

Défi Un objet, une époque

Jeu pédagogique préparant les élèves
à la l'analyse d'un objet du quotidien
et à la préparation construite d'un oral.



Objet mis en question :

Piero Gilardi (1942-)

Sassi, 1968, trois éléments en polyuréthane expansé et peint,
11 x 12 x 19 cm, 20 x 23 x 35 cm, 48 x 56 x 70 cm,
édité par Gufram Multipli, Collection FRAC Nord - Pas de Calais.

Ce jeu pédagogique autour d'un objet du quotidien du XX^e siècle présent dans la collection du FRAC Nord - Pas de Calais permet aux élèves d'apprendre à découvrir de façon autonome un objet d'étude qu'ils ne connaissent pas.

Le but de cette démarche est de comprendre que l'on peut apprendre en échangeant avec les autres. Au fur et à mesure du jeu, l'élève doit faire appel non pas à des connaissances bien établies, mais à sa capacité d'observation, de déduction et d'intuition.

Ce jeu est conçu pour que l'élève puisse situer l'objet d'étude mis en question dans la pratique de son temps. D'autres objets d'étude lui sont proposés en parallèle pour qu'il puisse comprendre en quoi l'auteur est en rupture ou en continuité avec son époque.

Items du socle de commun de connaissance, de compétences et de culture pouvant être évaluées pendant les différentes étapes de ce défi en Histoire des arts :

proposition d'évaluation

1 - Les langages pour penser et communiquer

capacité à maîtriser le vocabulaire nouveau et à l'utiliser à bon escient.
capacité à se contrôler et à entrer en communication avec autrui.

2 - Les méthodes et outils pour apprendre

capacité à coopérer pour être le plus efficace possible face au défi temps.
capacité à accepter ses erreurs et à les rectifier pour avancer dans le défi.

3 - La formation de la personne et du citoyen

capacité à respecter tous les membres de son équipe et à coopérer.
capacité à accepter les règles d'un jeu.

4 - L'observation et la compréhension du monde

capacité à se poser des questions nouvelles sur des supports variés.
capacité à extraire, organiser et traiter l'information utile.

5 - Les représentations du monde et l'activité humaine

capacité à comprendre que les œuvres sont le reflet d'une époque et de ses questionnements.
capacité à s'interroger sur le sens du progrès technique face à l'environnement.

Pour plus d'informations sur l'organisation et les objectifs de ce jeu pédagogique, n'hésitez pas contacter les enseignantes missionnées :

- Carole Darcy carole.darcy@ac-lille.fr
- Fanny Rougerie fanny.rougerie@ac-lille.fr