

Tâche complexe- Réaliser une BD sur la conquête de l'Empire espagnol d'Amérique avec comic life

Compétences à acquérir :

- Raconter et expliquer un épisode de la conquête de l'Empire espagnol d'Amérique.
- Rédiger à l'aide du numérique

Objectifs de compétences :

- **Raconter et expliquer** un épisode de la conquête de l'Empire espagnol d'Amérique : la conquête de l'Empire aztèque par Cortès
- **Rédiger** un récit sous forme de BD
- **Utiliser le logiciel comic life**

Matériel utilisé :

Salle informatique avec le logiciel comic life et un TNI (pour expliquer le fonctionnement du logiciel) *Cette activité peut aussi être réalisée avec d'autres logiciels de création de BD.*

La place dans les programmes :

Cette activité s'inscrit dans le thème 1 de la IV^{ème} partie du programme d'histoire de 5^{ème} : les découvertes européennes et la conquête des Empires.

Parmi les capacités attendues, les élèves doivent savoir « raconter et expliquer un épisode de la conquête de l'empire espagnol d'Amérique. »

Mise en œuvre pédagogique :

- Pré-acquis : Ce travail est réalisé après avoir étudié la conquête de l'Empire espagnol d'Amérique en classe.
- Le professeur explique à l'aide du TNI les fonctionnalités du logiciel comiclfe
- Les élèves travaillent en autonomie en salle informatique. Ils réalisent leur page de BD en utilisant une banque d'images mise à disposition dans un dossier par l'enseignant.
- Ils doivent rédiger le récit en intégrant les images et des bulles dans des vignettes.
- Ils disposent de 2 heures.
- Lorsque le travail est terminé, chaque élève l'enregistre en PDF pour pouvoir lire leur BD sur un ordinateur qui n'a pas le logiciel comiclfe puis ils impriment leur production.

Différenciation :

Il est possible de proposer aux élèves différents parcours (en fonction de leur difficulté) :

- Parcours « j'avance seul » : Seule la consigne générale est distribuée.
- Parcours « je prends un plan » : Le plan du récit est donné.
- Parcours « je suis un guide » : plusieurs questions sont posées aux élèves.

Consigne principale donnée aux élèves :

Une maison d'édition vous demande de **réaliser une bande dessinée sur la conquête de l'Empire aztèque par les Espagnols.**

L'éditeur a indiqué que cette Bande dessinée doit être réalisée avec le logiciel ComicLife. La première page doit contenir un titre et votre nom doit se trouver à la fin de la BD.

Les apports du numérique :

- Les élèves sont intéressés par la nouveauté du récit sous la forme d'un BD.
- Le récit s'appuie sur des images déjà proposée par l'enseignant, ce qui guide les élèves.
- Cette activité semble plus ludique aux élèves, ce qui facilite la mise au travail.
- Chaque élève avance à son rythme selon le parcours qu'il choisit (différenciation)
- Le numérique permet de modifier, réécrire autant que possible.