Ministère de la Communauté française

ENSEIGNEMENT DE LA COMMUNAUTE FRANCAISE

Administration **G**énérale de l'**E**nseignement et de la **R**echerche **S**cientifique

Service général des affaires pédagogiques, de la recherche en pédagogie et du pilotage de l'enseignement organisé par la Communauté française

ENSEIGNEMENT SECONDAIRE ORDINAIRE DE PLEIN EXERCICE

Premier degré commun

1ère année A – 2e année commune

PROGRAMME D'ETUDES DU COURS D'HISTOIRE

49/2000/240

I N T R O D U C T I O N

Les socles de compétences et le programme

Durant tout le premier degré de l'enseignement secondaire, l'élève doit être entraîné à l'exercice des compétences énoncées dans le document intitulé « **Socles de compétences**[1] ». La certification de la maîtrise d'un certain nombre d'entre elles, précisées dans le même document, conditionne la réussite de l'élève à l'issue du degré.
L'exercice des compétences implique la manipulation et la maîtrise de savoirs et de savoir-faire. Le présent **programme** les définit et propose des situations d'apprentissage permettant leur mise en œuvre.
Le programme et les « socles de compétences » constituent donc un ensemble indissociable.

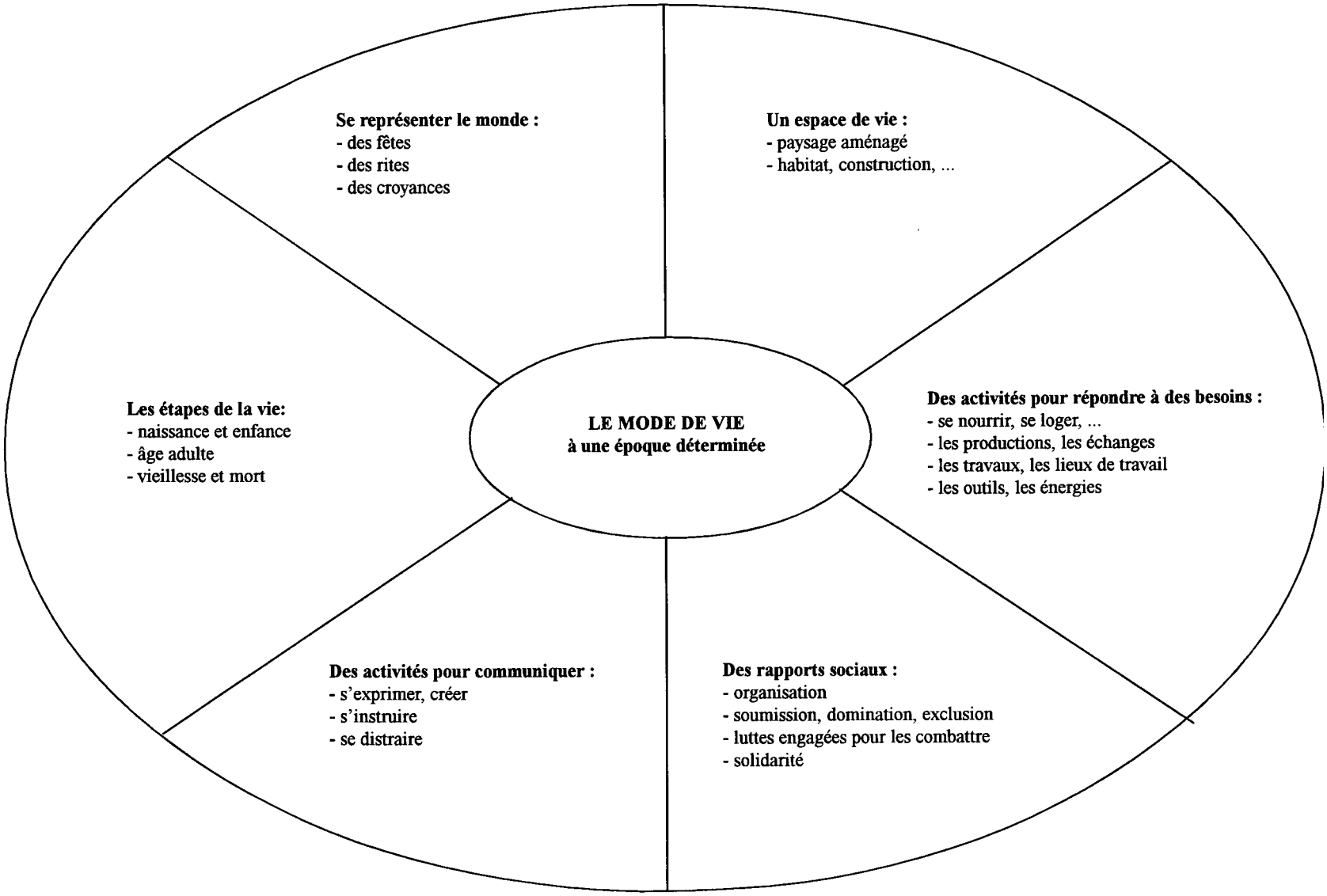
L'histoire est une enquête; elle se construit par l'étude scientifique des traces du passé. **Au cours d'histoire, l'élève construit aussi son savoir par l'étude de traces.** Celles-ci constituent la matière première du métier d'historien et du cours d'histoire, il n'y a pas d'histoire sans traces.

Au 1er degré, les traces utilisées éclairent le mode de vie des femmes, des hommes et des enfants de la préhistoire à aujourd'hui.
Au cours d'histoire, les élèves abordent les différents aspects du mode de vie tels qu'ils sont proposés en page deux.

