

**«LE PATRIMOINE CULTUREL
DE L'EUROPE»**

**BOÎTE À OUTILS À L'INTENTION
DES ENSEIGNANTS**

(ÂGE DES ÉLÈVES: 10-15 ANS)

2018 
**ANNÉE EUROPÉENNE
DU PATRIMOINE
CULTUREL**

#EuropeForCulture



Commission
européenne

NOTRE PATRIMOINE: QUAND LE PASSÉ RENCONTRE L'AVENIR



Table des matières

Guide de la boîte à outils de l'Année européenne 2018 du patrimoine culturel à l'intention des enseignants	3
LEÇON 1: Détectives du patrimoine culturel	9
POUR LES ENSEIGNANTS: notes concernant le jeu en ligne «Détectives du patrimoine culturel»	11
DÉTECTIVES DU PATRIMOINE CULTUREL: Fiche	12
LEÇON 2: L'Europe – unie dans la diversité	14
FICHE DU CONSERVATEUR	16
LEÇON 2: Propositions de projets	18
Nous sommes le reflet de notre patrimoine	19
Artistes d'un jour	19
Capsules temporelles	20
La tradition comme source d'inspiration	20
Adopter un monument	21
Célébrations	21
Itinéraires culturels d'Europe	22
Un patrimoine commun	22
DiscoverEU: Votre liste de lieux à visiter en Europe	23
Le patrimoine industriel	23
Dansons !	24
Le patrimoine sur deux roues	24
Hors des sentiers battus	25
Jumelage de villes	25
Les jeunes pour le patrimoine	26
Label du patrimoine européen	26

UE: Union européenne



Office des publications

© Union européenne, 2018
Réutilisation autorisée, moyennant mention de la source
La politique de réutilisation des documents de la Commission européenne est régie par la décision 2011/833/UE (JO L 330 du 14.12.2011, p. 39).
Toute utilisation ou reproduction de photos ou d'autres documents dont l'Union européenne n'est pas titulaire des droits d'auteur est interdite sans l'autorisation des titulaires des droits d'auteur.

Print	ISBN 978-92-79-92824-6	doi:10.2766/853497	NC-01-18-878-FR-C
PDF	ISBN 978-92-79-92779-9	doi:10.2766/675561	NC-01-18-878-FR-N

2018 
ANNÉE EUROPÉENNE
DU PATRIMOINE
CULTUREL
#EuropeForCulture



Guide de la boîte à outils de l'Année européenne 2018 du patrimoine culturel à l'intention des enseignants

BIENVENUE

Cette ressource pédagogique sur le patrimoine culturel, qui s'adresse à des élèves âgés de 10 à 15 ans, a été conçue dans le but d'apporter une réponse aux questions suivantes:

- > pouvons-nous construire un avenir commun en célébrant et en reconnaissant le patrimoine culturel unique et diversifié que nous avons la chance d'avoir en Europe?
- > comment aider les jeunes à célébrer, à découvrir et à se familiariser avec le patrimoine culturel commun très riche de l'Union européenne?

LE PATRIMOINE CULTUREL EN EUROPE – LE CONTEXTE

L'Union européenne est née d'une volonté d'instaurer la paix, la prospérité économique et l'unité. Elle repose sur nos intérêts et idéaux communs, dans le plein respect de notre diversité culturelle et linguistique. 2018 a été désignée Année européenne du patrimoine culturel afin de célébrer le patrimoine culturel très riche et diversifié de l'Europe aux niveaux européen, national, régional et local. Cette boîte à outils a été élaborée en vue d'aider les enseignants à intéresser les élèves à leur patrimoine culturel, aussi bien dans le cadre scolaire qu'en dehors, et de sensibiliser les enfants à la nécessité de protéger ce patrimoine.

Le patrimoine culturel influence nos vies au quotidien. Il est omniprésent dans nos villes, dans les paysages naturels et sur nos sites archéologiques. On le trouve dans la littérature, l'art et les monuments, les métiers enseignés par nos ancêtres, les histoires que nous racontons à nos enfants, la nourriture que nous mangeons et les films que nous regardons et dans lesquels nous nous reconnaissons.

Les représentations de notre patrimoine culturel, qui ont été créées par l'homme et auxquelles celui-ci a donné un sens, ont une valeur sociale. Cette valeur peut être culturelle, artistique, historique, archéologique ou anthropologique.

Cependant, tout ce qui est ancien ne constitue pas nécessairement du patrimoine culturel. Seuls les résultats d'une activité humaine qui sont protégés, conservés ou restaurés intentionnellement, et qui ne sont pas abandonnés à la dégradation naturelle, laissés dans l'oubli ou détruits peuvent être considérés comme patrimoine.

