

PITCHER  
Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage:  
Educational Resources



## Ressources éducatives libres

*Protégez les sites !*

Sujet : Vol d'antiquités et d'œuvres d'art,  
Lutte contre le trafic illicite,  
Pourquoi c'est interdit et quels en  
sont les conséquences

Age : 11-14, 14-18 ans

### **Auteurs**

Marta Alsina, Núria Cassanyes, Montserrat Morales, Susana Pedrosa, Laura Romero

### **Version**

Version française, septembre 2024

### **Images**

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier

### **Copyright**

Ce matériel peut être utilisé conformément à :  
Creative Commons Non-Commercial Share Alike



### **Disclaimer**



Le projet PITCHER a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (accord de subvention 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Cette publication n'engage que ses auteurs, et l'Union européenne ainsi que l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues pour responsables de



Erasmus+

l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.

## Table des matières

Avant-propos .....	4
L'offre éducative de PITCHER .....	5
Résumé : Protégez les sites ! .....	7
Introduction.....	7
Comment utiliser cette ressource pédagogique	 11-14  14-18
Instructions pour les enseignants.....	9
Suggestions pour des activités ultérieures .....	19
Proposition d'activités complémentaires.....	19
Annexe 1 : Documentation pour l'évaluation du produit final. Version imprimable .....	20

## Avant-propos

Le projet PITCHER – Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage: Educational Resources – financé par le programme européen Erasmus+ (2021-2024), a développé des Ressources Éducatives Libres qui offrent aux enseignants et aux médiateurs culturels des moyens inédits pour aborder avec les élèves la question du pillage et du trafic illicite des biens culturels.

La lutte contre ces deux phénomènes est un enjeu majeur au regard de leurs conséquences : sur notre compréhension du passé (les objets volés et pillés, et les informations dont ils sont porteurs, disparaissent), sur notre sécurité (le trafic illicite des biens culturels, au 3e rang mondial après celui des armes et de la drogue, génère des sommes considérables qui alimentent les réseaux mafieux et terroristes) et sur le potentiel de développement de nombreux pays (appauvrissement culturel).

PITCHER se situe plus précisément dans la lignée des travaux du projet européen NETCHER – NETwork and digital platform for Cultural Heritage Enhancing and Rebuilding – financé par le programme européen H2020 (2019-2021). NETCHER a structuré un réseau européen de professionnels concernés par ce sujet et ses recommandations ont pointé la nécessité de sensibiliser et d’orienter les communautés éducatives.

Il s’agit d’une nouvelle étape dans cette lutte, parce que les jeunes sont la nouvelle génération qui la poursuivra, mais aussi parce qu’ils sont directement concernés, comme auteurs potentiels du pillage, au travers l’usage croissant de détecteurs de métaux conçus spécifiquement pour eux.

PITCHER a été initié par le centre de recherche de l’École Nationale de Police (France) et l’association Michael Culture (Bruxelles), anciens membres de NETCHER. Il a été coordonné par Bibracte, acteur majeur de l’archéologie française, et a réuni l’association MUSEOMIX, référence en matière de médiation pour les musées, ainsi que des établissements scolaires de France, de Grèce, d’Italie et d’Espagne.

Les ressources éducatives produites par les partenaires de PITCHER mettent à votre disposition :

- des connaissances sur les divers aspects du pillage et du trafic des biens culturels, dont les thèmes ont été choisis avec des enseignants et des médiateurs des pays partenaires,
- des activités variées, visant à rendre les élèves actifs de leurs apprentissages, en lien avec les programmes scolaires des pays partenaires.

Elles ont fait l’objet d’une double relecture, par un ou plusieurs spécialistes du sujet (archéologue, juriste en droit du patrimoine...) et par un spécialiste de la pédagogie.

Chaque ressource est conçue comme un support pédagogique autonome. Elle fournit un cadre général à partir duquel vous pouvez choisir les éléments les plus pertinents pour vos activités. Elle peut être utilisée dans n’importe quel pays, dans n’importe quel contexte, car elle traite de questions universelles. Cependant les contenus portant sur la législation peuvent être spécifiques à un pays particulier et une adaptation à votre propre contexte national peut s’avérer nécessaire.

Nous espérons que la ressource éducative présentée dans ce document apportera une nouvelle dimension à votre travail et que vous l’utiliserez de façon profitable avec vos élèves, en sorte que ceux-ci auront à cœur de devenir également des acteurs de la lutte contre le pillage et le trafic illicite des biens culturels.




Pour plus d’informations sur le projet PITCHER et accéder à l’ensemble des ressources, nous vous invitons à consulter le site : <https://www.pitcher-project.eu/?lang=fr>.



Photo: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi




## L'offre éducative de PITCHER

Les ressources éducatives libres PITCHER comprennent les modules d'apprentissage suivants, classés en fonction des sujets et de l'âge des élèves :

	 7-11	 11-14	 14-18
Tous les sujets		Études de cas	Études de cas
		L'affaire du « Trésor de Couan »	L'affaire du « Trésor de Couan »
		Les Aventuriers de l'Art Perdu	
Vol d'antiquités et d'œuvres d'art	Village pillage	Village pillage	Village pillage
	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
	Le vol mystérieux	Le vol mystérieux	Trésors coupables
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Piller n'est pas jouer !	Piller n'est pas jouer !
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Sans Voix !	Sans Voix !
		L'argile parlante	PillarT
Vente des objets volés	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Sans Voix !	Sans Voix !
			Trésors coupables
			PillarT
Identification des réseaux et acteurs	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle

