

PROJET INTERDISCIPLINAIRE

MOOREA D'HIER A AUJOURD'HUI

LES 200 ANS DU PASSAGE DE COOK EN POLYNÉSIE FRANÇAISE

PARTIE PÉDAGOGIQUE

HISTOIRE

CYCLE 3

Classe de CMI

Repères annuels de programmation	Démarches et contenus d'enseignement
<p style="text-align: center;">Thème 3</p> <p style="text-align: center;">Des Européens dans le Pacifique</p> <p>- Les circumnavigateurs</p> <p>- Wallis, Bougainville et Cook</p>	<p><i>Alors qu'en Europe de grands bouleversements politiques et sociaux se préparent, le Pacifique est exploré par des circumnavigateurs européens dès le début du XVI^e siècle. Des cartes permettront de situer les itinéraires les plus marquants.</i></p> <p><i>À partir de 1767, à la recherche du continent austral, Wallis, Bougainville et Cook sont les trois premiers découvreurs européens des Îles du Vent.</i></p> <p><i>Tahiti devient une escale pour les navires dans la traversée du Pacifique. Des contacts réguliers s'établissent entre Européens et Polynésiens qui amènent à la découverte de l'Autre.</i></p>

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

- Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes.

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

- Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.

- S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.

- Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux.

Objectif : Récolter des informations lors de lectures de documents en classe, puis, pendant la visite d'un lieu historique, afin de préparer un exposé sur le sujet étudié.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité proposée en classe avant la sortie :

- Lecture de documents historiques et étude de photographies, et questionnaires d'exploitation autour des questions suivantes :
 - *Qui était James Cook ?*
 - *D'où venait-il ? Pour qui travaillait-il ?*
 - *Pourquoi est-il venu en Polynésie française ? (Officiellement et officieusement)*
 - *Combien de fois est-il venu en Polynésie française ?*

Activité proposée en classe durant la sortie :

- Compléter le carnet de bord de la visite.

Activité proposée en classe après la sortie :

- Faire un exposé de toutes les données recueillies autour du thème des navigateurs européens en Polynésie française, et plus particulièrement du passage de James Cook dans la baie de *Paopao*.
- Compléter la frise historique des grands événements en Océanie.
- Site pour l'activité numérique sur la frise chronologique : www.frisechronos.fr

The screenshot shows the website www.frisechronos.fr. The main heading is "frise chronologique". The page is divided into several sections:

- Construisez votre frise**: A section for creating a timeline. It features a central timeline titled "La Révolution" with a red bar representing the period from 1792 to 1795. Key events are marked: "Prise de la Bastille 14/07/1789" and "Proclamation de la République 22/09/1792". Below the timeline, there are options to "Cliquer pour commencer >".
- Créez, générez et imprimez gratuitement vos frises chronologiques.**: A list of instructions for creating and using the timelines, including options for general, contemporary, or geological periods, and various output formats like PDF, Excel, or 3D.
- Biographie**: A list of biographies with links to more information, including Marie Curie, Charles Darwin, George Sand, and others.
- Divers**: A list of diverse topics such as Rubens, automobiles, and technology.
- Pré-requis**: Information about the browser requirements for using the timeline editor.
- Démonstrations en vidéo**: Links to videos for starting and exploring the site's features.

