

PROJET CITIES CARTOON



ERUN 38 - 2024-2025

Etape 0 : préparation du projet (pour l'enseignant.e uniquement)

Période : à partir du 16 avril 2025

Etapes	Déroulement	Durée des séances
<u>0</u>	Préparation du projet : Découverte du projet et installation des applications.	Préparation de l'enseignant.e
<u>1</u>	Du 12/05 au 16/05 : Lecture de 3 BDs exemples, découverte de 5 monuments et appropriation du lexique des couleurs, les formes et les tailles.	2x45 minutes pour les découvertes de monuments/BD + 2 séances plus courtes pour le lexique
<u>2</u>	Du 19/05 au 30/05 : Lecture de 3 BDs exemples, découverte de 5 monuments et appropriation du lexique des matières et des actions.	Idem séance 1
<u>3</u>	Du 19/05 au 30/05 : Identification des 10 monuments et préparation de la BD à créer.	2 séances de 20 min. pour le lexique des monuments, 1 séance de 20 à 30 minutes pour le lexique de la BD + le temps de création en fonction de l'organisation en classe
<u>4</u>	Du 02/06 au 13/06 : Création et partage de la BD.	Compter 45 minutes de travail par BD si les éléments et le storyboard sont prêts
<u>5</u>	Du 16/06 au 20/06 : Exploration des BD des autres classes.	Séance de découverte des productions et de tampon pour terminer sa propre production

Mise en oeuvre

L'étape 0 permet à l'enseignant.e de prendre connaissance du projet et d'organiser sa préparation matérielle avant sa mise en œuvre effective en classe. Il s'agit notamment :

- de parcourir la présentation du projet et son déroulé,
- de prendre connaissance des productions réalisées par les classes lors de la précédente édition du projet : <https://cities-cartoon38.erun38.fr/>, l'idée est que vous compreniez ce qui est attendu en production finale, mais pas de le montrer en exemple aux élèves,
- de préparer et d'explorer [les 3 applications gratuites](#) exploitées dans le projet : BDnF, Cities Cartoon et PragmaQuiz.
- de [réaliser le TP élèves](#) afin de vivre la situation de production demandée aux élèves à l'étape 4

Modalités de travail :

Comme indiqué ci-dessus les détails sont donnés dans [l'article de présentation des outils](#). Toutefois, voici quelques indications synthétiques en fonction du matériel utilisé :

- **Sur PC :** les applications utilisées peuvent parfois être utilisées hors ligne :
 - BDnF : uniquement hors-ligne, installation nécessaire à prévoir sur les postes
 - Cities Cartoon : en ligne ou hors-ligne
 - Pragmaquizz : en ligne ou hors-ligne
- **Sur tablette (Android ou iPad) :**
 - BDnF : uniquement hors-ligne, téléchargement nécessaire à prévoir depuis les magasins d'application (PlayStore ou AppStore)
 - Cities Cartoon : en ligne uniquement
 - Pragmaquizz : en ligne uniquement

Dans les deux cas, **il faudra nécessairement ajouter la galerie d'images liée au projet**. Il s'agit du fichier [Galerie_CitiesCartoon.zip](#) du dossier ressources :

- Ipad : BDnF crée un dossier dans l'application Fichiers lors de l'installation. Ce dossier contient 3 sous-dossiers. Nous vous proposons de déposer le fichier .zip dans le dossier MyCorpus. Dans BDnF, ce dossier est visible lorsqu'on veut ajouter un corpus, il suffira de sélectionner le fichier .zip.

Exportation des projets : Tout se fait depuis l'application BDnF que l'on travaille avec des PC ou des tablettes.

Ressources du projet : Le dossier des ressources est à télécharger quel que soit le mode de travail (en ligne ou hors ligne). Il contient la plupart des documents nécessaires au projet.

Préparation du projet et accompagnement :

Nous vous conseillons de [réaliser le TP élèves](#) contenu dans le dossier des ressources pour découvrir vous-même l'utilisation de l'application BDnF.

En amont du projet, selon votre matériel, il faudra anticiper l'installation de BDnF, et éventuellement des deux autres applications sur le matériel élève, ou faciliter l'accès à ces deux applications en ligne (par des raccourcis par exemple).

