



**MEDEA SUM**

# **GUIDE PÉDAGOGIQUE**

**PARTIE 1 – LE PROJET**

**PARTIE 2 – ATTENDUS PÉDAGOGIQUES**

**PARTIE 3 – ATELIERS PÉDAGOGIQUES**

---

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

**Numéro de projet :**

2024-2-FR01-KA210-SCH-000295678

---



Cofinancé par  
l'Union européenne

**MEDEA**  
SUM



## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### PARTIE 1

# LE PROJET

## CONTEXTE

Cette boîte à outils a été développée dans le cadre du projet européen *Medea Sum*, un programme pédagogique collaboratif qui croise littérature, théâtre et éducation à la citoyenneté.

Le projet s'appuie sur une approche active et interdisciplinaire pour rendre les grands mythes accessibles et actuels. À travers la figure complexe de Médée — à la fois femme, étrangère, magicienne, mère et criminelle — les élèves sont invités à explorer des questions fondamentales : la justice, le pouvoir, la responsabilité ou encore les normes sociales.

Au cœur du dispositif, un procès fictif sert de fil conducteur. Les élèves enquêtent, analysent des témoignages, construisent des arguments et incarnent différents rôles pour débattre collectivement. Cette mise en situation leur permet de dépasser une lecture passive des textes antiques : ils les interprètent, les questionnent et les relient aux enjeux contemporains.

La boîte à outils propose un ensemble de ressources concrètes pour accompagner cette démarche : pièces à conviction, supports d'enquête, pistes pédagogiques et activités. Elle vise à soutenir les enseignants dans la mise en œuvre d'ateliers favorisant à la fois l'expression orale et écrite, la pensée critique, la créativité et la coopération.

Plus largement, le projet cherche à redonner aux élèves un accès vivant à la culture classique, en la considérant comme un levier pour comprendre le monde d'aujourd'hui et y prendre part de manière éclairée.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

À travers ce dispositif, nous cherchons à :

- Favoriser une approche **interdisciplinaire** entre lettres, histoire, philosophie et arts.
- Encourager les élèves à adopter différents **points de vue** et à débattre de notions complexes comme la justice, la faute, la responsabilité ou la condition féminine.
- Développer les **compétences clés européennes** : communication, pensée critique, collaboration, créativité.
- 

### CONDITIONS D'EXPLOITATION DES RESSOURCES

La boîte à outils est destinée à des élèves de 15 à 18 ans. Elle a été conçue pour s'intégrer facilement dans différents contextes pédagogiques, en s'adaptant aux niveaux et aux disciplines.

Le parcours proposé s'organise autour de 8 à 10 séances d'une durée d'1h à 1h30, auxquelles s'ajoute une séance de restitution finale. Cette dernière permet de valoriser le travail des élèves, notamment à travers la mise en scène du procès ou une forme de présentation collective.

Le dispositif reste volontairement flexible. Les enseignants peuvent ajuster le nombre de séances, la durée ou les activités en fonction de leurs contraintes, du niveau des élèves et des objectifs pédagogiques visés.

L'ensemble des ressources est accessible en ligne sur la plateforme du projet, via une bibliothèque de documents téléchargeables :

 **[Lien vers le site et la bibliothèque de documents téléchargeables]**

Ces ressources sont mises à disposition en accès libre pour un usage éducatif non commercial, sous licence Creative Commons (CC BY-NC-SA). Elles peuvent être utilisées, adaptées et partagées, à condition d'en citer la source et de conserver les mêmes conditions de diffusion.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### PARTIE 2

# ATTENDUS PÉDAGOGIQUES

---

## COMPÉTENCES VISÉES

La boîte à outils mobilise plusieurs domaines de compétences, en articulation avec les programmes scolaires.

**En langue et littérature**, elle développe la lecture analytique, la compréhension des points de vue et la capacité à produire des écrits à la fois créatifs et argumentés.

**En éducation morale et civique**, elle invite les élèves à réfléchir à des notions complexes telles que la justice, la culpabilité ou la responsabilité, qu'elle soit individuelle ou collective.

**L'expression orale et théâtrale** occupe également une place centrale. Les élèves sont amenés à prendre la parole, à défendre une position, à incarner des rôles et à participer à des débats contradictoires.

Enfin, le dispositif favorise le développement de **compétences sociales**, notamment la coopération, l'écoute active, l'empathie et la capacité à accueillir des opinions différentes.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### RÉSULTATS ATTENDUS

Au terme du parcours d'ateliers, les élèves produisent une restitution, qui peut prendre différentes formes : **un procès reconstitué, un monologue, un dialogue, une courte pièce ou encore un podcast**. Cette production permet de rendre visibles les apprentissages et de valoriser l'implication des groupes.

