

World Wonders Project

Guide pour élèves du primaire

Guide du World Wonders Project de Google à l'attention des enseignants du primaire



Présentation

Pompei
Paris
Liverpool
Ogasawara
Jurassic Coast
Hiroshima
Beaucoup
d'autres

Le World Wonders Project de Google est une plate-forme en ligne consacrée aux sites du patrimoine mondial des époques moderne et antique. Grâce à Street View, à la modélisation 3D et à d'autres technologies Google, nous offrons aux internautes du monde entier la possibilité d'accéder à ces sites incroyables. Avec les vidéos, les photos et les informations détaillées, vous pouvez désormais découvrir les merveilles du monde depuis votre fauteuil, comme si vous y étiez.

google.com/worldwonders

Présentation

C'est en 1972, lors de la Convention du patrimoine mondial de l'UNESCO, que furent associées les notions de protection de la nature et de protection du patrimoine culturel. En effet, c'est à cette occasion que fut reconnue l'importance de préserver les espaces naturels exceptionnels et les lieux d'intérêt culturel.

La Convention du patrimoine mondial a en charge de définir les types de sites naturels ou culturels qui peuvent être inscrits sur la Liste du patrimoine mondial.

Le site du World Wonders Project de Google constitue une excellente ressource pour les élèves qui effectuent des recherches sur des pays en particulier ou des sites du patrimoine mondial. De plus, il propose des thèmes intéressants en rapport avec ces sites.



Ce guide à l'attention des enseignants du primaire contient des suggestions et des idées concernant l'utilisation du site du World Wonders Project de Google en classe. Il ne s'agit pas là d'une liste exhaustive, mais plutôt d'un ensemble de pistes concernant les diverses utilisations possibles de ces ressources.

En savoir plus

Disciplines abordées:

géographie, musique,
sciences

Demandez aux élèves
d'explorer le site du World
Wonders Project de Google
à l'adresse suivante:
google.com/worldwonders.

Ils peuvent effectuer leurs
recherches par thème ou
par lieu. Ils ont également la
possibilité de faire tourner
le globe et de sélectionner
un lieu depuis le carrousel.
Ils peuvent ensuite en savoir
plus en regardant des vidéos
et des photos, et en lisant
les informations concernant
chaque lieu.

Demandez aux élèves de
sélectionner un site du
patrimoine mondial qui les
intéresse, et de faire ce qui suit.

<http://whc.unesco.org/>

Où se trouve ce site?

- Situer ce site du patrimoine mondial sur la carte du pays dans lequel il se trouve.
- Situer le pays sur la carte du monde.
- À quelle distance ce site se trouve-t-il de l'endroit où ils habitent ?
- Comment s'y rendraient-ils s'ils souhaitaient visiter ce site ?

En savoir plus sur le pays dans lequel se trouve le site sélectionné

- Quelles sont la ou les langues parlées dans ce pays ?
- Quelle est la monnaie utilisée ?
- Combien y a-t-il d'habitants ?
- Quel est le climat du pays, et comment ses habitants s'y sont-ils adaptés ?
- Quels sont les secteurs industriels présents dans ce pays ? Découvrez comment ses habitants gagnent leur vie.

En savoir plus sur la région qui entoure le site du patrimoine mondial

- Si possible, trouvez un morceau de musique typique de la région dans laquelle se trouve le site, et/ou qui date de l'époque à laquelle le site fut construit ou utilisé pour la première fois. Demandez aux élèves en quoi cette musique se rapproche de la musique qu'ils aiment, et en quoi elle est différente.
- Trouvez des exemples de plats typiques de la région. La nourriture a-t-elle changé depuis l'époque de la construction ou de la première utilisation du site ? Les élèves peuvent rechercher des recettes, les préparer et les goûter.
- Quelles personnes célèbres sont originaires de cette région ? Demandez aux élèves d'effectuer une recherche à leur sujet afin de découvrir la raison de leur célébrité.
- Trouvez des exemples d'animaux, de fleurs et d'arbres de cette région. Demandez aux élèves de réfléchir à la façon dont ils se sont adaptés à leur environnement.

Les élèves peuvent rassembler leurs recherches dans une fiche, et illustrer leur travail à l'aide d'images trouvées sur le site du World Wonders Project de Google ou sur Google Images. Ils peuvent s'appuyer sur Google Maps pour les cartes.

google.com/worldwonders

Visite guidée

Disciplines abordées:

français, Histoire,
géographie, mathématiques

Demandez aux élèves
d'explorer le site du World
Wonders Project de Google
à l'adresse suivante:
google.com/worldwonders.

