

MODALITÉS

CONDITIONS :

L'atelier s'inscrit dans le cadre d'un projet éducatif établi avec le CAUE et en lien au territoire.

En autonomie ou sous condition d'adhésion au CAUE du Nord.

NIVEAU :

A partir du CE2

DURÉE :

2 heures

ACCUEIL DE L'ATELIER :

Une salle équipée d'un ordinateur relié à un vidéoprojecteur et pouvant accueillir le groupe entier.

«L'architecture est une expression de la culture. La création architecturale, la qualité des constructions, leur insertion harmonieuse dans le milieu environnant, le respect des paysages naturels ou urbains ainsi que du patrimoine sont d'intérêt public.

Le conseil d'architecture, d'urbanisme et de l'environnement a pour mission de développer l'information, la sensibilité et l'esprit de participation du public dans le domaine de l'architecture, de l'urbanisme, de l'environnement et du paysage.»

Extraits de la loi sur l'architecture du 3 janvier 1977



CONSEIL D'ARCHITECTURE,
D'URBANISME ET DE L'ENVIRONNEMENT
DU NORD

98, RUE DES STATIONS,
59000 LILLE
TEL 03 20 57 67 67
WWW.CAUE-NORD.COM
CONTACT@CAUE-NORD.COM

PISTES D'EXPLOITATION SPÉCIFIQUES À L'ATELIER

Classer les lieux photographiés selon des critères établis ensemble.
Faire des recherches et produire des fiches documentées sur les lieux photographiés.
Représenter l'environnement parcouru (carte mentale).
Travailler sur l'itinéraire suivi lors de la sortie en replaçant les lieux photographiés sur une carte.
Enrichir la plateforme collaborative S-PASS Territoires de ces observations (fiches marqueurs, cartes numériques).

PISTES D'EXPLOITATION GÉNÉRIQUES

Faire présenter aux élèves leur expérience : aux autres élèves de la classe, aux autres classes de l'école.
Prévoir une présentation du travail au cours d'exposition de fin d'année, de journées portes ouvertes aux parents.
Se servir de son environnement proche et quotidien pour exploiter les notions abordées : classe, école, quartier, lieu d'habitation, cheminement journalier.
Profiter d'un projet d'aménagement dans l'école, dans la commune ou le quartier pour faire participer les élèves à cette dynamique territoriale.
Faire jouer l'espace, faire jouer dans l'espace (visites, expériences sensibles et d'observation).

UN PREMIER LIVRE

CONSIDERE, Sylvie et GRISELIN, Madeleine
La classe paysage, découverte de l'environnement proche en milieux urbain et rural, du CP au CM2
Paris : A.Colin.142 pages.



INDICES DANS LE COLLÈGE

PARCOURS DE (RE)DÉCOUVERTE DU TERRITOIRE

COLLÈGE ROUGES-BARRES, MARCQ EN BAROEUL (59)

Par la prise d'une photographie répondant à une question ciblée, chaque participant est invité à s'interroger sur son environnement quotidien. Le commentaire en groupe de ces photos permet l'expression de regards multiples et de mémoires individuelles.

L'atelier permet de porter un regard nouveau sur notre environnement proche, d'aborder le descriptif et d'apprécier le sensible.

Cet atelier s'intègre particulièrement à l'enseignement de la géographie, de l'histoire, mais aussi de la géologie, des lettres, et de l'éducation physique et sportive. Il demande attention, observation et expression.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

SAVOIR :

Lire un plan (représentation, symbolique sur le plan, l'échelle...), le vocabulaire...

SAVOIR FAIRE :

Observer, s'exprimer oralement...

SAVOIR ÊTRE :

Être autonome, respecter les différences, être à l'écoute...

Le CAUE du Nord propose un accompagnement des équipes pédagogiques au service d'un projet qui développe l'intérêt des enfants pour leur cadre de vie. Il propose des ressources, des outils de sensibilisation et de diffusion en lien au territoire.



