



COMPÉTENCES ET SAVOIRS REQUIS

LE MONT DES ARTS : histoires d'une métamorphose



SECONDAIRE GÉNÉRAL – 3^e ET 4^e ANNÉES

Comment lire ce document ?

- La première colonne du tableau présente les grandes étapes de l'animation. En regard, vous trouverez les compétences auxquelles elles peuvent être rattachées.
- Les compétences et savoirs sont d'abord présentés de manière transversale, toutes disciplines confondues. Ils sont ensuite détaillés pour chaque matière.
- Pour rappel, durant l'animation, les élèves sont amenés à travailler en petits groupes autonomes. Ils réalisent par conséquent parfois des tâches différentes et ne sont donc pas tous confrontés aux mêmes matières/problèmes durant leurs activités.

COMPETENCES ET SAVOIRS COMMUNS A TOUTES LES DISCIPLINES

Description des activités	Compétences transversales
<p>De manière générale :</p> <ul style="list-style-type: none">- L'animation a pour objectif général la sensibilisation au patrimoine, c-à-d la connaissance de son histoire et la reconnaissance de sa valeur pour le présent.- Après l'introduction, une problématique est formulée avec les élèves : comment ce quartier, jadis dénommé Coudenberg (nom médiéval), est-il devenu le Mont des Arts actuel ? L'ensemble des activités de la journée va consister à répondre à cette question.- Les élèves travaillent en petits groupes autonomes. Chaque groupe effectue des missions différentes. Au sein de chaque groupe, les élèves gèrent ensemble du matériel et le temps imparti pour mener à bien une mission d'observation dans le quartier. Ils sont constamment amenés à se poser des questions, rechercher de l'information, effectuer des choix.- Les élèves réalisent des missions dans le quartier en petits groupes autonomes. Chaque mission formule une situation-problème à laquelle ils sont confrontés et qu'ils devront résoudre. Exemple - La pente de la montagne de la Cour pose des problèmes dans la seconde moitié du 19^e siècle. Lesquels ? Quelles solutions seront trouvées ? Comment va-t-on les mettre en place ? Quelles traces en subsiste-t-il aujourd'hui ?	<ul style="list-style-type: none">• Respecter son héritage et vouloir le conserver pour les générations futures• S'interroger :<ul style="list-style-type: none">- Se poser des questions- Enoncer une situation-problème• S'approprier une problématique de recherche• Communiquer :<ul style="list-style-type: none">- Exprimer clairement sa pensée, apprendre à argumenter- Savoir dialoguer, savoir travailler en équipe- Confronter ses démarches et expériences à celles de l'autre dans le respect réciproque et la tolérance



<p><u>Les missions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les missions d'observation amènent les élèves à récolter de l'information visuelle utile (architecture/urbanisme/relief/activités) pour répondre à des questions-problèmes. Ex : identifier les éléments d'architecture propres à une époque que l'on observe sur une façade. - Les élèves utilisent des documents qu'ils vont confronter à leurs observations préalables (cartes, plans historiques, iconographies anciennes, panneaux informatifs liés aux musées, textes, ...) - Ils sont également amenés à récolter des informations auprès des institutions culturelles du quartier. - Certaines missions mènent à une production visuelle ou sonore qui illustre un aspect découvert. Ex : le rythme de l'architecture de la place Royale prend la forme d'un rythme musical. - Chaque mission aboutit au choix de plusieurs mots-clés associés à des phrases qui résument l'information découverte lors de la mission. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se documenter, s'informer : <ul style="list-style-type: none"> - Récolter des informations diversifiées susceptibles de répondre à la situation-problème - Puiser l'information à la source et l'utiliser avec rigueur • Traiter et analyser (lire, décrire, interpréter) des informations / les critiquer <ul style="list-style-type: none"> - Relier les éléments d'un problème et structurer sa pensée • Construire une synthèse sous différentes formes (schéma, graphique,...)
<p><u>Après chaque mission :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un moment de vérification est pris par l'animateur avec les groupes durant lequel les élèves communiquent leurs découvertes, échangent sur leurs éventuelles difficultés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer clairement sa pensée, apprendre à argumenter - Présenter les résultats de la recherche en ayant recours à différents modes d'expression (écrit, oral, visuel, audiovisuel)
<p><u>Les phases de synthèse :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les missions effectuées par les différents groupes d'élèves sont mises en relation lors d'une synthèse commune durant laquelle chaque groupe présente ses découvertes. - Cette synthèse est orale, visuelle et interactive. A deux reprises, tous les groupes d'élèves se rassemblent pour construire une maquette évolutive qui permet de retracer l'évolution globale du quartier à travers les époques (les groupes n'analysent pas forcément les mêmes bâtiments, ou ils le font sous des angles d'approches différents). - Les moments de synthèse sont l'occasion de formuler le contenu de chaque mission devant la classe entière en s'appuyant sur une maquette (déconstruction, reconstruction à l'aide de nouveaux bâtiments) et des photographies (format A1) pour illustrer les propos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Replacer dans un contexte <ul style="list-style-type: none"> - Inscrire les phénomènes dans la mesure du temps et de l'espace • Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> - Exprimer clairement sa pensée, apprendre à argumenter - Savoir dialoguer, savoir travailler en équipe - Confronter ses démarches et expériences à celles de l'autre dans le respect réciproque et la tolérance - Présenter les résultats de la recherche en ayant recours à différents modes d'expression (écrit, oral, visuel, audiovisuel) - S'appropriier ces moyens d'expression et les utiliser avec aisance



