



De la maison au territoire : découvre les espaces que nous habitons avec Ville en tête

Année scolaire 2026–2027



2P (5-6 ans) : De la maison à la rue – 4 animations à partir de janvier

- 1 Maisons d'ici et d'ailleurs, animation en classe (1 période)
- 2 Les éléments d'un immeuble, animation en classe (1 période)
- 3 La cité, visite en ville (1 période)
- 4 Ma rue idéale, jeu collectif en classe (1 période)

Nouveauté
26–27 : Ouvert
uniquement
aux 2P



3P - 4P (6-8 ans) : Quartier vivant – 4 animations

- 1 Les outils de l'architecte, animation en classe (2 périodes)
- 2 Le quartier du Flon, visite en ville (2 périodes)
- 3 La forme des maisons, animation en classe (2 périodes)
- 4 Mon quartier idéal, discussion sur la base d'une maquette réalisée en classe avec l'enseignant·e entre les animations 3 et 4 (1 période)



5P - 6P (8-10 ans) : Ville idéale – 4 animations

- 1 Mon quartier, animation en classe (2 périodes)
- 2 La vallée du Flon, visite en ville (2 périodes)
- 3 L'évolution des villes, animation en classe (2 périodes)
- 4 Ma ville idéale, discussion sur la base d'une maquette réalisée en classe avec l'enseignant·e entre les animations 3 et 4 (1 période)

Ouvert
aux classes
d'accueil



7P, 8P et 9S (10-13 ans) : Musées en ville – 2 animations

Ouvert aux classes du Canton de Vaud en partenariat avec Plateforme 10

- 1 Concevoir un musée: quelles questions se poser? Jeu de rôles en classe (2 périodes)
- 2 Le quartier de la gare et Plateforme 10, visite en ville (2 périodes)

Inscriptions possibles tout au long de l'année
mais le nombre de places est limité !

Financement

Animations prises en charge par la Ville de Lausanne et Plateforme10, avec le soutien de la SIA Vaud.

Horaires

Les animations ont lieu le matin tout au long de l'année scolaire, avec un intervalle d'une semaine entre chaque animation. Possible l'après-midi pour les 2P.

Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.

Début des animations le 26.10.2026, et à partir du 11.01.2027 pour les classes de 2P.

Inscriptions

Pré-inscription en ligne dès le 24.08.2026 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code.

Pour une bonne coordination du planning, les collèges dans lesquels au moins 2 classes du même degré participent aux animations seront traités en priorité.

Pour être prises en compte TOUTES les classes d'un même collège doivent remplir le formulaire de pré-inscription. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 09.10.2026

Infos complémentaires

www.ville-en-tete.ch, sensibilisation@ville-en-tete.ch



Ville de Lausanne





Déroulé et contenu des animations

2P (5-6 ans) : De la maison à la rue

Nouveauté
26–27 : Ouvert
uniquement
aux 2P

Financement	Animations prises en charge par la Ville de Lausanne avec le soutien de la SIA Vaud.
Horaires	Les 4 animations se déroulent le matin ou l'après-midi à partir du 11.01.2027 à une semaine d'intervalle. Il est possible de rassembler deux classes de 2P. (22 élèves max) Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.
Inscriptions	Pré-inscription en ligne dès le 24.08.2026 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code. Pour une bonne coordination du planning, les collèges dans lesquels au moins 2 classes du même degré participent aux animations seront traités en priorité. Pour être prises en compte TOUTES les classes d'un même collège doivent remplir le formulaire de pré-inscription. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 09.10.2026
Infos complémentaires	www.ville-en-tete.ch , sensibilisation@ville-en-tete.ch



1. Maisons d'ici et d'ailleurs, animation en classe (1 période)

Cette première animation sensibilise les enfants au fait que les maisons ne sont pas construites de la même manière dans les différentes régions du monde. Des images leur permettent d'associer des matériaux de construction avec les matières premières qui les composent. Différents types de maisons traditionnelles (yourte, igloo, chalet, etc.) sont ensuite présentés. Les enfants découvrent ainsi différentes façons d'habiter et de construire. L'animation leur permet de comprendre quelles sont les raisons qui déterminent la forme des maisons présentées.