Le patrimoine culturel, dans ses nombreuses représentations, se compose de:

- > bâtiments, monuments, artefacts, archives, vêtements, œuvres d'art, livres, machines, villes historiques, sites archéologiques, etc. – c'est le **patrimoine tangible**;
- > pratiques, représentations, expressions, connaissances, compétences, objets et espaces culturels auxquels les personnes attachent de la valeur, comme les festivals. Ainsi que la langue et les traditions orales, les arts du spectacle et l'artisanat traditionnel, etc. – **c'est le patrimoine intangible**;
- > des paysages et des régions géographiques où la nature porte la trace de pratiques et traditions culturelles, par exemple des jardins;
- > des ressources créées sous forme numérique (par exemple, l'art et l'animation numériques) ou numérisées afin d'assurer leur conservation (notamment des textes, images, vidéos ou enregistrements) – **c'est le patrimoine numérique**.

Le patrimoine culturel peut offrir aux jeunes de nombreuses possibilités éducatives et participatives. Il peut favoriser le dialogue entre différentes cultures et générations, susciter un sentiment de compréhension mutuelle des différences et similitudes, et faciliter l'appréciation de la diversité culturelle.

En Europe, nous possédons un patrimoine culturel et naturel extrêmement riche. C'est là notre richesse commune, celle qui a fait de nous qui nous sommes aujourd'hui. Les prochaines générations en sont les futures gardiennes, celles qui prendront le relais de sa conservation. Aider les jeunes à apprécier et à entretenir leur patrimoine culturel, c'est leur permettre de découvrir sa diversité et d'engager un dialogue interculturel à propos de ce que nous avons en commun.

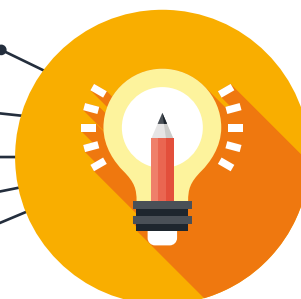
LA STRUCTURE

La boîte à outils pour les enseignants a été conçue pour mettre à leur disposition des ressources utiles et des thèmes de projets sur le patrimoine culturel afin d'aider les jeunes à découvrir et à s'investir dans le patrimoine culturel de l'Europe. Elle devrait également contribuer à renforcer le sentiment d'appartenance à une famille européenne commune.

Cette boîte à outils s'adresse aux enseignants de diverses matières ou disciplines, ainsi qu'aux élèves âgés de 10 à 15 ans, afin d'étayer leurs cours, leurs discussions et leurs projets en rapport avec le patrimoine culturel.

Elle comprend:

- > un guide d'utilisation de la boîte à outils à l'intention des enseignants
- > un jeu en ligne
- > le plan de la leçon 1: «DéTECTIVES du patrimoine culturel»
- > le plan de la leçon 2: «L'Europe – Unie dans la diversité»
- > propositions de projets



LES PLANS DES LEÇONS

Thème	Titre	Ressources	Matériel
Qu'est-ce que le patrimoine culturel?	Leçon 1 DéTECTIVES culturels	Jeu en ligne Feuille de réponse «DéTECTIVES culturels»	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinateurs avec connexion à l'Internet pour des élèves travaillant par groupes de deux • Tableau blanc • Projecteur numérique
Célébrer le patrimoine culturel de l'Europe et apprécier sa diversité et sa valeur	Leçon 2 «L'Europe – Unie dans la diversité»	Guide du conservateur Liste de projets	<ul style="list-style-type: none"> • Ordinateurs • Stylo et papier • Propositions de projets

La boîte à outils comprend les plans de deux leçons:

- > Le premier s'articule autour d'un jeu en ligne sur le patrimoine culturel, par lequel les enseignants peuvent présenter le sujet de façon amusante et ludique. Il est destiné à aider les élèves à se familiariser avec le patrimoine culturel et à comprendre ses différentes formes. **L'objectif principal de ce plan est d'aider les élèves à comprendre le concept de patrimoine culturel commun et de susciter un sentiment d'appartenance à l'Europe.**
- > Le deuxième plan incite les élèves à explorer la dimension européenne de leur patrimoine culturel. Ils participeront à des activités axées sur les moyens de préserver le patrimoine culturel, et pourront prendre part à un ou plusieurs projets et ainsi interagir avec le patrimoine culturel. **L'objectif principal de ce plan est d'attirer l'attention des élèves sur l'importance de la célébration et de la préservation de notre patrimoine culturel.**

LEÇON 1: «DÉTECTIVES DU PATRIMOINE CULTUREL» – JEU EN LIGNE

Dans le cadre du premier plan de leçon, la boîte à outils propose un jeu en ligne comportant deux niveaux de difficulté destiné à des élèves âgés de 10 à 12 ans, et de 13 à 15 ans. Ce jeu, intitulé «DéTECTIVES du patrimoine culturel», se veut introductif et permet à l'enseignant de lancer son premier cours sur le patrimoine culturel. Afin d'encourager l'apprentissage actif et de faire en sorte que les élèves s'amuse tout en apprenant, le jeu se joue en groupes de deux ou autres groupes, l'enseignant faisant office de facilitateur.

