

Gérer les pages

Fiche bilan projet - Découvrir un château et sa culture en jouant :
le château de Suze-la-Rousse - 5^e - Année scolaire 2018/19

Public ciblé	Les 3 classes de 5 ^e : 5 ^e 1 (24 élèves) ; 5 ^e 2 (24 élèves) et 5 ^e 3 (25 élèves) - 73 élèves
Pilote(s) du projet Disciplines impliquées	Coordonnateurs : Bernard Guillaume, professeur d'histoire-géo (5 ^e 2 et 5 ^e 3, moitié du programme de 5 ^e 1) Lisa Chamaraud professeur d'histoire-géo, l'autre moitié du programme de 5 ^e 1 Mireille Dressel, professeur de lettres modernes (les 3 classes)
Intervenants extérieurs	Château de Suze-la-Rousse : visite guidée et atelier maquette évolutive (animation : un double château, Graphot (pour l'impression des deux plateaux)
Descriptif du projet	Les élèves doivent comprendre l'histoire du château et observer les différents éléments architecturaux et spatiaux de l'édifice. Ils s'approprient son histoire, son architecture et son évolution. L'étude d'œuvres littéraires suggérées à partir d'un fait historique aide à cette appropriation et à manier les compétences d'expression multiples. Avec leurs professeurs, ils apprennent à repérer les différents éléments constitutifs du château et de la civilisation médiévale : la société féodale et la monarchie sont étudiées en histoire avec les données historiques et archéologiques, des œuvres sont étudiées en français, en éducation musicale. Les élèves connaissent des repères sur l'environnement au niveau écologique en s'inspirant du parc du château la Garenne et sur les sciences anciens (sciences physiques-chimie). Le vocabulaire de la société médiévale fait l'objet de questions en français, dans les langues (anglais, espagnol, italien, latin). L'étymologie des mots est interrogée en français, en latin. Compétences exploitées : * Comprendre un document : - comprendre le sens général d'un document - utiliser ses connaissances et exercer son esprit critique * Reasonner, justifier une démarche : - proposer et se poser des questions sur un édifice, une histoire

1

	* se repérer dans le temps : des repères de la civilisation médiévale * pratiquer différents langages : - s'exprimer à l'oral ; - écrire pour structurer sa pensée, pour argumenter - maîtriser des méthodes et des règles d'expression écrite - réaliser des productions graphiques : un jeu de société * Coopérer et mutualiser - travailler sur un projet commun - confronter ses représentations - organiser son travail dans le cadre d'un groupe - apprendre à utiliser des outils numériques
Objectif global	L'objectif final est la réalisation d'un jeu de l'oie sur le château de Suze-la-Rousse qui permet d'apprendre son histoire, son architecture et d'évoquer la culture médiévale à travers toutes les disciplines de 5e.
Etapes du projet	Point de départ : apporter les connaissances de bases Au début du 2 ^e trimestre (décembre-janvier), les élèves ont visité et découvert le château de Suze-la-Rousse (3/12/18 : 5 ^e 2 et 5 ^e 3 ; 17/12/18 : 5 ^e 1). Cette médiation est le support pour l'étude du thème 2 « Société, Église et pouvoir politique dans l'Occident féodal (XIIe-XVe siècles) en histoire à partir des 2 chapitres sur l'ordre seigneurial et l'émergence d'une nouvelle société urbaine. Le professeur d'histoire a choisi une démarche archéologique en lien avec l'option Archéo du collège (pas d'option archéologique en 5 ^e cette année là). Le professeur a recherché et proposé dans ses cours des documents d'histoire locale sur les seigneurs et le château pour comprendre les processus historiques. Le professeur de français a pu ainsi lancer son étude sur la civilisation médiévale (la chevalerie, les chevaliers de la table ronde, vocabulaire sur la société...). En anglais, deux classes sur trois ont étudié la légende du roi Arthur : les questions reposent sur l'histoire et le vocabulaire. Le jeu a connu un fort développement à partir du milieu du 2 ^e trimestre. Les élèves avaient les connaissances pour le vocabulaire autres professeurs de langues en

2

Fiche bilan projet - Découvrir un château et sa culture en jouant :
le château de Suze-la-Rousse - 5^e - Année scolaire 2018/19

Public ciblé	Les 3 classes de 5 ^e : 5 ^e 1 (24 élèves) ; 5 ^e 2 (24 élèves) et 5 ^e 3 (25 élèves) - 73 élèves
Pilote(s) du projet Disciplines impliquées	Coordonnateurs : Bernard Guillaume, professeur d'histoire-géo (5 ^e 2 et 5 ^e 3, moitié du programme de 5 ^e 1) Lisa Chamaraud professeur d'histoire-géo, l'autre moitié du programme de 5 ^e 1 Mireille Dressel, professeur de lettres modernes (les 3 classes)
Intervenants extérieurs	Château de Suze-la-Rousse : visite guidée et atelier maquette évolutive (animation : un double château, Graphot (pour l'impression des deux plateaux)
Descriptif du projet	Les élèves doivent comprendre l'histoire du château et observer les différents éléments architecturaux et spatiaux de l'édifice. Ils s'approprient son histoire, son architecture et son évolution. L'étude d'œuvres littéraires suggérées à partir d'un fait historique aide à cette appropriation et à manier les compétences d'expression multiples. Avec leurs professeurs, ils apprennent à repérer les différents éléments constitutifs du château et de la civilisation médiévale : la société féodale et la monarchie sont étudiée en histoire avec les données historiques et archéologiques, des œuvres sont étudiées en français, en éducation musicale. Les élèves connaissent des repères sur l'environnement au niveau écologique en s'inspirant du parc du château la Garenne et sur les sciences anciens (sciences physiques-chimie). Le vocabulaire de la société médiévale fait l'objet de questions en français, dans les langues (anglais, espagnol, italien, latin). L'étymologie des mots est interrogée en français, en latin. Compétences exploitées : * Comprendre un document : - comprendre le sens général d'un document