PROJET CITIES CARTOON



ERUN 38 - 2024-2025

Etape 1 : Lecture de 3 BDs exemples, découverte de 5 monuments et appropriation du lexique des couleurs, des formes et des tailles

Période : du 12 au 16 mai 2025

Objectifs pour les élèves :

- Découvrir des monuments célèbres de pays anglophones
- Développer ses connaissances culturelles du monde anglophone
- S'approprier le lexique des couleurs, des formes et des tailles
- Lire une planche de BD en anglais
- Écouter et comprendre quelques questions et leurs réponses

Préparation de l'enseignant.e :

- Sur le site LVE 38, consulter éventuellement la proposition d'exploitation pédagogique des capsules du projet du projet "[12 Famous Monuments](#)".
- Imprimer les picture cards et flashcards :
 - soit depuis [l'application PragmaQuiz](#) : après avoir sélectionné un quiz **en version t-i uniquement**, cliquer sur les boutons [Impression] puis [Imprimer les cartes du quiz],
 - soit en [téléchargeant cette archive](#) constituée de 12 documents PDF tels que ces 2 exemples : [grandes cartes](#) - [petites cartes](#).
- Définir une ou deux activités non numériques à mettre en place parmi les activités présentées dans les ressources sélectionnées sur la page d'impression des cartes, en particulier "[31 idées pour utiliser des flashcards](#)".

Déroulement :

- **Découverte de 5 monuments**

 Lors de cette étape, vous allez commencer à découvrir les monuments qui serviront pour la création de la BD. C'est dans l'un de ces 10 monuments que l'objet mystère va se cacher. Il faudra bien retenir les noms des monuments, leur ville et leur pays car ce seront les indices qui seront donnés dans la BD.

Si la classe est équipée d'un vidéo-projecteur ou d'un TNI, ouvrir l'application Cities Cartoon, et cliquer sur le bouton [[Découvrir et s'entraîner](#)], choisir un monument puis faire l'activité 1. Voir et entendre de 5 des 10 monuments sélectionnés. Une connexion Internet est requise.

Sans moyen de vidéo-projection, procéder par groupes d'élèves devant un grand écran d'ordinateur.

La découverte de chaque monument repose sur 6 activités. Pour prolonger ce temps collectif, les élèves pourront éventuellement faire d'autres activités en autonomie (en classe ou à la maison).

- **Lecture de 3 BDs exemples**

Les BDs à créer en fin de projet reprendront la trame des [6 BDs exemples](#) . Après avoir lu la BD, il est demandé d'identifier l'objet disparu. **Le nom de l'objet disparu est un mot inventé à la consonance anglo-saxonne.** Pour résoudre cette énigme, les activités interactives associées à chaque BD mettent les élèves en situation d'écoute active et leur demandent de savoir dans quelle ville et dans quel pays se situe le monument cité. Tous les indices sont contenus dans le texte de la BD.

 Vous pouvez commencer à faire le lien entre les 5 premiers monuments et les premières BD que vous découvrirez. De cette manière, les élèves vont pouvoir commencer à se projeter sur ce qu'ils devront faire dans la production finale.

Par exemple, vous pouvez déjà leur faire remarquer que le texte est souvent similaire d'une BD à l'autre et que la trame du scénario est identique. Cela permet de faire le lien avec le storyboard proposé à l'étape 3 pour concevoir leur propre BD.

- **Appropriation du lexique via des activités interactives**

Afin de s'approprier les lexiques retenus pour le projet, deux types d'exercices sont proposés : association image son (i-s) et association texte image (t-i).

Une des originalités de l'application PragmaQuiz est d'accéder à différentes activités à partir d'un même exercice. Dans le cadre de ce projet, nous recommandons prioritairement :

- MJ Association... pour une découverte active au vidéo-projecteur ou au TNI,
- MJ Rapido... pour un entraînement ludique à plusieurs sur un même poste, sachant que les réponses rapides mobilisent une concentration conséquente, favorisant les apprentissages.

D'autres activités interactives pourront bien entendu être pratiquées en prolongement...

Lexiques de cette semaine (accessibles également depuis la page [[Découvrir et s'entraîner](#)] de Cities Cartoon :

- [En - Colours \(i-s\)](#)
- [En - Colours \(t-i\)](#)
- [En - Shapes \(i-s\)](#)
- [En - Shapes \(t-i\)](#)
- [En - Size \(i-s\)](#)
- [En - Size \(t-i\)](#)

- **Appropriation du lexique à l'aide de picture cards ou de flashcards**

Il s'agit de mettre en place d'ateliers non numériques à l'aide des picture cards ou des flashcards. Parmi les activités présentées dans le document "[31 idées pour utiliser des flashcards](#)", nous vous suggérons particulièrement :

- 1. Point to
- 4. Put in the right order
- 10. True or False?