Ils peuvent effectuer leurs
recherches par thème ou
par lieu. Ils ont également la
possibilité de faire tourner
le globe et de sélectionner
un lieu depuis le carrousel.
Ils peuvent ensuite en savoir
plus en regardant des vidéos
et des photos, et en lisant
les informations concernant
chaque lieu.

Demandez aux élèves de

- Demandez aux élèves de sélectionner un lieu qu'ils souhaitent visiter. Ils peuvent explorer ce lieu grâce au mode Street View, aux images, aux modèles, aux interviews et aux documents disponibles sur le site Web. Vous pouvez suggérer qu'ils travaillent en binômes.
- Les élèves les plus aptes peuvent rechercher comment se rendre sur ce site et créer l'itinéraire en partant de chez eux, si possible en recherchant les différents modes de transport disponibles et en calculant les coûts.
- Demandez aux élèves ce qu'ils ont trouvé de plus intéressant concernant ce site. Ont-ils découvert quelque chose qui les a surpris ?
- Les élèves peuvent imaginer qu'ils sont des guides touristiques et qu'ils attendent un groupe de visiteurs. D'après eux, quel est l'élément le plus marquant du site et pourquoi ? D'après eux, quel sera le ressenti des touristes lors de la visite ?
- D'après eux, quels types de questions les touristes peuvent-ils poser au cours de la visite ? Demandez aux élèves de préparer une liste de dix questions fréquentes.

Par exemple:

1. Quand ce site a-t-il été ouvert au public pour la première fois ?
 2. Combien de personnes travaillent sur ce site ?
 3. Quel est, d'après vous, l'élément le plus intéressant de ce site ?
- Les élèves peuvent alors sélectionner quelques-unes des questions fréquentes, et retourner sur le site Web pour trouver la réponse.

Faire la publicité de la visite guidée

- Développez l'idée d'organiser une visite guidée en demandant aux élèves de jouer le rôle de guides touristiques désirant proposer à leurs visiteurs la meilleure visite possible. D'après eux, qui serait le plus susceptible de venir visiter ce site ? Qu'est-ce qui les intéressera le plus ?
- Peuvent-ils apprendre quelques salutations dans la langue du pays ?
- Demandez-leur de créer une affiche ou un dépliant qui fasse la publicité du site du patrimoine mondial en question.
- Demandez-leur de créer une gamme d'objets souvenirs. Il peut s'agir, par exemple, de cartes postales, de stylos, de tasses, etc. Quelles images et informations trouvées sur le site du World Wonders Project peuvent-ils utiliser pour la création de ces souvenirs ?

google.com/worldwonders

Visite guidée cont.

- Vous pouvez évoquer le concept de tourisme durable. Discutez des différentes façons dont les touristes peuvent préserver les régions qu'ils visitent (par exemple, en emportant leurs déchets avec eux, en soutenant l'économie locale, etc.).

L'information à portée de main

Discipline abordée: français

- Un bon guide touristique est une mine d'informations : pour aider les élèves à comprendre les mots difficiles ou les nouveaux concepts, demandez-leur de faire une liste de tous les mots qu'ils ne connaissent pas.
- Demandez-leur de former des groupes pour rechercher la signification de ces mots, puis de créer un glossaire illustré pour le guide touristique du World Wonders Project.

Détective de l'Histoire

Disciplines abordées : Histoire, développement de la réflexion

- Dans cette activité, les élèves étudient un ensemble de photos, à la recherche d'indices pouvant les aider à classer les sites du patrimoine historique dans l'ordre chronologique, en commençant par le plus ancien.
- Les élèves peuvent vérifier leurs hypothèses en se référant au site du World Wonders Project de Google.
- Vous pouvez utiliser les ensembles de photos suivants ou sélectionner les photos qui présentent un intérêt particulier pour votre classe.
 - Stonehenge
 - Mémorial de la paix d'Hiroshima
 - Arrondissement historique de la ville de Québec
- Pour les élèves les plus aptes, ajoutez d'autres sites, tels que les suivants:
 - Cathédrale de Cologne
 - Palais royal du XVIIIe siècle de Caserte

google.com/worldwonders

Escaliers, arcs et dômes

Disciplines abordées:

Histoire, architecture et travail technique

Demandez aux élèves

d'explorer le site du World Wonders Project de Google à l'adresse suivante: google.com/worldwonders.

Ils peuvent effectuer leurs recherches par thème ou par lieu. Ils ont également la possibilité de faire tourner le globe et de sélectionner un lieu depuis le carrousel. Ils peuvent ensuite en savoir plus en regardant des vidéos et des photos, et en lisant les informations concernant chaque lieu.

