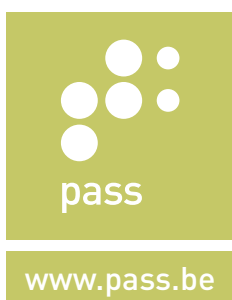




Les écoles au Pass / 2013-2014

Maternel, primaire, secondaire

*Pour une autre
approche des sciences,
des techniques et des
sciences humaines.*



Le Pass, tout un monde d'expériences !

Table des matières

Les écoles au Pass	03
Votre visite au Pass	04
Programmes pour les M2 → P2 (Moyenne section à CE1*)	06
Liens entre les activités du Pass, les savoirs et les savoir-faire M2 → P2	08
Programmes pour les P3 → P6 (CE2 à sixième-collège*)	10
Liens entre les activités du Pass, les savoirs et les savoir-faire P3 → P6	12
Programmes pour les S1 → S6 (cinquième à la terminale*)	14
S1 - S2 (5 ^{ème} et 4 ^{ème} - collège*) : animations	16
Liens entre les activités du Pass, les savoirs et les savoir-faire S1 - S2	18
S3 - S4 (3 ^{ème} - collège/seconde - lycée*) : animations	20
Liens entre les activités du Pass, les savoirs et les savoir-faire S3 - S4	22
S5 - S6 (1 ^{ère} et terminale - lycée*) : animations	24
Liens entre les activités du Pass, les savoirs et les savoir-faire S5 - S6	26
Les expositions	28
Le Palais des images	31
Séjours et projets de classe	32
Journées exceptionnelles	33
Pour vous, enseignants !	34
Infos pratiques	35
Les plus du Pass	36

(*correspondance avec les niveaux français)



Les écoles au Pass

Une offre pédagogique adaptée à tous, du maternel au secondaire.

8 expositions
et plus de
30 animations
adaptées au niveau
des élèves



Un lieu unique pour une journée différente

Des expositions interactives scénarisées pour petits et grands, des ateliers d'animation et d'expérimentation, des films-spectacles dans le Palais des images, un terril aménagé et des observatoires scientifiques à l'extérieur. Une variété d'environnements stimulants pour "bousculer gaiement" les savoirs et encourager l'envie d'apprendre...

Interroger le monde dans sa diversité

Des thématiques liées au quotidien et aux questions de société comme l'évolution des objets et des matériaux, le recyclage, la santé et le corps humain, la vie des gens d'ici au siècle passé, la génétique et ses enjeux, le développement durable, l'accès à l'eau potable et son traitement, la robotique et les nouveaux métiers, les médias... pour que chaque classe et chaque élève y trouve un intérêt.

Ça bouge côté expos !

"Mon corps, ma santé" et "Génétique, la vie décodée ?" : 2 nouvelles expositions dès l'automne. Dans le Pass'âge des 6-12 ans, après "Matéri'oh !", une nouvelle exposition sur les sciences et le sport et un nouvel espace ludique (carnaval 2014).

Un monde d'expériences à vivre pour avancer à l'école

A partir de mises en situation variées, de découvertes d'objets ou de témoignages, de spectacles, de manipulations à réaliser, de quiz, d'activités encadrées ou plus autonomes, le Pass varie les modes de médiation pour aborder les sciences autrement.

Pour intégrer la visite dans votre séquence d'apprentissage, des liens avec les programmes scolaires et des outils pour poursuivre la démarche en classe sont à votre disposition.

Un accueil personnalisé et par tous les temps

Le Pass offre toute l'infrastructure pour passer une journée agréable, qu'il pleuve ou que le soleil brille : plaines de jeux, locaux pique-nique chauffés, vestiaires, cafétéria...

Chaque classe bénéficie d'un accueil personnalisé et reçoit, dès son arrivée, le programme de la journée et les outils d'aide à la visite correspondant à ses activités.

Ça bouge côté animation !

Des nouveautés pour chaque niveau scolaire. La gamme complète des mini-dossiers personnalisés, traces de votre visite, est à votre disposition.

Votre visite au Pass

Une offre différente de l'école pour avancer dans votre programme.



Choisissez votre visite en fonction

du niveau

Un encadrement spécifique est proposé par niveau scolaire. Les plus jeunes (M2-P2) sont accompagnés tout au long de leur visite. De la 3^{ème} primaire à la fin du secondaire (P3-S6), les élèves participent à une animation encadrée et à des découvertes plus autonomes des expositions à l'aide de carnets d'exploration. Suivant l'activité choisie, le nombre d'élèves maximum varie. Une solution adaptée à votre classe sera définie avec le service réservation du Pass.

→ Reportez-vous aux pages correspondant à votre niveau scolaire.

du moment

Afin d'intégrer la visite dans votre séquence d'apprentissage, les objectifs principaux et les savoir-faire mobilisés par chaque activité du Pass sont identifiés. S'agit-il d'une activité de sensibilisation, de recherche d'informations ou d'un exercice de communication ?

→ Suivez les pictogrammes "objectifs et savoir-faire" associés aux activités.

de la matière

A travers des thématiques de société ou du quotidien, la visite au Pass permet de travailler de nombreuses matières : l'éveil, la biologie, la physique, la chimie mais aussi l'histoire, la géographie, les sciences sociales, l'éducation par la technologie et l'éducation à la citoyenneté... Les compétences d'expression orale et écrite sont également mobilisées.

→ Découvrez les liens entre les activités du Pass, les savoirs et les savoir-faire des programmes.