Durant les missions et les phases de synthèse :

- Les élèves sont amenés à formuler des hypothèses sur une problématique liée à l'aspect du quartier. Exemple : une partie du quartier ne correspond pas à la vision de Léopold II, laquelle et pourquoi ?

- Formuler des hypothèses
- Communiquer :
 - Exprimer clairement sa pensée, apprendre à argumenter
 - Savoir dialoguer, savoir travailler en équipe
 - Confronter ses démarches et expériences à celles de l'autre dans le respect réciproque et la tolérance
 - Présenter les résultats de la recherche en ayant recours à différents modes d'expression (écrit, oral, visuel, audiovisuel)
 - S'appropriier ces moyens d'expression et les utiliser avec aisance



GEOGRAPHIE

Description des activités	Compétences et savoirs requis
<p>Introduction :</p> <ul style="list-style-type: none">- L'animation débute par une projection de cartes schématisées qui illustrent l'évolution territoriale de Bruxelles. Les élèves doivent les décrire et les interpréter sur base de questions-réponses.	<ul style="list-style-type: none">• Lire un paysage/un espace à partir de vues aériennes verticales, obliques
<ul style="list-style-type: none">- Sur ces vues schématisées, les élèves identifient et analysent les composantes du territoire naturel de Bruxelles en général, et plus précisément du quartier du Coudenberg : vallée/rivière/déclivité versant est/...- Ils identifient les facteurs d'implantation d'un pôle de pouvoir sur le Coudenberg comme les atouts naturels ou la présence d'axes importants.	<ul style="list-style-type: none">• Établir des relations entre des éléments observables
<p>Les missions :</p> <ul style="list-style-type: none">- Répartis en groupes autonomes, les élèves partent ensuite en mission dans le quartier. Pour se déplacer et rejoindre les bâtiments concernés, ils utilisent un plan.	<ul style="list-style-type: none">• S'orienter et se déplacer à l'aide d'un plan ou d'une carte
<ul style="list-style-type: none">- Dans le quartier, les élèves confrontent le paysage actuel à des vues anciennes, des plans anciens ou actuels.- Lors d'une mission, ils superposent par exemple le plan du palais du Coudenberg à celui de la place Royale qui lui a succédé.	<ul style="list-style-type: none">• Mettre en évidence des relations en superposant des cartes simplifiées
<p>Quelques exemples de missions :</p> <ul style="list-style-type: none">- Dans le quartier, les élèves identifient les problèmes liés à la pente de la Montagne de la cour par un calcul de pente et une observation d'images anciennes. Ils tentent ensuite d'identifier la solution retenue.- Ils analysent en groupes les options et conséquences des politiques d'aménagement du territoire menées par différents protagonistes (ex : Léopold II) sur le Mont des Arts.- Ils comprennent que la transformation des bâtiments du quartier est la conséquence de l'évolution des activités menées à travers les époques.	<ul style="list-style-type: none">• Rechercher les causes/conséquences des phénomènes et des acteurs concernés