L'étude de la trace implique une démarche scientifique : identifier, mettre en contexte, décrire, analyser - interpréter. L'histoire est une discipline vivante : les conclusions de la recherche s'affinent, des certitudes sont parfois ébranlées par la découverte d'une nouvelle trace, ... Le professeur chargé du cours d'histoire se tient informé de l'évolution des connaissances dans cette discipline.
Telle quelle, la trace n'est pas toujours exploitable pédagogiquement. Elle nécessite éventuellement le recours à une reconstitution ou à un aménagement. Faute de traces exploitables pédagogiquement, certains aspects du mode de vie à une époque donnée peuvent s'approcher par des informations historiennes (travaux de spécialistes, graphiques, schémas, cartes, …).

---

[1] Les « socles de compétences » peuvent être consultés dans votre établissement et sur le site internet de l'administration www.agers.cfwb.be
Les pages 74 à 83 concernent l'histoire. Les savoirs et les savoir-faire à certifier sont marqués par la lettre C, ceux à initier sont marqués par une flèche ↗. La lettre E indique la nécessité d'entretenir un savoir-faire déjà certifié à un certain niveau. La colonne I concerne le niveau à la fin de la 2e année primaire, la colonne II concerne le niveau de la fin de la 6e année primaire et la colonne III le niveau de la fin du premier degré de l'enseignement secondaire.
Dans un souci de continuité et de cohérence, l'enseignant du premier degré secondaire s'informe des savoirs et des savoir-faire relatifs à l'enseignement primaire.


Se représenter le monde :
- des fêtes
- des rites
- des croyances
Un espace de vie :
- paysage aménagé
- habitat, construction, ...
Les étapes de la vie:
- naissance et enfance
- âge adulte
- vieillesse et mort
LE MODE DE VIE
à une époque déterminée
Des activités pour répondre à des besoins :
- se nourrir, se loger, ...
- les productions, les échanges
- les travaux, les lieux de travail
- les outils, les énergies
Des activités pour communiquer :
- s'exprimer, créer
- s'instruire
- se distraire
Des rapports sociaux :
- organisation
- soumission, domination, exclusion
- luttes engagées pour les combattre
- solidarité

La démarche d'enquête suppose que l'élève se questionne, recherche des informations, les critique, structure les résultats et finalement les communique. La démarche favorise ainsi une implication de l'élève dans son métier d'élève et, au-delà de continuel apprenant. En outre, le professeur installe ainsi, d'une part une représentation correcte du savoir scientifique qui se construit progressivement et permet d'autre part à l'élève d'acquérir des compétences.

L'élève doit exercer des compétences communes à l'histoire et à la géographie :

Se poser des questions	Construire une démarche de recherche	Rechercher de l'information	Exploiter l'information et en vérifier la pertinence	Structurer les résultats de sa recherche, valider sa démarche	Communiquer	Transférer à des situations nouvelles	Agir et réagir

Extrait des *Socles de compétences*, pp. 76 à 79

L'élève doit aussi exercer des savoir-faire spécifiques à la formation historique :

Utiliser des repères et des représentations du temps	Lire une trace du passé, l'identifier, la classer en fonction de sa nature, déterminer son origine, la rattacher à son contexte.	Exploiter des sources historiques : • distinguer document original ou reconstitué, témoin ou spécialiste, fait ou opinion • interpréter en distinguant ce qui est certain et ce qui est hypothétique • comparer deux documents traitant d'un même sujet de même nature ou de nature différente

Extrait des *Socles de compétences*, pp.80 à 82

Les « Socles de compétences » détaillent les savoir-faire qui doivent être initiés, certifiés et entretenus.

Sont à certifier au plus tard à la fin du 1er degré les savoir-faire suivants :

- « utiliser méthodologiquement un dictionnaire (ordre alphabétique, mots-clés), un manuel, un atlas (table des matières, index) »,
- « lire une carte en utilisant la légende », « lire un graphique », « construire un graphique »,
- « compléter un tableau à simple et à double entrée »,
- « situer l'information dans un cadre spatial et chronologique … », « utiliser des repères de temps, des représentations du temps »,
- « identifier et classer en fonction de sa nature une trace du passé, déterminer son origine et la rattacher à son contexte »,
- « distinguer document original ou reconstitué, témoin ou spécialiste, fait ou opinion »,
- « interpréter en distinguant ce qui est certain et ce qui est hypothétique »,
- « comparer deux documents traitant d'un même sujet de même nature ou de nature différente ».

Sont à exercer mais pas à certifier, les compétences ou les savoir-faire suivants :

- « se poser des questions »,
- « construire une démarche de recherche », « sélectionner un instrument de travail dans une bibliothèque »,
- « exploiter l'information et en vérifier la pertinence »,
- « structurer les résultats de sa recherche »,
- « communiquer »,
- « agir et réagir ».

Le processus se poursuit aux 2e et 3e degrés des humanités générales et technologiques, et des humanités techniques. Les documents relatifs aux compétences terminales assignent aussi comme objectif à l'enseignement de l'histoire l'acquisition de compétences suivantes :

- « élaborer une problématique de recherche »,
- « analyser, critiquer un ensemble limité de sources »,
- « organiser une synthèse »,
- « mener une stratégie de communication d'un savoir historique ».

Le niveau de maîtrise exigé doit évoluer progressivement. Au terme des humanités, la réussite des élèves reposera sur la capacité de l'élève à mettre en oeuvre ces compétences.

Si le professeur fait appliquer à ses élèves la démarche de l'historien, ce n'est pas pour former de futurs historiens, mais pour **rendre l'élève acteur de son apprentissage et le mettre ainsi en situation de construire des compétences**.

Qu'est-ce qu'une compétence ?

Le décret « missions » définit la compétence comme « l'aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches ».

