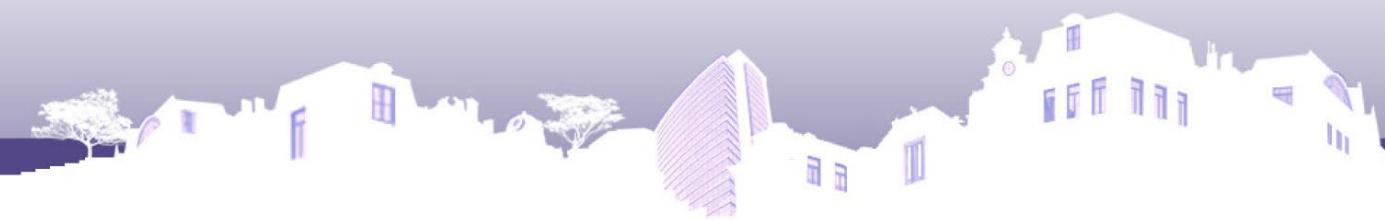


QUARTIER EN JEU

SOCLES DE COMPÉTENCES



SECONDAIRE – 1^{er} 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 décident 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 décident des formes, des couleurs, le relief, des techniques d'exécution...
- En fonction du patrimoine du quartier, ils observent, décident et comparent des styles architecturaux.
- En fonction du patrimoine du quartier, ils décident 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
Balade dans le quartier : <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves travaillent en petits groupes semi-autonomes et se répartissent les tâches. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se prendre en charge, prendre des responsabilités, être intéressé Ecouter les autres, dialoguer, travailler en équipe
<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves décident des missions écrites. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saisir l'information : <ul style="list-style-type: none"> - la décoder et en connaître les lieux et les moyens
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saisir l'information : <ul style="list-style-type: none"> - la décoder et en connaître les lieux et les moyens
<ul style="list-style-type: none"> - Ils utilisent différents types de documents : plans, dessins, photographies anciennes... 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des documents de référence
<ul style="list-style-type: none"> - Durant les moments de synthèse, ils formulent les résultats de leurs observations. 	<ul style="list-style-type: none"> • Traiter l'information : <ul style="list-style-type: none"> - Relire, analyser en dégageant les idées, les liens entre les idées, l'importance relative des idées - Reformuler - Résumer • Communiquer l'information : les démarches effectuées, les résultats d'une enquête, ...
En classe : <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves comparent un plan actuel à des cartes anciennes et retracent ainsi l'évolution urbanistique du quartier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser des documents de référence
<ul style="list-style-type: none"> - Un quiz les amène à vérifier le vocabulaire acquis durant la matinée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mémoriser l'information
<ul style="list-style-type: none"> - Ils font appel à leur mémoire et à leur réflexion pour compléter un texte lacunaire qui synthétise l'histoire du quartier. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser l'information



EVEIL HISTORIQUE ET GEOGRAPHIQUE

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



<p>En classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves retracent le parcours de la balade sur un plan du quartier. 	<p>Savoir-faire communs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherche de l'information - Lire une carte, un plan <p>Savoir-faire en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire une image géographique <p>Savoir en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les composantes d'un paysage 	C2
	<p>Savoir-faire en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Localiser : orienter, situer <p>Savoir en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les milieux « naturels » atouts et contraintes 	C20 C19
	<p>Savoir-faire en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des repères spatiaux - Utiliser des représentations spatiales <p>Savoir en géographie</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'organisation de l'espace <ul style="list-style-type: none"> · ses fonctions · sa structuration · sa dynamique 	C17-18 C15
<ul style="list-style-type: none"> - Ils comparent un plan actuel à des cartes anciennes et retracent ainsi l'évolution urbanistique du quartier. 	<p>Savoir-faire communs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherche de l'information - Lire une carte, un plan 	C2
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Savoir-faire en histoire</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des repères de temps - Utiliser des représentations du temps 	



EVEIL ARTISTIQUE

Etapes de l'animation	Compétences	Codes
<p>En balade dans le quartier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - En fonction du patrimoine du quartier, les élèves observent et décodent des formes, des couleurs, le relief, des techniques d'exécution... 	<p>Compétences transversales : s'approprier un langage sensoriel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discriminer des éléments visuels - Utiliser un répertoire de vocabulaire visuel <p>Compétences disciplinaires – Ouverture au monde sonore et visuel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percevoir et différencier les formes - Identifier les couleurs - Percevoir et décrire la matière (nommer leurs aspects et les évocations psychologiques qui s'en dégagent) - Décoder des langages (composition, couleurs, espace, matière...) et en saisir les messages implicites, symboliques - Décrire la manière dont les éléments composant une production sont organisés 	
<ul style="list-style-type: none"> - En fonction du patrimoine du quartier, ils observent, décodent et comparent des styles architecturaux. 	<p>Compétences transversales : se reconnaître dans sa culture et celle des autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'identifier et identifier l'autre dans ses modes d'expression, son art... <p>Compétences disciplinaires – Ouverture au monde sonore et visuel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décrire et comparer des productions d'artistes (d'époques semblables ou différentes) 	
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Compétences transversales : s'approprier un langage sensoriel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Discriminer des éléments visuels - Utiliser un répertoire de vocabulaire visuel <p>Compétences disciplinaires</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ouverture au monde sonore et visuel - Chercher, repérer, nommer des objets 	
<p>En classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>Compétences disciplinaires – Ouverture au monde sonore et visuel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Situer une œuvre dans son contexte historique et culturel 	
<ul style="list-style-type: none"> - En fonction du 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... 	<p>Compétences disciplinaires – agir et exprimer, transférer, créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser un espace en composant des éléments et en respectant des règles d'équilibre <p>Compétences disciplinaires – organiser, transformer, créer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer en combinant des formes, des couleurs, des valeurs, des matières, des modes d'expression, des techniques d'exécution... 	



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

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