HISTOIRE

Description des activités	Compétences et savoirs requis
<p><u>Introduction :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- L'animation débute par une projection de cartes schématisées qui retracent les grandes phases du développement urbanistique du Pentagone (10^e au 20^e siècle). Les élèves identifient les composantes d'un territoire (Bruxelles en général, le quartier du Mont des Arts en particulier) et font le lien avec le développement de la ville : présence de la rivière, développement d'un pôle marchand dans le bas de la ville / présence d'un versant raide, forêt,... et développement d'un pôle seigneurial dans le haut de la ville.	<ul style="list-style-type: none">• Déterminer les principaux éléments constitutifs d'un processus de développement
<p><u>Les missions :</u></p> <p><u>Par l'observation d'éléments d'architecture qui caractérisent un bâtiment :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Les élèves établissent un lien avec l'identité de son occupant et son niveau social à une époque donnée.- Ils définissent une hiérarchie (parement en pierre pour le seigneur, briques et pierre pour les nobles,...)- Ils identifient ce qui distingue le palais, les hôtels particuliers (présence de tours, cour, écuries,...) et les simples habitations.	<ul style="list-style-type: none">• Analyser les principales stratifications d'une société et les inégalités qu'elles induisent
<p><u>Par des missions d'observation de bâtiments du quartier, les élèves caractérisent :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- L'architecture 'Renaissance flamande' en lien avec la société de la fin du Moyen Âge.- L'architecture néoclassique en lien avec la société de la fin du 18^e siècle (le type de pouvoir en place et l'image qu'il veut se donner : absolu, ordonné, uni), la redécouverte de l'Antiquité, les idées des Lumières et le despotisme éclairé.- La sculpture en lien avec la naissance et l'affirmation de la Belgique.- L'architecture Néo-Renaissance flamande et l'architecture Art Nouveau en lien avec la société de la fin du 19^e siècle (inspiration du passé local ou dans la modernité, les individualités s'affirment au moyen de l'architecture)- L'architecture moderne (entre-deux-guerres et l'après 2^e guerre mondiale) en lien avec les notions de progrès, de fonctions de la ville défendues à ces époques.	<ul style="list-style-type: none">• Analyser et caractériser une expression artistique en relation avec la société qui l'a vu naître



SCIENCES SOCIALES

Description des activités	Compétences et savoirs requis
<p><u>De manière générale :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Après l'introduction, les élèves partent en mission en petits groupes autonomes. Ils sont amenés à travailler en équipe et à collaborer aux différentes tâches : observation, rédaction, synthèse et communication. 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de prendre part activement à un travail d'équipe
<p><u>Les missions :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves replacent des bâtiments dans un contexte historique. Exemple : au 19^e siècle, construction de musées dédiés à la mise en valeur des arts nationaux. - Ils identifient la strate sociale à laquelle appartiennent les habitants du quartier à une époque. Exemple : à la fin du Moyen Âge, on trouve dans le quartier des hôtels particuliers appartenant à la couche aristocratique de la population. - Ils déterminent l'influence du champ politique sur la création du Mont des Arts. Exemple : rôle joué par les rois, en particulier Léopold II dans l'évolution du quartier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recueillir et traiter des informations en fonction d'une recherche <ul style="list-style-type: none"> - Trouver les informations dans différentes sources courantes - Replacer les informations dans leur contexte de production • Analyser des informations : <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les éléments de base d'un raisonnement - Dégager les relations entre ces éléments • Analyser des problématiques : <ul style="list-style-type: none"> - Les différentes formes d'organisation en société (exemples : classes sociales, métiers,...) à une époque donnée - La dynamique du changement - La place de l'art dans la société
<p><u>Les phases de synthèse :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les missions effectuées par les différents groupes d'élèves sont mises en relation lors d'une synthèse commune durant laquelle chaque groupe synthétise les résultats de ses missions. 	<ul style="list-style-type: none"> • Synthétiser des informations
<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves exposent leurs découvertes au restant de la classe en s'appuyant sur les éléments visuels d'une maquette interactive et des photographies de bâtiments du quartier (format A1). 	<ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de communiquer le résultat du travail



