

## Schématiser la 2ème Guerre Punique grâce à *keynote*

### Contexte

OS latin / 10 H

### Objectif

Amener les élèves à réaliser un schéma récapitulant les étapes principales de la 2ème Guerre Punique et les liens logiques entre ces étapes de manière interactive.

### Matériel

une tablette par élève et le logiciel *keynote*

### Durée

deux séances, idéalement un bloc de 90 minutes et 20 minutes à part.

### Activité

#### Séance 1 (90 minutes)

1. Diviser la classe en deux groupes. L'un se voit attribuer le point de vue des Romains, l'autre le point de vue des Carthaginois. A l'aide de sa documentation, chaque élève réalise individuellement avec *keynote* sur une tablette un schéma des étapes principales de la 2ème Guerre Punique selon le point de vue qui lui a été attribué.
2. Former des duos avec un représentant de chaque point de vue. Chacun tente de comprendre et d'expliquer oralement à son partenaire le schéma du point de vue qu'il n'a pas traité, visualisé sur la tablette de son camarade. En plus de faire travailler aux élèves les deux points de vue, le but est de susciter la coopération entre eux afin qu'ils puissent constater mutuellement si leur schéma est fonctionnel.
3. Individuellement, les élèves améliorent leur schéma d'après les constatations issues de l'étape 2. Ils remettent leur schéma à l'enseignant.

#### Séance 2 (20 minutes)

4. L'enseignant distribue un recueil papier des schémas, qui sont passés en revue lors d'une discussion commune. La discussion se termine par l'évocation des stratégies mises en place par les élèves pour créer et améliorer leur schéma via un outil numérique et leur avis sur les avantages et les inconvénients de l'exercice.

### Remarque

Cette activité présuppose pour l'enseignant d'être informé du degré de maîtrise par les élèves d'un exercice de schématisation. Selon les compétences des élèves, il s'agit de moduler les tâches proposées entre réalisation d'un schéma en général et création d'un schéma via un

outil numérique en particulier, en l'occurrence le logiciel *keynote*. La principale difficulté relevée est de balancer l'effort des élèves entre le traitement de l'information et la création visuelle. Il est possible de les laisser libres, mais si le but visé est qu'ils gagnent la maîtrise d'un nouvel outil numérique, il serait préférable d'orienter les élèves plus étroitement dans cette direction.