrichir une production écrite.
- Réfléchir à la relation texte/image, produire des illustrations originales (ou à défaut chercher des illustrations existantes)
- Savoir mettre en page un texte : travail sur la mise en paragraphes et sur la ponctuation.
- Utiliser les TICE : savoir scanner, recadrer et insérer une image dans une zone de texte ; savoir rechercher des images via Internet ; utiliser le traitement de texte ; savoir classer et regrouper ses documents.

V. Compétences déjà travaillées :

- Savoir ce qu'est un texte narratif .
- Savoir analyser une image fixe ; savoir interroger la relation texte/image.
- Savoir faire des paragraphes de façon pertinente, savoir ponctuer un texte, être sensible à l'aspect visuel d'un texte.
- Avoir déjà été sensibilisé à l'utilisation des TICE.

VI. Conditions matérielles :

- Matériel informatique (scanners, imprimantes, ordinateurs) de l'établissement et, si possible, des élèves (clés USB plus qu'utiles pour transférer des documents textes ou images éventuellement déjà préparés chez eux).
- Nécessité d'une salle comportant plusieurs ordinateurs (idéalement une dizaine) et de plusieurs adultes assez à l'aise avec les TICE pour encadrer et guider les élèves dans leurs différentes tâches et manipulations.

VII. Description :

A. Ce qui a été fait en amont de la première séance :

1) Pour clore l'unité pédagogique bâtie autour de *l'Odysée*, les élèves ont eu à faire en classe une rédaction à partir du sujet suivant :

Sujet : Après avoir quitté la Phéacie mais avant d'arriver à Ithaque, Ulysse fait une escale sur une île inconnue et y vit une aventure que Homère a oublié de raconter. Imagine et raconte cette aventure.

Consignes :

- 1) Ton récit sera écrit à la troisième personne.
- 2) Ton récit devra contenir plusieurs passages de dialogue correctement mis en page et accompagnés d'informations précises renseignant sur leur situation d'énonciation.
- 3) Varie les verbes introducteurs.
- 4) Intègre dans ton récit une comparaison qui te permettra de dramatiser ton récit en faisant bien imaginer le danger affronté par Ulysse.
- 5) Glisse à bon escient ton mot maltraité dans ton texte et souligne-le moi de deux traits.
- 6) Soigne bien sùr expression et présentation. Pense notamment à sauter des lignes.

Dans le cadre de cette séquence, les élèves avaient été amenés :

- à étudier la structure générale de l'*Odyssee* et les différents systèmes énonciatifs qui s'y combinent ;
- à étudier divers extraits du récit ;
- à faire des recherches qui ont donné lieu à des exposés ;
- à réviser l'emploi des temps en fonction des systèmes d'énonciation ;
- à étudier comment insérer du discours direct dans le récit, à rechercher et manipuler différents verbes de parole ;
- à repérer dans le texte des comparaisons, à en étudier les fonctions et à en imaginer ;
- à choisir un mot parmi divers qui sont rares ou tombés en désuétude (en liaison avec la proposition du magazine *Virgule* et de la Société Protectrice des Mots d'adopter un mot maltraité) ;
- à produire des textes brefs en classe de manière formative.

2) Les rédactions ont été ensuite rendues corrigées et très abondamment accompagnées de conseils précis de manière à permettre à chaque élève de réécrire son texte à l'améliorant.

3) Toutes les nouvelles moutures des récits ont été ramassées, corrigées et évaluées.

B. Séance 1 (séance de 2 heures consécutives):

- Restitution des deuxièmes moutures des récits aux élèves.
- A partir de ce qui a été observé dans lesdites moutures et des possibilités de convergence et d'interactions qu'elles offrent, à partir aussi de ce que l'on sait des élèves (leurs affinités ou inimitiés, leurs niveaux respectifs...), constitution d'équipes de deux ou trois élèves.
- Définition du nouveau projet d'écriture :
 - ⇒ chaque groupe ne doit produire au final qu'un seul texte ;
 - ⇒ aux membres de chaque groupe de dialoguer, de débattre, pour décider de ce qui sera gardé des différentes moutures et de ce que sera le texte final ;
 - ⇒ élaboration du texte final ;
 - ⇒ auto-distribution des rôles : chaque membre d'un groupe, selon qu'il comporte deux ou trois élèves, a la responsabilité d'une moitié ou d'un tiers du texte final. Cette responsabilité se traduit ainsi : l'élève doit assurer le traitement de texte du morceau qui lui a échu et doit produire une illustration en rapport avec ce morceau.
 - ⇒ Travail en salle informatique pour aboutir à la production d'un document collectif composé du texte final entièrement tapé, correctement mis en paragraphes, bien ponctué et illustré de deux ou trois dessins.
- Début du travail par groupes.
- Fin de séance : il est donné une semaine aux élèves pour s'avancer le plus possible dans leur travail. Il faudrait idéalement pour la séance suivante que le texte final ait été élaboré, que les rôles aient été distribués, que chacun ait réalisé sa partie de traitement de texte et son illustration, que textes tapés et/ou dessins soient apportés sur une clé USB.