		Sans Voix !	Sans Voix !
			Trésors coupables
			PillarT
			Traffic' Inter
Lutte contre le trafic illicite	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		L'argile parlante	PillarT
Recherche de provenance et traçabilité		Entretiens croisés	Entretiens croisés
			PillarT
		Touche - Pas touche	Touche - Pas touche
Retour des objets volés	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
Préservation de la mémoire des œuvres disparues	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
		Touche - Pas touche	Touche - Pas touche
Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique	Vade-mecum Projet pédagogique
		Entretiens croisés	Entretiens croisés
		Itinéraire d'une stèle	Itinéraire d'une stèle
		Piller n'est pas jouer !	Piller n'est pas jouer !
		Protégez les sites !	Protégez les sites !
		Sans Voix !	Sans Voix !
		L'argile parlante	PillarT

## Résumé : Protégez les sites !

Sujet :	Vol d'antiquités et d'œuvres d'art, Lutte contre le trafic illicite, Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences
Age :	 11-14  14-18
Programmes scolaires :	Enseignement secondaire obligatoire (ESO), sciences sociales, valeurs et éducation civique
Durée :	 300 minutes de cours (environ) et une matinée pour le déplacement sur le site
Matériel et outils :	Google site « Protégez les sites ! » : <a href="https://sites.google.com/view/erasmus-pitcher-fr/inici">https://sites.google.com/view/erasmus-pitcher-fr/inici</a>
Compétences :	Les compétences académiques acquises grâce à cette activité sont par exemple : s'orienter dans le temps et dans l'espace, analyser et comprendre un document, coopérer et partager, etc.
Objectifs :	Encouragez et motivez les élèves à: <ul style="list-style-type: none"><li>• Réfléchir de manière créative et critique aux concepts de pertinence du patrimoine culturel dans la vie quotidienne.</li><li>• Comprendre la dimension large et multiculturelle du patrimoine.</li></ul>

### Introduction

Comme évoqué précédemment, un Google Site (« Nous protégeons les sites ! ») a été développé. Avec cette ressource didactique, nous proposons de réaliser une série d'activités visant à connaître et à bien dimensionner la problématique des détecteurs de métaux et les dommages causés au patrimoine archéologique de notre territoire.

Les activités que nous proposons sont celles que vous retrouverez dans la section Déroulement de ces "côtés". Il sera nécessaire que les étudiants lisent attentivement la notice de chacun d'eux pour découvrir les informations nécessaires qui leur permettent de préparer un ouvrage final (produit).

Le site Google est composé de différentes tâches que nous vous présentons ci-dessous :

#### Tâche 0. Que savez-vous du pillage ?

Cette tâche vise à faire un diagnostic des connaissances et à placer tous les étudiants au même point de départ pour aborder le thème de travail : le pillage archéologique.

#### Tâche 1. Soupe de mots.

Avec cette deuxième activité, les étudiants acquerront un nouveau vocabulaire lié au thème du travail.

#### Tâche 2. Remplissez les espaces.

Le but de cette tâche est de mettre en pratique le vocabulaire acquis et de savoir relier les notions et utiliser correctement les notions travaillées.

### **Tâche 3. L'entretien**

Avec ces entretiens, l'objectif est de donner aux étudiants des outils et des connaissances sur le pillage afin qu'ils puissent comprendre comment se développe le phénomène de l'archéo-braconnage.

### **Tâche 4. Départ vers le site.**

En guise de tâche finale, les étudiants se voient confier une activité entièrement pratique sur un site archéologique où des spécialistes les conseilleront et les guideront dans les tâches à réaliser. Faire cette activité totalement manipulatrice et expérientielle.

Enfin, les étudiants devront conclure leur travail par la création d'un produit final qui, selon le cycle (tranche d'âge) auquel ils appartiennent, sera l'un ou l'autre, comme détaillé ci-dessous :

- Premier cycle (12-14 ans)  
Comme produit final, une infographie est demandée dans laquelle doivent être rassemblées les idées clés du sujet abordé dans la webquest : le pillage archéologique illicite avec des détecteurs de métaux.
- Deuxième cycle (14-16 ans)  
Comme produit final, la création d'une vidéo est demandée dans laquelle doivent être rassemblées les idées clés du sujet abordé dans la webquest : le pillage archéologique illicite avec des détecteurs de métaux.



## Comment utiliser cette ressource pédagogique



Sur le site « Protégez les sites ! », nous pouvons trouver un menu d'options en haut qui, si nous le souhaitons, nous donne un accès direct à chacune des parties et/ou activités programmées.

Au début, vous pouvez trouver une section avec une courte introduction expliquant quel est le fil conducteur ou le thème de la ressource. Une tentative a été faite pour contextualiser la situation d'apprentissage afin que les élèves puissent réaliser un apprentissage plus significatif. Les étudiants sont invités à devenir un aventurier intrépide pour se plonger dans le monde du pillage et du trafic illicite.

Dans la section processus vous trouverez chacune des tâches ou activités à réaliser. Chacun a une explication de ce que l'étudiant doit faire pour valoriser son travail indépendant. Mais tout au long de ce guide, les instructions sont détaillées pour guider le personnel enseignant dans l'élaboration des tâches, en leur fournissant des outils pour les aider à accompagner les étudiants dans leur travail. On y trouve également une description du produit final que les élèves doivent réaliser selon le groupe d'âge.

Il existe également une section d'évaluation qui permet aux étudiants de s'auto-évaluer ainsi qu'une évaluation par le personnel enseignant.

Enfin, il y a la section ressources où certaines sont proposées pour le travail des élèves lors des activités (ou par les enseignants). Mais différents peuvent également être utilisés selon les besoins. Aussi, sur le site il y a un petit guide de travail pour les enseignants.

### Instructions pour les enseignants

Vous trouverez ci-dessous les instructions pour pouvoir travailler en classe sur chacune des tâches proposées par ce Google Sites.