→ Faites une recherche par matière sur www.pass.be

du style d'apprentissage

De la découverte visuelle, tactile et sonore d'un thème à travers une exposition, en passant par le débat d'éthique, le spectacle vivant, de marionnettes ou audiovisuel, l'expérimentation et la mise en situation ludique, les activités permettent de varier les formes d'apprentissage et favorisent la différenciation.

→ Consultez les descriptifs détaillés des animations et expositions sur www.pass.be

Pour vous aider à choisir

Venez nous voir !

- des après-midis "détente et découverte" en famille sont prévues à dates fixes (voir p. 34);
- un "rendez-vous personnalisé" avec un animateur pour ajuster au mieux votre visite est possible (aussi par téléphone);
- la gratuité est offerte toute l'année aux enseignants.

Consultez nos ressources

- des exemples de journées thématiques vous sont proposés par niveau scolaire et par matière dans les tableaux ci-après.
- des reportages et témoignages de vos collègues venus en visite sont accessibles dans les magazines "infosPass"

Appelez-nous au +32 (0)70 22 22 52

Préparez votre visite

Explorez notre site web

- Les carnets d'exploration des expositions sont téléchargeables. Vous pourrez ainsi vous faire une idée des missions que devront réaliser vos élèves.
- Pour toutes les animations, un descriptif détaillé est disponible sur notre site internet incluant objectifs, mode de médiation et liens avec les programmes scolaires...
- Pour certaines animations, une proposition de préparation est disponible.

→ Téléchargez les documents

Poursuivez en classe

Travaillez en classe à partir des "traces" de votre visite

- Maintenez la dynamique d'équipe et utilisez les "carnets d'exploration" des expositions pour revenir sur les informations récoltées. Vérifiez les informations rapportées du Pass et leur compréhension. Pour les plus grands, menez à bien le projet de rédaction de la manchette de journal de l'expo-reporter.

→ Confrontez les informations ramenées de votre visite à d'autres sources.

- Pour la plupart des animations, des traces (écrites, dessinées, récoltées...) réalisées par vos élèves lors de l'activité vous seront remises. Complétée par un contenu théorique, celles-ci vous permettront d'approfondir le travail entamé au Pass.

→ Poursuivez l'exploration en classe sur base des "traces" qui vous seront remises.

Envoyez-nous ce que vos élèves ont produit suite à leurs visite – dessins, textes, "manchettes d'expo-reporter". Les meilleures réalisations seront publiées sur www.pass.be



M2→P2 / Les découvreurs

De la 2^{ème} maternelle à la 2^{ème} primaire
(moyenne et grande section, CP et CE1)



Partir à la découverte de sa propre identité, de son environnement.

Les élèves vivent une journée de découverte structurée autour d'un thème centré sur l'enfant et son environnement immédiat. Un parcours ludique en atelier et dans les expositions, co-animé par l'enseignant et l'animateur.



1 parcours thématique piloté par un animateur

Animations dans les expositions et dans les ateliers (3h00)

Choisissez votre parcours "Moi et..."

Moi et les autres (M2 / M3 / P1)

Apprendre à coopérer.



Éveil en sciences / Éveil en géographie /
Éducation par la technologie / Mathématique /
Éducation physique / Éveil à la vie sociale

- **"Le chantier-garage"** : un jeu de construction grandeur nature où les enfants bâtissent ensemble une grande maison en briques de mousse. Tour à tour architectes, ingénieurs, maçons en herbe, les plus jeunes apprennent à se positionner dans l'espace, les plus grands appréhendent la chronologie d'un chantier et la lecture de plan. Tous travaillent en équipe !
- **"Jeu de miroir" dans l'exposition "Portraits"** : qu'est-ce qu'un miroir ? Par l'observation, l'expression et la manipulation de miroirs et d'objets réfléchissants, les élèves, en fonction de leur âge, testent leurs idées, discutent des résultats et émettent des hypothèses.
- **"T'as l'œil !" dans l'exposition "Jeux de science"** : les élèves vivent des expériences pour ressentir. Ils s'intéressent à la perception visuelle et à ses limites. Dans la peau d'un non-voyant, ils s'ouvrent à la différence et apprennent à connaître l'autre.

Moi et la vie (M3 / P1 / P2)

Découvrir l'environnement comme écosystème et lieu de vie.



Éveil en sciences / Éveil en géographie / Éducation physique / Éducation artistique / Éveil en histoire

- **"Couleurs nature" (en extérieur)** : une incitation à la découverte de la nature et à l'éveil de tous les sens. Grimper sur le terrier, découvrir les variétés de couleurs qui composent la nature et créer son propre tableau, écouter les bruits, sentir les plantes, fabriquer un parfum, rechercher des fossiles... L'observation, l'imagination et la créativité sont au centre de cette activité.
- **"La vie des mineurs" dans l'exposition "Le Grenier des histoires"** : les élèves plongent dans l'histoire imaginaire d'un petit garçon qui découvre un morceau de charbon... Ils recherchent dans l'exposition les objets évoqués dans le récit.
- **"La vie des manchots" à partir de l'exposition "Antarctique"** : les élèves découvrent la vie d'une colonie de manchots. Ils se familiarisent avec l'écosystème de l'Antarctique. Un manchot empereur grandeur nature et des jeux de mimes les aident à comprendre comment les manchots résistent au froid et survivent dans des conditions extrêmes.