PROJET CITIES CARTOON



ERUN 38 - 2024-2025

Etape 2 & 3 : Lecture de 3 BDs exemples, découverte de 5 monuments et appropriation du lexique des matières et des actions - Identification des 10 monuments et préparation de la BD à créer

Période : Du 19/05 au 30/05

Remarque : compte tenu du Pont de l'Ascension les deux étapes sont regroupées sur les deux semaines

Etape 2 :

Déroulement :

Les objectifs et la mise en oeuvre de cette semaine sont identiques à la semaine précédente, appliqués aux 5 autres monuments, aux 3 autres BD exemples, et à ces 2 lexiques :

- [En - Materials \(i-s\)](#)
- [En - Materials \(t-i\)](#)
- [En - What can you do? \(i-s\)](#)
- [En - What can you do? \(t-i\)](#)

Etape 3 :

Objectifs pour les élèves :

- Connaître les caractéristiques essentielles d'une bande dessinée
- Concevoir un scénario en respectant des contraintes

Préparation de l'enseignant.e :

- [Imprimer le storyboard vierge](#) et la [version d'exemple](#)
- [Imprimer les images des galeries de BDnF](#) et le document "[Monuments, cities and countries](#)".
- Sélectionner et imprimer des fiches extraites du site de BDnF :
 - [Les éléments d'une case](#)
 - [Comment composer une case ?](#)
 - [Les bulles](#)
 - [Les idéogrammes](#)
 - [Planche récapitulative du vocabulaire de la BD](#)

Déroulement :

- **Identification des 10 monuments sélectionnés**

Pour entraîner les élèves à identifier les 10 monuments, procéder de la même manière que pour les lexiques, avec ces exercices :

- [En - 10 Famous Monuments \(i-s\)](#)
- [En - 10 Famous Monuments \(t-i\)](#)



C'est parmi ces monuments qu'il faudra choisir pour la production de la BD. Vous les retrouvez dans le document [Monuments, cities and countries](#).

- **Les codes de la Bande Dessinée**

Pour produire une planche de BD dans les meilleures conditions, il est préférable de savoir ce qui la caractérise. Sans approfondir cette notion, les élèves pourront consulter les fiches sélectionnées dans la préparation de l'enseignant.e... voire s'entraîner avec [quelques activités interactives](#) proposées lors du projet "Vivre ensemble dans les bulles".

- **Préparation de la planche de BD**

Toutes les planches auront la même trame, en l'occurrence celle des 6 planches exemples. Elles respecteront ces contraintes, rappelées à la fin du document Storyboard :

- le format : portrait avec 8 cases (4 x 2 cases)
- les personnages : la fille et le garçon de BDnF
- les arrière-plans des cases : ceux de BDnF et de la galerie Cities Cartoon
- la structure de l'histoire et les dialogues : construits à partir du [storyboard proposé](#)

 On n'improvise pas une histoire devant son écran, mais en y réfléchissant en amont. Les élèves la formaliseront en remplissant le storyboard, au crayon papier.

En utilisant le document [des images des galeries de BDnF](#) et le [document sur les monuments](#), les élèves préparent leur story board qui servira pour la production dans BDnF lors de l'étape suivante.

Ils choisiront ainsi les images de chaque bulle en les consultant sur papier, et pourront alors, le moment venu, n'importer dans l'application BDnF que les images qu'ils auront sélectionnées.

En pratique, il est très difficile de tout anticiper, il y aura donc toujours des ajustements à opérer lors de la mise en forme dans BDnF.

Avant de mettre les élèves en situation de production de leur scénario, il est recommandé de créer une première planche collectivement en leur demandant de renseigner le document "[Storyboard](#)" (*qui est relativement dense*), puisqu'ils auront à le faire pour leur propre création.

Utilisation du storyboard :

- Case 1 : Choisir une phrase parmi les 8 proposées.
- Cases 2 à 4 : Ici la liberté est laissée entre les différentes possibilités, c'est notamment dans ces cases que les productions pourront se différencier au niveau des choix de "l'histoire".
- Case 5 : Choisir une phrase parmi les 6 proposées.
- Case 6 : Utiliser la galerie d'images importées pour trouver le monument choisi.
- Case 7 : Choisir une phrase parmi les 4 proposées.
- Case 8 : terminer par le nom de l'objet mystère.

Les élèves pourront produire une planche de BD par groupe. Toutefois, une seule planche sera intégrée à l'application Cities Cartoon. Le cas échéant, nous vous suggérons de créer un mur virtuel pour votre classe avec [Digipad](#) pour y publier l'ensemble des planches produites, puis de communiquer le lien de ce mur sur la liste de diffusion du projet.

Étape 4 : Création et partage de la BD

Période du 02 au 13 juin 2025

Remarque : deux semaines sont laissées pour organiser le travail des élèves



Objectifs pour les élèves

- Recopier sans erreur un texte en anglais
- Mettre en forme une planche de bande dessinée avec une application dédiée

Préparation de l'enseignant.e

- Imprimer le tutoriel "[Créer une planche de 8 cases](#)".
- Imprimer le TP "[Découvrir l'application BDnF en cycle 3](#)".
- Visionner le tutoriel vidéo "[La bib' en BD](#)".