C. Séance 2 (séance de 2 heures consécutives) : cette séance a lieu en salle informatique.

On scanne les dessins qui n'ont pu l'être entre temps ; on les recadre éventuellement après réflexion sur ce que raconte le texte ; on vérifie que les textes tapés sont corrects ; on regroupe sur le même ordinateur grâce aux clés USB tous les morceaux de textes et toutes les illustrations qui doivent aboutir à la composition d'un même document final et on les range dans un même dossier ; à partir des différents éléments regroupés, chaque équipe travaille alors à la mise en forme de son document final. On montre à cette occasion aux élèves qui l'ignorent comment l'on crée des zones de texte, comment on les place et on les redimensionne sur la page, comment on y insère des textes ou des images.

Idéalement, il faudrait une équipe par ordinateur. Toutefois, si le parc informatique ne le permet pas, la séance est tout à fait gérable avec deux, voire trois équipes (avec des élèves à l'aise) par poste.

Quant aux adultes, ils naviguent bien sûr de groupe en groupe pour guider et conseiller.

D. Séance 2 bis (séance d'1 heure) : si la séance 2 a été trop courte pour tout finaliser, une heure supplémentaire de travail en atelier est à prévoir.

E. Séance 3 (séance d'1 heure) : les différents documents ont été imprimés. On se les montre, on se les lit, on en discute, on les commente. Séance, on l'aura compris, d'expression orale et... de plaisir !

VIII. Evaluation :

Le travail mené par les élèves dans le cadre qui vient d'être décrit et détaillé permet de les évaluer par rapport à tous les items, domaines et compétences suivantes du LPC :

Compétence 1 - La maîtrise de la langue française

Domaine : LIRE

Adapter son mode de lecture à la nature du texte proposé et à l'objectif poursuivi

Repérer les informations à partir des éléments explicites et implicites nécessaires

Utiliser raisonnement, connaissances et outils appropriés pour mieux lire.

Dégager, par écrit ou oralement, l'essentiel d'un texte lu.

Manifester, par des moyens divers, sa compréhension de textes variés

Domaine : ECRIRE

Reproduire un document sans erreur et avec une présentation adaptée.

Ecrire lisiblement et correctement un texte, sous la dictée ou spontanément.

Rédiger un texte bref, cohérent et ponctué, à partir d'une question ou de consignes

Utiliser raisonnement, connaissances et outils variés pour améliorer son texte.

Domaine : DIRE

Formuler clairement un propos simple

Développer de façon suivie un propos en public sur un sujet déterminé

Adapter sa prise de parole à la situation de communication.

Participer à un débat, à un échange verbal.

Compétence 3 - Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Domaine : pratiquer une démarche scientifique et technologique, résoudre un problème

Capacité à raisonner, argumenter, démontrer

Compétence 4 - La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication (B2i)

DOMAINE 1 – S'APPROPRIER UN ENVIRONNEMENT INFORMATIQUE DE TRAVAIL

Utiliser, gérer des espaces de stockage à disposition.

Utiliser les périphériques à disposition.

Utiliser les logiciels et les services à disposition.

DOMAINE 3 - CREER, PRODUIRE, TRAITER, EXPLOITER DES DONNEES

Saisir et mettre en page un texte.

Traiter une image, un son ou une vidéo.

Organiser la composition du document, le présenter en fonction de sa destination.

DOMAINE 4 - S'INFORMER, SE DOCUMENTER

Consulter des bases de données documentaires en mode simple (plein texte).

Identifier, trier et évaluer des ressources.

Chercher et sélectionner l'information demandée.

Compétence 5 - La culture humaniste

Domaine : AVOIR DES CONNAISSANCES ET DES REPERES

Relevant de la culture littéraire : œuvres littéraires du patrimoine.