Ainsi la compétence « exploiter l'information et en vérifier la pertinence en fonction de la recherche entreprise » suppose évidemment la mobilisation par l'élève

- de savoirs relatifs au sujet abordé,
- de savoir-faire comme « distinguer un document original d'un document reconstitué, un témoin d'un spécialiste, distinguer ce qui est certain de ce qui est hypothétique »,
- d'attitudes comme faire preuve de sens critique, faire preuve du sens du relatif : éprouver les limites de l'histoire liées à la trace et à son interprétation, se montrer prudent dans l'interprétation de la trace, admettre le caractère incertain ou provisoire d'une interprétation, admettre la possibilité d'un doute, manifester de l'intérêt, de la curiosité pour le passé en relation avec le présent, …

La pédagogie qui se donne comme objectif de permettre à l'élève d'acquérir des compétences ne renonce pas à transmettre des connaissances ; toutefois, pour que l'élève construise ses compétences, il faut du temps, puisqu'il s'agit de confier à l'élève des tâches à accomplir. L'expérience montre qu'une pédagogie centrée prioritairement sur la transmission des savoirs ne peut suffire. Les savoirs apparemment maîtrisés lors des contrôles scolaires sont oubliés au bout de quelques mois et ils ne sont pas utilisés dans d'autres situations que celles de l'apprentissage, c'est pourquoi on parle à ce sujet de « savoirs morts ».
Le savoir imbriqué dans une compétence comporte la notion de fonctionnalité : **il s'agit d'acquérir des outils pour réaliser des tâches**.

Comment acquiert-on des compétences ?

L'élève n'est pas supposé maîtriser spontanément les compétences ; c'est en classe qu'il va les acquérir en pratiquant les activités pédagogiques que le professeur organise, en s'inspirant des situations d'apprentissage proposées dans ce programme et en en imaginant d'autres.
Il s'agit « d'apprendre, en le faisant, à faire ce qu'on ne sait pas faire » (Ph. Meirieu). On apprend à se poser des questions en étant placé dans des situations où il y a du sens à se poser des questions ; on apprend à traiter l'information de manière critique en critiquant des informations, … Le rôle de l'enseignant devient donc d'imaginer des situations d'apprentissage qui mettent l'élève en activité.

Pour impliquer davantage l'élève, il existe plusieurs façons d'entrer dans l'enquête.

- Entrée par les représentations : l'élève dessine sa représentation d'une ville médiévale ou l'élève décrit comment il imagine la vie de l'homme préhistorique (habitat, nourriture, …),
- Entrée par la problématique : l'élève s'interroge : les Celtes sont-ils des barbares ou simplement différents ?
- Entrée par l'énigme : l'élève confronte deux documents contradictoires (par exemple la condition du paysan égyptien d'après le papyrus Anastasi et le texte d'Hérodote sur les crues du Nil),
- Entrée par le projet : les élèves produisent une exposition, un reportage photos, …
- Entrée par une tâche : l'élève analyse une image ; l'élève recherche une information dans un manuel,
- Entrée par un savoir-faire ou une compétence : l'élève compare deux documents de même nature ou de nature différente,
- Entrée par une activité au musée ou sur un site : l'élève reçoit l'image d'un objet sans indication ; dans le musée, il recherche et identifie l'objet mystérieux et il réunit toutes les informations possibles. Sur un site, l'élève choisit un élément « coup de cœur », il rassemble des informations …

Il est important de varier les entrées et les situations qui déclenchent l'apprentissage.

Comment utiliser ce nouveau programme ?

Le programme propose neuf enquêtes à répartir sur deux ans; chacune est prévue pour durer une dizaine de leçons en moyenne. En fonction de l'environnement, de l'actualité, de la composition du groupe, … le professeur est juge du temps effectif à consacrer à

chaque enquête. En tout état de cause, il serait logique de réserver les quatre premières à la première année du degré et les cinq dernières à la seconde année.
La première année débute par une courte enquête préliminaire intitulée « Faire de l'histoire, c'est mener une enquête ». Elle est destinée à mettre les élèves en contact avec la démarche de l'enquête et elle se limite à l'étude d'un monument proche, d'une indication toponymique, voire de l'école elle-même ou d'une autre trace proche de l'école.

Pour la période après 1945 (enquête n° 9), les élèves mettent en œuvre les techniques d'enquête auxquelles ils ont été entraînés en choisissant l'un ou deux aspects du mode de vie.
Cette enquête permet au professeur d'évaluer de **manière formative** l'acquisition des savoir-faire et des compétences.
Les savoir-faire à évaluer de **manière certificative** sont cités en page quatre.

Dans chaque enquête, le programme propose, à titre d'exemple, deux entrées qui généralement prennent la forme d'une interrogation problématique pour susciter le questionnement des élèves. Le professeur est invité à lancer de manière active les élèves dans la recherche par des moyens variés en utilisant les différentes possibilités d'entrées citées plus haut.

Les contenus propres à chaque enquête sont explicités par une courte synthèse et une liste de mots-clés qui visent à préciser les notions à aborder. **Il ne s'agit pas d'une liste de mots de vocabulaire à faire mémoriser**. Les contenus délimitent le cadre dans lequel les activités de recherche des élèves doivent s'inscrire; ils seront enrichis aux cours des 2e et 3e degrés, en abordant des matières plus abstraites et plus complexes.

Tous les aspects du mode de vie ne doivent pas être abordés au cours de chaque enquête, mais au terme du degré, tous les aspects auront été abordés, de telle sorte que le concept « mode de vie » soit construit.

Le programme propose de travailler au départ de traces représentatives de la période et de la civilisation étudiées réparties dans cinq catégories fixées par les socles. Ces traces ne constituent pas une liste obligatoire ni exhaustive. Les traces utilisées seront enrichies progressivement au cours des enquêtes de telle sorte que l'élève au terme du degré soit capable de les identifier et de les classer dans les cinq catégories.

L'évaluation portera sur les savoirs que l'élève aura construits au cours des activités d'apprentissage. Ces savoirs concerneront les caractéristiques du mode de vie des gens à une époque déterminée et la nature des traces du passé.