Ils élaborent également **un dossier d'enquête**, sous forme de carnet ou de support structuré, dans lequel sont rassemblés les éléments analysés au fil des séances.

Enfin, les élèves sont en mesure d'identifier plusieurs points de vue sur une même situation, de les comprendre et de les argumenter de manière construite.

### ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

L'évaluation proposée dans cette boîte à outils repose sur une approche formative, progressive et participative.

Elle vise autant à mesurer les acquis des élèves qu'à accompagner leur réflexion tout au long du projet.

#### Pourquoi évaluer ?

L'évaluation permet de rendre visibles des apprentissages souvent difficiles à objectiver dans un cadre traditionnel : la capacité à argumenter, à coopérer, à changer de point de vue ou à s'engager dans un débat. Elle offre également aux enseignants des repères concrets pour ajuster les activités et valoriser les progrès des élèves.

#### Que peut-on évaluer ?

Plusieurs dimensions peuvent être observées :

**Compréhension et analyse** : capacité à comprendre les enjeux du mythe de Médée, à identifier les faits, les points de vue et les arguments.

**Pensée critique** : aptitude à questionner une situation, à nuancer un jugement, à mobiliser des éléments pour construire une opinion.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

**Expression orale et écrite** : clarté de l'argumentation, qualité de la prise de parole, structuration des idées.

**Engagement et participation** : implication dans les activités, capacité à travailler en groupe, à écouter et à respecter les autres.

**Créativité et appropriation** : capacité à s'approprier le projet à travers des productions originales (procès, mise en scène, podcast...).

### Comment évaluer ?

La boîte à outils propose plusieurs supports complémentaires, à mobiliser à différents moments du projet :

**En amont**, un questionnaire enseignant permet d'identifier les connaissances initiales, les besoins spécifiques et le contexte de la classe.

**En fin de parcours**, des questionnaires élèves et enseignants permettent de recueillir des retours structurés sur les apprentissages, l'engagement et la pertinence des activités.

**Tout au long du projet**, l'observation des élèves (participation, interactions, progression) constitue un outil central d'évaluation.

#### Une évaluation réflexive et accessible : "la main"

En complément, une activité simple et visuelle peut être proposée aux élèves : l'évaluation "de la main". Chaque doigt correspond à une question :

- Ce que j'ai aimé
- Un mot pour présenter le sujet
- Ce qui ne m'a pas plu / une difficulté rencontrée
- Ce qui m'a manqué / ce que j'aurais aimé
- Ce que je retiens

Ce format favorise l'expression personnelle, y compris pour les élèves les plus en difficulté. Il permet de recueillir des retours qualitatifs, rapides à analyser, tout en développant la capacité des élèves à prendre du recul sur leur expérience.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### De quelle manière intégrer l'évaluation ?

L'évaluation peut être intégrée de façon souple :

- en **auto-évaluation** (les élèves analysent leur propre travail),
- en **évaluation par les pairs** (retours entre groupes),
- en **évaluation par l'enseignant**, à partir de critères simples (participation, argumentation, coopération).

Elle peut donner lieu à une restitution orale, écrite ou créative, en cohérence avec l'esprit du projet.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### PARTIE 3

# LES ATELIERS PÉDAGOGIQUES

---

Les ateliers pédagogiques autour de Médée s'appuient sur les ressources de la boîte à outils *Medea Sum*, conçue pour accompagner les enseignants dans la mise en œuvre de séquences modulables et actives.

L'ensemble des contenus est accessible en ligne sur le site du projet, et peut être librement téléchargé, adapté et imprimé selon les besoins des classes. Cette flexibilité permet aux enseignants de s'approprier les supports et de les ajuster en fonction des objectifs pédagogiques, des niveaux et des contextes d'apprentissage.

## CONTENU DE LA BOÎTE À OUTILS

La boîte à outils *Medea Sum* propose un ensemble de ressources complémentaires permettant d'immerger les élèves dans une enquête autour du procès de Médée.

En complément du **guide pédagogique**, elle s'ouvre par une **lettre du juge** invitant à réexaminer l'affaire et à questionner les responsabilités en jeu. Cette lettre est fictive et amène les élèves à entrer dans le « jeu » : il s'agit d'aider le juge à rouvrir le dossier d'une affaire qui le hante, en s'appuyant sur les dossiers de preuves qu'il a accumulées.

Le cœur du dispositif repose sur une base de données de « **pièces à conviction** » variées : extraits de textes de Pierre Corneille, Euripide et Sénèque, reproductions de tableaux, extraits de lois ou encore passages de films. Les textes littéraires sont proposés dans leur langue d'origine (français, latin, grec) ainsi qu'en traduction (français, anglais,





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

italien), en précisant si celles-ci sont issues de versions libres de droit ou de traductions automatiques.