2. Les éléments d'un immeuble, animation en classe (1 période)

Cette deuxième animation invite les enfants à observer où ils et elles habitent et à dessiner, avec leur enseignant-e, les différentes pièces de leurs propres appartements. Après un moment d'échange autour des dessins, la classe observe, grâce à une maquette, l'intérieur, puis l'extérieur d'un immeuble. On repère les différents éléments: les murs, les escaliers, les portes, les différentes pièces, le système de chauffage, d'électricité, etc. La discussion permet d'expliquer la différence entre les éléments fixes et le mobilier, que les enfants vont positionner grâce à des aimants. Il s'agit de réfléchir à l'usage des différentes pièces et à comment on y vit.



3. La cité, visite en ville (1 période sans le trajet)

La vieille ville de Lausanne, appelée la Cité, est construite sur une colline entourée par deux rivières : le Flon et la Louve. Elle est habitée depuis plus de 2000 ans. De la Rue Centrale à la Place du Château, la visite permet de découvrir cette partie ancienne de la ville. Où se trouve le château? Pourquoi la cathédrale est-elle si grande par rapport aux autres maisons? Pourquoi trouve-t-on autant de fontaines? Les enfants observent et cherchent des choses simples : la maison, les immeubles qui sont collés les uns aux autres, les escaliers, la dimension des rues, etc. Les élèves découvrent ainsi que la forme de la ville, de ses rues, de ses bâtiments est liée à son histoire.



4. Ma rue idéale, animation en classe (1 période)

Comme les maisons, toutes les rues ne se ressemblent pas. Après avoir observé des photos de rues du monde entier, les enfants en réalisent plusieurs exemples sous forme de jeu. Des cartes «bâtiment» et «espace extérieur», préalablement complétées et coloriées en classe, permettent de mettre en relation les éléments de la ville et ce qu'on y fait. A travers les différentes étapes, la classe peut voir comment un quartier se crée, et imaginer comment on y vit. Pas à pas, les élèves conçoivent collectivement leur rue idéale.



OBJECTIFS DU PLAN D'ÉTUDES ROMAND ET ATELIERS VILLE EN TÊTE 1-2 P

Les animations proposées par l'association Ville en tête se réfèrent pleinement aux objectifs présents dans le Plan d'Études Romand (PER). Ce document présente une sélection des objectifs présents dans le PER en lien avec le contenu des animations. Nous espérons qu'il permettra aux enseignant·e·s de préparer la venue de notre équipe de médiation dans leur classe et de tisser des liens avec leur programme pédagogique.

1^{ER} AXE

Les capacités
transversales

Les animations sont l'occasion de relier différentes disciplines et ainsi de développer des capacités transversales. Les discussions sont engagées en partant des espaces familiers et vécus par les enfants (maison, classe, rue, quartier, jardin, etc.). Elles permettent d'aborder des thématiques plus théoriques en lien avec leurs cadres de vie. Les échanges de points de vue encouragent la création d'une pensée critique et un esprit de collaboration et de responsabilité citoyenne. Les compétences EDD (Education en vue du Développement Durable) - permettant de relier l'enseignement aux enjeux sociaux, environnementaux, économiques ou civiques - sont donc au cœur des ateliers.

2^{ÈME} AXE

Les domaines
disciplinaires

Français

Mathématiques

Géographie

Arts

L1 13-14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire...

→ en prenant en compte le contexte de communication et les caractéristiques des divers genres oraux.

MSN 11 — Explorer l'espace...

→ en effectuant et décrivant ses propres déplacements et des déplacements d'objets

→ en se situant ou situant des objets à l'aide de systèmes de repérage personnels

SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social...

→ en utilisant des termes spécifiques liés à l'espace et à la géographie

→ en se familiarisant avec la lecture de photos, maquettes, schémas, plans et cartes

→ en explorant l'espace vécu et l'espace des autres (activités humaines), en exprimant sa perception

A 11 AC&M — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques...

→ en inventant et produisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes

→ en appréhendant l'espace en plans et en volumes

3^{ÈME} AXE

La formation
générale

FG 14-15 — Participer à la construction de règles facilitant la vie et l'intégration à l'école et les appliquer...

→ en utilisant la négociation pour prendre des décisions

→ en développant le respect mutuel

→ en élaborant des buts communs en regard des intérêts particuliers

FG 16-17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement...

