

ACTIVITÉS pédagogiques

4^e primaire à
2^e secondaire

durée :
segmentable

EVEIL
GEOGRAPHIQUE

Une exploration du quartier de l'école

Rien de tel qu'une exploration du quartier de l'école pour s'ancrer dans du concret. A travers un contact physique et sensoriel avec le milieu naît la prise de conscience.

Par les émotions qu'elle suscitera et les connaissances qu'elle fera émerger, cette visite interactive mobilise les élèves avant la découverte de l'exposition.

SAVOIRS ET SAVOIR-FAIRE

Caractériser
l'organisation de
l'espace, ses fonctions,
ses structurations, sa
dynamique

Identifier et
caractériser des
interactions homme-
espace

MENU DE LA FICHE

- Préparation de la sortie dans le quartier (**durée 20 min**)
- Enquête dans le quartier :
Soit 5 ateliers (**durée +- 2 périodes**)
Soit 3 ateliers : odoroscope / bruits / qualité de l'environnement
(**durée +- 1 période**)
- Synthèse des observations (**durée 1 période**)
- Hypothèses explicatives (**durée environ 20 min**)

LIENS AVEC L'EXPOSITION

- Soit préparer la visite de l'exposition en amenant les élèves à se poser des questions, à « être en projet de recherche et d'actions »
- Soit faire du lien entre l'exposition et la vie réelle dans le quartier de l'école

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Caractériser le quartier de l'école
- Se poser des questions à propos du « vivre en ville »

PREPARATION :

- Identifier le parcours à réaliser dans le quartier (voir fiche enseignants 1)
- Préparer un plan du quartier de l'école afin de repérer le trajet avec les élèves.
- Imprimer un jeu des 5 fiches élèves pour chaque sous-groupe : odoroscope, carte sonore, carré, palette, échelle bipolaire
- Imprimer la fiche élèves 6 : coups de cœur – coups de gueule

DÉROULEMENT

1. En classe :

L'enseignant demande aux élèves comment ils se sentent dans leur quartier, ce qu'ils y aiment le plus, ce qu'ils y aiment le moins, ce qu'ils aimeraient y changer, etc.

Les réponses libres sont notées au tableau. Les élèves seront souvent dans un ressenti assez subjectif.

L'enseignant propose alors d'enquêter dans le quartier. Pour cela, les élèves réaliseront 5 tours d'observations qui permettront de mieux cerner le quartier.

L'enseignant constitue donc 5 groupes d'enquêteurs et explique les différentes missions (voir fiches élèves) et les règles de sécurité.



Eclairage didactique

Les coups de gueule et les coups de cœur amènent les élèves à traduire leurs émotions et à sélectionner les informations. Utiliser les émotions comme point de départ est générateur de motivation : les élèves se sentiront concernés. C'est aussi un levier qui leur permettra d'identifier plus facilement les problèmes réels et les solutions possibles dans leur quartier. Enfin, les élèves constateront que leurs perceptions des problématiques varient entre eux, ce qui est une des caractéristiques des problèmes environnementaux.

2. Visite du quartier :

a. Toute la classe sort ensemble en petits groupes d'ateliers tournants. Il s'agit de récolter un maximum d'informations sensorielles à chaque point d'arrêt.

Chaque atelier tournant est décrit dans les fiches élèves en annexe :

1. Les odeurs (voir l'odoriscope)
2. Les bruits (voir la carte sonore)
3. Les mouvements (voir le carré)
4. Les couleurs (voir la palette)
5. La qualité de l'environnement (voir l'échelle bipolaire)

b. Entre les points d'arrêt, l'enseignant propose aux élèves de prendre chacun des photos d'éléments qui les interpellent dans le quartier : pour une fois, l'utilisation des smartphones est autorisée ;-).

3. De retour en classe : mise en commun

a. L'enseignant demande aux élèves de redessiner ou de retracer leur parcours. Ceci permettra de situer les photos, les coups de cœur et les coups de gueule. Il peut être important de garder ces plans et d'y revenir après l'exposition pour se lancer dans un projet d'amélioration. Le but final de l'exposition est en effet de permettre aux élèves de devenir acteurs des changements de demain.

b. Ensuite, on compile les fiches sensorielles et on sélectionne puis on imprime les photos (2 photos maximum par élève). Les auteurs des photos devront les légender puis les positionner sur le(s) plan(s).

c. Par duos ou trios, les élèves écrivent un « coup de cœur » et un « coup de gueule » pour le quartier.

d. Pour chaque « coup de cœur » ou « coup de gueule », ils indiquent une ou plusieurs conséquences positives ou négatives pour la vie du quartier. Par exemple en reprenant les thématiques de l'exposition :

- se détendre
- se loger
- se déplacer
- se nourrir
- travailler
- consommer
- vivre ensemble, se rencontrer, collaborer
- (se cultiver)

e. Il est important de comprendre que notre propre ressenti est subjectif et pas forcément universel et qu'il est relié à nos préoccupations ou à nos émotions (voir encadré ci-contre). Les élèves vont donc confronter leurs coups de cœur et leurs coups de gueule avec toute la classe : Un duo présente son coup de cœur et l'argumente. Le reste du groupe se place le long d'un mur (d'accord) ou le long du mur d'en face (pas d'accord). Un ou plusieurs élèves de chaque groupe ainsi constitué justifie son choix. Alternative : Présentation des coups de cœur et coups de gueule, suivie d'un vote pour les trois plus importants aux yeux de chacun.