#### Tâche 0. Que savez-vous du butin ? (réflexion)

Objectifs :

- Que l'enseignant ait une idée des connaissances des élèves sur le sujet, car celles-ci peuvent varier en fonction du niveau/âge avec lequel ils travaillent.
- Que les étudiants s'initient au sujet de manière dynamique à partir de quelques idées conçues et, si nécessaire, incorporent de nouvelles idées ou corrigent des erreurs.

L'idée est que l'enseignant montre aux élèves une série de cartes contenant uniquement des images. Ils peuvent être utilisés sous forme imprimée ou numérique. Vous pouvez trouver la collection complète dans la tâche 0, mais vous n'avez pas besoin de toutes les utiliser. L'enseignant peut sélectionner celles qu'il juge appropriées en fonction :

- Le temps disponible pour réaliser l'activité.
- Le niveau/âge des étudiants.
- Le vocabulaire à travailler.
- Autres.

a) Si vous travaillez avec des cartes imprimées

L'enseignant distribuera dans la classe une série de cartes contenant uniquement des images sur le sujet.

Les élèves, individuellement, doivent écrire ce que suggère l'une des images. Ils le feront sur un post-it fourni par le professeur. Ils peuvent écrire des commentaires ou des phrases pour plusieurs images, sur différents post-it.

Lorsqu'ils ont terminé, ils doivent coller le post-it sous l'image correspondante qui sera accrochée au tableau (ou là où l'enseignant le jugera approprié). Ils n'ont pas besoin de mettre leur nom (anonyme).

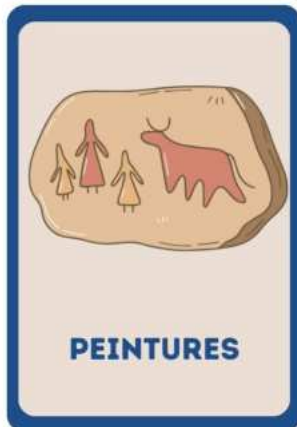
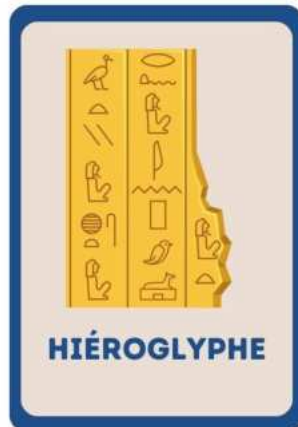
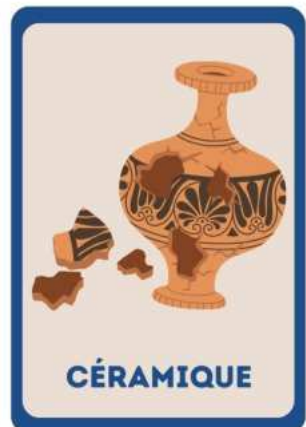
Lorsque tout le monde aura terminé, les idées seront partagées de manière ordonnée et sous forme de débat. Le débat sera dirigé par l'enseignant, en essayant non pas de se positionner, mais de dissiper ces idées fausses.

b) Si vous travaillez avec des cartes au format numérique

L'enseignant projetera les cartes au hasard. Pour chaque lettre, il demandera aux élèves de réfléchir individuellement à ce qu'elle suggère. Les élèves qui auront une réponse lèveront la main et l'enseignant les fera intervenir à tour de rôle, générant ainsi un débat.

Le débat sera dirigé par l'enseignant, en essayant non pas de se positionner, mais de dissiper ces idées fausses.

Durée indicative de l'activité 15-30 min (selon la participation des étudiants).





### **Tâche 1. Soupe de mots**

Pour réaliser cette activité, vous devez :

- Les élèves, individuellement ou en binôme (à choisir par l'enseignant, selon le nombre d'élèves du groupe-classe), localisent les mots indiqués dans la soupe à l'alphabet.  
Durée approximative : 10 minutes.
- Une fois les mots repérés, l'enseignant demandera aux élèves choisis au hasard d'en expliquer le sens. S'ils n'en connaissent pas, ils le chercheront dans le dictionnaire.  
Durée approximative : 15 minutes.
- Les élèves notent la définition des mots (tous ou ceux qu'ils ne connaissent pas ; selon le niveau avec lequel ils travaillent). Cette partie est facultative ; à décider par l'enseignant.  
Durée approximative : 10 minutes.

**Soupe aux lettres**

Trouvez les mots suivants :

GÂCHER	PATRIMOINE	HISTOIRE	PASSÉ	DÉTECTEUR
DESTRUCTION	MÉMOIRE	INFRACTION	VOL	STRAT
ARCHÉOLOGIE	RICHESSSE	TRÉSOR	ENCHÈRES	TRAFIC
MÉTAUX	FLÈCHE	FIBULE	BOUCLE	ARPO
EXHUMATION	GAINÉ	BALLE	ANTIQUITÉ	
PIÈCE DE MONNAIE				

Ó A O Ñ R T F J K C Ü Í Ü F Ú S G E É L  
 B I A W I O K F A S É T I U Q I T N A Ü  
 E L C U O B S X U A T É M Y B J K Z R Z  
 D A E L L A B É T E U Z F E E H C O R B  
 V C O S W L Q É R P G H I S T O I R E N  
 G E R Q V G É Ó S T Ñ A P F Ü É Y É Ñ O  
 D B O I C K W G Z S E Q L C S T Q E E I  
 É F É H M Ü O M F Ó A A T L D J H N Ü T  
 T T X R I E I É P I Ú P O Á I Ó Í C P A  
 E P I C E D E M O N N A I E C P T H S M  
 C E S S E H C I R D W Á H Z I O W R H U  
 T A É Ñ Ó D U Ü O S G T N Á S J T E P H  
 E B Á K G Ú I J Ü L U S R B B P H Ñ E X  
 U S N O I T C U R T S E D R V Ó R P W E  
 R O B E H C L F D F Ó Ú X Q P I Y A W Q  
 D Ú E F L D I Í W É É A Q I R I O M É M  
 D H Q G Z O H F N O P R A H J A M B E R  
 Ú Ñ X H P G V I A E U G O L O É H C R A  
 P A Á N M U P A T R I M O I N E Z E W Ñ  
 Á Ú C O U C H E T A T U Q E X X Ü Z P P

## Tâche 2. Remplissez les espaces blancs

Le but de cette activité est de connaître et savoir utiliser un vocabulaire spécifique issu du champ sémantique des détecteurs, un type de spoliation très présent dans notre territoire.

