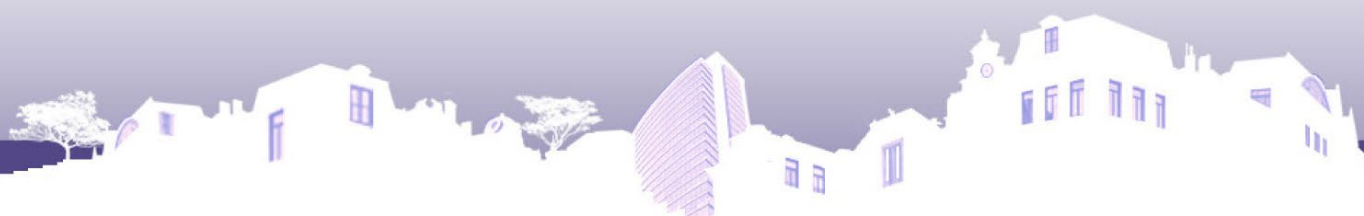


# QUARTIER EN JEU

## SOCLES DE COMPÉTENCES



## SECONDAIRE – 1<sup>er</sup> DEGRÉ

### Comment lire ce document ?

- Un premier tableau présente les différentes étapes de l'animation. Nous vous conseillons de le lire avant de consulter le tableau relatif à votre matière.
- Les tableaux suivants présentent chaque matière. Ils sont structurés comme suit : la première colonne du tableau reprend les grandes étapes de l'animation. En regard, vous trouverez les compétences qui peuvent leur être rattachées.
- Ces étapes et principes sont définis de manière générale. L'animation étant réalisée « à la carte » et à la mesure du quartier de l'école, tous les exemples proposés ne s'appliquent peut-être pas exactement à l'animation qui concerne votre classe.



- Un certain nombre de compétences peuvent être développées en classe, sous la forme d'un prolongement.

**En classe,** les élèves conçoivent une définition du mot « patrimoine ».

**Balade dans le quartier :**

- Les élèves travaillent en petits groupes semi-autonomes et se répartissent les tâches.
- Les élèves lisent et répondent à des missions écrites.
- Ils observent, comparent et déduisent.
- Ils utilisent différents types de documents : plans, dessins, photographies anciennes...
- Ils observent et décodent l'organisation d'un bâtiment en relation avec la classe sociale qui l'habitait à une époque donnée.
- En fonction du patrimoine du quartier, ils observent et décodent des formes, des couleurs, le relief, des techniques d'exécution...
- En fonction du patrimoine du quartier, ils observent, décodent et comparent des styles architecturaux.
- En fonction du patrimoine du quartier, ils décodent les éléments caractéristiques d'un paysage, d'un quartier (urbanisme) ou d'un parc.
- Durant les moments de synthèse, ils formulent les résultats de leurs observations.
- Les élèves retrouvent des éléments d'architecture à l'aide de détails photographiques. L'objectif est de poser un nom sur ces éléments allant du **vocabulaire** simple de la vie courante (châssis) à des termes techniques plus complexes (sgraffite) qui illustrent particulièrement le quartier de leur école.

**En classe :**

- Les élèves retracent le parcours de la balade sur un **plan** du quartier.
- Ils comparent un plan actuel à des **cartes anciennes** et retracent ainsi l'évolution urbanistique du quartier.
- Un quiz leur permet de vérifier le **vocabulaire** acquis durant la matinée.
- Ils font appel à leur mémoire et leur réflexion pour compléter un texte lacunaire qui **synthétise** l'histoire du quartier.
- Ils établissent des liens entre les œuvres architecturales et des éléments de la vie quotidienne pour les contextualiser. Exemple : ils associent un type d'architecture au mode de transport ou à la mode vestimentaire de l'époque.
- En fonction du type de patrimoine du quartier, ils associent l'information acquise à leur **créativité** : en reproduisant ou en créant une façade ou en transposant la technique d'exécution dans le cadre d'une œuvre graphique...
- En équipe, ils jouent à un jeu de l'oie qui rassemble toute l'information de la journée.



