



Z I N C - E C M
présente



MARE NOSTRUM

Un web cartoon accessible en ligne.

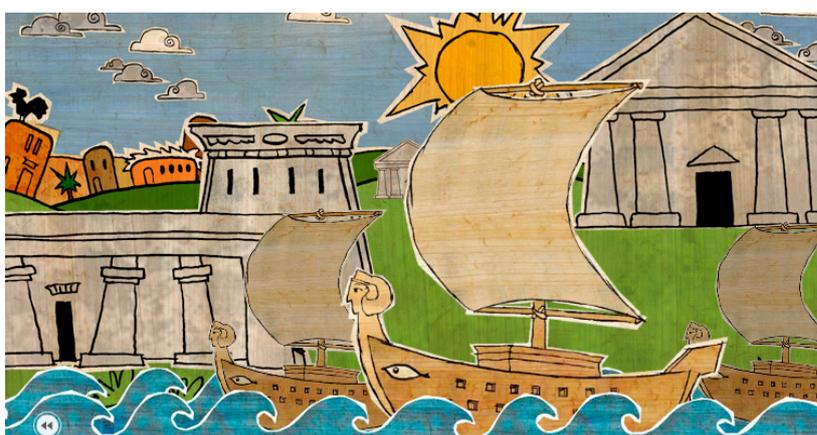
FICHE PEDAGOGIQUE - MARE NOSTRUM

LE WEB CARTON EN 10 QUESTIONS

Document réalisé dans le cadre des rencontres de l'Orme 2008 et de la Fête de la Science à Alexandrie

MARS 2008

Mare Nostrum, un web cartoon Franco-Egyptien



En quelques mots...

Mare Nostrum est un Web cartoon interactif et bilingue français et arabe, réalisé entre des enfants d'Arles et d'Alexandrie, âgés de 11 à 14 ans pendant l'année scolaire 2006-07. Animée et accompagnée de bout en bout par les enseignants et les animateurs, cette production artistique, technologique et expérimentale, a initié ces enfants à une réflexion sur le patrimoine archéologique de leur ville. L'élaboration du projet Mare Nostrum a permis de sensibiliser des élèves à leur patrimoine archéologique. Il a aussi concrétisé un échange culturel entre deux pays de la Méditerranée, entre deux villes, autour d'une même période : l'Antiquité.

Il peut s'inscrire dans des utilisations variées : à la maison, ou en classe (projet culturel, projet patrimonial, travaux croisés, ...), autour de 3 grands thèmes : les techniques en archéologie (notamment en archéologie sous-marine), la construction de l'histoire, ainsi que les enjeux et métiers du patrimoine.

Mare Nostrum est accessible gratuitement en ligne sur les sites des différents partenaires et il est également disponible en version CD-ROM.

<http://www.lafriche.org/marenostrum/>

« Mare Nostrum » en 10 questions

1 - Quel est le public visé par le Web cartoon ?

Conçu par des élèves de 6ème (11 ans), le Web cartoon est particulièrement adapté à des enfants du Cours Moyen à la 5ème.



Stéphane fait part de sa dernière découverte



2 - Quel est le matériel indispensable ?

Il n'y a pas de conditions techniques particulières à rassembler pour l'utilisation du web cartoon Mare Nostrum.

La technologie FLASH employée par ce web cartoon est aujourd'hui largement implantée dans la majorité des navigateurs internet. La version en ligne de Mare Nostrum est accessible au travers de logiciel comme Firefox, Internet Explorer, Safari, etc...

3 - Séance en groupe ou individuelle ?

L'idéal est d'organiser une séance dans une salle informatique où chaque élève dispose de son casque pour progresser dans l'histoire. Dans ce cas, l'autonomie des élèves est complète et il suffit ensuite d'organiser un compte-rendu autour du thème que désire développer l'enseignant.

Il est également possible de projeter le Web cartoon à une classe entière. Dans ce cas, l'enseignant pourra partir des questions du quiz pour développer son cours.

4 - Combien de temps faut-il pour exploiter Mare Nostrum ?

Le Web cartoon dure 12 minutes sans les quiz. Il faut donc compter 20 minutes pour faire le tour de l'histoire avec les quiz. Un accompagnement pas à pas est tout de même conseillé, en fonction de l'âge du public, afin d'éviter toute précipitations

5 - Comment naviguer dans le Web cartoon ?