Le jeu en ligne introduit le thème du patrimoine culturel en donnant aux élèves un aperçu des 4 formes de patrimoine (tangibles, intangibles, naturels et numériques). Il permettra également d'engager la discussion sur la signification du patrimoine culturel.

Les objectifs du jeu en ligne sont les suivants:

- > capter l'attention des élèves et les inciter à s'intéresser de plus près au patrimoine diversifié de l'Europe
- > élargir leur conception du patrimoine culturel en leur montrant qu'il ne se limite pas à des musées et à de vieux bâtiments
- > exposer les élèves aux 4 types de patrimoine culturel
- > lancer une discussion sur ce qui constitue le patrimoine culturel
- > inciter les élèves à interagir avec le patrimoine culturel
- > améliorer les compétences des élèves en matière de recherche
- > encourager l'apprentissage actif



Le jeu présentera une carte d'Europe interactive, sur laquelle les élèves trouveront des objets virtuels ou des photos (par exemple, le Mur de Berlin, la Tour Eiffel, etc.). Des questions de type quiz s'afficheront et les élèves devront y répondre en cliquant sur les pays appropriés sur la carte.

Le jeu comporte deux niveaux de difficulté:

- > 7 questions à l'intention d'élèves âgés de 10 à 12 ans
- > 7 questions à l'intention d'élèves âgés de 13 à 15 ans

Chaque niveau comprend 3 questions sur le patrimoine européen commun et 4 questions faisant intervenir les différentes formes de patrimoine culturel (tangibles, intangibles, naturels et numériques). L'objectif est de donner aux élèves un aperçu global de ce que peut recouvrir le patrimoine culturel, et de les familiariser avec ce thème en douceur et de façon ludique. Pour de plus amples d'informations, veuillez consulter les instructions du jeu.

LEÇON 2: «UNIE DANS LA DIVERSITÉ» – PROPOSITIONS DE PROJETS

Dans le cadre de la leçon 2, la boîte à outils propose une liste de 15 projets. Les enseignants peuvent choisir un ou plusieurs projets à mettre en œuvre avec leurs élèves, soit dans la salle de classe soit à l'extérieur.

La classe peut aussi sélectionner un thème de projet et se diviser en plusieurs équipes dédiées à différents aspects du thème, qui peuvent faire l'objet de recherches, d'un travail écrit et d'une présentation devant la classe. Les élèves peuvent sélectionner des thèmes qui correspondent à leurs intérêts personnels et ensuite faire une présentation sur leur thème du patrimoine culturel. Le projet doit inciter les élèves à s'investir dans l'organisation d'événements favorisant un sentiment d'appartenance à **une communauté européenne commune**, ou à participer à ces événements.

Les projets encouragent l'apprentissage actif et impliquent un travail de groupe. L'apprentissage collaboratif par la répartition des élèves en plusieurs équipes permet à ceux-ci d'échanger sur leur patrimoine culturel, et favorise l'inclusion et la compréhension. Les projets ne s'adressent pas à une tranche d'âge spécifique, de sorte que les enseignants peuvent sélectionner les projets qu'ils estiment appropriés au regard de l'âge, des intérêts et des capacités de leurs élèves. Une approche interdisciplinaire est encouragée, par laquelle l'enseignant fait appel à des travaux réalisés dans d'autres disciplines, par exemple, l'art, l'éducation physique ou les TIC.

Chaque projet encourage :

- > la recherche (un mélange de témoignages oraux et/ou de recherche documentaire)
- > la présentation de travaux (devant un auditoire et/ou sous forme numérique, à un public plus large)
- > la participation des élèves à une activité en lien avec le patrimoine culturel.



De nombreux projets ont été conçus pour amener les élèves à sortir, à visiter des sites patrimoniaux et à s'informer sur les paysages et habitats de la faune sauvage uniques d'Europe protégés dans le cadre de Natura 2000, et pour les sensibiliser à l'importance de la protection de la biodiversité et du patrimoine culturel de l'Europe, sous toutes ses formes. En aidant à l'organisation d'événements en rapport avec le patrimoine culturel, les élèves peuvent renforcer leur autonomie tout en travaillant ensemble. En participant à des activités en lien avec le patrimoine, ils peuvent tisser de nouveaux liens avec leur patrimoine.