→ en envisageant les conséquences de ses actions courantes sur l'environnement naturel, aménagé et construit

→ en dégagant certaines règles élémentaires à respecter pour préserver l'environnement



Ville de Lausanne

sia

section vaud

Déroulé et contenu des ateliers 3P-4P (6-8 ans) : Quartier vivant

Financement	Animations prises en charge par la Ville de Lausanne avec le soutien de la SIA Vaud.
Horaires	Les animations sont données à partir du 26.10.2026. Les 3 premières animations se déroulent le matin à une semaine d'intervalle. La discussion autour de la maquette a lieu quelques semaines plus tard. Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.
Inscriptions	Pré-inscription en ligne dès le 24.08.2026 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code. Pour une bonne coordination du planning, les collèges dans lesquels au moins 2 classes du même degré participent aux animations seront traités en priorité. Pour être prises en compte TOUTES les classes d'un même collège doivent remplir le formulaire de pré-inscription. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 09.10.2026
Infos complémentaires	www.ville-en-tete.ch , sensibilisation@ville-en-tete.ch



1. Les outils de l'architecte, animation en classe (2 périodes)

Quel est le rôle de l'architecte dans la construction d'une maison? De quelle manière représente-t-il ou présente-t-elle une maison avant la construction? Les enfants apprennent à se familiariser avec les outils de représentation couramment utilisés par les architectes: dessins, plans, coupes et façades. La manipulation d'une maquette permet d'aborder l'importance des ouvertures: quelle est leur fonction principale: aérer, amener de la lumière, permettre la vue? Un petit jeu de repérage spatial sur la base d'un plan de la classe dessiné au tableau noir clôt cette animation.



2. Le quartier du Flon, visite en ville (1h15 – sans le trajet)

Le quartier du Flon est une plateforme qui résulte du comblement progressif (jusqu'à 27 mètres de hauteur) de la vallée du Flon comprise entre le Grand Pont et le Pont Chauderon. Plateau industriel de la fin du 19ème siècle au milieu du 20ème siècle, ce quartier a profondément changé aujourd'hui. Il reste cependant encore quelques traces de ce passé industriel. La visite propose d'observer la forme et la disposition des bâtiments ainsi que le caractère de l'espace public, pour comprendre la relation entre le Flon d'aujourd'hui et le Flon industriel d'hier, et parler du nouveau rôle de ce quartier dans la ville de Lausanne.



3. La forme des maisons, animation en classe (2 périodes)

Pourquoi les maisons ont-elles telle ou telle forme? Pourquoi ne sont-elles pas toutes pareilles? La forme des maisons dépend du climat de la région où elles sont construites, des matériaux utilisés, ainsi que de l'usage qu'on en fait, puisqu'on ne construit pas de la même manière un cinéma ou un bâtiment de logement. Les enfants vont se familiariser avec les notions de climat, de matériau et d'usage pour comprendre leur influence sur la forme des maisons, à travers des dessins, des photographies et des expériences pratiques: exercice de statique avec une feuille de papier et manipulation de matériaux divers.



4. Mon quartier idéal, discussion en classe (1 période)

Entre les animations 3 et 4, les enfants réalisent, avec l'enseignant-e et de manière collective, une maquette de leur quartier idéal. Pour ce faire, chaque enfant reçoit une feuille de papier avec un modèle de maison à colorier, à découper et à coller. Après avoir réfléchi à «l'histoire des gens qui habitent dans leurs maisons», les enfants se mettent d'accord sur la manière de les disposer sur un fond de maquette commun. Ce dernier est complété avec d'autres bâtiments ou aménagements, discutés et réalisés librement. Si plusieurs classes d'un établissement participent à l'atelier, leurs maquettes peuvent être mises en commun pour former une ville. Une fois l'exercice réalisé, les enfants présentent leur quartier et expliquent comment on y vit.



OBJECTIFS DU PLAN D'ÉTUDES ROMAND ET ATELIERS VILLE EN TÊTE 3-4 P

Les animations proposées par l'association Ville en tête se réfèrent pleinement aux objectifs présents dans le Plan d'Études Romand (PER). Ce document présente une sélection des objectifs présents dans le PER en lien avec le contenu des animations. Nous espérons qu'il permettra aux enseignant·e·s de préparer la venue de notre équipe de médiation dans leur classe et de tisser des liens avec leur programme pédagogique.

1^{ER} AXE

Les capacités
transversales

Les animations sont l'occasion de relier différentes disciplines et ainsi de développer des capacités transversales. Les discussions sont engagées en partant des espaces familiers et vécus par les enfants (maison, classe, rue, quartier, jardin, etc.). Elles permettent d'aborder des thématiques plus théoriques en lien avec leurs cadres de vie. Les échanges de points de vue encouragent la création d'une pensée critique et un esprit de collaboration et de responsabilité citoyenne. Les compétences EDD (Education en vue du Développement Durable) - permettant de relier l'enseignement aux enjeux sociaux, environnementaux, économiques ou civiques - sont donc au cœur des ateliers.

