



RUBRIQUE

Les cités de légende

DOMAINES D'ACTIVITÉS

Culture et TUIC

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES *

Objectifs * : en privilégiant le recours aux TUIC, les élèves seront amenés à étudier des cités et lieux légendaires comme l'Atlantide, Avalon (avec la légende du roi Arthur) et les cités d'or, en Amérique du Nord.

Compétence 1 – La maîtrise de la langue française** : effectuer [...] des recherches dans des ouvrages documentaires [...] ; [...] répondre à une question par une phrase [...] ; rédiger un texte [...].

Compétence 4 – La maîtrise des TUIC – B2i niveau école** : lire [et exploiter] un document numérique ; chercher des informations par voie électronique.

Compétence 5 – La culture humaniste** : avoir des repères [en histoire et en géographie].

Compétence 7 – L'autonomie et l'initiative** : s'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome : respecter des consignes simples [...] ; [...] commencer à savoir s'évaluer [...] ; soutenir une écoute prolongée [...].

* Voir l'articulation avec les programmes 2008 de l'école primaire à l'annexe 1 (Bulletin officiel hors-série n° 3 du 19-6-2008).

** Extraits du livret personnel de compétences (socle commun), palier 2 CM2 (Bulletin officiel n° 27 du 8-7-2010).

MOTS CLÉS

Mot-clé 1 : sciences sociales

Mot-clé 2 : croyance

Mots-clés 3 : mythologie, Atlantide, Poséidon, Avalon, Arthur, Merlin, cités d'or

SÉQUENCE D'APPRENTISSAGE OU ACTIVITÉ

nombre
de séances
2

durée de
l'activité
1 h 30

Séance 1 : exploitation du cédérom Mobiclic n° 154 (exercices n° 1 à 3 de la fiche interactive élève associée ; durée : 1 heure)

Séance 2 : rédaction (exercice n° 4 de la fiche interactive élève associée ; séance pouvant servir d'évaluation des capacités de rédaction et de compréhension documentaire ; durée : 30 minutes)

Dans le cadre d'une progression de cycle, et en fonction des choix pédagogiques des enseignants, cette séquence peut s'adresser à l'ensemble des élèves du cycle 3.



CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

ce qu'il faut retenir de la notion principale visée (niveau de formulation pour les élèves pouvant servir à une trame de leçon type)

Les mythes et légendes font partie d'un patrimoine culturel commun. De ce fait, ils ont toute leur place dans les apprentissages. Ils sont généralement exploités en littérature à l'école élémentaire. L'approche documentaire proposée dans cette séquence prend le parti d'amener les élèves à effectuer une recherche qui leur apportera des éléments de culture générale facilitant leur accès à la culture littéraire.

Les mythes évoqués dans ce cédérom présentent de nombreuses variantes en littérature. Les éléments ci-après renvoient aux contenus sélectionnés par l'équipe pédagogique du cédérom Mobiclic n° 154.

L'Atlantide : l'Atlantide est une île mythique, presque aussi grande que le Japon, qui aurait existé vers 9500 avant Jésus-Christ. Son histoire a été racontée pour la première fois par un philosophe grec, Platon. Selon lui, cette île, habitée par une puissante civilisation, était dédiée à Poséidon, le dieu des mers dans la mythologie grecque. Le nom « Atlantide » viendrait d'Atlas, l'un des nombreux fils de Poséidon. Ses habitants étaient les Atlantes. La légende nous dit encore que l'Atlantide a connu un gigantesque tremblement de terre et de terribles inondations : Zeus, le maître des dieux, a voulu punir les Atlantes parce qu'ils étaient trop orgueilleux. En un jour et une nuit, l'île aurait été engloutie par la mer. Personne n'a jamais pu prouver l'existence de cette île, dont l'emplacement pourrait se situer dans l'océan Atlantique, dans la mer Méditerranée ou même dans l'océan Pacifique.