La méthodologie décrite dans cette introduction n'est pas inédite ! Déjà le programme de 1989 insistait sur la nécessité de faire acquérir par les élèves « des capacités et des comportements » demandant au professeur « d'être moins le « professeur-matière » pour devenir le « professeur-animateur et coordinateur ». Au niveau du 1er degré, il était déjà demandé d'apprendre « à manier un livre, à consulter une table des matières, un index, … »

La classe d'histoire

Pour appliquer une pédagogie de ce type, il est indispensable que chaque professeur puisse avoir accès à un local fixe, occultable et équipé du matériel suivant :

- un tableau à plusieurs volets,
- un panneau d'affichage surmonté d'une ligne du temps,
- un planisphère, des cartes murales,
- un projecteur pour diapositives, un lecteur vidéo,
- une bibliothèque de classe contenant des atlas historiques, quelques dictionnaires, des collections de manuels, des ouvrages de référence, des cd-roms . . adaptés aux élèves.

Le professeur et l'élève devraient également avoir accès aux ressources de la médiathèque, de la bibliothèque et du centre cyber-média de l'établissement.

ENQUETE 1

PREHISTOIRE

L'HOMME, UNE ESPECE QUI L'EMPORTE ET S'ADAPTE A SON ENVIRONNEMENT ?
LES PREMIERS ETRES HUMAINS, LES PREMIERS INVENTEURS ?
…

L'élève identifie et classe les traces suivantes :

- Doc. archéologiques : arme, outil, objet usuel, …
- Doc. iconographiques : peinture rupestre, gravure, sculpture, …
- Doc. schématiques : plan de fouilles , …
- Doc. reconstitués : maquette, dessin, moulage,…

L'élève repère sur la ligne du temps les périodes traditionnelles (**préhistoire, paléolithique, néolithique**) et les repères suivants : **les premiers êtres humains**, les premières peintures rupestres, **la sédentarisation**.

L'élève repère sur la carte uniquement les sites pour lesquels des traces auront été exploitées en classe.

Exemples de situations d'apprentissage

L'élève

- met en relation un plan de fouille simplifié et une reconstitution d'habitat humain
- émet des hypothèses sur la finalité des traces qui font penser à des rites
- observe et relève, à partir d'une visite active d'un archéosite ou d'un musée ou éventuellement d'un extrait de vidéo, l'évolution des techniques de taille de la pierre ou d'un autre aspect du mode de vie
- recherche dans l'outillage actuel des outils ayant les mêmes fonctions que les outils utilisés dans la préhistoire
- trie des documents de divers types suivant le thème, la situation dans le temps et recherche dans ces documents les différences et les similitudes entre paléolithique et néolithique
- élabore un questionnaire d'enquête afin de comparer les vestiges archéologiques et les techniques actuelles de la fabrication du pain
- …

	Contenus	**Mots-clés**
	L'homme actuel est le fruit d'une longue évolution.	glaciations
⇒ Espace de vie	Le peuplement de la terre s'effectue-t-il au départ de l'Afrique ou de l'Asie ? Les premiers hommes vivent en petits groupes, de chasse, pêche, cueillette et ramassage, en symbiose avec leur milieu. Leur abri est précaire. Ils inventent l'outil et maîtrisent le feu.	migration, chasse, pêche, cueillette, ramassage, nomadisme, outils, sédentarisation
⇒ Activités pour répondre à des besoins	Progressivement des hommes deviennent sédentaires. Puis, ils domestiquent plantes et animaux. Ils pratiquent l'agriculture et l'élevage. Leur outillage se spécialise. Les matériaux employés se diversifient.	élevage, agriculture, poterie, tissage
⇒ Rapports sociaux	Peu à peu, certains commencent à s'organiser en communautés.	habitat permanent, village
⇒ Se représenter le monde	Les rites funéraires témoignent des croyances des hommes de la préhistoire.	

ENQUETE 2

ANTIQUITE AU PROCHE-ORIENT

L'HISTOIRE COMMENCE-T-ELLE A SUMER OU DANS LA VALLEE DU NIL ?
LES PREMIERES VILLES DE L'HUMANITE ?
…

L'élève identifie et classe les traces suivantes :

- Doc. archéologiques : bas-relief, statue, monument,…
- Doc. iconographiques : peinture murale, gravure, sculpture,…
- Doc. schématiques : plan de ville,…
- Doc. reconstitués : maquette, dessin en trois dimensions, moulage,…
- Doc. écrits : tablette, inscription,…

L'élève repère sur la ligne du temps les périodes traditionnelles (**préhistoire, antiquité**) et les repères suivants : **les premiers documents écrits**, les premières villes.

L'élève repère sur la carte du bassin méditerranéen les mers Méditerranée, Noire, Rouge, le golfe Persique, les fleuves Nil, Tigre, Euphrate, Jourdain, les déserts d'Arabie et de Libye, les plateaux d'Anatolie et d'Iran, la ou les villes étudiées.