Moi et mon corps (M3* / P1 / P2)

Découvrir son corps en mouvement, comprendre de quoi il est fait et comment il se construit.



Éveil en sciences / Éducation physique /
Mathématique / Éducation artistique

• **“Le chemin du petit biscuit”** : à l’aide d’un schéma géant du circuit digestif et d’objets divers symbolisant le rôle des différents organes, les élèves mettent des mots, des dimensions et des fonctions sur les différentes étapes de la digestion.

• **“Équilibre”** : Mettre des sensations autour de la notion d’équilibre. “Comment ça tient?”, “Comment je tiens?” Une histoire contée, la réalisation d’une maquette-modèle et la pratique d’exercices de cirque vont contribuer à cerner avec les enfants quelques notions de sciences liées à l’équilibre.

• **“L’orchestre des cœurs” dans l’exposition “Corps à corps”** : une découverte anatomique rythmée.

Les élèves écoutent leur cœur et le représentent. Ils voient de vrais cœurs : celui du cheval, de l’éléphant, de la souris, du chat, de l’homme... Ils les écoutent battre. Ils les comparent. Avec des instruments de musique, ils rythment chacun le cœur d’un animal.

* Version possible pour les M3 avec “T’as l’œil!” à la place du chemin du petit biscuit.

Moi et la technique (P1 / P2) - Nouveau !

Observer pour comprendre la logique et la technique.



Éveil en sciences / Éducation par
la technologie / Mathématique

• **“Robot qui es-tu ?”** : “Maman, papa, j’aimerais tant un robot qui fasse tout à ma place!”. Au départ d’une histoire racontée à la classe et de l’arrivée de véritables robots d’aujourd’hui, les élèves isolent et formulent avec leurs mots les 3 caractéristiques de base permettant de faire la différence entre un robot et une machine ordinaire. Ils tentent leur propre définition pour dessiner ensuite sur cette base leur “robot de rêve”.

• **“Il court, il court, le courant”** : l’électricité est partout dans la maison et fait fonctionner beaucoup d’objets du quotidien. Mais comment circule-t-elle ? Les élèves expérimentent en atelier pour comprendre la notion de circuit électrique. Et si on fabriquait un jeu “électro” pour transférer nos apprentissages ?

• **“Apprendre à parler robot”** : choisir les ordres qu’il faut donner à des “robots-abeilles” pour qu’ils parcourent un chemin précis, c’est apprendre à se repérer dans l’espace, à comprendre un schéma et à développer un esprit logique. C’est aussi s’amuser par groupe à manipuler d’étranges petits robots faits pour les enfants.

Moi et la terre (P1 / P2)

S’éveiller à l’éco-citoyenneté.



Éveil en sciences / Éveil en géographie

• **“La terre a de la fièvre”** : au départ d’un spectacle de marionnettes, les enfants s’interrogent sur le réchauffement climatique et l’énergie consommée dans la maison. Dans le laboratoire du Professeur “Atchoum”, ils tentent de résoudre le problème de l’école de “Lapin-ville” qui est inondée... Ils réalisent une maquette, observent, tirent des conclusions, discutent de leur propre mode de vie.

• **“L’air de rien”** : l’air, nous ne le voyons pas et pourtant il existe, on le respire, il nous permet de vivre. A travers des expériences pour ressentir, des expériences-défis ou des expériences à suivre, les élèves découvrent l’existence de l’air et certaines de ses propriétés. Ils observent, se posent des questions, émettent et testent leurs hypothèses par l’expérimentation.

Nouveau ! Malle pédagogique “ABCd’Air” en prêt pour poursuivre la démarche en classe. Conçue par l’asbl “Hypothèse” en partenariat avec le Pass.

Renseignements et emprunt : www.abcdair-hypothese.be ou clausse@pass.be

Légende des pictogrammes “objectifs et savoir-faire” associés aux activités



Sensibiliser



Poser le problème



Chercher l’information par l’observation



Chercher l’information par la recherche documentaire



Chercher l’information par l’expérimentation



Chercher l’information par la modélisation



Structurer



Transférer



Communiquer



M2/P2 PARCOURS THÉMATIQUES Liens avec les programmes scolaires et les “socles de compétences”			
NIVEAUX	PARCOURS THÉMATIQUES	ACTIVITÉS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE	SAVOIRS DISCIPLINAIRES Recherche par matière accessible sur www.pass.be
M2 M3 P1	Moi et les autres	Chantier-garage Coopérer, coordonner, construire ensemble, se situer dans l'espace. Jeu de miroir Se situer dans l'espace, observer, et manipuler pour comprendre. T'as l'œil! Observer, comparer, ressentir.	Éveil en sciences / Émettre et tester des hypothèses. Éveil en géographie / Utiliser des repères spatiaux dans la maison, des représentations de l'espace, se situer par rapport à des repères visuels. Éducation par la technologie / Structures et mécanismes: construction simple. Mathématique / Se situer et situer des objets dans l'espace réel. Différencier les formes et les tailles. Éducation physique / Coopération sociomotrice: respecter les règles dans l'intérêt du groupe et de chacun. Se repérer dans l'espace. Éveil par la technologie et (ou) en sciences / L'objet "technique" du miroir et ses caractéristiques, ombre et lumière. Éveil en sciences / Utiliser ses sens pour découvrir l'environnement, les récepteurs des stimuli et les stimuli. Éveil à la vie sociale / Construction des repères sociaux.
M3 P1 P2	Moi et la vie	Couleur nature (sur le terrain) Observer, comparer, ressentir. La vie des mineurs Écouter, imaginer, lire une trace du passé. La vie des manchots Observer, déduire, mettre en relation des éléments, agir et exprimer dans le domaine corporel.	Éveil en sciences / Utiliser ses sens pour découvrir l'environnement. Éveil en géographie / Lire un paysage sur le terrain: rechercher les éléments dominants. Éducation physique / Fournir un effort et ajuster ses mouvements. Respecter les règles. Éducation artistique / Ouverture au monde sonore: percevoir et identifier des sons, des bruits. Utilisation de matières différentes. Couleurs. Éveil en histoire / La vie concrète des enfants au début du XX^{ème}. Éveil en sciences / Relations êtres vivants - milieu. Anatomie fonctionnelle. Éducation artistique / Reproduire, imiter, copier des mouvements et des gestes. Différencier les formes et les tailles. Éveil en géographie / Identifier des éléments concrets du paysage Antarctique.
P1 P2	Moi et les techniques	Robot qui es-tu? Observer, comparer. Il court, il court le courant Expérimenter. Apprendre à parler robot Développer l'esprit logique.	Éducation par la technologie / Robotique. Éveil en science / Électricité. Mathématique / Se situer et situer des objets, représenter sur un plan le déplacement correspondant à des consignes données. Se déplacer en suivant des consignes orales. Associer un point à des coordonnées dans un repère. Éducation par la technologie / Robotique.