2^{ÈME} AXE

Les domaines
disciplinaires

Français

L1 13-14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire...

→ en prenant en compte le contexte de communication et les caractéristiques des divers genres oraux

Mathématiques

MSN 11 — Explorer l'espace...

→ en se situant ou en situant des objets à l'aide de systèmes de repérage personnels

MSN 14 — Comparer et sérier des grandeurs...

→ en construisant et exprimant une mesure avec des unités non-conventionnelles et/ou conventionnelles

Géographie

SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social...

SHS13 — S'approprier, en situation, des outils pertinents pour découvrir et se questionner sur des problématiques de sciences humaines et sociales...

→ en se repérant sur des représentations graphiques diverses

→ en décrivant et en comparant avec la réalité actuelle différentes représentations temporelles ou spatiales

Arts

A 11 AC&M — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques...

→ en inventant et produisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes

→ en appréhendant l'espace en plans et en volumes

3^{ÈME} AXE

La formation
générale

FG 14-15 — Participer à la construction de règles facilitant la vie et l'intégration à l'école et les appliquer...

→ en utilisant la négociation pour prendre des décisions

→ en élaborant des buts communs en regard des intérêts particuliers

→ en s'exerçant à l'écoute de l'autre et en respectant son temps de parole

FG 16-17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement...

→ en envisageant les conséquences de ses actions courantes sur l'environnement naturel, aménagé et construit

→ en dégagant certaines règles élémentaires à respecter pour préserver l'environnement



Ville de Lausanne

sia

section vaud

Déroulé et contenu des ateliers 5P - 6P, 8-10 ans : Ville idéale

Financement	Animations prises en charge par la Ville de Lausanne avec le soutien de la SIA Vaud.
Horaires	Les animations sont données à partir du 26.10.2026. Les 3 premières animations se déroulent le matin à une semaine d'intervalle. La discussion autour de la maquette a lieu quelques semaines plus tard. Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.
Inscriptions	Pré-inscription en ligne dès le 24.08.2026 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code. Pour une bonne coordination du planning, les collèges dans lesquels au moins 2 classes du même degré participent aux animations seront traités en priorité. Pour être prises en compte TOUTES les classes d'un même collège doivent remplir le formulaire de pré-inscription. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 09.10.2026
Infos complémentaires	www.ville-en-tete.ch , sensibilisation@ville-en-tete.ch



1. Mon quartier, animation en classe (2 périodes)

Les enfants observent leur quartier et leurs espaces du quotidien sous des angles différents. A travers des échanges avec le-la médiateur·trice, les enfants apprennent à se repérer sur une photo aérienne et abordent les notions d'espace public et privé, de mixité et de modes de déplacements. L'activité invite les élèves à porter attention aux éléments qui influencent la vie d'un quartier. Elle les amène à identifier les divers acteurs de la ville qui interviennent dans leur quartier ou lors de la création d'un nouveau morceau de ville. L'animation se termine avec un exercice de carte mentale individuelle pour exercer la représentation en plan.



© Sven Högger

2. La vallée du Flon, visite en ville (1h15 – sans le trajet)

L'attention portée sur l'environnement proche, exercée lors de la première animation, accompagne cette visite. De la place de la Sallaz à la place de la Riponne, la ville se développe de long de la vallée du Flon. Ce cours d'eau est aujourd'hui invisible mais des éléments attestent de sa présence. La visite permet de comprendre la topographie complexe de la ville et de voir de quelle manière les constructions se sont progressivement implantées dans la vallée. A travers un repérage des éléments disparus, toujours présents ou à venir, les enfants sont sensibilisé·e·s aux multiples facettes et sensations de l'environnement urbain.



3. L'évolution des villes, animation en classe (2 périodes)

Les connaissances acquises lors de la visite sont appliquées en classe par un travail sur des cartes historiques et contemporaines. Les enfants partent à la recherche de traces historiques du développement de la ville et des espaces et équipements publics. Les notions abordées sur le terrain sont approfondies. Comment a évolué l'espace autour de nous, comment devrait-il évoluer idéalement ? Un diaporama introduit d'autres exemples de villes qui permettent d'identifier quelques-uns des éléments déterminants dans leur évolution.