Mise en oeuvre

- **Prise en main de l'application BDnF**

Suivre le TP "Découvrir l'application BDnF en cycle 3" au cours duquel on apprend à placer les différents éléments constituant une case : arrière-plan (décor), personnages, bulle et texte.

- **Mise en forme de la planche de BD dans l'application BDnF**

- Ouvrir BDnF.
- Créer un projet qui porte le nom de l'objet disparu.
- En suivant la procédure indiquée dans le tutoriel (Sur mesure > Affiche A4 > Découpage horizontal > Découpage vertical), créer une planche de 8 cases.
- En se référant rigoureusement au storyboard, composer les cases (arrière-plan, personnages, bulles) et saisir les textes sans erreur.
- Cliquer régulièrement sur [Enregistrer], et juste avant de quitter BDnF.

Conseils pratiques :

- La taille de police de caractères la plus adaptée semble 10.
- Pour gagner de la place dans une case, il est possible de positionner une bulle orientée vers un personnage que l'on ne voit pas.
- Plusieurs cases peuvent avoir la même image d'arrière-plan, éventuellement cadrée différemment.
- On peut écrire directement en double-cliquant dans la bulle, sans avoir à utiliser l'outil Texte (T).

- **Représentation de l'objet disparu**

- L'objet disparu pourra être dessiné, puis numérisé, ou bien téléchargé sur la banque de [pictogrammes de ARASAAC](#) ou une banque d'images telle que [Pixabay](#) par exemple, c'est à dire des images publiées sous licence Creative Commons. Pour rappel, ce n'est pas parce qu'une image est affichée dans Google images que sa diffusion est autorisée.
- Le nom du fichier image sera celui de la planche, suivi du nom "objet" (par exemple "The Lookinary objet").

- **Transmission de la planche de BD et de l'objet disparu**

- *S'assurer que la planche de BD ne contient aucune faute de frappe, monument compris, et que la syntaxe typographique est respectée : contrairement au français, les signes de ponctuation double (? ; : !) sont accolés au texte qui les précède.*
- Pour que nous puissions intégrer les productions sur la page du projet de cette année, il va falloir nous transmettre plusieurs éléments : la planche retenue par la classe + l'image de l'objet disparu + un document texte nous indiquant quelques éléments pour la fabrication des activités. Pour ce faire, vous devrez réaliser les étapes suivantes :

- 1) Depuis BDnF, exporter la planche dans les formats suivants :

- a) PNG
- b) PDF
- c) MP4

Remarque : La génération de la vidéo MP4 se bloque parfois sur certains postes. Comme elle n'est pas indispensable pour l'intégration dans l'application, il suffit de ne pas l'envoyer en cas de problèmes.

- d) Nommer ces fichiers par le nom de l'objet mystère n commençant par une majuscule et sans espace. Exemple : Beecup.png / Beecup.pdf / Beecup.mp4

- 2) Préparer l'image de l'objet disparu en JPG et le nommer comme précédemment. Exemple : Beecup.png

- 3) Remplir [le document Modèle Information](#) et le nommer nomdelecole_classe. Il contiendra les informations suivantes sur des lignes successives :

- a) Nom de l'objet mystère
- b) Nom de l'école classe niveau
- c) L'action (ce qu'on peut faire avec l'objet dans la case 1)
- d) Le monument
- e) La ville
- f) Le pays

- 4) Regrouper tous ces fichiers dans un dossier. Nommer ce dossier nomdelecole_classe. Compresser ce dossier (clic droit, ajouter à l'archive). Il est très important de bien grouper les fichiers et de nommer le dossier pour nous faciliter l'identification dans la boîte de dépôt.

- 5) Déposer le dossier compressé dans [le dossier de dépôt](#) prévu pour le projet.

Étape 5 : Création et partage de la BD

Période du 16 au 20 juin 2025

Remarque : deux semaines sont laissées pour organiser le travail des élèves



Objectifs pour les élèves

- Lire une planche de BD en anglais
- Écouter et comprendre quelques questions et leurs réponses

Préparation de l'enseignant.e

- Les planches seront progressivement intégrées à la version en ligne de l'application Cities Cartoon 38 : <https://cities-cartoon25.erun38.fr/>.
- La version téléchargeable sera disponible en fin de projet.

Mise en oeuvre

Cette étape permet d'explorer les productions des autres classes afin de mobiliser les compétences acquises pour résoudre les énigmes via l'application Cities Cartoon.