Voilà le menu de navigation que l'on retrouve tout au long du web cartoon :



Grâce à une navigation par icônes, on peut à tout moment du parcours, accéder directement à une zone de questions ou à une scène du web cartoon. L'accès au bonus (dans la version DVD) et à la seconde langue est également possible via ce menu de navigation .

Ce menu est disposé en bas de la page, et n'apparaît qu'au survol de la souris.

6 - Quels sont les thèmes abordés ?

- L'archéologie sous-marine et ses techniques spécifiques
- La navigation et le commerce dans l'Antiquité
- Sensibilisation au patrimoine et à sa conservation
- La romanisation des deux rives de la Méditerranée.

7 - Où trouver les réponses aux quiz ?

Les réponses se trouvent dans le Web cartoon, en général dans le contenu sonore. C'est pourquoi l'usage du casque dans une séance en salle informatique est indispensable. Certaines questions font appel à la culture générale des élèves, en particulier celle où il faut replacer les différentes étapes du trajet sur une carte de la Méditerranée.

8 - Comment exploiter les ressources ?

En plus de pistes pour l'enseignant (biographie, liste d'outils pédagogiques associés,...) le dossier « projet » contient des images légendées exploitables en classe (photos de l'archéonaute, d'amphores, d'objet du musée, aquarelles de Golvin). Ces images peuvent s'insérer en amont (pour introduire le sujet) ou en aval du visionnage du Web cartoon. Dans ce cas, l'enseignant pourra, par exemple, organiser son propre quiz afin d'évaluer les connaissances acquises par l'utilisation de Mare Nostrum.



9 - Quel est l'intérêt pédagogique d'une séance avec Mare Nostrum ?

Les thèmes abordés dans le Web cartoon sont particulièrement complexes. Mare Nostrum permet une première approche ludique et validée scientifiquement par le Centre d'Etude Alexandrine et le Musée Départemental de l'Arles Antique. À ce titre, il permet de sensibiliser les élèves du département à l'existence à cette archéologie, spécifique mais tellement importante en méditerranée, qu'est l'archéologie sous-marine.

Mare Nostum permet aussi d'aborder des problèmes proches de celui du programme de 6ème (la construction et l'organisation de l'Empire, la romanisation).

Enfin, c'est un outil qui permet de construire une séance TICE autour de ces thèmes. On peut imaginer toutes sortes d'extensions à l'exploitation du Web cartoon : mettre les réponses au quiz dans un fichier Excel créé spécialement, compléter les connaissances par des recherches sur Internet,....

10 - Quels prolongements ?

La réalisation de ce projet en collaboration entre plusieurs écoles du pourtour méditerranéens représente une solide expérience pour d'éventuels projets qui viendront renforcer les dynamiques artistiques et culturelles entre les deux pays.

Certes, ce projet est très complet et a mobilisé de nombreux professionnels de la réalisation web. Nous pourrions toutefois, envisager de réitérer cela au travers d'un projet similaire, basé sur l'élaboration d'un contenu à la charge des écoles, avec la prise en charge technique de professionnels qualifiés.

Si la production DVD et en ligne de ce web cartoon est le point final de ce travail d'équipe, il devient sûrement l'un des plus fidèles représentant des nombreux objectifs de créations à mettre en place par les acteurs culturels et artistiques méditerranéens.



Fiche pédagogique réalisée par

Xavier Beaumle (Enseignant au collège Robert Morel en Arles)

Fabien Perucca (Animateur multimédia Zinc-ECM)

Claudine Dussollier, coordination (Zinc-ECM)

Les illustrations extraites du projet, de Medhi Ben Cheick et
Sharif El Sayyed (graphistes)

Contact à ZINC/ECM : caroline.clement@lafriche.org

Un projet co-produit par ZINC/ECM, le Musée de l'Arles et de
la Provence antiques, le CEA d'Alexandrie.

Ce projet a bénéficié du soutien financier de la Direction régionale jeunesse et sports PACA, le Conseil Général des Bouches-du-Rhône (Direction de la Culture et Direction de l'éducation), avec le soutien dans le programme ZINC/ECM ANIMANET de la Région PACA et du Ministère des affaires étrangères.