4. Ma ville idéale, discussion en classe (1 période)

Entre les animations 3 et 4, les enfants réalisent, avec l'enseignant·e et de manière collective, une maquette de leur quartier idéal, selon un plan d'ensemble fourni. Au sein d'un même collège ces espaces peuvent être regroupés pour former une ville. Cette ville est le résultat des réflexions collectives établies par chaque classe : Comment disposer les bâtiments et y mettre des activités diversifiées ? Comment créer des espaces extérieurs agréables et des modes de déplacement qui ne nuisent pas à la qualité de notre environnement proche ? Une fois l'exercice réalisé, les enfants présentent leur quartier au-la médiateur·trice et discutent ensemble de leur proposition.



OBJECTIFS DU PLAN D'ÉTUDES ROMAND ET ATELIERS VILLE EN TÊTE 5-6 P

Les animations proposées par l'association Ville en tête se réfèrent pleinement aux objectifs présents dans le Plan d'Études Romand (PER). Ce document présente une sélection des objectifs présents dans le PER en lien avec le contenu des animations. Nous espérons qu'il permettra aux enseignant·e·s de préparer la venue de notre équipe de médiation dans leur classe et de tisser des liens avec leur programme pédagogique.

1^{ER} AXE

Les capacités
transversales

Les animations sont l'occasion de relier différentes disciplines et ainsi de développer des capacités transversales. Les discussions sont engagées en partant des espaces familiers et vécus par les enfants (maison, classe, rue, quartier, jardin, etc.). Elles permettent d'aborder des thématiques plus théoriques en lien avec leurs cadres de vie. Les échanges de points de vue encouragent la création d'une pensée critique et un esprit de collaboration et de responsabilité citoyenne. Les compétences EDD (Education en vue du Développement Durable) - permettant de relier l'enseignement aux enjeux sociaux, environnementaux, économiques ou civiques - sont donc au cœur des ateliers.

2^{ÈME} AXE

Les domaines
disciplinaires

Français

L1 23-24 — Comprendre des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante...
→ en enrichissant son capital lexical et syntaxique
→ en adaptant son écoute en fonction de la situation de communication

Mathématiques

MSN 21 — Poser et résoudre des problèmes pour structurer le plan et l'espace...
→ en représentant des figures planes et des solides à l'aide de croquis, de maquettes, d'ébauches de perspective,...

Géographie

SHS 21 — Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace...

SHS 23 — S'approprier, en situation, des outils pertinents pour traiter des problématiques de sciences humaines et sociales...

→ en se repérant sur des représentations graphiques diverses et en passant de la réalité à la carte et inversement

→ en se représentant le temps à l'aide de repères et d'outils variés

Arts

A 21 AC&M — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion en s'appuyant sur les particularités des différents langages artistiques...

→ en inventant et réalisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes

→ en appréhendant et en organisant l'espace en plans et en volumes

3^{ÈME} AXE

La formation
générale

FG 24 — Assumer sa part de responsabilité dans la réalisation de projets collectifs...

→ en collaborant activement et en prenant en compte les compétences de chacun

FG 25 — Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire...

→ en participant au débat, en acceptant les divergences d'opinion, en prenant position

FG 26-27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine...

→ en mettant en évidence quelques relations entre l'humain et les caractéristiques de certains milieux

→ en identifiant des comportements favorisant la conservation et l'amélioration de l'environnement et de la biodiversité



Déroulé et contenu des ateliers

7P, 8P et 9S, 10-13 ans : Musées en ville

Ouvert aux classes du Canton de Vaud
En partenariat avec Plateforme 10



Financement	Animations prises en charge par Plateforme 10.
Horaires	Les 2 animations se déroulent le matin à partir du 26.10.2026 à une semaine d'intervalle ou sur une même matinée. Lors des animations sur une même matinée, le début est fixé à 8h45 afin de permettre l'arrivée sur site. Tous les jours sont possibles en fonction des disponibilités du réseau de médiation.
Inscriptions	Pré-inscription en ligne dès le 24.08.2026 via un formulaire sur : www.ville-en-tete.ch/projets/animations-en-classe ou QR code. L'inscription sera confirmée par mail à partir du 09.10.2026
Infos complémentaires	www.ville-en-tete.ch , sensibilisation@ville-en-tete.ch



1. Projeter un musée : quelles questions se poser ?

Jeu de rôles en classe (2 périodes)

Les élèves sont réparti-e-s en différents groupes avec des rôles spécifiques (staff des musées, visiteurs et visiteuses, riverains, autorités, etc.) et doivent prendre position sur les questions fondamentales à se poser avant de dessiner un projet, en l'occurrence trois nouveaux musées : Où faut-il construire? Faut-il plusieurs sites ou un seul? Quels sont les autres équipements nécessaires? Quels espaces publics trouve-t-on aux abords des musées?

