

Le tour du monde en 80 jours

Projet pluridisciplinaire autour du roman de Jules Verne



Objectif général :

Développer des compétences pluridisciplinaires en proposant aux classes de CM participantes, sur une année scolaire, des activités basées sur le roman de Jules Verne « Le tour du monde en 80 jours ».

Fonctionnement :

- Un espace en ligne permet de centraliser les activités proposées, les réponses des classes, et les différentes publications en rapport avec le projet : <http://cerp-lechapus.net/tm80/>
- Les activités sont organisées par quinzaine, avec à chaque fois :
 - La découverte d'un nouvel épisode de l'aventure. Il s'agit du texte de l'auteur simplifié, résumé en 2 pages A4 maximum, adapté au CM. Le vocabulaire difficile est expliqué. Un fichier au format PDF permet d'imprimer l'épisode sous la forme d'un livret (feuille A4 pliée en 2)
 - Le texte intégral, pour ceux qui voudraient compléter leur lecture.
 - Une version audio du texte intégral, écoutable en ligne.
 - Une activité en anglais, basée sur la météo.
 - Une saynète, en anglais, à jouer par les élèves.
 - Une activité à dominante géographique basée sur une carte interactive.
 - Une ou plusieurs activités de recherche documentaire pouvant toucher tous les domaines disciplinaires de l'école primaire (français, mathématiques, histoire, géographie, sciences, arts visuels, musique, LVE, ...). Ces activités s'inspirent directement du roman, des villes et pays visités par Phileas Fogg.
 - Une documentation pédagogique à l'usage des enseignants si nécessaire.
 - Un forum permettant les échanges entre classes et/ou enseignants.

Compétences développées :

- Maîtrise de la langue française
 - ❖ Lecture basée sur un texte du patrimoine.
 - ❖ Lecture documentaire.
 - ❖ Rédaction de textes courts.
 - ❖ Répondre à des questionnaires.
- Pratique d'une langue vivante étrangère (anglais)
 - Compréhension orale
 - ❖ Ecoute et compréhension de la météo
 - ❖ Ecoute et compréhension de dialogues
 - Interaction orale
 - ❖ Poser des questions et y répondre sur les sujets abordés au cours des étapes
 - ❖ Demander des nouvelles
 - Parler en continu
 - ❖ Reproduire un modèle oral en disant un rôle dans une saynète
 - ❖ Epeler
 - ❖ Présenter quelqu'un

- Lire
 - ❖ Comprendre un court texte (saynètes et documents)
- Ecrire
 - ❖ Renseigner un questionnaire
 - ❖ Produire quelques phrases à partir d'images de l'histoire
- Principaux éléments de mathématiques et de culture scientifique et technique
 - ❖ Numération des systèmes entier et décimal.
 - ❖ Pratique des unités de mesures de longueur et de durée.
 - ❖ Repérage sur des systèmes de coordonnées
 - ❖ Lecture et interprétation de tableaux et de graphiques
 - ❖ Utiliser les unités de mesure usuelles
 - ❖ Lire interpréter et construire quelques représentations simples (tableaux, graphiques)
 - ❖ Maîtriser des connaissances dans le domaine du ciel, de la terre et de l'énergie
- Techniques Usuelles de l'Information et de la Communication. Les activités font largement appel aux outils TICE et permettent de valider de nombreuses compétences du B2i. En particulier :
 - Le domaine 3 : Créer, produire, traiter et exploiter des données
 - ❖ Créer un document numérique à l'aide d'un traitement de texte.
 - ❖ Incorporer des médias dans ce document.
 - Le domaine 4 : S'informer, se documenter
 - ❖ Consulter un document à l'écran.
 - ❖ Identifier et trier des informations.
 - ❖ Utiliser un navigateur pour visiter des sites proposés (navigation guidée), un moteur de recherche
 - Le domaine 5 : Communiquer, échanger
 - ❖ Communiquer avec l'animateur du site (réponses aux activités, correction), avec les autres classes (forum).
- Culture humaniste :
 - Repères historiques
 - ❖ La société industrielle du 19^{ème} siècle.
 - Repères géographiques
 - ❖ Les grands ensembles physiques et humains de la planète.
 - Méthodologie
 - ❖ Utilisation de cartes, croquis, graphiques.
 - Lire des œuvres majeures du patrimoine et de la littérature jeunesse (mise en réseaux)
- Autonomie et initiative
 - S'impliquer dans un projet collectif

