

NIVEAUX	SITES	PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES DU SERVICE ÉDUCATIF		PROGRAMMES DE L'ÉDUCATION NATIONALE	SOCLE COMMUNE DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE.	EAC
CYCLE 3 - 6ÈME	Argileum	Visite interactive et sensitive	L'argile dans tous ses états. <i>A la découverte de la matière argile.</i>	<p><b>Histoire</b> <i>Récits fondateurs dans la Méditerranée antique.</i></p> <p><b>Sciences et Technologie</b> <i>Etats de la matière à l'échelle macroscopique ; fonctionnement, fonctions et constitution des objets techniques.</i></p> <p><b>Arts plastiques</b> <i>Représentation plastique : la ressemblance. L'espace en trois dimensions, qualités physiques des matériaux.</i></p> <p><b>Mathématiques</b> <i>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels; reconnaître et utiliser des relations géométriques.</i></p>	<p><b>Domaine 1</b> <i>Lire, analyser des documents de sources différentes, écrire, écouter pour comprendre, interagir à l'oral lors des visites. Expérimenter, produire, créer. S'exprimer en utilisant les langages mathématiques : lecture de plans, repérage sur des cartes ; reconnaître des figures géométriques ; mesurer avec différents instruments (notamment avec une croix de bûcheron). Acquérir un vocabulaire spécifique.</i></p> <p><b>Domaine 2</b> <i>Coopérer et mutualiser. Prendre des responsabilités</i></p> <p><b>Domaine 3</b> <i>Education du citoyen devant le patrimoine commun. Protéger un monument, l'affaire de tous, à toutes les échelles.</i></p> <p><b>Domaine 4</b> <i>Observer (un paysage, un matériau, un volume dans une architecture etc.). Emettre des hypothèses, déduire. Observer les techniques de construction médiévale : analyser les matériaux utilisés. Utiliser les compétences mathématiques pour résoudre des problèmes pratiques : modélisation.</i></p> <p><b>Domaine 5</b> <i>Se repérer dans le temps et l'espace : connaître l'histoire du Moyen Âge, autour du thème de la formation des villages médiévaux en Languedoc. Interpréter les productions culturelles, de l'orjol utilitaire au grand projet architectural d'une abbaye romane. Connaître la géographie locale et les activités économiques qui lui sont liées: l'agriculture et le métier de potier. S'approprier, exploiter et savoir expliquer les principes d'efficacité d'un geste technique. Connaître des éléments essentiels de l'histoire des pratiques corporelles éclairant les activités physiques contemporaines</i></p>	<p><b>Découvrir et fréquenter des lieux patrimoniaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des abbayes au passé commun,</li> <li>- des villages médiévaux,</li> <li>- un musée autour du métier du potier et de l'argile. (Argileum)</li> </ul> <p><b>S'approprier des repères culturels:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un patrimoine médiéval,</li> <li>- l'architecture romane et gothique, civile et religieuse .</li> </ul> <p><b>Pratiquer :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- découvrir les techniques de l'archéologie,</li> <li>- expérimenter la matière argile.</li> </ul>
		Ateliers créatifs	Les mains dans les maths. <i>Réalisation d'un tangram en céramique colorée.</i>			
			Aux origines de la sculpture. <i>Réalisation de son autoportrait d'après la légende du potier Butadès.</i>			
CYCLE 4 - 5ÈME	Saint-Guilhem-le-Désert	Visite guidée	La fabrique du village. De Gellone à Saint-Guilhem-le-Désert. <i>La formation du village autour du pôle abbatial.</i>	<p><b>Français</b> <i>Héros et héroïsme.</i></p> <p><b>Histoire</b> <i>Société, Eglise et pouvoir politique dans l'occident féodal.</i></p> <p><b>Technologie</b> <i>Comparer et commenter les évolutions des objets. Expérimentation du travail en volume (modelage, moulage), découverte des matériaux.</i></p> <p><b>SVT</b> <i>La planète terre, l'environnement et l'action humaine, l'exploitation d'une ressource. Interactions entre les activités humaines et environnement.</i></p> <p><b>Mathématiques</b> <i>Espace et géométrie, développer sa vision de l'espace . Résoudre des problèmes de proportionnalité ; calcul du périmètre d'un quadrilatère ; unité de grandeurs ; mesurer avec un outil de géomètre ; unités de nombres décimaux.</i></p> <p><b>EPS (atelier Tambourin)</b> <i>S'initier à un sport collectif régional. Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.</i></p>		
			L'abbaye de Gellone. <i>Comment l'Eglise marque-t-elle le territoire au Moyen Âge ?</i>			
	Saint-Jean-de-Fos	Visite "enquête"	La fabrique du village. <i>Comment Saint-Jean-de-Fos s'est-il formé et développé au Moyen Âge?</i>			
	Aniane	Atelier archéologique	Initiation aux fouilles archéologiques d'une abbaye romane. <i>Les métiers de l'archéologie.</i>			
	Argileum	Ateliers créatifs	L'argile dans tous ses états. <i>Processus de fabrication d'une poterie (de l'extraction à la cuisson).</i>			
			La maison languedocienne. <i>Réaliser une maquette en argile d'après les maisons du village.</i>			
Vendémian	Atelier sport et patrimoine	Le mascaron. <i>Reproduire, ou imaginer un masque grotesque inspiré du bestiaire médiéval.</i>				
		La fabrique du village. <i>Quand les mathématiques rencontrent l'histoire et l'archéologie !</i>				
		Initiation au sport collectif languedocien le Jeu de Balle au Tambourin.				