Suggestion: aider les élèves à diffuser leurs travaux!

Afin d'aider les élèves à mieux apprécier le patrimoine culturel, il convient de les encourager à partager les travaux réalisés dans le cadre de leur projet avec des publics extérieurs et, si possible, à organiser et à accueillir un événement lié au patrimoine culturel. Leurs recherches et leurs travaux pourraient aussi être partagés avec des groupes patrimoniaux locaux invités à assister à une manifestation scolaire. En établissant des liens avec ces groupes et en participant aux journées européennes du patrimoine, les élèves acquerront une expérience qui leur permettra de participer plus tard, même à titre volontaire, à des projets en lien avec le patrimoine culturel.

SUGGESTIONS CONCERNANT LA DIFFUSION ET/OU LA PUBLICATION EN LIGNE DES TRAVAUX RÉALISÉS PAR LES ÉLÈVES DANS LE CADRE DES PROJETS

Pour améliorer la culture numérique des élèves tout en les informant sur le patrimoine culturel, les enseignants peuvent les encourager à diffuser en ligne les travaux réalisés dans le cadre de leur projet. Voici quelques conseils et indications à ce sujet :

- > incitez chaque équipe à sauvegarder les images, vidéos et musiques qu'elle souhaite utiliser dans un répertoire intitulé «Droit d'auteur». Chaque élément doit être sauvegardé avec les informations relatives au droit d'auteur. L'équipe doit ensuite décider de la façon dont elle mentionnera les remerciements et les attributions. Chaque équipe désigne un «responsable du droit d'auteur», qui vérifie les informations relatives aux attributions et au droit d'auteur et, si nécessaire, introduit une demande «d'autorisation d'utilisation à des fins pédagogiques». Les autorisations doivent être stockées dans le répertoire «Droit d'auteur».
- > initiez vos élèves aux sources numériques Creative Commons et à la façon de citer leurs sources. Voir les sites web utiles:
 - **Europeana** – <https://www.europeana.eu/portal/fr> – et sa collection de plus de 51 millions d'œuvres d'art, d'artefacts, de livres, de vidéos et de sons provenant de plus de 3 500 musées, galeries, bibliothèques et archives d'Europe. La plupart de ces contenus peuvent être utilisés gratuitement mais toutes les sources doivent être dûment citées.
 - **Creative Commons** – <https://creativecommons.org> – licence de droits d'auteur gratuite et facile à utiliser qui facilite l'autorisation du partage et de l'utilisation des œuvres créatives. Les enseignants peuvent montrer à leurs élèves comment rechercher des médias pour leurs travaux avec une licence Creative Commons, et comment vérifier les autorisations de reproduction sur le site <https://creativecommons.org>.
- > pensez à demander à chaque équipe de choisir et d'appliquer une licence Creative Commons à son propre projet avant de le publier en ligne. Ce serait une excellente façon de leur faire comprendre ce qu'est le droit d'auteur et comment reconnaître dûment les travaux, ce qui peut leur être utile aussi bien dans leur travail scolaire que pour la publication en ligne de leurs propres œuvres créatives.
- > informez les élèves qui prévoient de se filmer mutuellement et de filmer d'autres jeunes de moins de 16 ans du fait qu'ils doivent demander une autorisation écrite à l'un de leurs parents ou à un tuteur. Les élèves pourraient utiliser le formulaire d'autorisation de l'école, et chaque groupe désignerait un «protecteur des données» qui serait chargé de gérer la sécurité de toutes les données à caractère personnel recueillies, en décidant avec son équipe de ce qui peut être utilisé en ligne.
- > Les élèves de chaque groupe devraient expliquer clairement à tous les adultes et/ou enfants qui acceptent d'être identifiés, filmés ou enregistrés dans le cadre de leur projet comment ils seront présentés en ligne et comment leurs données seront traitées.
- > Consultez le portail européen relatif à la sécurité sur Internet «*Better Internet for Kids*» – www.betterinternetforkids.eu – qui donne des recommandations aux écoles et propose des liens vers votre «centre pour un Internet plus sûr» local.

UTILISATION DE LA BOÎTE À OUTILS

Les ressources que contient la boîte à outils peuvent être adaptées en fonction des besoins des différentes classes; les enseignants sont invités à utiliser le contenu de cette boîte suivant leur programme et les intérêts de leurs élèves.

La boîte à outils comprend à la fois des activités d'apprentissage actif et des ressources de communication et de coopération. Avec les activités d'apprentissage actif, les élèves engageront des discussions et se familiariseront avec la vie, la culture et le patrimoine de leurs pairs dans d'autres États membres de l'UE. Les ressources de communication et de coopération visent à inciter les élèves à devenir des citoyens européens plus participatifs et proactifs, qui comprennent le patrimoine culturel de l'UE et cherchent des moyens de le célébrer et de le préserver.

