

EXPLORATEURS

THOUARS

Actions éducatives 2020/2021

VILLES ET PAYSAGES DANS LES PROGRAMMES SCOLAIRES

L'école de l'Architecture et des Patrimoines de Thouars, Ville d'art et d'histoire, propose des activités de découverte du patrimoine tout au long de l'année auprès des jeunes.

Nous souhaitons vous présenter l'outil pédagogique LA VILLE EN VALISE et vous faire des propositions pédagogiques pour aborder le thème de LA VILLE et DES PAYSAGES avec vos élèves, en lien avec les programmes scolaires.



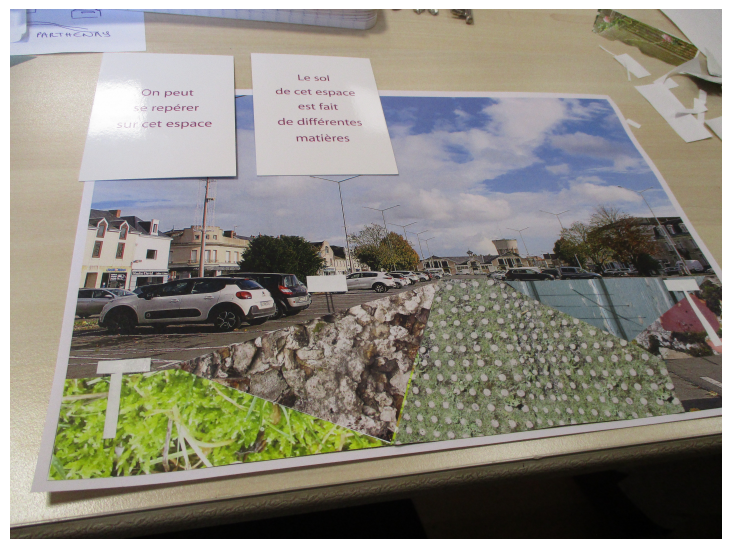
À l'intérieur de la valise, 6 valisettes abordent des thèmes spécifiques qui peuvent être appréhendés par vos élèves :

- **ARCHITECTURE**
> Qu'est-ce qu'un bâtiment, quels sont ses formes et ses usages ?
- **URBANISME**
> Comment fonctionne et s'organise la ville ?
- **REPRÉSENTATIONS**
> Comment se repérer, décrypter et analyser la ville ?
- **SENSIBLE**
> Comment mettre ses sens en éveil pour questionner la ville ?
- **TRANSFORMATIONS**
> Comment la ville se transforme ? Quels sont les différentes étapes et les acteurs d'un chantier ?
- **PAYSAGE**
> Comment lire, représenter et s'appropriier le paysage urbain ?

Atelier "création d'un quartier"



Atelier "transformation d'un espace"



PROGRAMMES

CYCLE 1 : APPRENTISSAGES PREMIERS

- représenter un trajet, un parcours
- observation de l'environnement proche
- > initiation à une attitude responsable
- découverte de quelques matériaux naturels

CYCLE 2 : APPRENTISSAGES DES FONDAMENTAUX

- lire des cartes
- représenter cet environnement avec construction de légendes
- se déplacer en sécurité
- premières notions d'éco-gestion de l'environnement

CP : découverte de l'environnement proche et plus éloigné

CE1 : comment habite-t-on, comment circule-t-on en ville, à la campagne... en France ou ailleurs ?

CE2 : comprendre l'organisation de ces espaces, de leurs principales fonctions (activités : résidentielles, commerciales, industrielles, administratives...)

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

- **Visite du quartier en utilisant les 5 sens** et particulièrement l'ouïe et le toucher (des matériaux)
- **Atelier en ville** : repérer les plaques d'égout et frotter avec craies grasses sur papier pour récolter des empreintes de la ville
- **Visite sensorielle**
 - Séance : **découverte de la photo aérienne** (élaboration d'une légende et coloriage)
 - Séance : **lecture d'un espace public**
A coupler avec la visite d'un lieu proche de l'école.
 - Atelier : **transformations**
À partir d'une photo de cet espace, envisager une modification ou amélioration à l'aide de cartes « événements » et de collages
 - Séance : **la découverte d'un bâtiment** (lien possible avec les matériaux)
- Paysages :
 - Première initiation à la perspective avec possibilité de sortie autour de l'école
 - Séance : **les transformations**
Lecture du paysage (photos ou cartes postales anciennes d'un quartier pour comparer)