P1

P2

Moi et la Terre

La terre a de la fièvre

S'interroger, faire des liens entre vie quotidienne et enjeux planétaires, émettre et tester des hypothèses.

Éveil en sciences / Les hommes et l'environnement. Manipuler.

Éveil en géographie / Gestion et préservation des ressources.

L'air de rien

Apprendre à expérimenter.

Éveil en sciences / Percevoir l'existence de l'air et ses mouvements.

*M3

P1

P2

Moi et mon corps

Le chemin du petit biscuit

Transférer, rendre concret par analogie.

Éveil en sciences / L'organisme: anatomie fonctionnelle.

Équilibre

Rendre concret par le ressenti et l'expérimentation

Éveil en sciences / Les forces et leurs effets.

Éducation physique / Ajuster ses mouvements, maintenir son équilibre et gérer les déséquilibres.

L'orchestre des cœurs

Ressentir, observer, comparer.

Éveil en sciences / Anatomie fonctionnelle: ressentir, situer, observer le cœur.

Mathématique / Classer par taille.

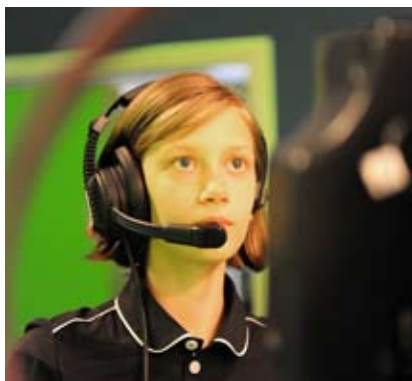
Éducation physique / Percevoir un rythme simple par une situation motrice.

Éducation artistique / Ouverture sur le monde sonore: percevoir et différencier des rythmes différents.

* Pour les M3 : "Le chemin du petit biscuit" est remplacé par "T'as l'œil !".

P3 → P6 / Les aventuriers

De la 3^{ème} primaire à la 6^{ème} primaire
(du CE2, CM1, CM2 à la sixième)



Découvrir les sciences au quotidien, apprendre à observer, à s'interroger, à émettre des hypothèses et à les vérifier.

Construisez votre journée en fonction de vos objectifs d'apprentissage.

Choisissez une exposition, une animation et un film-spectacle.



Une journée d'activités amusantes et pédagogiques

1 exposition (1h00) + 1 animation (1h30) + 1 film-spectacle

Au choix : 1 exposition...

...et son carnet de missions !

En petits groupes, les élèves partent en mission dans l'exposition à la recherche d'informations précises.

Vous pilotez facilement les opérations grâce au "guide de l'enseignant" qui contient toutes les informations sur l'exposition, une grille pour gérer votre classe et les corrigés des activités. Les carnets sont gratuits et téléchargeables. Vous les recevrez aussi à votre arrivée.

Consultez le descriptif des expositions en page 28 pour faire votre choix parmi les expositions suivantes :

Antarctique; H₂O !; Mon corps, ma santé; Le Grenier des histoires; Jeux de science; Matéri'oh!

Au choix : 1 film-spectacle

25 minutes d'images interpellantes projetées sur 5 faces de la salle de spectacle cubique du "Palais des images" pour une sensibilisation au développement durable ou à l'accès à l'eau (voir page 31).

Nouveau ! Le spectacle "Petites discussions entre objets" pour une leçon d'éveil.
Voyez aussi nos journées "Branchés électricité".
Voir page 33.

Au choix : 1 animation

Si on regardait le paysage ?



Éveil en géographie

C'est quoi, un paysage ? Comment le définir ? Sur le terri, au moyen de jeux d'observation, les élèves réfléchissent à l'organisation du paysage et à son lien avec les activités humaines. Ils tentent de créer leur propre définition. Animation en extérieur.

Quel avenir pour la planète ?



Éveil en sciences / Éveil en géographie

Le développement durable, ce n'est pas que l'environnement, c'est aussi une vie décente pour tous. Les élèves y sont sensibilisés par le film "Le futur a-t-il un avenir?". Ils s'interrogent sur leurs possibilités d'action : quels sont les choix possibles au quotidien ?