DÉROULÉ ET CONTENU

MATÉRIEL

18 feuilles de route préparées (nombre en fonction des participants)
2 appareil(s) photo numérique(s) (au moins 1 par groupe de 8 à 10)

PRÉALABLE :

Choix du sujet et de l'itinéraire

Afin d'avoir une vision globale du cadre de vie du collège et de la façon dont il est vécu par les élèves, le parcours questionnera les différents espaces extérieurs ou semi-extérieurs du collège.

- 1- cour extérieure avec le garage pour les deux-roues
- 2- espace d'accueil (intérieur)
- 3- préau
- 4- cour principale
- 5- jardin aménagé
- 6- jardin du bout

Choix des questions

Questions à partir de l'usage des lieux et du ressenti

Usage

- Lieu où l'on a envie de travailler
- Lieu où l'on a envie de jouer
- Lieu où l'on a envie de discuter
- Lieu où l'on a envie de se reposer
- Lieu où l'on a envie de manger
- Lieu où l'on a envie de rêver
- Lieu où l'on a envie de se rassembler, se retrouver
- Lieu de passage

Ressenti

- Lieu accueillant
- Lieu stressant
- Lieu ouvert
- Lieu intime
- Lieu calme
- Lieu bruyant
- Lieu sombre
- Lieu lumineux
- Lieu végétal
- Lieu minéral

Edition de la feuille de route

Les questions choisies sont ajoutées dans les cadres numérotés de la feuille de route.

Le plan du parcours apparaît sur la feuille de route afin que chaque participant puisse se repérer.

La thématique et le lieu choisis sont indiqués.

Une feuille de route est imprimée pour chaque participant, la question qui lui est attribuée est mise en évidence.

Parcours et organisation

Le parcours effectué en petits groupes de 8 à 10 personnes pourra être ponctué ou non d'étapes commentées (éventuellement indiquées sur la feuille de route).

1^{ÈRE} PARTIE : PARCOURS SUR LE TERRAIN (1h30)

Rappeler le contexte de l'intervention.

Expliquer la problématique choisie et distribuer une feuille de route aux participants qui prennent connaissance de la consigne et du parcours (chacun lit sa consigne au reste du groupe afin de s'assurer qu'elle est bien comprise). Chaque petit groupe est divisé en binôme. Chaque binôme doit répondre à 2 questions. Chaque binôme devra prendre une seule photo correspondant à chaque question qui lui aura été attribuée. Il est important d'être strict sur ce point : cela oblige les participants à faire des choix, et cela évite une restitution trop longue et trop désorganisée. Préciser qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise interprétation de la question, que chacun doit faire appel à sa sensibilité, à sa vision individuelle et personnelle de la question, l'essentiel étant de pouvoir argumenter/justifier en quoi la photo répond à la question posée et quelle était l'idée forte à faire passer.

Chaque animateur muni d'un appareil photo numérique emmène un groupe sur le parcours.

Chaque participant prend une photo et indique sur son plan le lieu où elle a été prise dans l'éventualité d'une exploitation ultérieure.

Les participants retournent en salle pour restituer leurs observations à l'ensemble du groupe.

2^{ÈME} PARTIE : RESTITUTION EN SALLE (30min)

Ce temps de restitution invite à l'expression de regards multiples et de mémoires individuelles, ingrédients utiles à la construction d'une image forte et partagée d'un lieu.

De retour en salle, transférer les photos sur un ordinateur relié à un vidéoprojecteur.

Pendant ce temps, les participants peuvent rédiger leur réponse et ajouter des mots-clés au dos de la feuille de route.

Chaque photo est ensuite projetée sur un écran et son auteur doit rappeler la question liée à la photo, expliquer comment il a interprété cette question, en quoi sa photo répond à cette question, ses étonnements, ses impressions, ses interrogations...

Ces observations et questionnements sont partagés et confrontés aux points de vue des autres participants ce qui permet d'ouvrir le débat et d'enrichir le sujet d'origine.