SOCLE COMMUN A TOUTES LES DISCIPLINES :		
Etapes de l'animation	Démarches mentales, manières d'apprendre, attitudes relationnelles	
<b>Balade dans le quartier :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves travaillent en petits groupes semi-autonomes et se répartissent les tâches.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se prendre en charge, prendre des responsabilités, être intéressé Ecouter les autres, dialoguer, travailler en équipe</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves décodent des missions écrites.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saisir l'information : <ul style="list-style-type: none"> <li>- la décoder et en connaître les lieux et les moyens</li> </ul> </li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ils observent, comparent et déduisent. Exemple : ils observent une façade, la comparent à ses voisines. Si elles partagent de nombreux points communs, ils peuvent en déduire qu'elles appartiennent à une même époque ou à un même style.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saisir l'information : <ul style="list-style-type: none"> <li>- la décoder et en connaître les lieux et les moyens</li> </ul> </li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ils utilisent différents types de documents : plans, dessins, photographies anciennes...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des documents de référence</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Durant les moments de synthèse, ils formulent les résultats de leurs observations.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traiter l'information : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Relire, analyser en dégagant les idées, les liens entre les idées, l'importance relative des idées</li> <li>- Reformuler</li> <li>- Résumer</li> </ul> </li> <li>• Communiquer l'information : les démarches effectuées, les résultats d'une enquête, ...</li> </ul>	
<b>En classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves comparent un plan actuel à des <b>cartes anciennes</b> et retracent ainsi l'évolution urbanistique du quartier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser des documents de référence</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un quiz les amène à vérifier le <b>vocabulaire</b> acquis durant la matinée.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mémoriser l'information</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ils font appel à leur mémoire et à leur réflexion pour compléter un texte lacunaire qui <b>synthétise</b> l'histoire du quartier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser l'information</li> </ul>	



EVEIL HISTORIQUE ET GEOGRAPHIQUE		
Etapes de l'animation	Savoir-faire et savoirs	Codes
En classe, les élèves conçoivent une définition du mot « patrimoine ».	<b>Savoir-faire communs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construire une démarche de recherche <ul style="list-style-type: none"> <li>· Définir l'objet</li> <li>· Exprimer ce qu'on croit connaître, ce qui reste à découvrir</li> </ul> </li> </ul>	
<b>En balade dans le quartier :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves utilisent différents types de documents : plans, dessins, photographies anciennes...</li> </ul>	<b>Savoir-faire en géographie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Localiser, orienter, situer</li> <li>- Utiliser des repères spatiaux</li> <li>- Utiliser des représentations spatiales</li> </ul> <b>Savoirs en géographie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'organisation de l'espace, sa structuration</li> </ul>	C18 C15 C16
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ils observent et décodent l'organisation d'un bâtiment en relation avec la classe sociale qui l'habitait.</li> </ul>	<b>Savoir-faire en histoire</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire une trace du passé, d'une source historique</li> </ul> <b>Savoirs en histoire</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La nature d'une trace du passé</li> <li>- Le mode de vie à une époque déterminée</li> <li>- L'évolution du mode de vie</li> <li>- La nature d'une trace du passé, d'une source historique</li> </ul> <b>Savoir-faire en géographie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher les causes/conséquences des phénomènes et des acteurs concernés.</li> </ul> <b>Savoir en géographie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaction homme/espace</li> </ul>	C11
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En fonction du patrimoine du quartier, ils décodent les éléments caractéristiques d'un paysage, d'un quartier (urbanisme) ou d'un parc.</li> </ul>	<b>Savoir-faire en géographie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire un paysage</li> </ul> <b>Savoir en géographie</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les composantes d'un paysage</li> </ul>	C20



<p><b>En classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves retracent le parcours de la balade sur un <b>plan</b> du quartier.</li> </ul>	<p><b>Savoir-faire communs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche de l'information</li> <li>- Lire une carte, un plan</li> </ul> <p><b>Savoir-faire en géographie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire une image géographique</li> </ul> <p><b>Savoir en géographie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les composantes d'un paysage</li> </ul> <p><b>Savoir-faire en géographie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Localiser : orienter, situer</li> </ul> <p><b>Savoir en géographie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les milieux « naturels » atouts et contraintes</li> </ul> <p><b>Savoir-faire en géographie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des repères spatiaux</li> <li>- Utiliser des représentations spatiales</li> </ul> <p><b>Savoir en géographie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'organisation de l'espace <ul style="list-style-type: none"> <li>· ses fonctions</li> <li>· sa structuration</li> <li>· sa dynamique</li> </ul> </li> </ul>	<p>C2</p> <p>C20</p> <p>C19</p> <p>C17-18</p> <p>C15</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ils comparent un plan actuel à des <b>cartes anciennes</b> et retracent ainsi l'évolution urbanistique du quartier.</li> </ul>	<p><b>Savoir-faire communs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche de l'information</li> <li>· Lire une carte, un plan</li> </ul>	<p>C2</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ils établissent des liens entre les œuvres architecturales et des éléments de la vie quotidienne pour les contextualiser. Exemple : ils associent un type d'architecture au mode de transport ou à la mode vestimentaire de l'époque.</li> </ul>	<p><b>Savoir-faire en histoire</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des repères de temps</li> <li>- Utiliser des représentations du temps</li> </ul>	