Le chemin de la tartine



Éveil en sciences

Manger, à quoi ça sert ? La digestion, ça marche comment ? Les élèves découvrent ce processus extraordinaire qui transforme la nourriture de notre repas en notre propre matière ! Ils devront classer, observer, expérimenter, mesurer.

Studio Télé



Français / Éducation aux médias / Éducation par la technologie / Exploitation pluridisciplinaire

Les élèves participent à un exercice inédit d'expression orale : réaliser un journal télévisé dans un vrai studio télé. Ils découvrent les métiers de la télé. Le JT peut être préparé en classe. L'animation a dès lors comme finalité de structurer, synthétiser et communiquer n'importe quelle matière vue en classe. Ils repartent avec leur JT sur DVD. Un guide de préparation est disponible sur www.pass.be

Laver l'eau



Éveil en sciences / Éducation par la technologie

L'eau potable est précieuse. Sensibilisés par le film "H₂O!", les élèves tentent de laver l'eau salée par nos utilisations. Dans le laboratoire, ils expérimentent par essai/erreur différentes étapes de traitement des eaux usées. Ils échangent leurs résultats et les comparent au fonctionnement d'une station d'épuration.

Météo



Éveil en sciences

Comment se forme le vent ? D'où vient la pluie ? Les élèves réalisent des expériences pour mieux comprendre ces phénomènes météorologiques. Après l'animation, ils découvrent en toute autonomie les instruments de la station météorologique à l'aide d'un quiz.

De l'électricité dans l'air



Éveil en sciences / Éducation par la technologie

Parmi les différentes formes d'énergies existantes, les élèves s'attardent sur l'énergie électrique. Ils découvrent les propriétés du courant électrique, de l'électricité statique et tentent de produire eux-mêmes de l'électricité en fabriquant des piles ou encore en manipulant des panneaux solaires.

Anatomie d'un robot



Éveil en sciences / Éducation par la technologie

Qu'est-ce qu'un robot ? Par la manipulation, les élèves découvrent les piliers de la robotique (mécanique, électricité, programmation). Ils cherchent des solutions aux défis posés par essai/erreur et par l'analyse de leurs résultats. Une mise en commun permet de partager leurs découvertes.

Action... réaction !



Éveil en sciences / Mathématique

Avez-vous déjà assisté au vol d'un engin spatial ? Plusieurs "fusées à eau" sont fabriquées et testées pour découvrir certains principes des vols spatiaux dont les notions d'action/réaction et de pression. En ne modifiant qu'un paramètre, les enfants travaillent les notions de volume et de fraction. Ils s'essayent à expérimenter et à exprimer de manière rigoureuse le résultat de leur expérience. Animation en partie en extérieur.

Terril



Éveil en sciences

Une sortie nature pour découvrir ce témoin de l'histoire de la région devenu aujourd'hui un milieu de vie particulier en pleine évolution. Les élèves grimpent, observent, imaginent, cherchent, expérimentent. Les thématiques sont multiples : le sol et le sous-sol, la colonisation des végétaux et l'histoire du lieu. Animation en extérieur.

La force des machines simples



Éveil en sciences / Éducation par la technologie

En testant des machines simples puis en assemblant leur propre dispositif, les élèves comprennent et expérimentent les principes de base du fonctionnement des poulies, des leviers et des engrenages. Animation partiellement en extérieur.

Légende des pictogrammes "objectifs et savoir-faire" associés aux activités



Sensibiliser



Poser le problème



Chercher l'information par l'observation



Chercher l'information par la recherche documentaire



Chercher l'information par l'expérimentation



Chercher l'information par la modélisation



Structurer



Transférer



Communiquer



EXEMPLES DE COMBINAISONS THÉMATIQUES ENTRE ANIMATIONS ET EXPOSITIONS DU PASS

Liens avec les programmes scolaires et les “socles de compétences”

EXEMPLES DE THÈMES

ANIMATIONS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE

EXPOSITIONS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE

SAVOIRS DISCIPLINAIRES

Recherche par matière accessible sur www.pass.be

Le temps qu'il fait et le cycle de l'eau.



Météo
Observer, expérimenter.

H₂O!
Récouter de l'information par la recherche documentaire.

Éveil en sciences / L'air et l'eau: cycle de l'eau, l'eau dans l'environnement, bulletin météo, pression atmosphérique. Les hommes et l'environnement.
Éveil en géographie / Interaction homme - espace: gestion et préservation de l'eau. Exploitation - exclusion.

Un paysage, un terroir: un écosystème et une histoire humaine.



Terril (sur le terrain)
Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.

Grenier des histoires
Récouter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.

Éveil en sciences / Êtres vivants: biotope. Relations êtres vivants - milieu: compétition, coopération. Le sol: distinction sol, sous-sol.
Éveil en histoire / Aspects concrets du mode de vie à l'époque industrielle: activités techniques, travail, vie en communauté.

Éveil en géographie / Les composantes du paysage, l'organisation de l'espace, des interactions hommes-espace.
Éveil en histoire / Aspects concrets du mode de vie à l'époque industrielle: activités techniques, travail, vie en communauté.

Les écosystèmes extrêmes et leurs liens avec l'homme.



Terril (sur le terrain)
Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.

Antarctique
Récouter de l'information par la recherche documentaire.