La boîte à outils comprend également :

- **des fiches personnages à compléter** (identité, rôle dans l'affaire, zones d'ombre)
- **des cahiers d'investigation** structurés par parcours thématiques pour guider l'analyse.

Enfin, des **articles de presse fictifs** peuvent être mobilisés en option afin d'enrichir la mise en situation et de multiplier les points de vue sur le procès.

## DÉROULÉ DES ATELIERS

Le déroulé proposé ci-dessous constitue une **suggestion de mise en œuvre pédagogique**. Il a été conçu pour accompagner les enseignants pas à pas, mais reste entièrement modulable.

Les enseignants sont libres de s'approprier la boîte à outils, d'en sélectionner certains éléments ou d'en adapter le contenu en fonction de leur contexte de classe, du temps disponible et des objectifs visés.

Chaque séance comprend :

- un objectif pédagogique,
- une description du déroulement,
- des ressources associées à mobiliser (lettre du juge, fiches personnages, pièces à conviction, canevas de témoignage, etc.).





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

# SÉANCE 1

---

## LE VERDICT PERDU

### Objectif :

Cette première séance permet :

- d'entrer dans l'enquête et comprendre le contexte du procès.
- d'installer le cadre de l'enquête
- de susciter la curiosité des élèves.

### Organisation :

Les élèves sont répartis en groupes de 4 à 5.

### Déroulé :

Chaque groupe reçoit une lettre du juge. Dans ce document, le juge exprime ses doutes et présente les premiers éléments recueillis dans l'affaire de Médée. Il pose une question centrale :

**« Médée est coupable... mais de quoi ? »**

À partir de cette lettre, les élèves sont invités à :

- identifier les éléments qu'ils comprennent de la situation judiciaire,
- formuler des hypothèses sur les accusations portées contre Médée,
- repérer les zones d'ombre et les questions laissées en suspens.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### **Ressources associées :**

1 - La lettre du juge

2 - L'accès au dossier d'enquête, comprenant :

- les pièces à conviction
- les parcours thématiques (cahiers d'investigation) associés aux pièces.

### **Adaptations possibles :**

Le dispositif peut être ajusté selon les besoins :

- proposer un seul parcours thématique pour toute la classe,
- attribuer un parcours différent à chaque groupe,
- ou donner accès à l'ensemble des pièces à conviction pour un travail plus autonome et approfondi.

### **Attendus de fin de séance :**

- compréhension des enjeux du procès,
- premières hypothèses formulées sur la culpabilité de Médée,
- identification des questions à explorer dans la suite de l'enquête.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

# SÉANCE 2

---

## L'ENTOURAGE DE MÉDÉE

### Objectif :

Explorer les points de vue des personnages secondaires. Le but est de travailler pendant une heure le mythe de Médée par le prisme d'un personnage.

Chaque groupe reçoit **une fiche personnage (clé)** contenant des éléments biographiques, des extraits de sources historiques ou littéraires, et quelques indices sur son rôle dans l'histoire.

Ces personnages permettent de retracer la vie de Médée et ses différents forfaits.

### Personnages proposés :

Aétès, Jason, Pélias, Créon, Creuse, Egée, Circé, Nérine, le messenger, Médée, le Chœur, les Enfants, Cléon, Pollux.

Il est également possible d'inclure les auteurs en tant que personnages à incarner : Corneille, Euripide, Sénèque.

Les élèves doivent :

- déterminer ce que le personnage sait ou ignore,
- le situer : témoin à charge, à décharge, neutre ou ambigu,
- repérer dans les sources historiques des éléments permettant d'appuyer son témoignage.

### Documents associés :

Fiches personnages.

Les élèves écrivent le témoignage en s'aidant des questions proposer dans le template « fiche personnage ».





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### **Attendu de la fin de séance**

- Vision du mythe à travers le regard d'un personnage clé.
- Rédaction (courte) des arguments clés qu'aurait pu dire ce personnage au procès de Médée.
- Capacité à "incarner" momentanément le personnage lors de la session future d'entretien.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

# SÉANCE 3

## PRÉPARATION DES QUESTIONS

### Objectif :

Préparer la confrontation entre personnages.

### **Temps 1 :**

Chaque groupe lit/joue le témoignage de son personnage qu'il a préparé en séance 2

Les autres groupes doivent :

- analyser les nouvelles informations disponibles,
- mettre à jour leur fiche / argumentaire de personnage en fonction de ces éléments

### **Temps 2 :**

Les groupes préparent la séance suivante (interrogatoire)

Ils doivent :

- formuler 2 à 3 questions clés qu'ils voudront poser à un ou plusieurs autres personnages lors de la rencontre (ex : motivations, contradictions, alliances possibles),
- anticiper les réponses qu'on va poser à leur propre personnage
- réfléchir à la manière d'obtenir de nouveaux indices.

Cette séance développe les compétences d'argumentation et de préparation à l'oral.