CONCLUSION

Notre patrimoine a un rôle très important à jouer dans la construction de l'avenir de l'Europe. Les jeunes doivent participer à des activités en lien avec le patrimoine culturel et s'investir dans leur organisation de façon à renforcer le sentiment d'appartenance à une communauté européenne commune. En diffusant et en célébrant notre patrimoine, nous pouvons les sensibiliser à notre histoire et à nos valeurs communes. Nous sommes les gardiens de notre patrimoine commun, et la boîte à outils à destination des enseignants a été conçue pour vous doter des outils et des ressources nécessaires pour permettre aux élèves de comprendre ce qu'est le patrimoine culturel, et pourquoi il est important de le célébrer et de le préserver. En outre, en tant que jeunes Européens, ils apprendront que nous partageons ce patrimoine commun et qu'ils en sont les gardiens.

LIENS ET RESSOURCES UTILES

Site web de l'Année européenne 2018 du patrimoine culturel: tout au long de 2018, nous célébrerons notre riche patrimoine culturel à travers l'Europe – aux niveaux européen, national, régional et local. L'objectif de l'Année européenne du patrimoine culturel est d'inciter davantage de citoyens à découvrir et à s'investir dans le patrimoine culturel de l'Europe, et de renforcer le sentiment d'appartenance à un espace européen commun. Pour en savoir plus sur l'Année, rendez-vous sur le site web!

<https://europa.eu/cultural-heritage>

Label du patrimoine européen: 38 sites d'Europe ont reçu le très convoité label du patrimoine européen. Ces sites du patrimoine européen ont joué un rôle clé dans la formation de l'Europe telle que nous la connaissons aujourd'hui. De l'aube de la civilisation à l'Europe actuelle, ils célèbrent et symbolisent les valeurs, l'histoire, l'intégration et les idéaux européens.

https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/heritage-label_fr

Journées européennes du patrimoine (EHD): les journées européennes du patrimoine constituent l'événement culturel participatif le plus largement fêté par les citoyens de toute l'Europe. Avec plus de 70 000 événements organisés chaque année et plus de 30 millions de visiteurs, les EHD sont un exemple unique d'initiative locale organisée et partagée par des millions de citoyens européens.

Dans le cadre de l'édition 2018 des journées européennes du patrimoine, le concours de la «Semaine européenne des faiseurs de patrimoine» incite les écoliers à découvrir la dimension européenne du patrimoine local.

<http://www.europeanheritagedays.com/Home.aspx>

<http://www.europeanheritagedays.com/European-Heritage-Makers-Week>

Prix du patrimoine culturel de l'Union européenne: le prix du patrimoine culturel de l'Union européenne, ou concours Europa Nostra, met en lumière des initiatives remarquables de conservation du patrimoine européen et de sensibilisation à la richesse de ce patrimoine.

https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/actions/heritage-prize_fr

Europeana: cette plateforme financée par l'UE donne accès à plus de 51 millions de contenus numérisés, de livres, de musiques, de vidéos, d'œuvres d'art et autres, ainsi qu'à des outils de recherche et de filtrage afin d'aider l'utilisateur à naviguer sur le site. Les histoires Europeana, par exemple, permettent d'explorer les histoires inédites et les histoires officielles de la Première Guerre mondiale au travers de 440 481 contenus provenant des quatre coins d'Europe

<https://www.europeana.eu/portal/fr/collections/world-war-i>. Europeana recueille ce matériel auprès de nombreuses institutions donatrices, et elle s'efforce de mettre toutes ces ressources à la disposition du public

sur son site Internet afin d'en permettre la réutilisation. Quelques contenus sont toujours protégés par la législation relative au droit d'auteur; les élèves doivent toujours citer le titulaire du droit et se conformer aux éventuelles restrictions de diffusion qui y sont attachées.

<https://www.europeana.eu/portal/fr>

2018 
ANNÉE EUROPÉENNE
DU PATRIMOINE
CULTUREL
#EuropeForCulture

Carte interactive pour relier le patrimoine culturel de l'Europe, créée par le Centre commun de recherche de la Commission européenne: cette application web présente aux utilisateurs les mesures prises par l'UE et ses partenaires en vue de protéger et de promouvoir le patrimoine culturel européen. Les utilisateurs peuvent sélectionner un domaine d'intérêt et obtenir un aperçu géographique des initiatives culturelles mises en places dans les différentes régions d'Europe, notamment le label du patrimoine européen, les capitales européennes de la culture et le prix du patrimoine culturel de l'Union européenne, parmi de nombreuses autres.