Avalon : l'île d'Avalon est liée à l'histoire du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde. Le roi Arthur est le héros d'une histoire écrite au XIIe siècle, probablement inspirée d'un seigneur de Grande-Bretagne qui a réellement existé. Dans la légende, Arthur est un grand roi qui vit au Ve siècle en Grande-Bretagne et protège son pays des envahisseurs saxons. Son épouse se prénomme Guenièvre. Mortellement blessé dans une bataille, le roi Arthur est alors emmené à Avalon, une île où les héros sont conduits après leur mort. Avalon est aussi appelée « île des Pommiers » ou « île Fortunée », car les fruits et les légumes y poussent en grande quantité. Sur cette île règne une fée nommée Morgane. Elle possède de grands pouvoirs magiques, comme celui de guérir toutes les maladies ou encore celui de changer de forme. Un autre magicien très célèbre est aussi originaire d'Avalon : Merlin l'Enchanteur. C'est lui qui aidera Arthur à devenir roi et lui prodiguera des conseils tout au long de sa vie. Toujours selon la légende, Arthur devient roi grâce à « Excalibur », une épée fabriquée sur l'île d'Avalon, qu'il a extraite d'un rocher. Il est le seul à avoir réussi cet exploit, les nombreux autres chevaliers qui s'y sont essayés ayant échoué dans cette tentative. Une variante de la légende imagine la fée Viviane, aussi appelée « la Dame du Lac », remettant Excalibur à Arthur alors que celui-ci vient juste d'être couronné roi.



CONTENUS D'APPRENTISSAGE :

ce qu'il faut retenir de la notion principale visée en histoire (niveau de formulation pour les élèves pouvant servir à une trame de leçon type)

Les cités d'or : selon cette légende, qui date du XIIe siècle, des personnes originaires d'Espagne ou du Portugal fuient leur pays pour échapper à une invasion. Ils prennent la mer pour se réfugier sur une nouvelle terre située très à l'ouest, où ils fondent sept cités qui deviendront très riches et créent un pays idyllique, sans pauvreté ni injustice. À l'époque des grandes expéditions du XVIe siècle, des conquérants ont essayé de localiser ces cités en Amérique du Nord, sans succès. La légende pourrait trouver son origine dans la paille mélangée à l'argile qui recouvrait les toits des maisons indiennes, dont le scintillement au soleil faisait penser à de l'or.

Documents annexes

Annexe 1 : articulation avec les programmes 2008 de l'école primaire

Annexe 2 : fiche interactive Mobiclic n° 154 corrigée (et version « papier » élève vierge)



SÉANCE 1 SUR 2 : EXPLOITATION DU CÉDÉROM MOBICLIC N° 154

Cette séance sur support multimédia à l'aide d'une fiche d'exercices interactive va permettre aux élèves d'effectuer des recherches sur un cédérom pour découvrir des lieux et villes de légende du monde (l'Atlantide, Avalon – avec la légende du roi Arthur – et les cités d'or, en Amérique du Nord).

Supports d'apprentissage :

Cédérom Mobiclic n° 154 (juillet-août 2013), rubrique « Culture – Voyage au cœur des cités mythiques », et fiche* interactive élève associée (exercices n° 1 à 3**).

Quatre exercices sont proposés :

Exercice n° 1 : Le « vrai-faux » de l'Atlantide

Exercice n° 2 : Les principaux acteurs de la légende d'Avalon

Exercice n° 3 : Chasse à l'intrus dans les cités d'or

Exercice n° 4 : Mon point de vue sur une cité mythique

Durée de mise en œuvre : 1 heure

Compter 25 minutes par ordinateur pour visionner le cédérom, 20 minutes pour compléter la fiche interactive, puis 15 minutes de regroupement collectif pour la mise en commun et la correction des exercices.

Dispositif :

Les élèves pourront utiliser la fiche dans le cadre d'un atelier autonome, en fond de classe, sur un ordinateur (seuls, à deux ou à trois). Une utilisation en salle informatique par demi-classe ou classe entière est aussi envisageable. Ils utiliseront conjointement la fiche interactive et le cédérom.

L'élève peut interrompre un travail en cours sur la fiche interactive et le reprendre à tout moment sans perte d'informations. La fiche interactive est également réinitialisable à volonté.

Modalités d'apprentissage :

L'élève est en situation de recherche autonome. Pendant le temps d'utilisation de la fiche interactive, l'enseignant n'accompagne l'élève que pour lui éviter de rester bloqué, l'interactivité de la fiche permettant une grande autonomie de travail. Chaque élève a la possibilité d'imprimer sa fiche. L'enseignant proposera ensuite une correction collective.

Une trace écrite finale consignera les éléments mis en évidence dans le questionnaire, en s'appuyant sur la rubrique « Contenus d'apprentissage : ce qu'il faut retenir de la notion principale visée ».

L'annexe 1 ci-après donne une version corrigée de la fiche (une version « papier » vierge pour les élèves est aussi disponible).