Éveil en sciences / Êtres vivants: biotope. Relations êtres vivants - milieu: compétition, coopération. Le sol: distinction sol, sous-sol. **Éveil en géographie** / Des milieux naturels: identifier et caractériser les zones polaires.

La force des machines simples
Observer, expérimenter.

Jeux de science
Observer, expérimenter.

Éveil en sciences / Effet des forces et machines simples. Stimuli et perceptions, la lumière et le son.
Éducation par la technologie / Engrenages.

Anatomie d'un robot
Lire et appliquer une procédure expérimentale simple, lire un plan, observer, manipuler, réguler.

Jeux de science
Observer, expérimenter.

Éveil en sciences / Électricité: circuit électrique simple. Les êtres vivants réagissent. Stimuli et perception. La lumière et le son.
Éducation par la technologie / Engrenages. Robotique.

De l'électricité dans l'air
Observer, manipuler, lire et appliquer une procédure expérimentale.

Matéri'oh!
Observer, expérimenter.

Éveil en sciences / Les principales sources et formes d'énergie, les transformations d'énergie, les propriétés de l'électricité. Bons et mauvais conducteurs. Chaleur, masse-poids, gestion des ressources.

Ces objets et matériaux qui nous aident.



Action-réaction
Observer, expérimenter, comparer.

Expo au choix
Récouter de l'information par la recherche documentaire.

Éveil en sciences / Action-réaction-pression.

Mathématiques / Associer un point à ses coordonnées dans un repère. Mesurage. Les angles et les triangles.

Petites discussions entre objets
Observer, écouter.

Matéri'oh!
Observer, expérimenter.

Éveil en sciences / Électricité, chaleur, masse / poids, gestion des ressources.

Petites discussions entre objets
Observer, écouter.

Grenier des histoires
Récouter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.

Éveil en histoire / Aspects concrets du mode de vie à l'époque industrielle.

L'eau potable: quelle utilisation, quel parcours et quels enjeux? 	Laver l'eau Investiguer par l'expérimentation, manipuler.	H₂O! Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Éveil en sciences / Matière: techniques de séparation des mélanges. Les hommes et l'environnement: gestion, conservation et utilisation des ressources. Éducation par la technologie / Processus de traitement des matières premières. Éveil en géographie / Interaction homme - espace: gestion et préservation de l'eau. Exploitation - exclusion.
Une journée sur le vivant. 	Terril (sur le terrain) Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.	Corps à corps Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Éveil en sciences / Êtres vivants: biotope. Relations êtres vivants - milieu: compétition, coopération. Le sol: distinction sol, sous-sol. L'organisme.
Se nourrir: tout un chemin. 	Le chemin de la tartine Émettre des hypothèses, investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.	Corps à corps Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Éveil en sciences / Êtres vivants: l'appareil digestif. L'organisme.
Le développement durable, c'est quoi? 	Quel avenir pour la planète? Faire émerger l'énigme, identifier les indices, faire preuve d'esprit critique.	H₂O! Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Éveil en sciences / Les hommes et l'environnement: gestion, conservation, utilisation des ressources, pollution, épuisement. Éveil en géographie / Interaction homme - espace: gestion et préservation de l'eau. Exploitation - exclusion.
Le développement durable, c'est quoi? 	Quel avenir pour la planète? Faire émerger l'énigme, identifier les indices, faire preuve d'esprit critique.	Grenier des histoires Récouter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.	Éveil en sciences / Les hommes et l'environnement: gestion, conservation, utilisation des ressources, pollution, épuisement. Éveil en histoire / Aspects concrets du mode de vie à l'époque industrielle: activités techniques, travail, vie en communauté. Éveil en géographie / Interaction homme - espace: gestion et préservation de l'eau. Exploitation - exclusion.
Percevoir, analyser, agir. 	Toutes les animations	Jeux de science Observer, expérimenter.	Éveil en sciences / Les êtres vivants réagissent. Stimuli et perception. La lumière et le son. Engrenages. Éducation par la technologie / Robotique.
Éducation aux médias. 	Studio télé Réaliser, manipuler, réguler, structurer, travailler en équipe.	Toutes les expositions Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Éducation par la technologie / Technologie de l'information et de la communication. Éducation aux médias / Langage et technologies de la télévision. Toutes matières / Traiter, communiquer l'information. Outil pour la structuration et la communication des acquis. Français / Parler: élaborer des significations, assurer la cohérence du message.

COURS DE FRANÇAIS / Les "carnets de missions" complétés par les élèves lors de leur découverte des expositions constituent un matériel de choix pour un travail sur l'appropriation de la langue écrite et permettent de travailler la compétence transversale de la saisie et du traitement de l'information.

COURS DE NÉERLANDAIS ET D'ANGLAIS / Les expositions sont trilingues. Certains "carnets de missions" existent en néerlandais et/ou en anglais. Ils constituent un exercice inédit de compréhension de la langue et de rédaction. Idéal pour les classes d'immersion.


Sensibiliser


Poser le problème


Chercher l'information


Structurer


Transférer


Communiquer

S1 → S6 / Les explos-acteurs

De la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire
(de la cinquième à la terminale)



Exercer sa curiosité sur des thématiques scientifiques et technologiques variées, découvrir la démarche scientifique et prendre position sur les questions de sciences du quotidien. Construisez votre journée en fonction de vos objectifs d'apprentissage. Choisissez une exposition, une animation et un film-spectacle.



Une journée d'activités stimulantes

1 exposition (1h00) + 1 animation (1h30) + 1 film-spectacle

Au choix: 1 exposition...