<http://eu-commission.maps.arcgis.com/apps/MapJournal/index.html?appid=e3e538d4e4b743c8a6bc7a363fbc2310>

Itinéraires culturels d'Europe: les Itinéraires culturels du Conseil de l'Europe sont une invitation à voyager (à travers le temps et l'espace) et à découvrir le patrimoine riche et diversifié de l'Europe en promouvant le rapprochement de personnes sur des lieux d'histoire et de patrimoine. Plus de 30 itinéraires culturels montrent comment le patrimoine des différents pays et cultures d'Europe contribue au développement d'un patrimoine culturel commun et vivant.

<https://www.coe.int/fr/web/cultural-routes/home>

Natura 2000: Natura 2000 est un réseau écologique de zones de conservation de la nature, de dimension européenne. Les 28 États membres ont tous désigné des sites Natura 2000 afin d'aider à la conservation des habitats et espèces rares présents sur leur territoire.

http://ec.europa.eu/environment/nature/natura2000/awards/natura-2000-network/index_en.htm

eTwinning: est une communauté en ligne d'établissements scolaires d'Europe, financée par l'Union européenne. Elle met à la disposition des écoles et des enseignants européens une plateforme permettant de communiquer, de collaborer et de développer des projets. La collaboration sur eTwinning favorise l'apprentissage des cultures des partenaires du projet et renforce la dimension européenne des projets relatifs au patrimoine culturel de la boîte à outils.

<https://www.etwinning.net>

Maison de l'histoire européenne: la Maison de l'histoire européenne a ouvert ses portes à Bruxelles en 2017. Il s'agit d'un musée, qui a pour vocation de favoriser la compréhension du passé commun et des différentes expériences des citoyens européens. Vous y découvrirez des points de vue divergents et des ambitions communes sur l'histoire européenne. L'offre éducative du musée adopte un point de vue transeuropéen qui explore les mémoires historiques, les expériences diverses et les points communs des peuples européens et leur lien avec le monde actuel.

<https://historia-europa.ep.eu/fr>

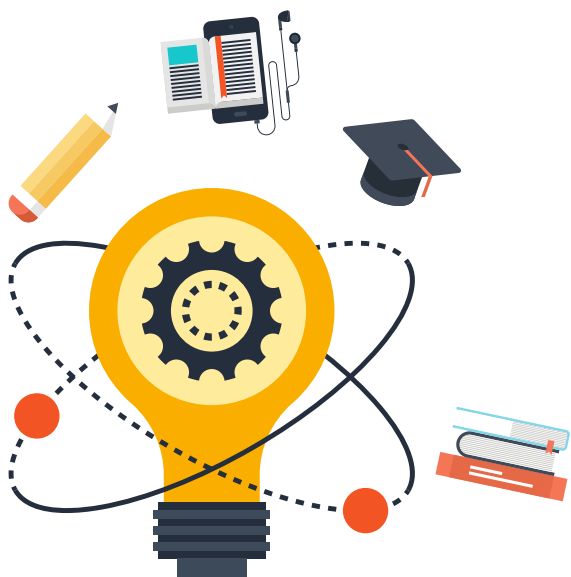
<https://publications.europa.eu/fr/publication-detail/-/publication/22af24d7-0d39-11e7-8a35-01aa75ed71a1/language-fr/format-PDF/source-68886178>

Espace enseignants: contient toutes sortes de matériel éducatif pour tous les groupes d'âge. Si vous souhaitez faire découvrir à vos élèves les actions, les origines et le fonctionnement de l'UE ou si vous souhaitez aborder avec eux les politiques européennes, cet espace sera une véritable mine d'inspiration.

https://europa.eu/teachers-corner/home_fr

Union européenne: site internet officiel de l'UE.

https://europa.eu/european-union/index_fr



2018 
ANNÉE EUROPÉENNE
DU PATRIMOINE
CULTUREL
#EuropeForCulture



LEÇON 1: Détectives du patrimoine culturel

APERÇU


Les élèves, divisés en groupes de deux, jouent à un court jeu en ligne consistant à trouver et à indiquer sur une carte d'Europe des exemples de patrimoine culturel. Ce jeu les aide à comprendre les différents types de patrimoine culturel, et le fait que nous partageons tous un patrimoine commun.

Groupe d'âge	10–15
Durée	50 minutes
Liens thématiques	TIC, langue, histoire, géographie, études européennes
Matériel/ressources pour les enseignants	Projecteur numérique, tableau blanc
Matériel/ressources pour les élèves	Ordinateur, stylo, papier, fiche «Détectives du patrimoine culturel»

Objectifs	Résultats d'apprentissage
<ul style="list-style-type: none"> > Présenter le thème du patrimoine culturel aux élèves de façon amusante et ludique. > Aider les élèves à comprendre le concept de patrimoine culturel et son importance dans leur vie. > Étudier les similitudes culturelles entre les personnes vivant dans différents pays d'Europe, et les éléments de leur patrimoine culturel commun. > Promouvoir un sentiment d'appartenance à l'Europe et d'inclusion tout en explorant le patrimoine culturel diversifié de l'Europe. 	<ul style="list-style-type: none"> > Identifier des pays européens et donner des exemples de patrimoine culturel. > Comprendre le patrimoine culturel et ses différentes formes.