Exemples de situations d'apprentissage

L'élève

- observe des pictogrammes et s'interroge sur leur rôle
- recherche, sur la carte, les différents endroits où des villes apparaissent dans l'Antiquité
- observe et compare les plans de deux ou plusieurs villes anciennes et en relève les différentes fonctions
- relève, à partir de documents iconographiques, les différents groupes sociaux et déduit certains aspects de leur mode de vie (vêtements, alimentation,…)
- trie, classe et réorganise des documents iconographiques afin de reconstituer les étapes de la vie agricole ou d'identifier des métiers
- s'imagine être un voyageur qui ayant observé une famine en Égypte en recherche les causes et s'interroge sur les moyens de subsistance des Égyptiens
- découvre, via les règles d'un jeu de mots (Pictionnary), la difficulté de représenter un mot, une idée en un pictogramme ou un rébus
- …

	Contenus	**Mots-clés**
⇒ Espace de vie	Les historiens conviennent que l'histoire commence avec les plus anciens documents écrits. Dans l'état actuel des connaissances, les premières formes d'écriture et de calcul apparaissent au Proche-Orient. Les hommes se concentrent dans certains endroits : vallées alluviales, sites stratégiques ou commerciaux. Les premières villes se développent et s'organisent : activités spécialisées, échanges, administration, culte.	scribe vallée alluviale , échanges, moyens de paiement
⇒ Activités pour répondre à des besoins	Néanmoins, les paysans sédentaires et les éleveurs nomades constituent toujours la majorité de la population du Proche-Orient.	
⇒ Rapports sociaux	Les sociétés sont hiérarchisées et inégalitaires ; elles pratiquent l'esclavage.	esclave, homme libre
⇒ Se représenter le monde	L'art et le savoir sont au service des puissants et des dieux. Le culte joue un rôle important dans la vie publique, comme en témoignent les vestiges. Certains ne croient qu'en un seul dieu.	polythéisme, prêtre, temple, tombeau monothéisme

ENQUETE 3

PROTOHISTOIRE

LES CELTES, UNE ENIGME AUX PORTES DE L'HISTOIRE ?
DES GAULOIS BAGARREURS OU DES CELTES INGENIEUX ?
…

<u>L'élève identifie et classe les traces suivantes :</u>

- Doc. archéologiques : tombe à char, torque, fibule, arme, textile, outil…
- Doc. iconographiques : bas-relief, peinture murale, mosaïque, vase peint…
- Doc. schématiques : plan de fouilles
- Doc. écrits : témoignage d'auteurs grecs et romains
- Doc. reconstitués : maquette, dessin

L'élève repère sur la ligne du temps les périodes conventionnelles (**préhistoire, antiquité**) et les migrations celtiques, la civilisation celtique, la conquête romaine.

L'élève situe sur la carte la zone d'expansion des Celtes en Europe au 1er millénaire avant J.-C., les sites de nos régions exploités en classe.

<u>Exemples de situations d'apprentissage</u>

L'élève

- mène une enquête active dans un musée, un site archéologique, un archéosite
- questionne des personnes-ressources (archéologue, guide de musée)
- confronte des sources écrites et des sources archéologiques sur un point précis (par ex. un groupe dresse un portrait des Celtes à partir des textes, un autre à partir d'informations archéologiques)
- analyse un compte-rendu de fouille simplifié
- formule des hypothèses à partir d'un document reconstitué évoquant, par ex., un rite funéraire
- recherche dans un extrait d'une séquence vidéo des éléments d'informations sur le travail du bois ou le travail du fer
- recherche des anachronismes dans l'extrait d'une BD, d'un film, d'un dessin animé, dans un chromo, un tableau ancien, une chanson contemporaine
- …

	Contenus	**Mots-clés**
⇒ Espace de vie	Au 1er millénaire avant J.-C., les Celtes forment une entité culturelle et linguistique en Europe. Ils sont organisés en tribus. Ils vivent dans des villages ou dans des agglomérations urbaines. Leur civilisation nous est connue par l'archéologie, dont les découvertes se trouvent souvent en contraction avec les témoignages des auteurs grecs et romains. Quelques centaines d'inscriptions celtiques complètent la documentation.	migration, sédentaire,
⇒ Activités pour répondre à des besoins	Leur vie quotidienne est rythmée par l'agriculture et l'élevage. Ils excellent dans le travail des métaux et en particulier dans celui du fer. Ils pratiquent le travail du bois. Ils sont au cœur d'un commerce de produits de luxe en Europe.	agriculture, élevage, artisanat, métallurgie, sidérurgie, tonneau, char, céramique commerce, monnaie
⇒ Se représenter le monde ⇒ Rapports sociaux	Ils sont polythéistes, mais leurs croyances et leurs rites religieux sont encore mal connus. Sous l'autorité des druides, ils pratiquent le culte des morts. Leurs nécropoles et leurs sépultures témoignent d'une organisation sociale et reflètent leur mode de vie.	polythéisme, druide, rite funéraire, nécropole

ENQUETE 4

ANTIQUITE

SOMMES-NOUS LES HERITIERS DES GRECS ET DES ROMAINS ?
LES GALLO-ROMAINS, UNE SOCIETE METISSEE ?
…

L'élève identifie et classe les traces suivantes :

- Doc. archéologiques : monument, statue…
- Doc. iconographiques : bas-relief, peinture murale, mosaïques, vase peint…
- Doc. schématiques : plan de ville…
- Doc. écrits : source officielle, source narrative

L'élève situe sur la ligne du temps les périodes conventionnelles (**préhistoire, antiquité**) et **la fondation légendaire de Rome**, la conquête de la Gaule…

L'élève situe sur la carte du bassin méditerranéen les mers Méditerranée, Noire, Rouge, le golfe Persique, les fleuves Nil, Tigre, Euphrate, Jourdain, la ou les ville(s) étudiée(s).