Propriétés

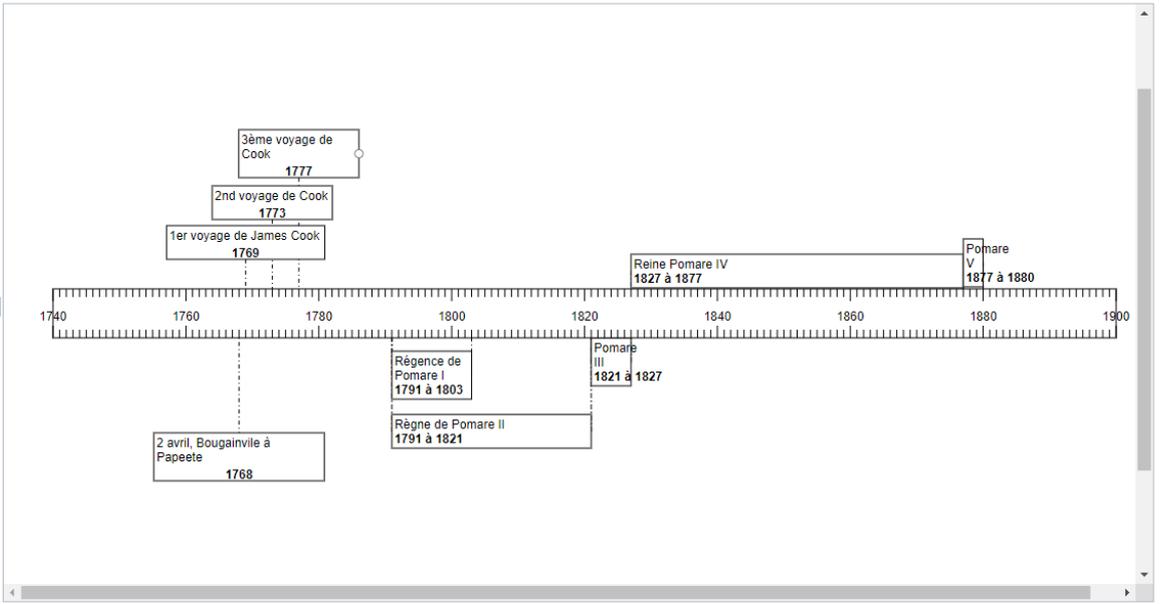
Date: 1777

Position de l'attache: Centre

3ème voyage de Cook

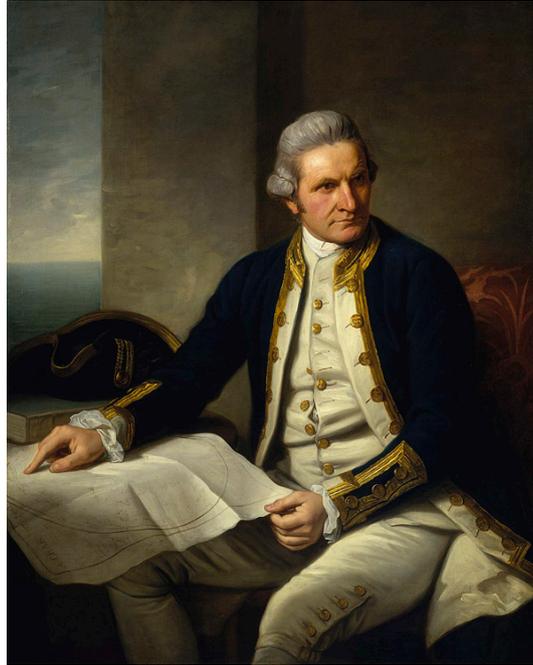
Avec image

✓ [Icon]



PARTIE HISTORIQUE

James Cook



James Cook est né en 1728. Issu d'une famille d'ouvriers, il décide de prendre une autre voie et parvient à s'élever dans la hiérarchie de la marine anglaise. Surnommé le « *capitaine au grand cœur* », il faisait preuve en toute circonstance de bienveillance, qui lui valut toujours la confiance de ses équipages.

Les voyages de Cook

Au cours de sa vie, James Cook effectua trois voyages en Polynésie française :

- En 1768, la Royal society charge le charge d'explorer l'Océan Pacifique Sud, avec pour mission officielle l'observation du passage de Vénus devant le soleil, et comme mission officieuse la recherche d'un hypothétique continent austral. Mais Cook ne le découvrira pas. Il est d'ailleurs sceptique quant à son existence, et confronte ses explorations avec les témoignages des explorateurs précédents. Grâce à l'aide d'un tahitien nommé Tupaia, qui possède des connaissances pointues de la géographie du pacifique, Cook atteint la Nouvelle-Zélande et démontre que celle-ci n'est pas le fameux continent Austral notamment en identifiant le détroit qui allait porter son nom, le détroit de Cook, séparant l'île du Sud et l'île du Nord. Il finit son voyage en cartographiant l'Australie et retourne en Angleterre.

- En 1772, Cook est promu au grade de capitaine de frégate, avant d'être chargé par la Royal society de se rendre à nouveau dans les mers de Sud, comme mission officielle cette fois la recherche du continent Austral. L'expédition descend très au Sud, franchissant le cercle polaire Antarctique au début de l'année 1773. Il y fera des découvertes mais perdra un de ses deux bateaux, passera devant le continent Antarctique

sans l'apercevoir, et remontera vers Tahiti pour s'approvisionner. Il replongera ensuite au Sud accompagné d'un nouveau guide nommé Omai, mais sans succès. Il conclura clairement sur la non-existence de ce continent mythique.