* Ces fiches sont téléchargeables à la rubrique « **Fiches pédagogiques** » du site milan-ecoles.com. Le cédérom précise l'« utilisation de Mobiclic en classe » (onglet « Espace parents profs »). Il est souhaitable que le support multimédia Mobiclic soit utilisé régulièrement par les élèves, avant et après la séance proprement dite. Rappel : le cédérom peut être facilement copié sur le disque dur de l'ordinateur (consulter l'onglet « Espace parents profs » du cédérom).

** L'exercice n° 4 sera effectué à la séance 2.



SÉANCE 2 SUR 2 : RÉDACTION

Cette séance de rédaction documentaire et informative sera réalisée à l'aide de l'outil informatique sur la fiche interactive utilisée à la séance 1.

L'élève est amené à répondre à deux questions :

- 1) Choisis ta légende préférée parmi les trois évoquées dans le cédérom et rédige un petit texte pour la décrire (trois ou quatre phrases au maximum).
- 2) Explique ton choix en une phrase.

Trois options pédagogiques sont possibles :

- Cas n° 1 : rédaction avec aide à l'écriture (accès au cédérom et au correcteur orthographique de l'outil informatique, par exemple).
- Cas n° 2 : rédaction tenant lieu d'évaluation des capacités de compréhension documentaire relatives aux contenus d'apprentissage visés (pas d'accès au cédérom).
- Cas n° 3 : évaluation de la capacité à rédiger une phrase ou un texte court.

Support d'apprentissage :

Cédérom Mobiclic n° 154 (juillet-août 2013), rubrique « Culture – Voyage au cœur des cités mythiques », et fiche interactive élève associée (exercice n° 4 : « Mon point de vue sur une cité mythique »).

Durée de mise en œuvre : 30 minutes

Dispositif :

Travail de lecture et production écrite individuelle (durée : 30 minutes).

Modalités d'apprentissage :

- Cas n° 1 : rédaction avec aide à l'écriture

L'élève a accès au contenu du cédérom pour produire son écrit. Il peut, au choix, écrire directement sur la fiche pédagogique interactive ou utiliser un logiciel de traitement de texte. Cette seconde option permet d'utiliser le correcteur orthographique ainsi que la fonction « copier-coller » pour le report sur la fiche interactive de la rédaction de l'élève, qui pourra également être imprimée par ce biais.

- Cas n° 2 : rédaction tenant lieu d'évaluation des capacités de compréhension documentaire

L'élève n'a pas accès au contenu du cédérom. L'appréciation de ses capacités de compréhension se basera sur les contenus précisés au chapitre « Contenus d'apprentissage : ce qu'il faut retenir de la notion principale visée ». Dans ce cas, la qualité orthographique n'est pas évaluée.

- Cas n° 3 : évaluation de la capacité à rédiger une phrase ou un texte court.

L'élève a accès au cédérom comme support d'information (sans le sous-titrage), mais il ne peut pas utiliser d'aide à l'écriture.



ANNEXE 1 : ARTICULATION AVEC LES PROGRAMMES 2008 DE L'ÉCOLE PRIMAIRE

BULLETIN OFFICIEL HORS-SÉRIE N° 3 DU 19-6-2008 (EXTRAITS SIMPLIFIÉS EN LIEN AVEC LES NOTIONS VISÉES)

FRANÇAIS

Rédaction

La rédaction de textes fait l'objet d'un apprentissage régulier et progressif : elle est une priorité du cycle des approfondissements. Les élèves apprennent [...] à décrire, [...] à justifier une réponse, [...] à résumer des récits, [...] en respectant des consignes de composition et de rédaction. Ils sont entraînés à rédiger, à corriger, et à améliorer leurs productions, en utilisant le vocabulaire acquis, leurs connaissances grammaticales et orthographiques ainsi que les outils mis à disposition (manuels, dictionnaires, répertoires, etc.).

Lecture

[...] Compréhension de textes informatifs et documentaires [qui] s'appuie sur le repérage des principaux éléments du texte (par exemple, le sujet d'un texte documentaire [...]), mais aussi sur son analyse précise. [...]

CULTURE HUMANISTE

[...] La culture humaniste ouvre l'esprit des élèves à la diversité et à l'évolution des civilisations, des sociétés, des territoires, des faits religieux et des arts ; elle leur permet d'acquérir des repères temporels, spatiaux, culturels et civiques. Avec la fréquentation des œuvres littéraires, elle contribue donc à la formation de la personne et du citoyen.