PROGRAMMES	PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES
<p style="text-align: center;">CYCLE 3 : CONSOLIDATION</p> <p>Français : vocabulaire de la description</p> <p>EMC (citoyenneté) : les différents domaines d'action de la commune (6ème)</p> <p>Physique/Technologie : familles de matériaux</p> <p>SVT : identifier les composantes biologiques/géologiques d'un paysage (interaction entre environnement et peuplement)</p> <p>Arts : représenter le monde</p> <p>Géographie CM1</p> <p><u>Thème 1</u> : découvrir le(s) lieu(x) où j'habite : identifier les caractéristiques de mon(mes) lieu(x) de vie. Localiser mon (mes) lieu(x) de vie et le(s) situer à différentes échelles</p> <p><u>Thème 2</u> : se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France (dans des espaces urbains)</p> <p><u>Thème 3</u> : consommer en France. Satisfaire les besoins en énergie, en eau. Satisfaire les besoins alimentaires (en lien avec le développement durable)</p> <p style="text-align: center;">ULIS ou IME</p> <p>- donner du sens aux apprentissages et créer une cohésion de groupe à travers des projets communs</p>	<p style="text-align: center;">CM1/CM2</p> <p>- Visite du quartier/commune de la classe</p> <p>- Enquête dans le quartier (les habitants, les bâtiments, l'histoire...). A coupler avec un travail sur les représentations des élèves ou des habitants.</p> <p>- Séance : récit Imaginer une histoire à partir d'une photo</p> <p>- Séance : les fonctions d'une ville. A coupler avec la visite d'un lieu proche de l'école, puis à partir d'une photo de cet espace, envisager une modification ou amélioration à l'aide de cartes « événements » et de collages</p> <p>- Atelier maquette du quartier : à l'aide de modules en mousse, les élèves imaginent un quartier/ une ville en prenant en compte les besoins des différents usagers de la ville...</p> <p>- Séance : étude d'un bâtiment. Choisir un bâtiment proche de l'école</p> <p>- Jeu des façades : comprendre la diversité architecturale au sein d'une ville, classer les bâtiments par ordre chronologique</p> <p>- Séance : dans la peau de l'architecte. Lors d'une visite de chantier</p>

PROGRAMMES

Géographie CM2

Thème 1 : se déplacer

Thème 3 : mieux habiter

- favoriser la place de la “nature” en ville
- recycler
- habiter un écoquartier

Géographie 6^{ème}

Thème 1 : habiter une métropole

1. Les métropoles et leurs habitants
2. **La ville de demain.** Imaginer la ville du futur :

Comment s’y déplacer ?

Comment repenser la question de son approvisionnement ?

Quelles architectures inventer ?

Comment ménager la cohabitation pour mieux vivre ensemble ?

Comment améliorer le développement durable ?

Technologie – 6^{ème}

Les matériaux

SVT – 6^{ème}

Les paysages et leur évolution

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

- Séance : **lecture de paysage**

Travail sur la perspective et le découpage en différents plans

- Séance : **transformations des paysages.** On peut utiliser les photos ou cartes postales anciennes d'un quartier

6^{ème}

Th 1 , CHAP. 2 : LES VILLES DE DEMAIN

1^{ère} séance

A la découverte des fonctions d'une ville et des services

2^{ème} séance

Bâtir une activité (par groupe) pour la création d'un quartier qui conviendrait à tous les habitants

3^{ème} séance

Construction de la maquette (modules en mousse) par groupe à l'aide de cartes “événements”

4^{ème} séance

Le rapporteur de travaux vient expliquer à l'oral la maquette de son groupe

- Séance : **dans la peau de l'architecte** (pendant une visite de chantier)

- Lecture des différents plans qui composent un paysage

PROGRAMMES

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

CYCLE 4 : APPROFONDISSEMENTS

5^{ème} - 4^{ème} - 3^{ème}

Français : les monstres

- Visite sensorielle de Thouars

Arts plastiques : les arts visuels

- Visite de ville sur le thème des animaux fantastiques

Histoire

5^{ème} - Thème 2, chapitre 2: l'émergence d'une nouvelle société urbaine

- Visite de certains quartiers : Apprendre à **photographier** son environnement

4^{ème} - Thème 2, chapitre 2 : l'Europe et la **révolution industrielle**

- Visite du **Thouars médiéval** (remparts, monuments)

Géographie

4^{ème} - Thème 1, chap.1 : **espaces et paysages de l'urbanisation** (s'approprier le vocabulaire de base de la géographie urbaine)

- Visite du **Thouars XIX^e siècle** (place Lavault, quartier de la gare, viaduc Eiffel..)

3^{ème} - Thème 1, chap.1 : les aires urbaines en France

- Visite thématique sur les **transformations de la ville** de Thouars.