EVEIL ARTISTIQUE		
Etapes de l'animation	Compétences	Codes
<b>En balade dans le quartier :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En fonction du patrimoine du quartier, les élèves observent et décodent des formes, des couleurs, le relief, des techniques d'exécution...</li> </ul>	<b>Compétences transversales : s'approprier un langage sensoriel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discriminer des éléments visuels</li> <li>- Utiliser un répertoire de vocabulaire visuel</li> </ul> <b>Compétences disciplinaires – Ouverture au monde sonore et visuel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Percevoir et différencier les formes</li> <li>- Identifier les couleurs</li> <li>- Percevoir et décrire la matière (nommer leurs aspects et les évocations psychologiques qui s'en dégagent)</li> <li>- Décoder des langages (composition, couleurs, espace, matière...) et en saisir les messages implicites, symboliques</li> <li>- Décrire la manière dont les éléments composant une production sont organisés</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En fonction du patrimoine du quartier, ils observent, décodent et comparent des styles architecturaux.</li> </ul>	<b>Compétences transversales : se reconnaître dans sa culture et celle des autres</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- S'identifier et identifier l'autre dans ses modes d'expression, son art...</li> </ul> <b>Compétences disciplinaires – Ouverture au monde sonore et visuel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Décrire et comparer des productions d'artistes (d'époques semblables ou différentes)</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves retrouvent des éléments d'architecture à l'aide de détails photographiques. L'objectif est de poser un nom sur ces éléments allant du <b>vocabulaire</b> simple de la vie courante (châssis) à des termes techniques plus complexes (sgraffite) qui illustrent particulièrement le quartier de leur école.</li> </ul>	<b>Compétences transversales : s'approprier un langage sensoriel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discriminer des éléments visuels</li> <li>- Utiliser un répertoire de vocabulaire visuel</li> </ul> <b>Compétences disciplinaires</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ouverture au monde sonore et visuel</li> <li>- Chercher, repérer, nommer des objets</li> </ul>	
<b>En classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ils établissent des liens entre les œuvres architecturales et des éléments de la vie quotidienne pour les contextualiser. Exemple : ils associent un type d'architecture au mode de transport ou à la mode vestimentaire de l'époque.</li> </ul>	<b>Compétences disciplinaires – Ouverture au monde sonore et visuel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- En fonction du patrimoine du quartier, ils associent l'information acquise à leur <b>créativité</b> : en reproduisant ou en créant une façade ou en transposant la technique d'exécution dans le cadre d'une œuvre graphique...</li> </ul>	<b>Compétences disciplinaires – agir et exprimer, transférer, créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiser un espace en composant des éléments et en respectant des règles d'équilibre</li> </ul> <b>Compétences disciplinaires – organiser, transformer, créer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer en combinant des formes, des couleurs, des valeurs, des matières, des modes d'expression, des techniques d'exécution...</li> </ul>	



FRANÇAIS		
Principes et étapes de l'animation	Compétence et savoirs	
<b>En balade dans le quartier :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves lisent des missions écrites et répondent aux questions.</li> </ul>	Lire Gérer la compréhension du document pour : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reformuler et utiliser des informations</li> <li>- Reformuler ou exécuter un enchaînement de consignes</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Durant les moments de synthèse, ils formulent les résultats de leurs observations.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à différentes situations de communication</li> </ul>	
<b>En classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ils synthétisent les informations acquises à travers un texte écrit à l'attention d'un touriste, étranger à leur quartier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produire différents types de textes</li> <li>- Développer la créativité au travers de l'écriture</li> </ul>	

EVEIL SCIENTIFIQUE		
Principes et étapes de l'animation	Compétences et savoirs	Codes
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les élèves utilisent différents types de documents : plans, dessins, photographies anciennes...</li> </ul>	<b>Eveil scientifique – compétence et savoirs requis :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer et noter correctement une information issue d'un schéma, d'un croquis, d'une photo ou d'un document audiovisuel.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Durant les moments de synthèse, ils formulent les résultats de leurs observations.</li> </ul>	<b>Démarche mentale commune</b> à toutes les disciplines : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Traiter l'information : relire, analyser en dégagant les idées, les liens entre les idées, l'importance relative des idées ; reformuler, résumer.</li> <li>- Communiquer l'information : les démarches effectuées, les résultats d'une enquête,...</li> </ul> <b>Eveil scientifique – compétences et savoirs requis :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réinvestir dans d'autres situations les connaissances acquises.</li> </ul>	C17