L'histoire et la géographie donnent des repères communs, temporels et spatiaux, pour commencer à comprendre l'unité et la complexité du monde. Elles développent chez les élèves curiosité, sens de l'observation et esprit critique. [...]

TUIC (B2i)

La culture numérique impose l'usage raisonné de l'informatique, du multimédia [...]. Le programme du cycle des approfondissements est organisé selon [...] les textes réglementaires définissant le B2i [...]. Les technologies de l'information et de la communication sont utilisées dans la plupart des situations d'enseignement.

* Les objectifs spécifiques de la séquence et les compétences du socle commun associées sont précisés à la page 1.



ANNEXE 2 : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC CORRIGÉE

CULTURE Fiche élève Lis chaque information et l'aide associée, puis clique sur la réponse.

"Mobiclic" n° 154 XX YY ... 16/07/2013

Exercice n° 1 : Le "vrai-faux" de l'Atlantide

- La légende de l'Atlantide a été racontée pour la première fois par un philosophe grec de l'Antiquité appelé Platon.

VRAI FAUX

Pff ! trop facile... Il suffit d'écouter pour répondre !
- L'Atlantide tire son nom du mot "Atlantique".

VRAI FAUX

Méfie-toi des apparences !
- L'Atlantide est dédiée à Zeus, le maître des dieux.

VRAI FAUX

Zeus a un frère, le dieu des mers. Il s'appelle...
- L'Atlantide a été engloutie à la suite d'un tremblement de terre.

VRAI FAUX

Pff ! encore plus facile... Il suffit de regarder pour répondre !

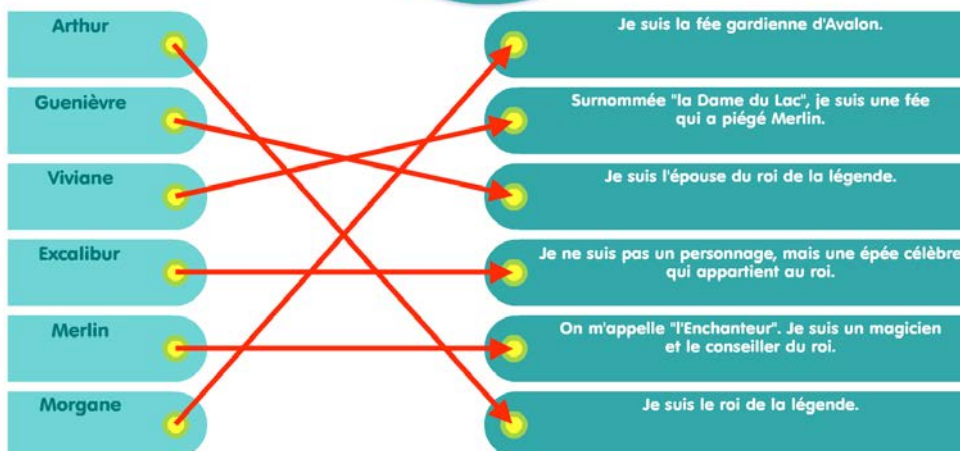


La légende de l'Atlantide est expliquée dans la première scène du cédérom. Une fois la case "Vrai" ou "Faux" cochée, un indice supplémentaire apparaîtra.

CULTURE Fiche élève Associe chaque personnage à sa définition.

"Mobiclic" n° 154 XX YY ... 16/07/2013

Exercice n° 2 : Les principaux acteurs de la légende d'Avalon



Lis les descriptions avant de chercher les réponses dans la deuxième scène du cédérom, consacrée à l'île d'Avalon.



ANNEXE 2 : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC CORRIGÉE (SUITE)

	CULTURE	Fiche élève	Pour chaque proposition, coche l'intrus.	
	"Mobiclic" n° 154	XX YY	...	16/07/2013

Exercice n° 3 : Chasse à l'intrus dans les cités d'or

Les ancêtres des habitants des cités d'or seraient originaires...

- D'Espagne.
- D'Amérique centrale.
- Du Portugal.

La légende des cités d'or date...

- De l'Antiquité.
- De l'époque des grandes expéditions maritimes (appelée les "Temps modernes").
- Du 12e siècle.

Les expéditions organisées pour trouver les cités d'or sont parties...

- D'Espagne.
- D'Amérique centrale.
- D'Amérique du Nord.

Explore la troisième scène du cédérom, consacrée aux cités d'or, pour obtenir des informations. Attention à la consigne : c'est l'intrus qu'il faut cocher !