...et son outil pédagogique: l'expo-reporter.

Faites un zoom sur une exposition au choix. Transformez votre classe en une équipe de journalistes prêts à mener l'enquête et à débattre sur les sujets qui font l'actualité. Grâce à cet outil d'aide à la visite, vous découvrirez avec vos élèves une exposition en toute autonomie autour d'une question de sciences et de société qui fait débat.

L'objectif de la classe: **rédiger la manchette du journal "Pass infos"**. En petites équipes, les élèves partent enquêter sur l'exposition munis de leur "carnet du journaliste". Les enseignants reçoivent le "carnet du rédacteur en chef" qui donne toutes les informations sur l'exposition, le thème et la photo de la "Une" du journal, ainsi qu'une série de questions pour susciter le **débat** entre les équipes de journalistes.

Les "carnets du journaliste" et le "carnet de rédacteur en chef" pourront être utilisés en classe pour une exploitation plus approfondie du contenu, un travail de structuration des acquis, de synthèse, d'expression écrite ou orale et d'argumentation.

Consultez le descriptif des expositions en page 28 pour faire votre choix parmi les expositions suivantes.

- Exposition "Mon corps, ma santé"
Thème du débat: le don d'organe.
- Exposition "Génétique, la vie décodée?"
Thème du débat: des OGM dans notre assiette?
- Expositions "H₂O!" et "Antarctique"
Thème du débat: l'eau potable, un produit de luxe?
- Exposition "Le Grenier des histoires"
Thème du débat: le travail des enfants.

• Découverte extérieure du patrimoine:
"L'architecture, témoin d'une (r)évolution"
Thème de la découverte: les bâtiments
et les paysages du charbonnage d'hier et
d'aujourd'hui.

Pour vous aider à choisir

Consultez les tableaux (p. 18, 22, 26) et utilisez notre site **www.pass.be** pour une recherche par matière et un descriptif détaillé des activités.

Au choix : 1 animation

Accompagnés d'un animateur, vous et votre classe vivez un moment de découverte totalement encadré sur le thème choisi. Tout est mis en œuvre pour que ce moment puisse être exploité au mieux en classe.

Nous vous suggérons de prendre une place active dans l'animation :

- en amont, en préparant vos élèves et en nous communiquant le cas échéant vos attentes spécifiques. N'hésitez pas à nous contacter !
- sur le moment, en respectant la dynamique proposée par l'animateur et en accompagnant vos élèves dans leurs découvertes (voir fiches détaillées du déroulement sur **www.pass.be**)
- en aval, puisque vous recevrez une "trace personnalisée" correspondant à ce que vos élèves ont proposé en animation ("doc élèves") et sur laquelle vous pourrez revenir en classe grâce à un mini dossier de contenu écrit ("doc enseignant").

→ Consultez le descriptif des animations selon le niveau de votre classe :

- **S1-S2 page 16 à 19.**
- **S3-S4 page 20 à 23.**
- **S5-S6 page 24 à 27.**

Au choix : 1 film-spectacle

25 minutes d'images interpellantes projetées sur 5 faces de la salle de spectacle cubique du "**Palais des images**" pour une sensibilisation au développement durable ou à l'accès à l'eau. Voir page 31.



Consultez notre
site internet
www.pass.be
pour un descriptif
détaillé de chaque
activité

S1-S2, les explorateurs / Les animations

1^{er} degré du secondaire (collège : 5^{ème} et 4^{ème})

Du dessin à l'objet - **Nouveau !**



Éducation par la technologie / Mathématique

La conception et la fabrication d'objets sont en pleine révolution grâce à des logiciels et imprimantes d'un nouveau genre, les imprimantes 3D. En compagnie d'une de ces nouvelles machines et sur base d'un logiciel gratuit, vos élèves s'exercent à se repérer dans l'espace. Comment représenter un solide en plan, visualiser un objet à partir de différentes vues ? De la géométrie appliquée simple et amusante pour appréhender une nouvelle technologie bientôt à portée de tous.

Du charbon et des hommes



Éveil en histoire / Éveil en géographie

Dans l'exposition "Le Grenier des histoires", les élèves enquêtent et découvrent à travers les bâtiments, les témoignages, les objets du quotidien et le paysage comment l'exploitation du charbon a façonné une région et modifié les modes de vies aux 19^e et 20^e siècles.

Dessine-moi un robot



Éducation par la technologie

Après avoir observé un robot autonome, les élèves construisent et programment un robot simple (robot "Lego") pour qu'il relève un défi donné par l'animateur. Ils manipulent, lisent des plans et mettent en œuvre des procédures simples. Ils cherchent des solutions par essai/erreur et par l'analyse de leurs résultats.

Chimie et eau potable



Éveil en sciences / Éducation par la technologie

Une eau potable, c'est quoi ? À partir de cette question et d'un échantillon mystère à caractériser, les élèves découvrent la notion de solvant et réalisent par groupe des analyses chimiques sur un échantillon d'eau. A travers trois tests différents, ils apprennent à décoder et à suivre rigoureusement un protocole d'expérience. L'inscription de leurs résultats dans un tableau comparatif et son interprétation leur permettent de s'interroger sur la notion de "norme".