Avant de faire l'activité, il est important de placer les élèves et de leur donner quelques outils qui leur permettront de connaître plus en détail ce qu'est le pillage d'œuvres d'art et ce que l'on entend par détecteurisme lié au pillage.

Dans la section ressources, vous trouverez des liens qui vous aideront à acquérir des connaissances et du vocabulaire.

Les étudiants peuvent être répartis en groupes de 3 ou 4 personnes. Ces groupes seront déjà ceux qui seront utilisés dans la tâche 3 et pour le produit final.

### Remplissez les blancs

Lisez le texte ci-dessous et remplissez les espaces vides avec les mots de la liste :

collectionneurs      détecteurs      sanctionnés      archéologiques  
fossiles      dépôts      Wallapop      déblais

### Le deuxième commerce le plus ancien au monde

#### Le boom des détecteurs de métaux

2020 a été l'année de la pandémie et du confinement, mais il y a aussi eu un boom extraordinaire des \_\_\_\_\_, c'est-à-dire des gens qui utilisent des détecteurs de métaux à la recherche d'éventuels trésors. Les agents ruraux ont signalé une douzaine de cas en 2019, mais l'année dernière, ce nombre est passé à 36. Dans certains cas, du matériel \_\_\_\_\_ a été trouvé en possession de détecteurs et des ventes ont été signalées sur des sites Web, par exemple à \_\_\_\_\_. Il y a des allégations à l'Escala, sur le site du Far de Llinars del Vallès, à Ullastret, sur des sites de la guerre civile... L'un des cas qui a suscité le plus de bruit est celui d'un homme de 70 ans. qui s'était consacré à \_\_\_\_\_ restes paléontologiques provenant de divers sites catalans depuis au moins 1996. "Il a été pris en flagrant délit dans le Clot Sant Romà de Bellprat, à Anoia - dit Adam Picón, archéologue et coordinateur du patrimoine des Agents Ruraux - Les détecteurs de métaux sont utilisés dans 75% des cas de pillage. Bellprat est un lieu fréquenté par \_\_\_\_\_. et ils y avaient même creusé une tranchée artificielle. L'homme arrêté, qui avait beaucoup de \_\_\_\_\_ crabes chez lui, était \_\_\_\_\_. et fait l'objet d'une ordonnance d'interdiction de dix \_\_\_\_\_. Picón estime que la réglementation devrait être modifiée : « La législation sur le patrimoine date de 1993 et est un peu dépassée. L'utilisation des détecteurs de métaux n'est pas claire, il y a une certaine ambiguïté »

### Tâche 3. L'entretien

Dans cette activité, les étudiants trouveront un entretien avec deux spécialistes de l'archéologie (<https://sites.google.com/view/erasmus-pitcher-en/process/task-3-the-interview?authuser=0>).

Ils doivent écouter attentivement car ils devront ensuite répondre à quelques questions.

En fonction des ressources numériques disponibles, les élèves les écouteront avec leurs appareils ou l'enseignant les projettera pour l'ensemble du groupe classe.

Après avoir visionné et écouté l'entretien, les étudiants répartis dans les mêmes groupes que pour la tâche 2 (3 ou 4 personnes) répondront aux questions indiquées dans la tâche.

Selon le niveau/âge des élèves, il est recommandé :

- écrire dans le cahier/fiches toutes les questions et réponses au fur et à mesure qu'elles sont partagées avec l'ensemble du groupe classe (1er cycle ESO)
- noter les réponses dans des cahiers/feuilles ou les idées principales sur ce qui est demandé dans la question (2e cycle ESO)

Durée indicative de l'activité 45 minutes.

### Tâche 4. Visite du site archéologique

Pour cette activité, il voyagera et travaillera directement sur un site archéologique, notamment sur l'île de Reixac (Ullastret).

Tout d'abord, il faudra diviser le groupe classe en deux équipes qui auront la nomenclature suivante: **archéologues** et **archéo-voleurs**. Cette division peut se faire en classe ou directement sur le terrain de travail.

Il est recommandé que les étudiants puissent choisir eux-mêmes les collègues avec lesquels ils travailleront plus confortablement. Cependant, selon les circonstances particulières de chaque groupe-classe, ce peut être l'enseignant lui-même qui constitue les groupes pour garantir une bonne dynamique de travail.

Chaque équipe disposera d'un moniteur MAC Ullastret qui donnera des instructions spécifiques sur quoi faire et comment. Et qui sera la personne de référence pour tout doute ou question lors du développement de l'activité.

L'activité est conçue pour que dans une zone spécifique du site, le travail de terrain puisse être effectué aussi bien avec un détecteur de métaux qu'avec une méthodologie archéologique. De cette manière, le groupe classe travaillera directement dans une zone du site déjà fouillée par des archéologues, mais qui sera équipée de reproductions archéologiques pour l'activité simulant un véritable site archéologique.

Un espace sera simulé où une bataille aurait eu lieu à l'époque ibérique et où vous pourrez récupérer un squelette de guerrier ibérique avec tout l'équipement militaire qui accompagne ce noble profil. Il y aura un squelette humain, avec une épée, un bouclier, des torques, des colliers et d'autres éléments d'ostentation du pouvoir. Ainsi que de la céramique et d'autres éléments.