Description des activités	Compétences et savoirs requis
<p><u>Les missions :</u></p> <p><u>Sur base de missions d'observation, les élèves caractérisent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'architecture 'Renaissance flamande' en lien avec la société de la fin du Moyen Âge. - L'architecture néoclassique en lien avec la société de la fin du 18^e siècle (le type de pouvoir en place et l'image qu'il veut se donner : absolu, ordonné, uni), la redécouverte de l'Antiquité, les idées des Lumières et le despotisme éclairé. - La sculpture en lien avec la naissance et l'affirmation de la Belgique. - L'architecture Néo-Renaissance flamande et l'architecture Art Nouveau en lien avec la société de la fin du 19^e siècle (inspiration du passé local ou du monde moderne, les individualités s'affirment au moyen de l'architecture). - L'architecture moderne (entre-deux-guerres et l'après 2e guerre mondiale) en lien avec les notions de progrès, de fonctions de la ville défendues à ces époques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître dans des œuvres (picturales, architecturales, musicales,...) des traits majeurs des courants de pensée (humanisme, classicisme, les Lumières, romantisme, modernité, ...)
<p><u>Au départ de missions d'observation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves distinguent dans le carnet d'exercices les propositions correctes de celles qui ne le sont pas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exercer son esprit critique : <ul style="list-style-type: none"> - Distinguer le vraisemblable de l'invraisemblable
<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves associent des textes au paysage actuel et à des photos anciennes. - Ils replacent ces textes et ces images dans l'ordre chronologique. - Ils associent des textes à des représentations anciennes qui évoquent des événements historiques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier, comprendre, interpréter différents types de textes • Associer l'écrit à d'autres supports, à une époque donnée
<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves identifient et interprètent certains éléments visuels (blason, présence d'un faucon, type de vêtements,...) présents sur des peintures anciennes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Décoder les images : identifier les éléments spécifiques du langage iconique
<p><u>Les phases de synthèse :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves exposent à l'ensemble de la classe leurs découvertes en s'appuyant sur les éléments visuels d'une maquette interactive et des photographies de bâtiments du quartier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à différentes situations de communication • Utiliser efficacement des supports de la communication orale



EDUCATION ARTISTIQUE : EDUCATION PLASTIQUE

Description des activités	Compétences et savoirs requis	codes
<p><u>De manière générale :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animation a pour objectif général de faire observer la diversité et la richesse des héritages qui se côtoient dans notre environnement urbain. - Dans le quartier du Mont des Arts, la conclusion de l'animation porte sur cette richesse. Richesse dans le temps : chaque époque a laissé des traces dans le paysage. Richesse dans l'espace : les héritages sont européens (espagnol, autrichien, français,...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprécier la richesse de ses racines et de son identité culturelle. Imposer le respect naturel et la valorisation du patrimoine • Approcher les arts issus d'autres cultures et milieux sociaux ou religieux. Dégager des relations avec les différentes valeurs, traditions et idéologies. 	<p>C32 C34</p>
<p><u>Les missions :</u></p> <p><u>Au départ de missions d'observation :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves analysent et comparent les bâtiments selon différents critères : formes, proportions, couleurs, rythme... 	<ul style="list-style-type: none"> • Etablir des rapports de grandeur, de position, de correspondance, de rythme, de proportions, de caractère, de couleurs,... entre des éléments observés. 	<p>C11</p>
<p><u>A l'aide de missions d'observation sur des bâtiments du quartier, les élèves caractérisent :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'architecture 'Renaissance flamande' : son décor, sa composition, ses matériaux en lien avec la société de la fin du Moyen Âge - L'architecture néoclassique en lien avec la société de la fin du 18^e siècle (le type de pouvoir en place et l'image qu'il veut se donner : absolu, ordonné, uni), la redécouverte de l'Antiquité, les idées des Lumières et le despotisme éclairé - L'architecture Néo-Renaissance flamande et l'architecture Art Nouveau en lien avec la société de la fin du 19^e siècle (inspiration du passé local ou dans la modernité, les individualités s'affirment au moyen de l'architecture) - L'architecture moderne (entre-deux-guerres et l'après 2e guerre mondiale) en lien avec les notions de progrès, de fonctions de la ville défendues à ces époques 	<ul style="list-style-type: none"> • Dégager les caractères stylistiques d'une époque ou d'un style • Relier l'apparition ou la résurgence des formes à leur contexte historique, sociologique, psychologique, philosophique : <ul style="list-style-type: none"> - Montrer comment elles s'y inscrivent, où et en quoi elles sont en rupture. - Analyser l'interaction dynamique entre ces différentes composantes et montrer en quoi l'artiste forge, définit, voire remet en question les valeurs et la sensibilité de la culture de telle ou de telle société • Comparer les œuvres du présent et du passé, dégager des correspondances et les convergences fortuites, déceler les influences, apprécier l'impact d'une œuvre à court et à long terme, prendre conscience des ruptures, donner du sens. 	<p>C23 C24 C26</p>
<p><u>Au départ de missions d'observation de bâtiments :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves associent du vocabulaire à des éléments visuels observés sur le terrain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser un vocabulaire précis. Préciser de cette façon la richesse de l'œuvre analysée. 	<p>C27</p>

