

Un outil pour aborder votre patrimoine local !

Le vademecum *Connaître le patrimoine de proximité* s'adresse aux **professeurs des écoles** soucieux, dans le cadre de leur enseignement, d'éveiller le regard de leurs élèves sur **le patrimoine et les créations artistiques qui se trouvent dans leur environnement immédiat**. Il leur propose des pistes concrètes liées au programme d'histoire des arts et aux compétences générales que l'élève développe **du cycle 2 au cycle 4**.

C'est une boîte à outils : il suffit d'y puiser pour élaborer des projets et les enrichir.

Le vademecum comporte :

- **des fiches méthodiques** qui présentent de grands principes et les démarches essentielles ;
- **des fiches de scénarios pédagogiques** qui explorent plusieurs champs du patrimoine ;
- **des éléments de lexique sur différents grands objets du patrimoine, adaptés aux connaissances et compétences à développer ;**
- **des références bibliographiques et sitographiques** utiles et des textes réglementaires à connaître.

Il a été élaboré dans le cadre d'une coopération entre le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse et l'Institut national d'histoire de l'art.

Retrouvez et télécharger cet outil sur le lien suivant :

<https://www.inha.fr//app/>



SCÉNARIO 1 - UN BÂTI OU UNE ARCHITECTURE

La démarche proposée repose sur un parcours de découverte du patrimoine de proximité dans une ville ou un village, dès lors que les bâtis et monuments notables sont repérés. Il est possible de proposer ce scénario dans n'importe quel village ou n'importe quelle ville.

SCÉNARIO 2 - UN ÉLÉMENT ARCHITECTURAL PARTICULIER

Le scénario développé vise les mises en relation et comparaisons d'un même élément architectural dans un village, un quartier, une commune. Pourront ainsi être comparés des portes, des toits, des fenêtres, des ponts, des escaliers, des passages... L'éducation du regard par une démarche comparative est ici illustrée.

SCÉNARIO 3 - UNE PEINTURE OU UNE SCULPTURE EN LIEN AVEC LA CULTURE LITTÉRAIRE

La situation d'apprentissage déclinée montre comment la culture artistique et littéraire peut se construire à partir du patrimoine de proximité. Bien des contes, légendes et mythes pourront faire l'objet d'une démarche similaire.

SCÉNARIO 4 - UN OBJET EXTRA-OCCIDENTAL DU QUOTIDIEN

Les activités proposées reposent sur une approche pluridisciplinaire des objets d'art venus d'ailleurs, quels que soient l'époque, l'espace, la culture dont ils sont issus. La place de l'expérience sensible d'une part et de l'écriture d'autre part permettent d'assurer une appréhension très personnelle des œuvres.

SCÉNARIO 5 - UN PARC OU UN JARDIN

La séquence élaborée s'appuie sur une approche à la fois globale et sensorielle du jardin et part du général pour aller vers le particulier. La situation de recherche au cœur de la séquence doit permettre, via la catégorisation, de définir l'espace dont on parle, quelles que soient son histoire, sa fonction, ses caractéristiques.
Tout parc ou jardin pourra être investi de la sorte.

SCÉNARIO 6 - UN PATRIMOINE INDUSTRIEL

La proposition pédagogique faite autour du patrimoine industriel est étroitement corrélée au programme d'histoire, marquée par une dimension économique, technique et sociale forte et ancrée dans une visite initiale d'un site historique de production. Elle peut être transférée à différents types d'espaces industriels patrimoniaux.



Sommaire

INTRODUCTION

- 11 FICHE 1 Pour une rencontre heureuse et fructueuse avec le patrimoine de proximité
- 19 FICHE 2 Comment élaborer un projet patrimoine ?
- 25 FICHE 3 Scénarios pédagogiques
- 47 FICHE 4 Garder la trace de la rencontre avec le patrimoine
- 51 FICHE 5 Comment évaluer les apprentissages réalisés dans une « séquence patrimoine » ?
- 55 FICHE 6 Pour repérer le patrimoine de proximité
- 57 FICHE 7 Pour se documenter