L'équipe d'archéo-braconnage commencera l'activité en utilisant le détecteur de métaux dans la zone autorisée dans le but de trouver le maximum d'objets métalliques de valeur possible. Ils trouveront également des objets métalliques contemporains, ils devront donc décider ce qu'ils veulent collectionner ET ce qu'ils ne veulent pas du point de vue d'un archéologue. Ici, ils devront appliquer les connaissances qu'ils ont travaillées et apprises lors des précédentes sessions et activités développées sur le site Google.



Une fois terminée la recherche des objets métalliques, dans une zone équipée de tables de travail, les pièces archéologiques seront analysées et l'usage qui en sera fait sera débattu. Dans cet espace de travail, il y aura un spécialiste en archéologie et archéologie qui introduira des concepts dans le but de créer un débat et une opinion critique avec les étudiants.

Parallèlement, l'équipe d'archéologues débutera l'activité dans la zone des tables de travail où le moniteur donnera les lignes directrices et la méthodologie pour réaliser une fouille archéologique. Le matériel de travail et les tâches seront répartis entre les membres de l'équipe. Une fois que tout le monde aura compris quoi faire, le groupe se déplacera vers le terrain de travail où se déroulera la fouille dans le but de récupérer le plus d'informations possible pour interprétation et évaluation.

Une fois la fouille terminée, ils se déplaceront à nouveau vers la zone de la table où les pièces trouvées seront analysées et quelques hypothèses préliminaires seront tentées d'être extraites. Tous ces travaux de terrain seront effectués accompagnés par des moniteurs du MAC Ullastret possédant des connaissances et une formation en archéologie.

Durée indicative de l'activité : une matinée.

**Une fois en classe** (de préférence un autre jour, pour que les étudiants soient plus réceptifs), les deux équipes échangeront les informations extraites du terrain et un débat interne aura lieu sur les conséquences de chacune des interventions sur le site d'Illa. d'en Reixac.

Durée approximative de l'activité : 60 minutes.

### **PRODUIT FINAL : INFOGRAPHIE OU VIDÉO**

Comme produit final de la webquest, il est suggéré de créer une infographie pour le premier cycle (12-14 ans) et une vidéo pour le deuxième cycle (14-16 ans).

Les activités se déroulent en groupe et à la fin un concours est organisé pour déterminer quelle est la meilleure œuvre. À cette fin, certains objectifs sont fournis ainsi que les critères permettant de bien évaluer les diplômés (voir la section évaluation). Nous pensons que ces documents peuvent faciliter le processus d'analyse. En annexe vous trouverez la version imprimable.

Voici ci-dessous les bases d'orientation qui peuvent nous aider.

#### **Infographie. Bases d'orientation**

- Formez des groupes d'environ 4 personnes. Suivez attentivement les instructions du professeur.
- Choisissez l'un des deux sujets abordés dans l'entretien : le pillage archéologique au détecteur de métaux sur terre ou sous l'eau.
- Identifiez les idées clés, définissez-les et recherchez le lien entre elles. N'oubliez pas que les idées doivent être expliquées très clairement et bien organisées. Pour se faire une idée, il peut être utile de se poser des questions : qu'est-ce qu'un site archéologique, qu'est-ce qu'un site, pourquoi le pillage archéologique nous nuit en tant que collectif, comment lutter contre le pillage archéologique, que font les pilleurs des pièces trouvées ?
- Recherchez des images représentatives qui illustrent bien les idées présentées. Vous pouvez partir de votre propre matériel. Vous pouvez également capturer des images présentes dans les entretiens. Dans tous les cas, essayez d'utiliser des images libres de droits. Voici quelques liens où vous les trouverez :

- <https://unsplash.com/s/photos/ARQUEOLOGICAL-SITES>
- <https://www.pexels.com/ca-es/cerca/ARQUEOLOGICAL%20SITES/>
- <https://pixabay.com/es/images/search/arqueological%20sites/>
- Réalisez l'infographie. Essayez de rendre le design attrayant et original. Vous pouvez servir l'application Canva. Nous vous fournissons le lien : [www.canva.com/es\\_es/free/](http://www.canva.com/es_es/free/)
- Une fois la tâche terminée, fournissez le lien à votre professeur.
- Pour finir, nous devons faire le concours. Évaluez chaque infographie en utilisant l'objectif fourni ainsi que les critères et la note de chacune afin d'obtenir un score équitable. Enfin, nous ajoutons les résultats. L'équipe qui obtient le plus de points gagne.

### **Vidéo pour les Réseaux sociaux, Bases d'orientation**

- Formez des groupes d'environ 4 personnes. Suivez bien les instructions du professeur.
- Réfléchissez et choisissez une idée centrale autour de laquelle créer un scénario simple mais convaincant qui sensibilise contre le pillage archéologique à l'aide de détecteurs de métaux sur terre ou sous l'eau.
- Rédiger un court scénario et bien répartir les tâches : caméraman, technicien du son, etc.
- Recherchez des images représentatives qui illustrent bien les idées présentées. Vous pouvez partir de votre propre matériel. Vous pouvez également capturer des images présentes dans les entretiens. Dans tous les cas, essayez d'utiliser des images libres de droits. Voici quelques liens où vous les trouverez :
  - <https://unsplash.com/s/photos/ARQUEOLOGICAL-SITES>
  - <https://www.pexels.com/ca-es/cerca/ARQUEOLOGICAL%20SITES/>
  - <https://pixabay.com/es/images/search/arqueological%20sites/>
- Modifiez la vidéo. Essayez de rendre le design attrayant et original. Pour le montage vidéo, vous pouvez utiliser le programme Kdenlive. Il s'agit d'un logiciel gratuit et ouvert que vous pouvez télécharger à partir de : <https://kdenlive.org/es/>.
- Une fois la tâche terminée, fournissez le lien à votre professeur.
- Pour finir, nous devons faire le concours. Veuillez évaluer chaque vidéo en utilisant l'objectif fourni ainsi que les critères et la note de chaque vidéo, ce qui nous aidera à obtenir une note juste et cohérente. Enfin, nous ajoutons les résultats. L'équipe qui obtient le plus de points gagne.