Au travers de ce jeu de rôles, les élèves sont sensibilisé-e-s au fait que la formalisation d'un projet dépend de nombreux critères et de règles déterminées par des acteurs et actrices qui n'ont pas toujours les mêmes intérêts ou sensibilités. C'est l'occasion d'expérimenter les notions de démocratie et de débat public.

2. Le quartier de la gare et Plateforme 10

Visite en ville (2 périodes)

La gare de Lausanne est un quartier en pleine mutation au cœur de la ville. D'importants chantiers sont en cours et nombre de projets viennent de se terminer ou sont encore en réflexion. Ensemble nous faisons le tour de ces projets : de Plateforme 10, où les élèves découvrent quels choix ont guidé l'implantation des 3 musées sur le site, jusqu'à la gare de Lausanne. Au cours de la visite, les élèves observent les changements déjà visibles à l'aide de cartes et de photos historiques, et imaginent ceux à venir avec des images de synthèse. On compare le présent, le passé et l'avenir du quartier. Ces observations sont discutées et permettent de mieux comprendre le développement du quartier, sa densification, l'évolution des usages et des espaces publics, ou encore les différents acteurs et actrices impliqués dans les projets. La visite permet d'appréhender les différentes échelles de développement de la ville, du bâtiment à l'agglomération.

Pour approfondir
la thématique
l'animation peut être
combinée avec une
visite d'exposition
des musées



OBJECTIFS DU PLAN D'ÉTUDES ROMAND ET ATELIERS VILLE EN TÊTE 7-8 P

Les animations proposées par l'association Ville en tête se réfèrent pleinement aux objectifs présents dans le Plan d'Études Romand (PER). Ce document présente une sélection des objectifs présents dans le PER en lien avec le contenu des animations. Nous espérons qu'il permettra aux enseignant·e·s de préparer la venue de notre équipe de médiation dans leur classe et de tisser des liens avec leur programme pédagogique.

1^{ER} AXE

Les capacités
transversales

Les animations sont l'occasion de relier différentes disciplines et ainsi de développer des capacités transversales. Les discussions sont engagées en partant des espaces familiers et vécus par les enfants (maison, classe, rue, quartier, jardin, etc.). Elles permettent d'aborder des thématiques plus théoriques en lien avec leurs cadres de vie. Les échanges de points de vue encouragent la création d'une pensée critique et un esprit de collaboration et de responsabilité citoyenne. Les compétences EDD (Education en vue du Développement Durable) - permettant de relier l'enseignement aux enjeux sociaux, environnementaux, économiques ou civiques - sont donc au cœur des ateliers.

2^{ÈME} AXE

Les domaines
disciplinaires

Français

Géographie

Citoyenneté

L1 23-24 — Comprendre et produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante...

→ en enrichissant son capital lexical et syntaxique

→ en organisant son propos pour tenir compte de la situation de communication

SHS 21 — Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace...

SHS 23 — S'approprier, en situation, des outils pertinents pour traiter des problématiques de sciences humaines et sociales...

→ en décrivant et en comparant les représentations d'un espace à différentes échelles

SHS 24 — Identifier les formes locales d'organisation politique et sociale...

→ en distinguant les divers acteurs et la répartition des responsabilités

→ en s'initiant au débat démocratique par l'expression et la confrontation d'opinions diverses et argumentées

3^{ÈME} AXE

La formation
générale

FG 24 — Assumer sa part de responsabilité dans la réalisation de projets collectifs...

→ en collaborant activement et en prenant en compte les compétences de chacun

FG 25 — Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire...

→ en participant au débat, en acceptant les divergences d'opinion, en prenant position

→ en négociant des prises de décision dans le cadre de l'école et en y pratiquant le débat démocratique

FG 26-27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine...

→ en mettant en évidence quelques relations entre l'humain et les caractéristiques de certains milieux

→ en identifiant des comportements favorisant la conservation et l'amélioration de l'environnement et de la biodiversité