- Séance : les fonctions urbaines

- Séance : **les métiers** liés à l'architecture et l'urbanisme

Exemples de fiches pédagogiques :

Valisette urbanisme

Lecture d'un espace public



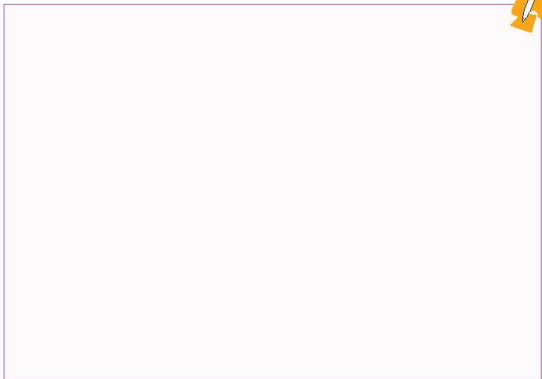
Comment s'appelle cet endroit ?

Qu'y a-t-il ici ? Souligne ou entoure ce que tu vois

- bancs
- kiosque
- terrasses de café/de restaurant
- arbres
- plantes/fleurs
- fontaine
- voitures
- sculpture
- barrières

Quel est l'aspect de la place ? petite | grande

végétale | minérale



Dessine l'élément qui te paraît le plus important dans le cadre. Tu peux dessiner l'endroit en entier au dos de la feuille.



Que peut-on faire sur cette place ? À quoi sert-elle?

Qu'observes-tu autour de cet espace ?

Pourquoi est-ce un espace public d'après toi ?

- immeubles de bureaux
- habitations
- transports en commun
- rues

Valisette architecture

À la découverte d'un bâtiment



Choisis un bâtiment

Place ici sa photo ou son dessin

Représente un de ses éléments

- Combien vois-tu d'étages ?
- Est-ce qu'il est plus haut ou plus large ?
- En quoi est-il fait ?
- Quel détail te semble important ?
- Est-il décoré ?
- Est-ce une maison ou un immeuble ?
- Le bâtiment est-il isolé, mitoyen ?
- Son toit est-il en pente ou plat ?
- Quel est son état ?
- Est-il ancien ou récent ?
- Quelle est sa fonction ?
- Donne l'adresse du bâtiment
- Autres remarques

Valisette paysage

Croque paysage



Quelques repères pour commencer

- À quel endroit es-tu installé ?
 - Note la date et l'heure :
 - Quel temps fait-il ?
 - Dans quelle direction regardes-tu ?
 - Quel est le cadre de ton dessin (limites de ton regard)
- limite à gauche : _____ à droite : _____

Le croquis de paysage

Fixe bien le paysage devant toi en gardant les yeux mi-ouverts ; quelles lignes, formes et points principaux gardes-tu en tête ?

Maintenant, imagine que tu n'as droit qu'à cinq coups de crayons. Qu'est-ce que tu choisiras de représenter ?

Prends ton crayon à papier. Dans le cadre au verso...



- Trace d'abord - sans trop appuyer - les principales lignes que tu as repérées dans le paysage (pentes des collines, rivières, avenues, limites de plans...) en allant des plus proches aux plus lointaines. Indique la ligne d'horizon en dernier si elle est visible.
- Trace ensuite les contours des principales surfaces (tâches) de couleur. Elles peuvent être formées par les îlots (pâtés de maisons), les plus grands équipements (usines, bibliothèque, ...) ou espaces extérieurs visibles (parc, parking, place...).
- N'oublie pas de dessiner aussi les éléments remarquables : ils sautent aux yeux à cause de leur couleur (piscine, ...), de leur situation (carrefour central, ...), de leur forme ou leur hauteur (tour, ...). Enfin, dessine les autres éléments visibles sans trop rentrer dans le détail.



Contacts

> Responsable du service éducatif

Noëlla JUBIEN

05.49.68.22.68

ecole.patrimoine@ville-thouars.fr

Service de l'Architecture et des Patrimoines

Hôtel de Ville

14 place Saint Laon

CS 50183 THOUARS Cedex

> Enseignante attachée

Christine ARNAULT

Enseignante d'Histoire/ Géographie

christine.arnault@ac-poitiers.fr

Tarifs

Susceptibles d'évoluer en 2020/2021

Les animations sont gratuites pour les établissements scolaires de Thouars.

Une visite gratuite est offerte aux écoles de la Communauté de Communes du Thouarsais (une par cycle).

Pour les autres, en 2019/2020, forfait par classe :

- visite découverte (2h) : **47,50 €**
- atelier pédagogique (2h) : **79 €**
- journée découverte (une visite + un atelier) : **115 €**
- forfait 5 interventions : 236 €
- forfait 12 séances : 527 €