Exemples de situations d'apprentissage

L'élève

- caractérise l'aménagement du territoire urbain à partir de deux ou plusieurs plans de villes et/ou documents iconographiques
- imagine une croisière en Méditerranée dans l'Antiquité (choix du bateau, itinéraire et escales, durée du voyage,…)
- réalise une visite virtuelle d'une ville ou d'une région et tient un carnet de bord précis sur la vie quotidienne dans les endroits visités
- réalise l'interview virtuelle d'un soldat romain
- recherche le nom des monuments et leur usage à partir de documents iconographiques, par exemple à l'aide d'Internet
- observe et décrit des scènes de la vie quotidienne représentées sur des vases grecs
- calcule les distances entre deux endroits sur une carte des routes romaines
- recherche l'origine des noms des jours de la semaine et des mois dans notre calendrier, l'origine de certaines fêtes (solstices…)
- compare les dieux grecs, romains, gaulois et gallo-romains à partir des statues et de leurs attributs.
- …

	Contenus	**Mots-clés**
⇒ Espace de vie	Au 1er millénaire avant notre ère, les habitants des cités phéniciennes, grecques et étrusques colonisent îles et rivages de la Méditerranée. Ces cités sont constituées d'une agglomération où s'activent marchands et artisans spécialisés et des campagnes voisines nécessaires à son développement. Toutes seront soumises par la puissance militaire romaine dont les armées conquièrent aussi la Gaule.	cité, colonie, légionnaire
⇒ Activités pour répondre à des besoins	L'aménagement des villes de la Méditerranée et de la Gaule romanisée témoigne d'un souci à la fois esthétique et fonctionnel. Il détermine des espaces sacrés, des espaces publics, des quartiers d'activités, … Les ingénieurs romains organisent la voirie, la gestion de l'eau. Les plus riches bénéficient du luxe et d'un certain confort. Les surplus de l'agriculture, des produits tels que le vin, l'huile, … les productions artisanales alimentent les nombreux échanges que favorise l'usage de monnaies métalliques.	acropole, agora, forum, temple, basilique, chaussée, aqueduc, monnaie
⇒ Rapports sociaux	Dans des sociétés souvent hiérarchisées qui légitiment l'esclavage, des hommes sont aussi l'objet d'un commerce.	esclave, affranchi
⇒ Activités pour communiquer	Les habitants des villes disposent de lieux de loisirs et de culture : théâtre, stade, cirque, thermes, …	gymnase, stade, théâtre, amphithéâtre, cirque, thermes, jeux
⇒ Se représenter le monde	Mythes et légendes expliquent le monde et la vie que s'efforcent de comprendre les sciences naissantes. Le calendrier romain organise notre temps. Les croyances génèrent des fêtes rituelles qui rythment la vie quotidienne. A partir du 1er siècle, une nouvelle religion monothéiste, héritière des Hébreux, le christianisme, se diffuse dans tout l'Empire romain et en épouse les structures.	mythe, légende, paganisme, Évangiles, christianisme

ENQUETE 5

MOYEN AGE
TEMPS MODERNES

DES TOURS OU DES CHAUMIERES ?
LES PAYSANS, DES VILAINS ?
…

L'élève identifie et classe les traces suivantes :

- Doc. archéologiques : les ressources du patrimoine architectural
- Doc. iconographiques : peinture murale, gravure, miniature, caricature, …
- Doc. schématiques : carte, plan,…
- Doc. écrits : toponyme, charte, chronique, registre paroissial, cahier de doléances,…

L'élève situe sur la ligne du temps les périodes conventionnelles (**moyen âge, temps modernes**) et **la Révolution française**, la première révolution agricole (XIe-XIIIe s.), **les premiers châteaux forts**.

L'élève situe sur la carte les sites abordés en classe.

Exemples de situations d'apprentissage

L'élève

- cherche l'origine et la signification de toponymes (noms de villages, rues, lieux-dits,…)
- compare différentes vues d'un même paysage à des époques différentes
- compare des vues de paysages différents
- observe et analyse des cartes et des plans divers
- observe, analyse et reclasse les différentes informations d'un calendrier agricole ou d'un almanach
- exploite un musée de la vie rurale et s'interroge sur le sens de certains dictons, sur les cultes locaux (saints protecteurs et guérisseurs), sur le sens de certaines traditions d'aujourd'hui (processions, marches, carnavals,…)
- reconstitue le schéma théorique d'une seigneurie au départ de documents
- construit, à partir d'un cahier de doléances, un dialogue entre des acteurs de la vie rurale : paysans entre eux, paysan et curé, paysan et seigneur
- analyse un graphique montrant l'évolution de la population d'un village
- analyse des images évoquant la vie paysanne et/ou la vie seigneuriale et les compare avec des témoignages écrits.
- …

	Contenus	**Mots-clés**
⇒ Espace de vie	Jusqu'au XXe siècle, la société européenne est essentiellement rurale. La vie rurale se déroule généralement dans le cadre de seigneuries au moyen âge et aux temps modernes.	seigneurie, abbaye, château, donjon, masure
⇒ Activités pour répondre à des besoins	La majeure partie des villageois se consacre à la production de la nourriture. L'agriculture a un faible rendement. Jusqu'au XVIIIe s., l'un des moyens d'augmenter la production repose sur la conquête de nouvelles terres. A côté de l'espace cultivé, la forêt offre une abondance de ressources. Ce monde rural se transforme peu ; les techniques et les instruments aratoires sont simples de conception et de fabrication. Parallèlement, toute une activité pré-industrielle y prospère (forges, tanneries,…).	défrichement, assèchement
⇒ Les étapes de la vie	Jusqu'au milieu du XVIIIe s., le monde des campagne est frappé par le retour relativement régulier de crises (famines, « mortalités », révoltes, passages de troupes).	peste
⇒ Rapports sociaux	Le seigneur perçoit des redevances et exerce des droits. Il rend la justice. L'organisation et l'exploitation des terroirs impliquent l'existence d'un groupe social soudé : la communauté villageoise veille avec les agents seigneuriaux au respect des « usages » reconnus par la coutume ainsi qu'à l'application des contraintes collectives. En abolissant les droits seigneuriaux, la révolution française met fin à cette situation.	droits seigneuriaux, corvées, banalités, manant, vilain
⇒ Se représenter le monde	Pratiques religieuses, croyances et superstitions visent à se prémunir des « grandes peurs » : saints guérisseurs et jeteurs de sorts font partie de l'univers mental du paysan. Le cycle des saisons, les événements familiaux, les fêtes religieuses, tout est prétexte aux divertissements qui sont également des témoignages d'une façon de vivre.	reliques, procession, pèlerinage, sorcellerie