### **Évaluation**

Vous trouverez ici les informations nécessaires pour évaluer les infographies et les vidéos.

#### **BASES D'ORIENTATION.**

- Rassemblez toute l'équipe et remplissez consciencieusement la fiche d'évaluation. Une seule feuille par équipe. A la fin de cet écrit dans la section matériel étudiant vous trouverez les informations nécessaires.
- Nommez quelques secrétaires pour recueillir les résultats et totaliser les scores.
- Faire connaître les résultats.
- Enfin, félicitez les gagnants.

## Suggestions pour des activités ultérieures

### Proposition d'activités complémentaires

Liens pour la tâche 0 :

<https://www.youtube.com/watch?v=JymJQP5IWOQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=qkLdZNqksIM>

<https://www.rferl.org/a/hungary-treasure-hunters-looting-heritage-archaeological/32072122.html>

<https://www.artandobject.com/news/officials-seize-27000-artifacts-looted-french-metal-detectorist>

<https://news.artnet.com/art-world/french-nationals-arrested-looting-spain-327140>

Liens pour la tâche 2 :

<https://www.youtube.com/watch?v=TLx8DJczxgs>

<https://www.aljazeera.com/news/2023/5/20/greece-recovers-hundreds-of-looted-artefacts>

[https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fwww.archaeologypodcastnetwork.com%2Farchaeology%2F201&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw3ic9P43\\_e6-HeA4A7zgAgw](https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fwww.archaeologypodcastnetwork.com%2Farchaeology%2F201&sa=D&sntz=1&usg=AOvVaw3ic9P43_e6-HeA4A7zgAgw)

Liens pour la tâche 3 :

<https://www.youtube.com/watch?v=FQtlqyv-IIA>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZE9ugC4FVfk>

<https://www.youtube.com/watch?v=IsIEjCUWBMI>

<https://www.youtube.com/watch?v=qMzpA5oCGNY>

[https://www.youtube.com/watch?v=pwe8pk\\_pzl](https://www.youtube.com/watch?v=pwe8pk_pzl)

## Annexe 1 : Documentation pour l'évaluation du produit final. Version imprimable

Vous trouverez ci-dessous six documents que vous pourrez utiliser pour évaluer chacun des produits. fins demandées :

- Infographie et vidéo.
- Diana avec critères gradués, version étudiante.
- Cibles préparées pour la notation, version étudiante.
- Rubrique d'orientation pour l'enseignant



## ÉVALUATION DE L'INFOGRAPHIE

Dans cette tâche, nous vous proposons de valoriser les infographies fabriquées comme produit final.

Sur la première feuille, vous trouverez un exemple de cible indicateurs qui doivent être évalués et la gradation de chacun d'eux. Sur la deuxième feuille vous trouverez les objectifs d'évaluation de votre travail et celui de vos collègues..

Cible de l'échantillon



### INDICATORI SU CUI VALUTARE..

LE CONTENU		
1	2	3
Ouais	Il y en a tous les éléments demandés : titre, images, texte...	Non
Ouais	Il y a les idées clés nécessaires	Non
Beaucoup	Les idées clés sont définir le formulaire clair et profond	Sans

### LA STRUCTURE

Clair et logique	Distribution des contenus	Désordonné et manquant
Innovant et différent	Originalité	Il suit des modèles familiaux

### LA CONCEPTION

Fonctionnel	Utilisation de la couleur	Aléatoire
Très lisible	Typographie	Difficile à lire
Très attractif et intéressant	Résultat esthétique global	Peu attrayant et ennuyeux

### LES ÉLÉMENTS VISUELS

Beaucoup	Les ressources utilisées renforcent le message	Non
Nombreux et variés	Les ressources utilisées sont libres de droit	Pauvre
Oui	Qualités des images	Non
Très bien		Très faible

### CORRECTION DE LA LANGUE

Aucune erreur	Orthographe et syntaxe	Beaucoup d'erreurs
Riche et spécifique	Vocabulaire	Pauvre
fluide	Expression	Difficile à interpréter



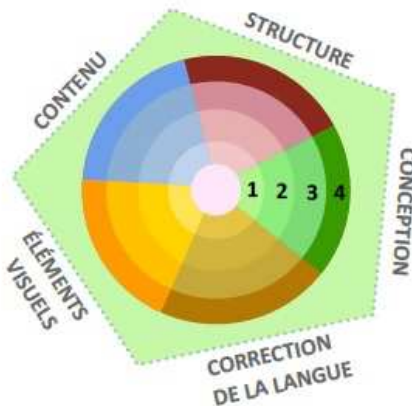
### ÉVALUATION DE L'INFOGRAPHIE

Évaluation de l'infographie suivant les critères établis dans la fiche 1

TITRE DE L'INFOGRAPHIE....

Observations.....

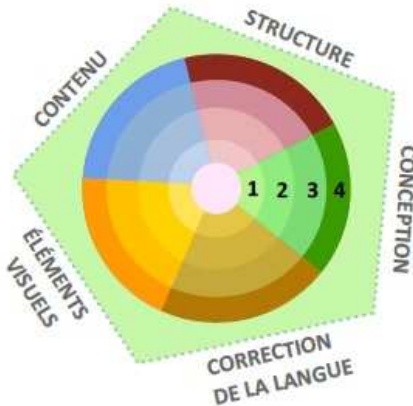
Ponctuation: .....



TITRE DE L'INFOGRAPHIE....

Observations.....