ACTIVITÉS DE LA LEÇON

Activités	Description	
Activité introductive	Présentez le sujet et le jeu en ligne: «Détectives du patrimoine culturel». Encouragez les élèves à utiliser un moteur de recherche ou d'autres ressources en ligne, ainsi que des ouvrages de référence et un atlas ou des manuels scolaires, le cas échéant. Cette boîte à outils contient des notes relatives au jeu en ligne ainsi que des instructions complémentaires.	15 min. (la durée peut varier – voir les notes ci-dessous)
Matériel supplémentaire pour les élèves qui terminent avant les autres	Demandez-leur de citer un élément de patrimoine culturel associé à chacun des pays présentés dans le jeu, par exemple France/Tour Eiffel, ainsi qu'un élément associé à leur propre pays.	



Activités

Description

Activité principale

Partie 1

Distribuez aux élèves la fiche «DéTECTIVES du patrimoine culturel», qui comprend des activités en lien avec certaines questions du jeu. Cette activité a pour but d'aider les élèves à comprendre le concept de patrimoine culturel.

Question 1:

- a. Demandez aux élèves de nommer les anciennes civilisations européennes auxquelles ils ont pensé pour la question 1 du jeu en ligne. Les civilisations gréco-romaine, judéo-chrétienne, celte et viking ont toutes contribué au développement d'un patrimoine culturel commun en Europe.
- b. Demandez aux élèves de donner un exemple d'influence culturelle d'une civilisation ancienne dans leur propre ville ou village.
- c. Demandez aux élèves de citer différents éléments culturels de ces civilisations et d'établir un lien entre ces éléments et la vie actuelle. Par exemple, l'archéologie, l'art, la littérature, la langue, la politique, la religion, les congés et le mode de vie.

Question 2:

- a. Les 4 dernières questions du jeu présentent 4 formes différentes de «patrimoine culturel» afin d'aider les élèves à comprendre ce terme. Écrivez sur le tableau blanc les suggestions issues de leur réflexion concernant la signification de ces différentes formes de patrimoine culturel.

Question 3:

- a. Expliquez que le patrimoine culturel peut être un mélange des différentes formes, et demandez aux élèves de citer des exemples du jeu ou des exemples auxquels ils pensent.
- b. Demandez des exemples de leurs définitions du «patrimoine culturel» inscrites sur leurs fiches.
- c. Après avoir clarifié leur interprétation, et au vu des suggestions inscrites sur le tableau blanc, demandez aux élèves d'écrire dans leur cahier leur propre définition du patrimoine culturel.

30 min.

Partie 2

- a. Demandez aux élèves de diviser une page de leur cahier en deux colonnes. Dans la colonne de gauche, ils doivent inscrire trois éléments du patrimoine culturel de leur ville ou village auxquels ils s'identifient. Dans la colonne de droite, ils doivent expliquer pourquoi ils s'identifient à chacun de ces éléments.
- b. Demandez à des volontaires de lire à voix haute un élément de leur liste.
- c. Discutez avec la classe des similitudes et des différences entre leurs listes de patrimoine culturel, et réfléchissez à ce que cela peut signifier quant à leur identité et à leur connaissance de leur propre patrimoine culturel.
- d. Discutez de la façon dont se transmet le patrimoine culturel. Comment est-il préservé? Quel rôle joueront-ils dans la préservation de leur patrimoine culturel pour les générations futures?

Conclusion

Pour aider les élèves à faire le point sur ce qu'ils ont appris au cours, demandez-leur de jouer une partie d'un jeu 3-2-1.

Divisez la classe en trois groupes et demandez aux élèves de rester assis à leur place, par groupes de deux.

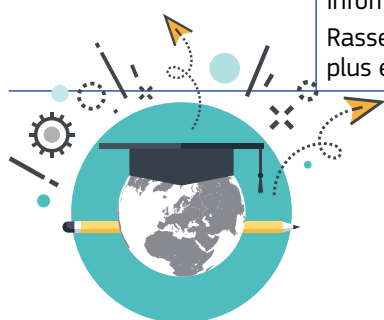
Demandez aux élèves du groupe 3 de réfléchir à 3 choses qu'ils ont apprises aujourd'hui dans leurs groupes de deux.