Relevant de la culture artistique : œuvres picturales, musicales, scéniques, architecturales ou cinématographiques du patrimoine.

Domaine : SITUER DANS LE TEMPS, L'ESPACE, LES CIVILISATIONS

Identifier la diversité des civilisations, des langues, des sociétés, des religions.

Etablir des liens entre les œuvres (littéraires, artistiques) pour mieux les comprendre.

Domaine : LIRE ET PRATIQUER DIFFERENTS LANGAGES

Lire et employer différents langages : Textes – Graphiques – Cartes – Images – Musique.

Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée littéraire.

Connaître et pratiquer diverses formes d'expression à visée artistique.

Domaine : FAIRE PREUVE DE SENSIBILITE, D'ESPRIT CRITIQUE, DE CURIOSITE

Etre sensible aux enjeux esthétiques et humains d'un texte littéraire.

Etre sensible aux enjeux esthétiques et humains d'une œuvre artistique.

Compétence 7 - L'autonomie et l'initiative

Domaine : ETRE CAPABLE DE MOBILISER SES RESSOURCES INTELLECTUELLES ET PHYSIQUES DANS DIVERSES SITUATIONS

Etre autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles.

Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées.

Domaine : FAIRE PREUVE D'INITIATIVE

S'engager dans un projet individuel.

S'intégrer et coopérer dans un projet collectif.

Manifester curiosité, créativité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'établissement.

Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions.

Remarques importantes :

1) L'évaluation effectuée sur les rédactions individuelles faites en classe puis à la maison a donné lieu, dans les deux cas, à une notation. En revanche, pour le travail qui vient d'être détaillé, l'évaluation par compétences ne s'est pas traduite par une note.

2) Ce sont 38 items au moins du LPC que l'activité proposée permettent d'évaluer et que la grille ci-dessus recense. Les renseigner chacun pour chaque élève serait chronophage et difficilement réalisable, d'où l'importance de recourir à un outil qui simplifie l'évaluation tout en mettant le professeur en mesure d'avoir une vision claire de ce que ces 38 items recouvrent.

Les critères de la grille de suivi proposés pour les travaux d'écriture le permettent.

Critères d'évaluation récurrents pour tous les travaux d'expression écrite	
Maîtrise de la langue française	
⇒ Compréhension du sujet, respect des consignes	X
⇒ Maîtrise suffisante des codes et outils de la langue	X
⇒ Utilisation fine des codes et outils de la langue	X
⇒ Eléments distinctifs de la copie	X

Capacités dont l'évaluation dépend de la nature de l'activité d'écriture proposée	
Principaux éléments de mathématiques ; culture scientifique et technologique	
Capacité à raisonner, argumenter, démontrer	X
Culture humaniste	
Manifestation d'une culture, d'une sensibilité artistique et culturelle	X
Capacité à lire et pratiquer différents langages	X
Mobilisation pertinente de connaissances littéraires, artistiques et culturelles	X
Sensibilité, curiosité, distance critique	X
Maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication	
Appropriation d'un environnement informatique	X
Adoption d'une attitude responsable	
Production, traitement, exploitation des données	X
Capacité à chercher, consulter, trier des données	X
Utilisation de l'informatique pour communiquer, échanger	
Autonomie et initiative	
⇒ Autonomie dans son travail.	X
⇒ Capacité à identifier ses points forts et ses points faibles.	X
⇒ Capacité à s'investir dans un projet	X
⇒ Capacité à coopérer	X
⇒ Capacité à prendre des initiatives	X

Les critères concernés par l'activité d'écriture proposée, cochés ci-dessus en bleu, sont au nombre de 17 et non plus de 38.

De plus, sur ces 17 critères, il en est 4 sur fond orangé qui permettent de prendre en considération ce qui excède le palier 3 du LPC sur les compétences 1 et 5.

Enfin, deux autres éléments peuvent contribuer à rendre l'évaluation de l'activité plus légère :

- Si un élève maîtrise tout un domaine, il est possible, en renseignant positivement ce domaine, de s'épargner de le faire pour chacun des items qui le constituent.
- Ce n'est pas parce que l'activité permettrait d'évaluer tous ces domaines et items que l'on a forcément à les évaluer tous. On peut décider de ne retenir que ceux qui semblent les plus opportuns en fonction de ce que l'on a fait avec les élèves.