

Rendre le Latin vivant (Projet "Journal de l'Olympe")

Ce guide s'inspire d'une expérience réussie visant à bannir l'expression "langue morte" pour enseigner le latin de façon moderne, ludique et concrète.

1. Le projet fédérateur : Le Journal de l'Antiquité

L'objectif est de créer un produit fini qui valorise le travail des élèves. Le "Journal de l'Olympe" (JDO) en est l'exemple parfait.

- Le Concept : Traiter l'Antiquité comme si les événements dataient d'hier.
 - La Ligne Éditoriale : Être "sévèrement exact sur la civilisation, mais extrêmement ludique et pédagogique". Le but est d'instruire en faisant rire.
 - La Structure : Définir des rubriques claires:
 - Actualité (nouvelles du front, politique)
 - Société (mode, vie des esclaves, des femmes)
 - Mythologie (interviews de dieux, portraits de héros)
 - Littérature (dictons, philosophes)
 - Sport (gladiateurs, jeux olympiques)
 - Jeux (voir point 3)
 - Courrier des lecteurs, Petites annonces, Horoscope.
 - Le Rythme : Allouer un temps dédié, par exemple quelques heures par semaine sur une période définie (ex: 2 mois).
-

2. Le partenariat clé : le musée local

Ce partenariat transforme le projet scolaire en un projet public. Le journal devient la "vitrine du travail effectué par les élèves".

- Phase 1 : Identification et Prise de Contact
 - Identifiez le musée le plus pertinent près de votre établissement (musée d'archéologie, d'histoire, des beaux-arts avec une collection antique).
 - Prenez contact avec le service pédagogique ou la direction.
- Phase 2 : La Proposition (Gagnant-Gagnant)
 - Votre apport au Musée : Vous leur offrez un support de médiation original (votre journal), créé par un public jeune. Cela démontre leur ancrage local et leur lien avec l'éducation.
 - L'apport du Musée pour vous :
 1. Valorisation : Le musée devient le distributeur officiel de votre journal. Le fait que le JDO soit distribué au Musée Saint-Raymond de Toulouse est une source immense de fierté.

2. Inspiration : Les collections du musée servent de source directe pour les articles (une nouvelle statue découverte, une interview d'un personnage sur un vase, etc.).
 3. Légitimité : Le musée valide le sérieux scientifique (même si ludique) de votre travail.
- Phase 3 : Actions Concrètes
 - Organiser une visite "reportage" au musée où les élèves prennent des notes pour leurs futurs articles.
 - Prévoir une "remise" officielle du premier numéro au conservateur du musée.
 - Utiliser le musée comme lieu pour d'autres actions (ex: une exposition de vos travaux artistiques).
-

3. Ludifier les apprentissages (Langue et Civilisation)

Il est crucial que les élèves "s'approprient les textes antiques par le jeu" pour éviter qu'ils ne "zappent".

- Jeux d'écriture (pour le Journal):
 - Mots fléchés/cachés : Créer des grilles avec 10-15 noms sur un thème (hros, monstres, vie quotidienne).
 - Charades : Faire deviner des mots de la mythologie ou de la vie politique.
 - Ateliers Créatifs (Les "Défis"):
 - Demander aux élèves d'illustrer un mythe (ex: mythe d'Orphée à partir du texte d'Ovide) en utilisant des techniques artistiques variées:
 - Mosaïque
 - Calligraphie
 - Sculpture (même en pâte à modeler).
 - Théâtre :
 - Monter un spectacle de fin d'année.
 - Utiliser des ressources adaptées (ex: Théâtre pour rire au collège).
-

4. Rendre la langue "vivante" au quotidien

- Parler Latin :
 - Utiliser des ouvrages de conversation simples (ex: Le latin pour débutants d'Angela Wilkes).
 - Instaurer des rituels : "salve domina" en entrant, "vale domina" en sortant.
- Supports Modernes :
 - Utiliser des logiciels interactifs et ludiques (ex: Le Latin de Génération 5, Talk Now Latin d'Eurotalk).
 - S'abonner à des revues en latin pour adolescents (ex: Adulescens, Juvenis) qui parlent de films, de chanteurs, et de BD en latin.

- Finir une séquence sur un texte classique par un article "moderne" (ex: une interview en latin de Cicéron).

5. Décloisonner dans l'établissement

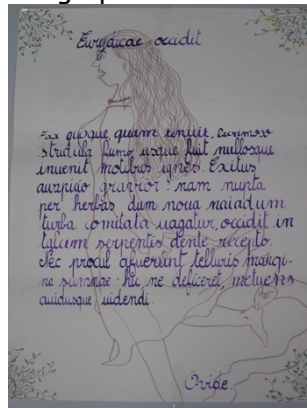
Ne restez pas seul. Le "déclouonnement" est nécessaire.

- Le Professeur de Technologie : C'est un allié majeur.
 - Pour créer des objets antiques (tablettes d'argile, stylets).
 - Pour valider les compétences numériques (ex: B2I) en faisant mettre en ligne les articles du journal par les élèves.
- Autres collègues (Arts, Français) : Pour les expositions, les illustrations et le théâtre.

Mosaïque



Texte
calligraphié



Sculpture
(En pâte à modeler)



6. Les résultats attendus

Ce type de projet demande de l'investissement, mais les résultats sont probants :

- Motivation : Les élèves n'abandonnent plus l'option.
- Fierté : Ils revendiquent faire du latin.
- Levier : L'option devient une récompense que les élèves craignent de perdre en cas de mauvaise conduite.
- Croissance : Le succès peut permettre d'ouvrir d'autres options (ex: Grec).

Rappel : L'objectif n'est pas une maîtrise parfaite de la 5e déclinaison, mais de voir les élèves s'approprier la culture et la langue avec plaisir