- Le but de son dernier voyage est officiellement de ramener Omai à Tahiti. C'est durant cette expédition qu'il cartographiera Moorea. Une fois Omai rendu aux siens, il mettra le cap au Nord pour explorer le continent américain.

Les baies de Moorea : la baie de *Cook* et la baie d'*Opunohu*



La baie de *Cook*

La magnifique baie de *Paopao*, desservie par la passe *Teavaroa (long passage)*, a été baptisée « *Baie de Cook* » lors du troisième et dernier voyage en Polynésie française du navigateur anglais James Cook, effectué le 29 septembre 1777, 8 ans après que les officiers et naturalistes du célèbre navigateur s'y soient rendus pour y établir un observatoire astronomique (1769). Durant ce voyage, le navire de James Cook resta trois jours immobilisés dans la baie de *Paopao*, adjacente de celle d'*Opunohu*. C'est au cours de ces trois jours qu'Omai, son guide tahitien lui fit découvrir l'île de *Moorea* en chaloupe, ce qui permit au navigateur d'en dresser une carte.



LES TOURISTES A MOOREA

PARTIE PÉDAGOGIQUE

GEOGRAPHIE

CYCLE 3

Classe de CMI

Repères annuels de programmation	Démarches et contenus d'enseignement
<p style="text-align: center;">Thème 2</p> <p>Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France</p> <ul style="list-style-type: none">- <i>Dans des espaces urbains</i>- Dans un espace touristique	<p><i>Le thème permet aux élèves de sortir de l'espace vécu et d'appréhender d'autres espaces en France métropolitaine et en outre-mer. En privilégiant les outils du géographe (documents cartographiques, photographies, systèmes d'information géographique), les élèves apprennent à identifier et à caractériser des espaces et leurs fonctions. Ils comprennent que les actes du quotidien s'accomplissent dans des espaces qui sont organisés selon différentes logiques et nécessitent des déplacements. Le travail sur un espace touristique montre par ailleurs qu'on peut habiter un lieu de façon temporaire et il permet d'observer la cohabitation de divers acteurs. Ils découvrent la spécificité des espaces de production.</i></p>

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

Se repérer dans l'espace : construire des repères géographiques

- Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique

Pratiquer différents langages en histoire et en géographie

- Utiliser des cartes analogiques et numériques à différentes échelles, des photographies de paysages ou de lieux.

Objectif : Récolter des informations lors de la sortie afin de préparer un exposé sur le sujet étudié.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité proposée en classe avant la sortie :

- Nommer et localiser les districts de Moorea
- Nommer et localiser les baies : baie de Cook, baie de Opunohu
- Nommer et localiser les passes : Avaroa, Tareu, Taotai
- Situer les deux baies par rapport aux districts
- Faire l'étude des légendes de la carte de Moorea (lien avec la Culture)
- Repérer les activités touristiques et justifier leur emplacement (exemple hôtels sur les plages ; usine Rotui avec champ d'ananas)