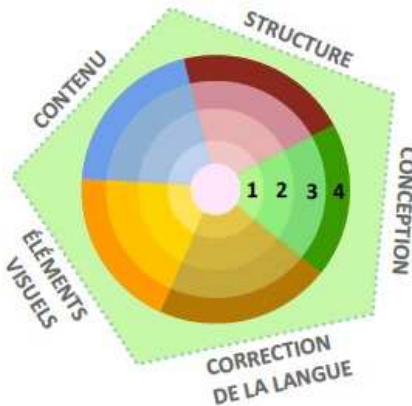
Ponctuation: .....



TITRE DE L'INFOGRAPHIE....

Observations.....

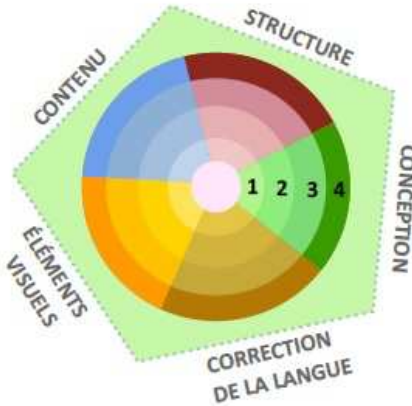
Ponctuation: .....



TITRE DE L'INFOGRAPHIE....

Observations.....

Ponctuation: .....



## RUBRIQUE POUR L'ÉVALUATION DE L'INFOGRAPHIE



### RUBRIQUE D'ÉVALUATION DE L'INFOGRAPHIE

	EXPERT	AVANCÉ	APPRENANT	DÉBUTANT
CONTENU	Il y a tous les éléments d'une infographie : titre, corps, sources et crédits. Chaque idée clé est abordée de manière très claire et compréhensible.	Il y a tous les éléments d'une infographie : titre, corps, sources et crédits. Presque toutes les idées clés ont été traitées de manière claire et compréhensible.	Certains éléments typiques d'une infographie sont manquants : titre, corps, sources et crédits. Presque toutes les idées clés ont été abordées de manière assez claire et compréhensible.	Informations organisées de manière très logique et très bien classées selon un ordre d'importance clair. Un modèle artisanal très créatif et complexe a été utilisé.
STRUCTURE	Informations organisées de manière très logique et très bien classées selon un ordre d'importance clair. Un modèle artisanal très créatif et complexe a été utilisé.	Informations organisées de manière logique et bien hiérarchisées selon un ordre d'importance assez clair. Un modèle simple fait maison a été utilisé.	Informations organisées de manière peu logique. Parfois, la hiérarchie des informations n'est pas très claire. Aucun modèle propriétaire n'a été utilisé.	Informations organisées de manière peu logique. Il y a un manque de clarté dans la hiérarchisation des informations. Aucun modèle propriétaire n'a été utilisé. Et celui-ci est très simple.
CONCEPTION	La combinaison des couleurs est utilisée de manière très fonctionnelle et renforce la compréhension du message. Typographie très lisible et très appropriée. L'ensemble est visuellement très attractif.	Gamme chromatique souvent utilisée de manière très fonctionnelle et renforce la compréhension du message. Typographie lisible et appropriée. L'ensemble est visuellement assez attractif.	La combinaison de couleurs est généralement utilisée de manière fonctionnelle et renforce parfois la compréhension du message. Typographie souvent lisible et appropriée. L'ensemble est visuellement assez attractif.	La combinaison des couleurs est généralement arbitraire et ne renforce pas la compréhension du message. Typographie illisible et inappropriée. L'ensemble est visuellement brouillon et peu esthétique.
ÉLÉMENTS VISUELS	Les images utilisées sont libres de droit. Ils ont des dimensions correctes, une bonne définition et soutiennent le message que vous souhaitez transmettre en toute clarté.	Les images utilisées sont libres de droit. La plupart d'entre eux ont les bonnes dimensions, une bonne définition et soutiennent le message que vous souhaitez transmettre en toute clarté.	Certaines des images utilisées ne sont pas libres de droits. Parfois, ils n'ont pas les bonnes dimensions ou une bonne définition. Utilisation gratuite d'images qui ne supportent pas le message.	La plupart des images utilisées ne sont pas libres de droits. Souvent, ils n'ont pas les bonnes dimensions, ni une bonne définition. Utilisation gratuite et fréquente d'images qui ne servent pas à soutenir le message.
CORRECTION DE LA LANGUE	Aucune erreur d'orthographe ou morphosyntaxique significative. Vocabulaire très riche et spécifique. Niveau d'expression fluide, utilisation abondante et variée de la connectique.	Sans présence de nombreuses fautes d'orthographe ou morphosyntaxiques significatives. Vocabulaire riche, mais peu précis. Niveau d'expression normal. Présence de connecteurs.	Présence d'erreurs orthographiques et morphosyntaxiques importantes. Vocabulaire pauvre et peu spécifique. Niveau d'expression simple, il existe peu de plugins.	Présence d'erreurs orthographiques et morphosyntaxiques très importantes pouvant rendre difficile la compréhension du message.



### ÉVALUATION DE LA VIDÉO. INSTRUCTIONS

Dans cette tâche,, nous vous proposons d'évaluer les vidéos réalisées en tant que produit final.  
 Sur la première page, vous trouverez un exemple cible ainsi que les indicateurs qui doivent être valorisés et la note de chacun d'eux.  
 Sur la deuxième feuille vous trouverez les objectifs pour évaluer votre travail et celui de vos collègues.