Demandez aux élèves de

- Organisez une chasse au trésor virtuelle en rapport avec l'architecture pour préparer ce projet d'architecture et de travail technique.
- Demandez aux élèves de rassembler des images des éléments architecturaux suivants :
 - Dôme
 - Arc (en plein cintre ou brisé)
 - Escaliers (extérieurs, intérieurs ou en spirale)
 - Porte
 - Fenêtre
 - Flèche
 - Piliers
 - Pont
- Demandez aux élèves de créer un modèle qui comprenne l'un de ces éléments architecturaux. Ils peuvent, dans un premier temps, se servir de papier et de pailles pour créer des formes solides. Proposez-leur, par exemple, de tester la force relative du papier lorsqu'il est déplié, enroulé sous la forme d'un cylindre, plié en accordéon ou plié pour former un arc. Demandez-leur de comparer la force relative des pailles lorsqu'elles sont pliées pour former un triangle ou un carré.
- Demandez-leur d'utiliser du matériel ordinaire, tel que du papier, des pailles et du ruban adhésif, pour créer un modèle de pont ou de dôme qui comprenne la forme triangulaire solide.
- Les élèves les plus aptes qui fabriquent un pont ou un arc peuvent tester leur résistance en y ajoutant des poids.

google.com/worldwonders

Jeu de société des merveilles du monde

Curriculum fit:

géographie, Histoire, architecture et travail technique

Demandez aux élèves d'explorer le site du World Wonders Project de Google à l'adresse suivante: google.com/worldwonders.

Ils peuvent effectuer leurs recherches par thème ou par lieu. Ils ont également la possibilité de faire tourner le globe et de sélectionner un lieu depuis le carrousel. Ils peuvent ensuite en savoir plus en regardant des vidéos et des photos, et en lisant les informations concernant chaque lieu.

Amener les élèves à

- Les élèves peuvent inventer un jeu consistant à se déplacer sur une carte du monde sur laquelle figurent certains ou tous les sites du patrimoine mondial. Les élèves peuvent créer leurs propres règles et concevoir eux-mêmes le plateau et les pions.
- Ils doivent également décider à qui ce jeu est destiné. Il peut s'adresser, par exemple, à des élèves de leur âge ou à une famille. Le jeu doit être divertissant, tout en permettant aux joueurs d'en apprendre davantage sur les sites du patrimoine mondial. Par exemple, les joueurs peuvent devoir répondre à des questions à choix multiples concernant les différents sites du patrimoine mondial, lorsque leur pion se trouve sur la case correspondant à un site en particulier. Toutes les réponses peuvent se trouver sur le site du World Wonders Project de Google. Si le joueur répond correctement, il peut gagner des jetons ou des points bonus. Les joueurs peuvent aussi mimer pour faire deviner un site, ou bien organiser une mini-visite guidée de l'une des attractions du site. Encouragez les élèves à essayer plusieurs options avant de décider des règles définitives.

Donnez des pistes aux élèves lors de la conception du jeu, en leur posant les questions suivantes:

- Combien de joueurs peuvent jouer en même temps ?
- Comment les joueurs se déplacent-ils sur le plateau ?
- Comment les joueurs savent-ils lorsqu'ils ont gagné ?
- Testez le jeu lorsqu'il est encore au stade de la conception, de façon à pouvoir faire des modifications avant la version définitive. Par exemple, vous pouvez vous rendre compte que les pions sont trop gros ou trop petits, ou bien que le jeu est trop long ou que les questions sont trop faciles. Il vaut mieux procéder à ces modifications le plus tôt possible.
- Trouvez un nom accrocheur pour votre jeu.

google.com/worldwonders

Jeu de société cont.

Les élèves les plus aptes peuvent réfléchir aux questions suivantes.

- Quelle est la part de hasard et de risque dans le jeu ? Ces facteurs rendent-ils le jeu plus intéressant ?
- La perspective de gagner est-elle très importante pour que les joueurs aient envie de jouer ? Par exemple, si les règles ou les questions posées sont trop difficiles (ou trop faciles), les joueurs peuvent-ils être frustrés ou s'ennuyer ?
- L'apparence du jeu est-elle importante pour susciter l'envie de jouer ? Les joueurs sont-ils plus susceptibles de vouloir jouer sur un plateau coloré et amusant, ou seront-ils tout aussi enthousiastes à l'idée de jouer sur un plateau ordinaire ?

Évaluation du jeu

Les élèves peuvent s'inviter mutuellement à jouer au jeu qu'ils viennent d'inventer, puis à répondre à des questions simples permettant de l'évaluer, telles que:

- Qu'est-ce qui vous a le plus plu au sujet du jeu ?
- Les règles étaient-elles faciles à comprendre ?
- Avez-vous appris des choses à propos des sites du patrimoine mondial ?
- Si vous deviez améliorer le jeu, que feriez-vous ?