Découpage de l'œuvre de Jules Verne

- L'histoire est divisée en 17 étapes de 2 semaines, avec la découverte d'une ville toutes les 2 étapes.
- Correspondance avec les chapitres du roman :
 - London : -----1 à 5
 - Suez :-----6 à 9
 - Bombay :-----10 à 14
 - Calcutta :-----15 à 18
 - Hong-Kong :-----19 à 22
 - Yokohama :-----23 à 24
 - San Francisco :-----25 à 31
 - New-York :-----32 à 34
 - London :-----35 à 37

Londres en 2010



Londres en 1870



Détail des activités proposées

Trois sortes d'activités sont proposées :

- La lecture. Elle ne nécessite pas d'inscription. Les textes sont disponibles pour tous les visiteurs.
- Les activités auto-correctives. Elles peuvent être répétées autant de fois que nécessaire. Cela permet à tous les élèves de la classe de réaliser individuellement toutes ces activités. Chaque activité rapporte un certain nombre de miles, qui ne sont comptés qu'une fois, dès la première réussite.
- Les activités disciplinaires. Chaque réponse est corrigée et annotée par le correcteur. La classe est avertie du résultat et peut modifier son texte autant de fois que nécessaire.

➤ Lecture :

- Chaque chapitre est proposé en téléchargement sous forme d'un fichier au format PDF. C'est un résumé adapté au CM. Il est destiné à l'impression d'une fiche de lecture. Les 17 fiches perforables permettent de constituer facilement un atelier de lecture suivie sur l'année scolaire. Le vocabulaire difficile est expliqué.
- Les chapitres sont également accessibles en ligne, ce qui permet de récupérer facilement tout ou partie du texte par copié-collé, pour la réalisation de fiches d'exercices par exemple.
- Le texte intégral correspondant à la fiche de lecture est disponible pour ceux qui désirent compléter la lecture du roman.
- Le texte intégral est aussi disponible en audio, pour les lecteurs déficients, ou bien pour le simple plaisir de l'écoute.



➤ Cartes interactives :

- Il s'agit dans ce type d'exercice de répondre à un questionnaire en localisant des informations sur une carte.
- Le domaine d'application des cartes interactives ne se limite pas à la géographie. Il peut s'agir de tableaux de données, ou bien de cartes logiques.
- Les cartes interactives sont autocorrectives.



➤ Météo en anglais :

- Il s'agit de reconstituer une carte météorologique, correspondant à un bulletin météo, en sélectionnant les bons symboles.
- La météo est autocorrective.



➤ Q.C.M. : Ils peuvent être de 2 sortes :

- Questionnaire de lecture basé sur la fiche-résumé du chapitre.
- Questionnaire ayant pour objectif de motiver une recherche documentaire.
- Les QCM sont autocorrectifs.



➤ Saynètes :

- Il s'agit d'une adaptation simplifiée, en anglais, des dialogues du roman. Les enchaînements sont en français).
- Une interprétation par des anglophones est proposée à l'écoute.
- L'assemblage des 17 saynètes constitue une pièce de théâtre qui pourra être étudiée progressivement puis jouée en fin d'année scolaire.
- Les classes peuvent poster des enregistrements sur le forum de chaque épisode.

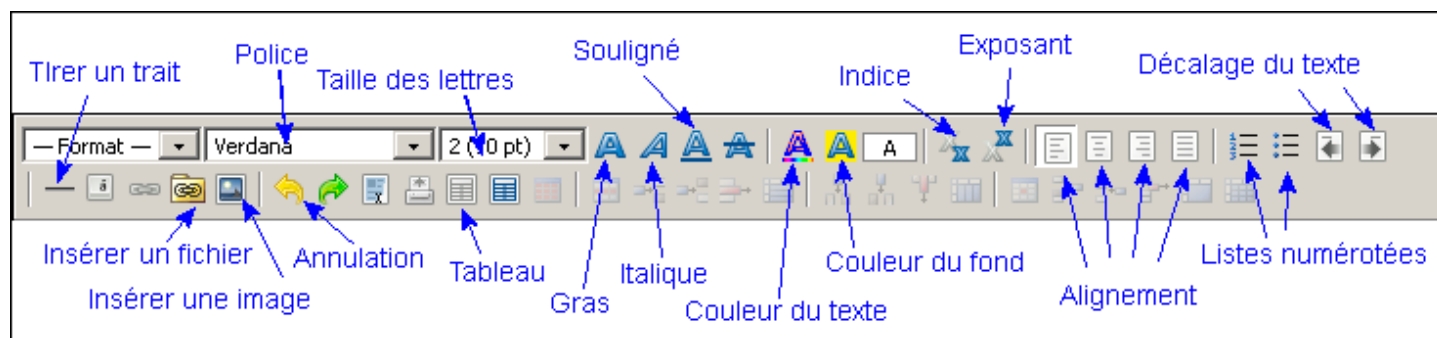
➤ Activités disciplinaires :