### Attendu de la fin de séance

- Les élèves ont entendu tous les témoignages des personnages clés rédigés par les groupes.
- Ils ont prévu les questions qu'ils souhaitent leur poser à la séance suivante
- Ils ont anticipé les questions qu'on pourrait poser à leur personnage.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

# SÉANCE 4

---

## INTERROGATOIRE / SPEED DATING

### Objectif :

Croiser les témoignages et confronter les versions.

### Organisation :

### Déroulé :

Chaque groupe/personnage “monte sur scène”.

Les autres groupes à tour de rôle peuvent poser les questions qu’ils souhaitent pour faire avancer leur enquête et affiner leur compréhension de l’affaire.

Chaque échange dure environ 5 à 7 minutes.

Les échanges permettent de révéler des contradictions, des alliances, et de nourrir le dossier d’enquête de chaque groupe.

### Attendu de la fin de séance

- Ils ont “joué” leur personnage et répondu aux questions.
- Croiser les points de vue possibles et argumenter en faveur de son personnage.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

# SÉANCE 5

---

## CHOIX DE LA FORME DU VERDICT

### Objectif :

Décider collectivement de la manière dont sera restituée la réponse à la question :

« Médée est coupable, mais de quoi ? »

Chaque groupe délibère pour choisir **la forme narrative et les rôles** qu'il souhaite donner à sa production finale. Par exemple :

#### 1. Le procès reconstitué (théâtral ou oral)

- Les élèves rejouent le procès avec un juge, un avocat de la défense, un avocat de l'accusation, et des témoins.
- Objectif : présenter différents points de vue et aboutir à un verdict collectif (coupable d'un crime précis, d'une faute morale, d'une erreur, etc.).

#### 2. Le verdict commenté (dialogué ou polyphonique)

- Les élèves choisissent un ou plusieurs personnages (ex. Médée, Jason, la nourrice, Creuse ...) et écrivent une **discussion** où chacun donne son avis sur la culpabilité de Médée.
- La scène peut prendre la forme d'un **dialogue dramatique**, d'une **table ronde** ou d'un **débat fictif**.

#### 3. La voix de Médée (monologue introspectif)

- Les élèves écrivent un **monologue intérieur** de Médée qui s'adresse au juge, à ses enfants, ou à la postérité.
- Médée y reconnaît (ou non) sa faute, cherche à se justifier, ou interroge la justice humaine.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### 4. Le jugement des héritiers (procès symbolique ou poétique)

- Le verdict est rendu non par les protagonistes de l'histoire, mais par **de nouveaux juges ou héritiers du juge défunt**, voire par les **élèves eux-mêmes** jouant ce rôle.
- Cette forme permet de relier le mythe au présent : qu'aurait-on jugé aujourd'hui ?

Le choix de la forme dépend du profil des élèves, du temps disponible et des compétences que l'on souhaite mobiliser (écriture, oral, créativité, expression théâtrale...).





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

# SÉANCES 6 À 9

---

## PRÉPARATION DU VERDICT FINAL

**Objectif :** Concevoir, écrire et mettre en forme la production finale.

Chaque groupe :

- rédige son scénario ou texte final,
- prépare la mise en voix, la mise en scène ou le support visuel (selon la forme choisie),
- répète ou met au point la présentation.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

# SÉANCE 10

---

## PRÉSENTATION FINALE

**Objectif :** Partager et débattre des conclusions des groupes.

Chaque groupe présente son travail (5 à 10 minutes). Les autres élèves peuvent poser des questions, réagir, ou comparer les verdicts. Une discussion collective conclut la séance autour des questions :

- Qu'avons-nous appris sur Médée ?
- Qu'est-ce que ce procès dit de la justice, de la culpabilité, ou de la condition féminine ?

La séance peut se clore par un moment d'échange réflexif ou un vote symbolique sur le verdict de Médée.





## GUIDE PÉDAGOGIQUE POUR LES ATELIERS

### PROLONGEMENTS POSSIBLES

Plusieurs prolongements peuvent enrichir et approfondir le dispositif pédagogique. Il est possible d'élargir le travail à d'autres figures mythologiques féminines telles que Antigone, Cassandre ou Phèdre, afin de comparer leurs trajectoires, leurs choix et les jugements portés sur elles selon les contextes historiques et culturels.

L'organisation de procès croisés, mettant en dialogue plusieurs mythes ou différentes époques, permettrait également de faire émerger des points de convergence et de divergence dans les systèmes de valeurs et les représentations sociales. Enfin, la production de versions numériques ou théâtralisées des verdicts – sous forme de vidéos, de podcasts ou d'expositions virtuelles – offrirait des supports de restitution variés, favorisant à la fois l'appropriation des contenus par les élèves et leur diffusion auprès d'un public élargi.