4. Défi

Lancer un défi aux élèves ! Ils doivent émettre des hypothèses explicatives à propos des coups de cœur et des coups de gueule identifiés :

Chaque élève écrit une hypothèse explicative d'un coup de cœur ou d'un coup de gueule (exemple : Il y a un chancre urbain parce que...) puis passe la feuille à son voisin qui écrit une autre hypothèse, et ainsi de suite, 5 à 6 fois.



FICHE ENSEIGNANTS

Choisir le parcours dans le quartier

Idéalement, votre parcours dans le quartier aura une longueur de 1 à 2 km et permettra 5 points d'arrêt avec 5 ambiances différentes. Il est à adapter en fonction du temps disponible et des opportunités du quartier.

BIEN CHOISIR LES POINTS D'ARRÊT :

Les élèves vont récolter des informations à ces points d'arrêt. Ceux-ci doivent donc être suffisamment spacieux pour permettre à des petits groupes de 4 à 5 élèves de se mettre en rond et de discuter. On évitera donc de choisir comme point d'arrêt un trottoir étroit, par exemple.

Il est important qu'entre les points d'arrêt, le groupe marche d'un bon pas et s'imprègne de l'ambiance.

EXEMPLES DE LIEUX QUI POURRAIENT ETRE CHOISIS COMME POINTS D'ARRÊT :

- Le premier point d'arrêt peut être la cour de l'école
- un parc
- une avenue passante, un boulevard
- une rue plus calme
- une cité
- une rue commerçante
- une esplanade devant un bâtiment public
- une gare, une station de métro ou un arrêt de transport en commun
- etc.

FICHES ELEVES

Mission 1 : L'odoriscope

Point d'arrêt :

Lève le nez en l'air et repère toutes les odeurs depuis l'endroit où tu te trouves.

Prends plusieurs respirations et concentre-toi.

Sur cet ordoriscopes, coche les odeurs que tu as repérées.



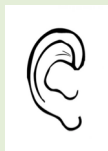
FICHES ELEVES

Mission 2 : La carte sonore

Point d'arrêt :

Ferme les yeux et repère tous les bruits depuis l'endroit où tu te trouves. Prends au moins une minute les yeux fermés et concentre-toi.

Sur cette carte, situe et écris les bruits que tu as repérés. L'oreille représente l'endroit où tu es.



FICHES ELEVES

Mission 3 : La ville en mouvement

Point d'arrêt :

Reste figé à cet endroit et observe tous les mouvements d'objets et de personnes puis note-les dans ce tableau à double entrée.

	lents	rapides
faibles, clairsemés		
intenses		

FICHES ELEVES

Mission 4 : La palette de couleurs

Point d'arrêt :

La ville, ce sont des centaines de couleurs. Avec ton regard de peintre,



- repère les couleurs dominantes à l'aide de ce nuancier et entoure les 3 à 5 couleurs principales,
- repère les touches des autres couleurs : coche-les.

FICHES ELEVES

Mission 5 : L'indice de qualité de l'environnement

Point d'arrêt :

A ce point d'arrêt, donne un score pour chaque paire d'adjectifs. Ensuite, calcule le total des points que tu donnes à cet endroit (le score peut être négatif).

	-3	-2	-1	+1	+2	+3	
bruyant							calme
dangereux							sûr
insalubre							sain
repoussant							attractif
ennuyeux							intéressant
déplaisant							plaisant
négligé							entretenu
monotone							varié
sale							propre
vilain							splendide
morne							coloré
hostile							accueillant
fermé							ouvert
banal							étonnant
impersonnel							original

SCORE TOTAL POUR CET ENDROIT :

FICHES ELEVES

6. COUPS DE CŒUR ET COUPS DE GUEULE

A partir de la visite du quartier, des impressions et des photos, rédigez un coup de cœur pour le quartier et un coup de gueule.

 Notre coup de cœur pour le quartier : quelque chose que nous aimons fort, quelque chose qui nous donne envie d'y vivre.	Description :	Cela facilite la vie des habitants du quartier pour : • se détendre • se loger • se déplacer • se nourrir • travailler • consommer • vivre ensemble / se rencontrer / collaborer • (se cultiver)
 Notre coup de gueule pour le quartier : quelque chose qui nous choque, quelque chose qui ne nous donne pas envie d'y vivre.	Description :	Cela a un effet négatif la vie des habitants du quartier pour : • se détendre • se loger • se déplacer • se nourrir • travailler • consommer • vivre ensemble / se rencontrer / collaborer • (se cultiver)