

Pourquoi et comment utiliser le plan de Rome, objet d'art et de recherche de l'université de Caen ?

Pourquoi ? Que ce soit la maquette physique de Paul Bigot (qui fait l'état des connaissances des années 30) ou les modélisations en 3 D de l'Equipe de Recherche technologique éducation "Sources Anciennes, Multimédias et publics pluriels", ces supports sont des ressources intéressantes dans le cadre de nos nouveaux programmes.

- En histoire :

Chapitre concernant Rome

Pour quels objectifs ?

Thème 1 – Des origines à la fin de la République	<ul style="list-style-type: none">• Rappeler les origines légendaires de Rome• Visualiser le forum romain, cœur de la vie politique sous la République (modélisation de la Curie)
Thème 2 – l'Empire : l'empereur, le ville, la romanisation	<ul style="list-style-type: none">• Montrer que Rome est la capitale de l'empire à travers ses monuments, l'importance de sa population et le rôle de l'empereur• Dégager le modèle urbanistique romain et poursuivre sur la romanisation• Mettre en valeur les pouvoirs de l'empereur ; expliquer que l'empereur se sert de l'art pour asseoir son pouvoir.

Plus largement, à travers le travail de l'équipe du plan de Rome, on peut parvenir à **comprendre comment travaille l'historien** : partir des sources pour aboutir à une restitution, confronter différentes hypothèses et les expérimenter.

- En ce qui concerne **l'histoire des arts**, le plan de Rome relève du domaine « arts de l'espace » qui touche à l'architecture et à l'urbanisme. Par le plan de Rome, on peut définir différentes fonctions de l'œuvre d'art.

→ L'œuvre d'art comme représentation et mise en scène du pouvoir : les fora ; l'amphithéâtre flavien

→ L'œuvre d'art comme vecteurs d'unification et d'identification d'un peuple : ex le forum d'Auguste avec sa statuaire des grandes figures de l'histoire romaine

- Dans le cadre de **l'ouverture culturelle et aux TICE**, le plan de Rome permet

→ d'accéder à un monument historique, à un document patrimonial (sans aller à Rome ou avant d'y aller)
→ de fréquenter un musée et un lieu de recherche, d'assister à une visite guidée
→ de développer la curiosité, la motivation
→ de s'approprier une culture fondatrice de la culture occidentale
→ d'accéder aux sources anciennes en utilisant les technologies multimédias (site du plan de Rome ; projection en 3D)

Comment utiliser la ressource du plan de Rome ?

- en utilisant la banque de données disponible sur le site internet

<http://www.unicaen.fr/services/cireve/rome/index.php>

On peut accéder à une documentation récemment mise à jour, classée en différentes entrées : géographique, historique ou thématique.

Des restitutions virtuelles sont disponibles : par exemple la rue menant au théâtre de Pompée, le complexe pompéien, des insulae, le Colisée, la Curie... Elles peuvent prendre la forme d'images fixes ou de courtes animations.

Un petit clip est aussi téléchargeable (1mn.17). Il n'a pas de commentaires, cela peut être l'occasion de faire travailler les élèves sur la réalisation d'un texte qui sera lu pendant la projection.

<http://www.unicaen.fr/services/cireve/ersam/objectifs.php?fichier=enjeux>

A partir du site de l'ERSAM, on peut trouver des informations sur certaines technologies de l'Antiquité comme par exemple la vis d'Archimède

En projet une banque de données textuelles (traductions de textes anciens concernant Rome) et création d'outils pédagogiques.

- **par une visite guidée à la M.R.S.H. de l'université de Caen** : visite dont le thème peut être ajusté au préalable avec le guide (Contacter Catherine Chaussepied au 02 31 56 62 00 ; prix groupe 2€ par élève)

-**en créant des activités où l'élève va être acteur et créateur d'un nouvel objet, un récit** : nous avons testé deux niveaux d'immersion.

Après une visite de la maquette physique et des monuments numérisés

1. A partir un dossier documentaire, chaque élève crée un personnage et rédige le récit de sa journée dans la Rome du IV^e siècle en passant par divers lieux symboliques de Rome (travail réalisé avec mes collègues de latin et de français). Durée de l'activité : 3h.
2. Cette année, en collaboration avec mon collègue Rodolphe Bondiguel, nous avons créé et testé un jeu de rôle, « Mystère à Rome ». Chaque élève interprète un personnage prêt défini et, ensemble, les élèves mènent une enquête tout en utilisant les connaissances vues le matin même au plan de Rome. Durée de l'activité : 2 heures
Dans ce cas, on travaille différentes compétences : l'oral, l'argumentation, le respect des règles, puis l'écrit (faire le récit de l'enquête)

Quels sont les points positifs de ce genre d'activité ?

- **Le jeu de rôle libère la parole** : c'est un travail collaboratif, la communication ne se fait pas seulement entre les personnages et le maître du jeu, mais aussi entre les personnages. Les élèves les plus timides endossant un personnage fictif, participent davantage, même chose pour les élèves en échec en classe (efficace auprès de certains élèves dyslexiques)
- **Le jeu encourage l'imagination**, la créativité. Les élèves peuvent modifier le scénario (même si le scénario est en grande partie écrit à l'avance).
- **L'activité donne une dimension ludique aux apprentissages**. Les élèves ont manifesté leur satisfaction pendant et après l'activité.
- **Une activité qui permet d'acquérir des connaissances** : du vocabulaire, des connaissances sur la vie quotidienne (vie privée, société de loisirs, rites religieux, ...), savoir classer des monuments par fonction, être capable d'expliquer pourquoi Rome est la capitale de l'empire. Des connaissances plus précises (les inégalités sociales, l'art au service du pouvoir).
- **L'activité est un point d'appui au récit**. sur la forme (raconter, organisation chronologique) et sur le fond (utiliser des connaissances historiques précises)