ENQUETE 6

MOYEN AGE
TEMPS MODERNES

DES BEFFROIS POUR DONNER L'HEURE ?
MIEUX VIVRE A L'ABRI DES REMPARTS ?
…

L'élève identifie et classe les traces suivantes :

- Doc. archéologiques : patrimoine civil, religieux et militaire (portes, murailles, beffroi, halle,…)
- Doc. iconographiques : peinture murale, gravure, miniature,…
- Doc. schématiques : carte, plan,…
- Doc. écrits : toponyme, charte, chronique, registre paroissial,…

L'élève situe sur la ligne du temps les périodes conventionnelles (**moyen âge, temps modernes**) et **la Charte de Huy (1066)**, **la découverte de l'imprimerie (Gutenberg)** et les dates vues en classe.

L'élève situe sur la carte les voies commerciales maritimes et terrestres, les grands centres d'échanges à l'époque étudiée.

Exemples de situations d'apprentissage

L'élève

- argumente sur les avantages et les malheurs de la vie urbaine à partir d'un ensemble de documents
- imagine un jour de marché dans un lieu et une époque donnés et confronte ses représentations à un ensemble de documents
- imagine qu'il est un vagabond qui cherche à s'installer dans une ville et à subvenir à ses besoins
- imagine qu'il est un paysan qui veut s'établir à la ville et entrer dans une corporation
- rédige un règlement permettant d'améliorer les conditions de vie en ville
- prépare et relate la visite d'une ville d'origine médiévale sous forme d'un rallye touristique
- relève sur les enseignes ou dans les noms de rues, les anciens métiers et en recherche la signification ou l'origine
- relève sur un plan les rues, les quartiers affectés à tel ou tel métier ou à telle ou telle activité et reconstitue l'organisation de la ville
- se documente sur les saints patrons des métiers et les fêtes patronales et en recherche la signification ou l'origine
- observe et analyse un tableau de Breughel (combat de carnaval et carême, jeux d'enfants) et nomme les activités, les fêtes…
- compare un plan, une gravure, une maquette représentant les extensions d'une ville et un plan actuel.
- analyse un règlement de corporation et l'interprète
- …

	Contenus	**Mots-clés**
⇒ Espace de vie	Durant le haut moyen âge, dans nos régions, ne subsistent que d'anciennes agglomérations de dimension restreinte. A partir des XIe - XIIe s. se produit, dans tout l'Occident, un véritable renouveau commercial et urbain. Nos régions participent à cet essor.	ville, bourg, enceinte, hôtel de ville, beffroi
⇒ Activités pour répondre à des besoins	Vivant en osmose étroite avec le monde rural, dont il constitue le lieu d'échanges régionaux; le centre urbain se distingue progressivement de la campagne par son paysage, sa densité de population, l'organisation de son espace, ses activités économiques, son rôle administratif et judiciaire. L'essor et la spécialisation de leurs productions favorisent la participation de certaines villes de nos régions aux grands courants commerciaux européens et la constitution de grandes fortunes.	corporation, gilde, foire, halle, marché, banque
⇒ Rapports sociaux	Aux périodes de grande prospérité peuvent succéder des périodes de stagnation et de crises, sources d'affrontements sociaux. Les habitants de la ville, les bourgeois, obtiennent des seigneurs des chartes de franchise qui leur confèrent diverses libertés et un statut particulier. Marchands et artisans, souvent spécialisés et dont l'activité est strictement réglementée, assurent le dynamisme de ces nouveaux milieux de vie.	sceau, charte urbaine
⇒ Activités pour communiquer ⇒ Se représenter le monde	Les villes constituent des cadres de vie spécifiques novateurs où vit une société ouverte vers le progrès, l'instruction, de nouvelles formes de culture. Mais elles doivent aussi affronter des problèmes spécifiques tels que la promiscuité, la présence d'étrangers et d'exclus, les épidémies, les incendies, les sièges et les destructions. Leur devenir reste lié durant l'époque moderne aux hasards de leur localisation, de leur rôle stratégique ou administratif et de la conjoncture économique.	école, université, hospice, léproserie, maladrerie, jeux et mystères

ENQUETE 7

SUR LES TRACES DE MAHOMET

L'ISLAM, UNE RELIGION OU UN MODE DE VIE ?
MILLE ET UNE NUITS ENTRE ORIENT ET OCCIDENT ?
…

L'élève identifie et classe les traces suivantes :

- Doc. archéologiques : patrimoine architectural civil et religieux
- Doc. iconographiques : miniature,…
- Doc. schématiques : carte et plan de ville, de mosquée,…
- Doc. écrits : sources narratives

L'élève situe sur la ligne du temps **l'Hégire (622)** et les dates envisagées en classe.

L'élève situe sur la carte du bassin méditerranéen la Méditerranée, l'Espagne, l'Indus, La Mecque, Jérusalem, le monde musulman actuel, les villes étudiées

Exemples de situations d'apprentissage

L'élève

- confronte un calendrier chrétien et musulman
- exploite l'étymologie et recherche des termes d'origine arabe
- compare les plans des villes chrétiennes et musulmanes
- imagine et retrace le pèlerinage entre Cordoue et La Mecque
- compare des témoignages sur l'éducation en Occident et en Orient à la même époque
- s'imagine être un marchand européen se rendant dans une ville musulmane pour vendre ses produits et acheter des marchandises
- …