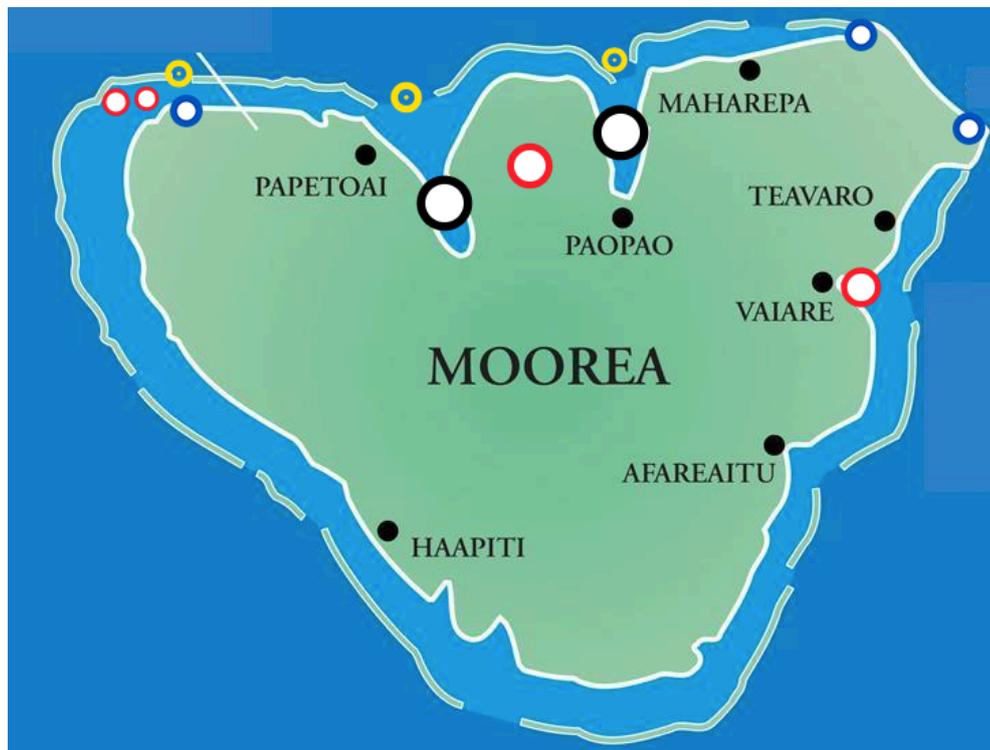
Activité proposée en classe pendant la sortie :

- Réaliser un carnet de bord – Prendre des photos des lieux et des activités de la visite

Activité proposée en classe après la sortie :

- Utiliser thinglink pour associer les photos aux lieux visités.
 - Faire des groupes : chaque groupe aura la charge de s'occuper soit des lieux touristiques, soit des hôtels, les modes de déplacements – transports (bateau, vélo, voiture, bus...)

Lien hypertexte : <https://www.thinglink.com/scene/1198723188586971139>



L'ÉVOLUTION DES ESPÈCES

PARTIE PÉDAGOGIQUE

SCIENCES

CYCLE 3

Classe de CMI

Connaissances et compétences associées

Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève

Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes

Unité, diversité des organismes vivants

Reconnaître une cellule

- *La cellule, unité structurelle du vivant.*

Utiliser différents critères pour classer les êtres vivants ; identifier des liens de parenté entre des organismes.

Identifier les changements des peuplements de la Terre au cours du temps.

- *Diversité actuelle et passée des espèces*
- *Evolution des espèces vivantes.*

Les élèves poursuivent la construction du concept du vivant déjà abordé en cycle 2. Ils appuient leurs recherches sur des préparations et des explorations à l'échelle cellulaire, en utilisant le microscope.

Ils exploitent l'observation des êtres vivants de leur environnement proche. Ils font le lien entre l'aspect d'un animal et son milieu.

Ils appréhendent la notion de temps long (à l'échelle des temps géologiques) et la distinguent de celle de l'histoire de l'être humain récemment apparu sur Terre.

Ils découvrent quelques modes de classification permettant de rendre compte des degrés de parenté entre les espèces et donc de comprendre leur histoire évolutive.

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

S'approprier des outils et des méthodes

- *Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées*

Pratiquer des langages

- *Utiliser différents modes de représentation formalisées (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte).*

Mobiliser des outils numériques

- Utiliser des outils numériques pour communiquer des résultats

ATTENDU DE FIN DE CYCLE :

Classer les organismes, exploiter les liens de parenté pour comprendre et expliquer l'évolution des organismes.

Objectifs :

- Identifier des animaux vivant dans différents milieux et faire le lien entre l'aspect d'un animal et ceux-ci, notamment les membres moteurs : nageoires, pattes, ailes.
- Consigner des données observationnelles dans un tableau numérique.

ACTIVITÉ PROPOSÉE

Activité proposée en classe pendant la sortie :

Dans le cadre de cette séquence sur le vivant, les élèves sont amenés à observer finement différents êtres vivants, et à les classer sur différents critères, la finalité étant qu'ils appréhendent la notion d'évolution des espèces. Comme le proposent les programmes de Polynésie française de 2016, cette activité amène les élèves à faire « le lien entre l'aspect d'un animal et son milieu ». Elle se déroule en 3 temps :

- Identifier des milieux de vie :
 - Les élèves visitent les quatre milieux et en déterminent des grandes caractéristiques :
 - Le banc de sable se trouve dans le lagon de Moorea, près de l'hôtel Intercontinental. C'est un lieu très prisé par les touristes. On y trouve diverses espèces de poissons, notamment des raies, des requins et d'autres espèces lagunaires. De nombreux oiseaux le survolent, attirés par les petits poissons, mais aussi les appâts apportés par les touristes.
 - La mer, près de la plage se trouve sur le motu Fareone. On y trouve des espèces de petits poissons, mais aussi des raies.
 - La plage se situe sur le motu Fareone. On y trouve diverses espèces d'insectes, mais aussi des lézards, des chats et des crustacés.
 - Le bois près de la plage se trouve sur le motu Fareone. On y trouve des poulets, des chiens, des chats, et diverses espèces d'insectes.