- Elles se présentent sous la forme d'un document comportant un texte, un ou plusieurs médias (images, sons, vidéos) et une ou plusieurs questions.
- La classe répond en ligne, directement dans le document, puis demande la correction.
- Un message signale la réussite ou l'échec. Dans ce dernier cas, des indices sont déposés par le correcteur et la classe peut effectuer des modifications puis redemander la correction.
- Les corrigés des activités sont régulièrement mis en ligne. Si un corrigé est en ligne, les classes ne peuvent plus demander de correction.







Comment répondre aux activités disciplinaires

- La réponse se fait directement dans le document, à l'aide d'un traitement de texte

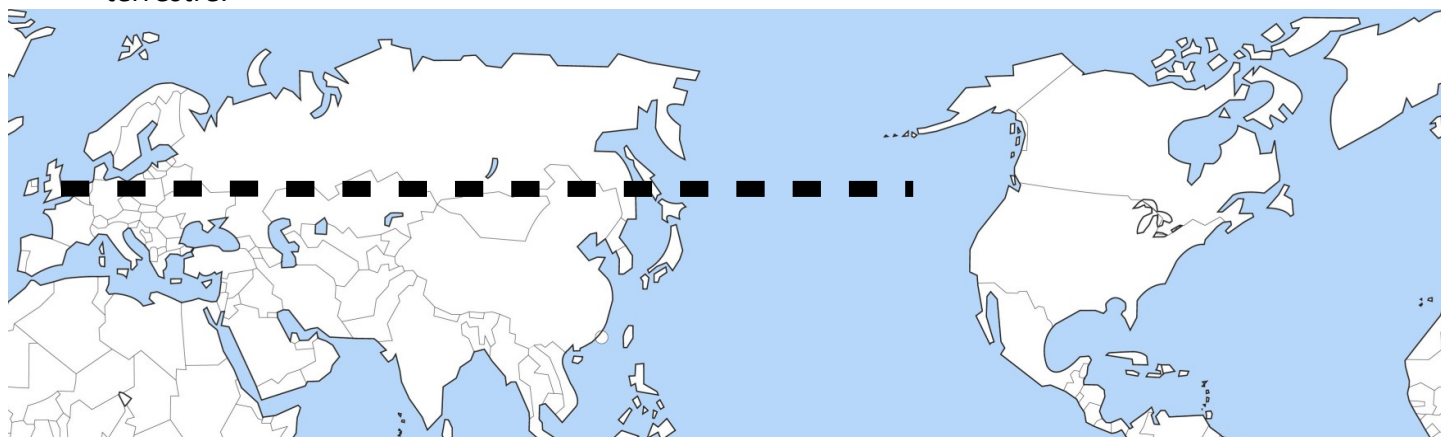


- 4 outils supplémentaires sont disponibles et permettent de gérer le travail :

-  permet de **sauvegarder le texte**, puis de continuer la saisie.
-  permet d'enregistrer et de **demandeur la correction de l'activité**. Le correcteur est alors averti. Il corrige et envoie un message à la classe pour l'avertir du résultat. Si l'activité n'est pas validée, la classe peut modifier son travail en s'aidant des remarques du correcteur, puis redemander une nouvelle correction.
-  **affiche l'écran d'aide** pour les fonctions du traitement de texte.
-  **sauvegarde le travail et ferme l'éditeur**, sans demander la correction. Pour terminer, il suffit de cliquer à nouveau sur l'activité, après s'être correctement identifié.

Suivi de la progression de chaque classe.

- Chaque activité réussie rapporte un certain nombre de miles et permet à la classe de progresser dans son tour du monde. Cette progression est visualisée sous la forme d'un trajet sur un planisphère terrestre.



Pour Contacter les concepteurs du projet :

Christian.vinent@ac-poitiers.fr Conseiller TICE Bourcefranc Le Chapus.

Sylvie.favre@ac-poitiers.fr Conseillère Langues Vivantes Étrangères La Rochelle