	CULTURE	Fiche élève	Complète le tableau ci-dessous.	
	"Mobiclic" n° 154	XX YY	...	16/07/2013

Exercice n° 4 : Mon point de vue sur une cité mythique



<p>1) Choisis ta légende préférée parmi les trois évoquées dans le cédérom et rédige un petit texte pour la décrire.</p> <p>Le contenu devra être conforme aux éléments principaux évoqués dans le cédérom. L'exigence orthographique et syntaxique dépendra du choix de l'enseignant.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>2) Explique ton choix en une phrase.</p> <p>Ecris libre de l'élève. La phrase devra être orthographiquement et syntaxiquement correcte.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
---	---

N'hésite pas à chercher des éléments d'information en consultant les trois exercices précédents ou en agrandissant l'image.



ANNEXE 2BIS : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC VIDE (VERSION « PAPIER » ÉLÈVE)

CULTURE	Fiche élève	Lis chaque information et l'aide associée, puis clique sur la réponse.		
	"Mobiclic" n° 154	XX YY	...	16/07/2013

Exercice n° 1 : Le "vrai-faux" de l'Atlantide

La légende de l'Atlantide a été racontée pour la première fois par un philosophe grec de l'Antiquité appelé Platon.	<input type="radio"/> VRAI <input type="radio"/> FAUX	Écoute attentivement l'introduction du jeu proposé.
L'Atlantide tire son nom du mot "Atlantique".	<input type="radio"/> VRAI <input type="radio"/> FAUX	Cherche la réponse en cliquant sur l'une des zones clignotantes.
L'Atlantide est dédiée à Zeus, le maître des dieux.	<input type="radio"/> VRAI <input type="radio"/> FAUX	Cherche la réponse en cliquant sur l'une des zones clignotantes.
L'Atlantide a été engloutie à la suite d'un tremblement de terre.	<input type="radio"/> VRAI <input type="radio"/> FAUX	Attends la fin du jeu pour avoir la réponse.



La légende de l'Atlantide est expliquée dans la première scène du cédérom. Une fois la case "Vrai" ou "Faux" cochée, un indice supplémentaire apparaîtra.

CULTURE	Fiche élève	Associe chaque personnage à sa définition.		
	"Mobiclic" n° 154	XX YY	...	16/07/2013

Exercice n° 2 : Les principaux acteurs de la légende d'Avalon

Arthur	<input type="radio"/>	Je suis la fée gardienne d'Avalon.
Guenièvre	<input type="radio"/>	Surnommée "la Dame du Lac", je suis une fée qui a piégé Merlin.
Viviane	<input type="radio"/>	Je suis l'épouse du roi de la légende.
Excalibur	<input type="radio"/>	Je ne suis pas un personnage, mais une épée célèbre qui appartient au roi.
Merlin	<input type="radio"/>	On m'appelle "l'Enchanteur". Je suis un magicien et le conseiller du roi.
Morgane	<input type="radio"/>	Je suis le roi de la légende.



Lis les descriptions avant de chercher les réponses dans la deuxième scène du cédérom, consacrée à l'île d'Avalon.



ANNEXE 2BIS : FICHE INTERACTIVE MOBICLIC VIDE (VERSION « PAPIER » ÉLÈVE) (SUITE)

CULTURE	Fiche élève		Pour chaque proposition, coche l'intrus.	
	"Mobiclic" n° 154	XX YY	...	16/07/2013

Exercice n° 3 : Chasse à l'intrus dans les cités d'or

Les ancêtres des habitants des cités d'or seraient originaires...

- D'Espagne.
- D'Amérique centrale.
- Du Portugal.

La légende des cités d'or date...

- De l'Antiquité.
- De l'époque des grandes expéditions maritimes (appelée les "Temps modernes").
- Du 12e siècle.

Les expéditions organisées pour trouver les cités d'or sont parties...

- D'Espagne.
- D'Amérique centrale.
- D'Amérique du Nord.



Explore la troisième scène du cédérom, consacrée aux cités d'or, pour obtenir des informations. Attention à la consigne : c'est l'intrus qu'il faut cocher !

CULTURE	Fiche élève		Complète le tableau ci-dessous.	
	"Mobiclic" n° 154	XX YY	...	16/07/2013

Exercice n° 4 : Mon point de vue sur une cité mythique



1) Choisis ta légende préférée parmi les trois évoquées dans le cédérom et rédige un petit texte pour la décrire.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2) Explique ton choix en une phrase.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



N'hésite pas à chercher des éléments d'information en consultant les trois exercices précédents ou en agrandissant l'image.