- Identifier des animaux dans milieux :
 - Les élèves visitent les quatre milieux. Pour chacun d'eux, ils doivent trouver et photographier trois espèces animales et classer les photos dans un tableau numérique.
- Identifier des membres moteurs et les mettre en lien avec leur milieu :
 - Les élèves identifient les membres moteurs des animaux qu'ils ont photographiés et les mettent en lien avec les différents milieux (ailes, nageoires, pattes).

Les élèves utilisent un tableau de classement numérique. Les TICES trouvent ici toute leur légitimité. En effet, ils permettent aux élèves de photographier les différents animaux et de les classer dans la foulée. De plus, les productions peuvent être analysées à chaud, juste après l'activité, mais aussi avec plus de recul au retour de la sortie :

Trouve et photographie au moins trois espèces d'animaux vivant dans chacun des milieux. Il est possible que des animaux se retrouvent dans plusieurs milieux.

Banc de sable	Mer près de la plage	Plage	Bois
			
			
			



PARTIE PÉDAGOGIQUE

LANGUES ET CULTURES POLYNESIENNES

ET ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

CYCLE 3

Classe de CMI

Thème : Le lien entre l'art de Bobby Holcomb et les légendes polynésiennes

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

Découvrir quelques aspects culturels polynésiens

- Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires.

Expérimenter, produire, créer

- Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.

- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...)

Mettre en œuvre un projet artistique

- Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain

- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Objectifs :

- S'imprégner de certaines caractéristiques des œuvres d'art de Bobby Holcomb (le cadre, les couleurs chaudes, la personnification).
- Réaliser une production dépeignant une légende de Moorea en y reflétant l'implicite de l'écrit tout en respectant des contraintes spécifiques.

ACTIVITÉ PROPOSÉE

Activité proposée en classe avant la sortie :

- Phase 1 : Présentation de l'activité
 - Aujourd'hui, nous allons travailler sur les œuvres de Bobby Holcomb dans le cadre de notre sortie pédagogique de Moorea.
- Phase 2 : Présentation de l'artiste Bobby Holcomb et de son histoire
 - Nous allons tout d'abord parler un petit peu de la vie de Bobby Holcomb. Que connaissez-vous de cet artiste ?
- Phase 3 : Présentation et interprétation de trois de ses œuvres et des légendes qui y sont liés
 - Nous allons à présent, observer quelques œuvres de Bobby Holcomb et les légendes desquelles ils se sont inspirés.
 - La légende du cocotier
 - La légende de la création du monde et Ta'aroa
 - La légende de Maui
- Phase 4 : Mise en commun des ressentis et des liens entre les œuvres d'art et les légendes
 - Que pensez-vous des œuvres de Bobby ?
 - Comment voyez-vous les liens entre les légendes et les peintures ?
- Phase 5 : Présentation des deux légendes choisies de Moorea
 - Nous allons maintenant lire des extraits de deux légendes de Moorea : La légende de la pieuvre de Papetoai et la légende du lézard jaune.
- Phase 6 : Interprétation des deux légendes et mise en avant de la rupture présente dans chacune des légendes
 - Que pensez-vous des deux légendes que nous avons évoquées aujourd'hui ?
- Phase 7 : Problématique proposée
 - Aujourd'hui, nous allons vous proposer de travailler sur la problématique suivante : **Quel changement ou quelle rupture évoque chacune de ces deux légendes ?**
- Phase 8 : Annonce de la consigne de travail et des contraintes :
 - Consigne : Représenter le changement que vous pouvez évoquer en choisissant une des deux légendes présentées.
 - Contraintes : Un cadre, une personnification et des couleurs chaudes
- Phase 9 : Mise en activité
- Phase 10 : Mise en commun des productions