Cible de l'échantillon



### INDICATORI SU CUI VALUTARE..

LE CONTENU		
1	2	3
Très convaincant	Ceci est une vidéo de conscience	Pas convaincant du tout
Élaboré et complexe	Le chantier du message est	Simple et superficiel
Ouais	La vidéo est terminée	Non
Inexistant	Les erreurs sont...	Fréquent et significatif

### L'UTILISATION DU LANGAGE AUDIOVISUEL

Nombreux et variés	Les ressources visuelles sont	Pauvre
Beaucoup	Les ressources utilisées renforcent le message	Pas du tout

### LE TRAITEMENT DE L'AUDIO

Clarté de l'audio	Les ressources sonores sont	Pauvre
Beaucoup	Les ressources utilisées renforcent le message	Pas du tout

### QUALITÉ

Clarté de l'image	Des images et du son	Avec des lacunes qui compromettent l'interprétation du message
Un son parfait Adéquat	Format vidéo	Ne convient pas
Cela fonctionne parfaitement	Fonctionnement du lien	Ça ne marche pas

### ORIGINALITÉ

Innovant et différent de ses pairs	Traitement du contenu	Conventionnel, suit des modèles familiaux
	Esthétique	





## ÉVALUATION DE LA VIDÉO.

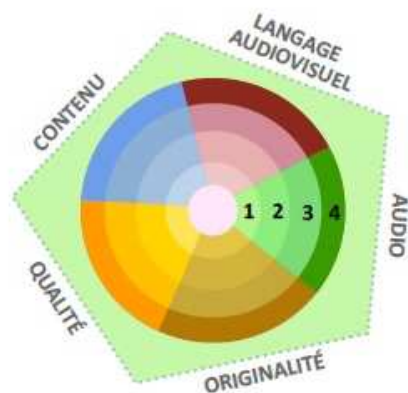
Évaluation de la vidéo suivant les critères établis sur la première fiche

TITRE DE LA VIDÉO

Observations.....

.....  
.....  
.....

Ponctuation: .....



TITRE DE LA VIDÉO

Observations.....

.....  
.....  
.....

Ponctuation: .....



TITRE DE LA VIDÉO

Observations.....

.....  
.....  
.....

Ponctuation: .....



TITRE DE LA VIDÉO

Observations.....

.....  
.....  
.....

Ponctuation: .....



## RUBRIQUE FOR L'ÉVALUATION DE LA VIDÉO



Funded by the European Union



### RUBRIQUE POUR L'ÉVALUATION DE LA VIDÉO

	EXPERT	AVANCÉ	APPRENANT	DÉBUTANT
CONTENU	C'est une vidéo de sensibilisation très convaincante et efficace sur le sujet demandé. Le message est très clair et aborde le problème de manière intelligente et subtile, avec des références qui indiquent des recherches et des réflexions antérieures sur le sujet.	Il s'agit d'une vidéo de sensibilisation sur le sujet demandé. Le message est assez clair et très direct. Il n'y a aucune preuve de beaucoup de recherches de la part de l'étudiant.	Certains des éléments typiques d'une infographie sont manquants : le titre, le corps, les sources et les crédits. Presque toutes les idées clés ont été abordées de manière assez claire et compréhensible.	Il s'agit d'une vidéo de sensibilisation sur le sujet demandé, pas très convaincante. Le message est basique et superficiel et la vidéo peut contenir des erreurs importantes ou des parties inachevées.
UTILISATION DU LANGAGE AUDIOVISUEL	Les ressources utilisées sont très variées et renforcent le message : cadres, types de plans, angles, mouvements de caméra, filtres, titres...	Les ressources utilisées sont très variées et renforcent le message : cadres, types de plans, angles, mouvements de caméra, filtres, titres...	Les ressources utilisées sont basiques et peu variées, parfois elles sont utilisées gratuitement et il n'y a pas de relation claire avec le contenu.	Vidéo très pauvre en ressources graphiques, elles sont souvent utilisées gratuitement et il n'y a pas de rapport clair avec le contenu. Il peut y avoir des erreurs et des pièces inachevées.
TRAITEMENT AUDIO	La vidéo présente des dialogues, des effets sonores et une piste musicale. Le traitement de l'audio est réalisé en fonction du besoin du message et renforce son contenu. Sélection musicale très pertinente.	La vidéo présente des dialogues, des effets sonores et une piste musicale. Le traitement de l'audio est souvent effectué en fonction des besoins du message et renforce généralement le contenu. Sélection de musique pertinente.	La vidéo présente certains éléments : dialogues, effets sonores et piste musicale. Le traitement audio comporte des erreurs qui peuvent parfois rendre difficile l'interprétation du message. Sélection de musique aléatoire.	La vidéo présente certains éléments : dialogues, effets sonores et piste musicale. Le traitement audio comporte des erreurs importantes qui rendent difficile l'interprétation du message. Sélection de musique aléatoire. Il y a des parties inachevées.
QUALITÉ	La vidéo contient des images et du son de qualité. Le format vidéo correct a été utilisé et le lien a été fourni et fonctionne parfaitement.	La vidéo présente quelques défauts dans la qualité des images et du son qui ne gênent en rien la compréhension du message. Le format vidéo correct a été utilisé et le lien a été fourni et fonctionne bien.	La vidéo présente des défauts dans la qualité de l'image et/ou du son qui rendent parfois difficile la compréhension du message. Le format vidéo correct a été utilisé mais le lien fourni dans le premier volet n'a pas fonctionné.	La vidéo présente des défauts importants dans la qualité de l'image et/ou du son qui la rendent difficile à comprendre. Ou alors, le lien n'a pas été fourni et nous ne pouvons donc pas évaluer le résultat.
ORIGINALITÉ	Vidéo originale et différente du reste des collègues car elle présente le contenu d'une manière inédite et l'esthétique est très originale et différente.	Vidéo qui est parfois assez originale soit parce qu'elle présente le contenu d'une manière inédite, soit parce que l'esthétique est originale et différente.	Vidéo à peine élaborée et très basique qui utilise des modèles ou suit des modèles connus..	Vidéo à peine élaborée, très basique, qui suit des schémas familiaires. Il peut y avoir des pièces inachevées.