	Contenus	**Mots-clés**
⇒ Espace de vie	Les Arabes, au VIIe s, propagent leur religion monothéiste, héritière du judaïsme et du christianisme, jusqu'aux frontières de la Chine et de l'Inde à l'est, jusqu'en Espagne à l'ouest.	prophète, monothéisme
⇒ Rapports sociaux Se représenter le monde Les étapes de la vie	Le genre de vie de chacun est totalement dicté par le Coran, code religieux, juridique, social et moral qui imprègne totalement la société musulmane.	mosquée, minaret, ramadan, Coran
⇒ Activités pour répondre à des besoins	Dès le IXe s., de grandes villes arabes constituent des centres commerciaux, artistiques et intellectuels très actifs : techniques, connaissances et produits sont transmis entre l'Orient et l'Occident à la faveur de relations commerciales.	dinar
⇒ Activités pour communiquer	Une civilisation brillante se développe (bibliothèques, universités, sciences, littérature, philosophie,…) et se diffuse en Europe puis dans le monde.	zéro, arabesque, algèbre, alchimie

ENQUETE 8

L'EPOQUE CONTEMPORAINE JUSQU'EN 1940

LA MACHINE AU SERVICE DE L'HOMME OU L'HOMME AU SERVICE DE LA MACHINE ?
LE MACHINISME, UN PROGRES POUR L'HOMME ?
…

L'élève identifie et classe les traces suivantes :

- Doc. archéologiques : patrimoine industriel, habitat…
- Doc. iconographiques : gravure, carte postale, photographie, peinture, caricature, film …
- Doc. schématiques : plan, carte, graphique
- Doc. écrits : journal, témoignage écrit, menu, facture,…
- Doc. oraux : témoignage

L'élève situe sur la ligne du temps la période conventionnelle « **époque contemporaine** » **l'invention de la machine à vapeur**, la première ligne de chemin de fer en Belgique**, les deux guerres mondiales, l'indépendance de la Belgique**, l'instruction primaire obligatoire et les dates envisagées en classe.

L'élève situe sur la carte les régions industrielles

Exemples de situations d'apprentissage

L'élève

- classe chronologiquement des documents iconographiques (photographies, cartes postales,…) représentant un site à différentes époques et justifie son classement
- compare le même site à différentes époques à l'aide de documents iconographiques
- visite activement un site industriel, un quartier ouvrier ou bourgeois, un musée de la vie populaire
- exploite et confronte les paroles des chansons de l'époque et/ou actuelles avec les documents iconographiques et écrits
- analyse et compare les menus et budgets d'une famille bourgeoise et ouvrière
- analyse des caricatures et des documents iconographiques et les comparent à des documents écrits sur les classes sociales
- construit à partir de données chiffrées des graphiques exprimant la répartition des populations entre la ville et la campagne
- recherche des informations sur les jeux d'antan et organise une récréation à l'ancienne
- compare à partir d'un extrait de vidéo les conditions de travail des enfants à cette époque et aujourd'hui dans le monde
- décrit la vie quotidienne d'un enfant de son âge en 1880, 1914, 1930
- …

	Contenus	**Mots-clés**
⇒ Espace de vie	L'Europe occidentale connaît à partir de la fin du XVIIIe siècle une accélération des progrès techniques et scientifiques. La naissance de la grande industrie bouleverse le paysage rural et urbain. Une partie de la population campagnarde se déplace vers les centres industriels. La géographie des villes reflète souvent les classes sociales : la bourgeoisie vit dans les beaux quartiers, les ouvriers s'entassent dans des logements insalubres auxquels succèdent peu à peu des cités ouvrières.	usine, charbonnage terril, exode rural, coron, courée, cité ouvrière
⇒ Activités pour répondre à des besoins	De nouvelles sources d'énergie apparaissent : électricité, pétrole. La production se mécanise, puis s'automatise. Les productions industrielles augmentent et se diversifient. Cette révolution touche aussi le domaine des transports et des moyens de communication. Elle modifie les conditions et les lieux de travail.	chemin de fer , tramway, canal, télégraphe, téléphone, radio
⇒ Rapports sociaux	Sans protection sociale, le monde ouvrier vit misérablement. La solidarité s'organise. Les luttes ouvrières permettent peu à peu l'amélioration des conditions de vie et de travail que garantira la législation sociale.	ouvriers, bourgeois, prolétariat, grève, mutuelle, syndicat, coopérative
⇒ Activités pour communiquer	Distractions populaires et loisirs bourgeois se diversifient et reflètent aussi les différences sociales. L'alcoolisme constitue un des grands fléaux sociaux. L'analphabétisme recule grâce au développement de l'instruction publique.	ducasse, fanfare, kiosque, bal et jeux populaires, analphabétisme, instruction obligatoire

ENQUETE DE SYNTHESE

LE MONDE APRES 1940

EN FIN DE PREMIER DEGRE, LES ELEVES MENENT LEUR PROPRE ENQUETE :

VIVRE DANS LE MONDE D'AUJOURD'HUI, ICI ET / OU AILLEURS

L'élève identifie et classe

des traces de nature différente

L'élève situe sur la ligne du temps et sur la carte les traces et faits rencontrés au cours de son enquête.

Exemples de projets

Sous la conduite du professeur, les élèves utilisent leurs savoirs et mettent en œuvre les techniques d'enquête auxquelles ils ont été entraînés au cours du premier degré ; ils choisissent un ou plusieurs aspects de la vie quotidienne et le (ou les) comparent avec les mêmes aspects ailleurs et / ou autrefois.

Les élèves

- réalisent et produisent un journal écrit ou un JT
- conçoivent et créent leur musée du monde d'aujourd'hui
- réalisent une exposition : « J'avais 14 ans en 1910, en 1950, … »
- composent une présentation multimédia
- …..

Exemples de pistes

- la vie quotidienne pendant la guerre
- la vie scolaire
- les conditions de travail et les loisirs
- la production de la nourriture et des objets de la vie quotidienne
- les activités de la cuisine familiale
- la communication (téléphone, télévision, …)
- …