Demandez aux élèves du groupe 2 de réfléchir à 2 choses au sujet desquelles ils ont des questions à poser.

Demandez aux élèves du groupe 1 de réfléchir à une chose dont ils souhaitent informer l'enseignant.

Rassemblez leurs réponses et dites aux élèves qu'au prochain cours ils étudieront plus en détail le patrimoine culturel commun de l'Europe.

5 min.



2018 
ANNÉE EUROPÉENNE
DU PATRIMOINE
CULTUREL
#EuropeForCulture



POUR LES ENSEIGNANTS: notes concernant le jeu en ligne «Détectives du patrimoine culturel»

Le jeu comporte deux niveaux de difficulté:

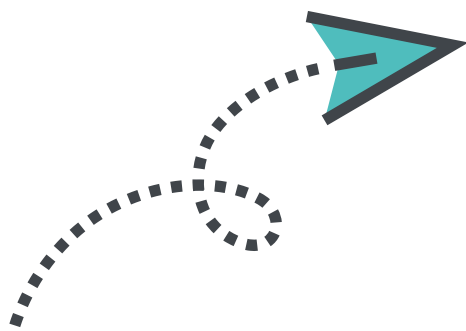
1. convient à des élèves âgés de 10 à 12 ans
2. convient à des élèves âgés de 13 à 15 ans

URL: https://europa.eu/kids-corner/index_fr.htm

Libre à vous de consacrer plus de 15 minutes au jeu si vous et votre classe le souhaitez.
Vous pouvez répartir les activités sur deux cours.

Le jeu a été conçu pour se jouer par groupes de deux élèves, qui partagent un ordinateur portable ou une tablette afin d'aider les élèves à développer leur culture numérique tout en jouant au jeu. Toutefois, si vous préférez que les élèves jouent au jeu en ligne tous ensemble, en utilisant le projecteur numérique et le tableau blanc, cela est possible. Procédez alors comme suit:

1. Divisez la classe en petits groupes de 3 ou 4 élèves.
2. Au cours du jeu, passez de l'écran de jeu en ligne à un moteur de recherche de votre choix.
3. Demandez aux élèves de répondre à chaque question dans leur cahier.
4. Demandez à chaque équipe de désigner un chronométrateur parmi ses membres.
5. Chaque équipe écrit sa réponse à une question dans son cahier, en indiquant le temps qu'il lui a fallu pour trouver la réponse. Le chronométrateur vous montre ensuite la réponse écrite et vous confirmez si elle est correcte ou non.
6. Si une ou des équipes ne trouve(nt) pas la réponse à une question, un membre lève la main et vous annonce que l'équipe doit «lancer une recherche». Retournez à l'écran de recherche et demandez à l'équipe un mot clé à rechercher. Le chronomètre d'une équipe sera arrêté uniquement lorsque l'équipe aura trouvé la bonne réponse (en l'occurrence un pays sur la carte de l'Europe).
7. Ne cliquez sur le pays correct sur la carte figurant sur l'écran de jeu que lorsque toutes les équipes ont trouvé la bonne réponse.
8. Chaque chronométrateur calcule le temps total à la fin de la dernière question. L'équipe gagnante est celle qui réussit à situer tous les pays européens corrects sur la carte dans le laps de temps le plus court.





DÉTECTIVES DU PATRIMOINE CULTUREL:

Fiche

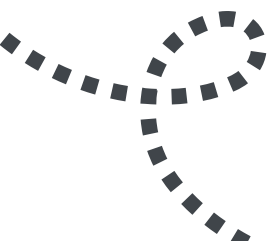


Question 1

Les questions 1 à 3 du jeu en ligne nous ont montré que l'Europe possède un patrimoine culturel très riche, hérité de nombreuses civilisations différentes. Combien d'anciennes civilisations ayant forgé le patrimoine culturel de l'Europe peux-tu citer?

Question 2

Les questions 4 à 7 du jeu ont présenté 4 formes ou éléments différents du patrimoine culturel. Par exemple: quelque chose de tangible, comme un monument; d'intangible, comme de la musique; un paysage qui a été préservé; ou des œuvres d'art qui ont été conservées sous forme numérique. Le patrimoine culturel peut être un mélange de ces différentes formes – l'important est que l'on veuille le préserver pour les générations futures. Qu'est-ce que le patrimoine culturel signifie pour toi? Réfléchis avec ton(tes) partenaire(s) et indique vos suggestions ici:



Question 3

En collaboration avec ton(tes) partenaire(s), explique ce que signifie pour vous le terme «patrimoine culturel» au moyen du puzzle. Comme tu le sais, il existe différentes formes de patrimoine culturel. Essaie de trouver des exemples et regroupe-les, comme dans les exemples ci-dessous.