Légende des pictogrammes "objectifs et savoir-faire" associés aux activités



Sensibiliser



Poser le problème



Chercher l'information par l'observation



Chercher l'information par la recherche documentaire



Chercher l'information par l'expérimentation



Chercher l'information par la modélisation



Structurer



Transférer



Communiquer





Laver l'eau



Éveil en sciences / Éducation par la technologie

L'eau potable est précieuse. Que faire de l'eau salie par nos utilisations domestiques ? Dans le laboratoire, les élèves expérimentent par essai/erreur différentes étapes de traitement des eaux usées et rédigent une procédure. Ils échangent leurs résultats et les comparent au fonctionnement d'une station d'épuration.

Approches du paysage



Éveil en géographie

Qu'est-ce qu'un paysage ? Les élèves observent et interprètent sur le terrain un paysage varié visible à 360°. Leurs pré-conceptions et leurs perceptions spontanées sont le point de départ. Des activités ludiques d'observations directes, de lectures d'images ainsi que des exercices d'interprétations dirigés permettent progressivement d'enrichir leur vision, de construire et de préciser ensemble les notions de "composantes du paysage", "d'organisation de l'espace" et de souligner les liens entre homme et paysage. Animation en extérieur.

Le terrier, milieu de vie(s)



Éveil en sciences

Grimper sur le terrier : une formidable expédition pour découvrir un milieu de vie en pleine évolution. Cette montagne construite par l'homme et témoin de l'activité économique passée de la région est aujourd'hui devenue un biotope riche à décoder : colonisation progressive des végétaux, nature particulière du sol... Les élèves observent, imaginent, cherchent, décrivent, expérimentent, et interprètent ce lieu aux multiples facettes. Les aspects historiques ou environnementaux peuvent être accentués en fonction de vos objectifs. Animation en extérieur.

Nouveau ! Les journées "Cap techniques" : un programme d'une journée autour des technologies. Semaine du 24 au 28 février 2014. Voir page 33.

Ma classe à la télé, un travail d'équipe



Français / Éducation par la technologie / Exploitation pluridisciplinaire

Dans un studio de télévision grandeur nature, les élèves réalisent leur propre journal. A tous les postes techniques et sur le plateau, ils conçoivent, filment et enregistrent leur émission d'information. Cette animation leur permet de découvrir les étapes, les métiers et la technique de réalisation d'un journal. Ils sont amenés à travailler en équipe et s'exercent à formuler et transmettre clairement des messages. Le JT peut être préparé en classe. L'animation permet alors de structurer et communiquer n'importe quelle matière vue en classe. Ils repartent avec leur JT sur DVD. Un guide de préparation est disponible sur www.pass.be.

Développement durable, mes choix pour la planète



Éveil en sciences / Éveil en géographie / Exploitation pluridisciplinaire

La protection de l'environnement, c'est important ; mais une vie décente pour tous dans une économie viable sont des enjeux tout aussi fondamentaux. Au départ du film "Le futur a-t-il un avenir ?", les élèves s'interrogent sur le développement durable. Par le biais d'un quiz en équipe, ils découvrent les liens existants entre les choix quotidiens et individuels et les notions planétaires et collectives. La gestion des ressources et l'éducation à la citoyenneté sont ainsi questionnées. Animation de sensibilisation permettant d'approfondir diverses matières.

Film d'animation : personne ne bouge ?



Éducation par la technologie / Français / Exploitation pluridisciplinaire

Communiquer par l'image animée en utilisant une suite d'images fixes ? Par groupes de deux, les élèves sont initiés aux étapes nécessaires à la réalisation d'un film d'animation. Ils imaginent un scénario et le réalisent dans le cyberspace. Ils découvrent les contraintes et les spécificités techniques de ce type de langage ainsi qu'une manière de structurer le discours en vue d'une communication par l'image. A l'issue de l'animation, ils repartent avec leur séquence sur DVD ou sur clé USB.

EXEMPLES DE COMBINAISONS THÉMATIQUES ENTRE ANIMATIONS ET EXPOSITIONS DU PASS

Liens avec les programmes scolaires et les “socles de compétences”

EXEMPLES DE THÈMES

Un paysage:
un écosystème
et une histoire humaine.



L'eau potable:
quelle utilisation,
quel parcours et
quels enjeux?



Éducation
aux médias.



Une journée sur
le vivant.



Époque industrielle.



ANIMATIONS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE

Approches du paysage (sur le terrain)

Lire un paysage sur le terrain, une image, une carte, localiser un espace.

Le terroir, milieu de vie

Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.

Grenier des histoires

Récolter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.

Grenier des histoires

Récolter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.

EXPOSITIONS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE

Éveil en géographie

Paysage: sensibilisation au concept, identification et caractérisation de ses composantes. Caractérisation de l'organisation de l'espace. Interactions homme - paysage. **Éveil en histoire** / Aspects concrets du mode de vie à l'époque industrielle: activités techniques, travail, vie en communauté.

Éveil en sciences

Étres vivants: biotope. Relations êtres vivants - milieu: compétition, coopération. Le sol: distinction sol, sous-sol.

Éveil en histoire

Aspects concrets du mode de vie à l'époque industrielle: activités techniques, travail, vie en communauté.

Laver l'eau

Investiguer par l'expérimentation, manipuler.

Antarctique - H₂O!

Récolter de l'information par la recherche documentaire, situer un lieu, lire une image géographique.

Chimie et eau potable

Investiguer par l'expérimentation, manipuler.

Antarctique - H₂O!

Récolter de l'information par la recherche documentaire, situer un lieu, lire une image géographique.

Éveil en sciences

Corps purs et mélanges, l'eau potable et l'eau comme solvant, les hommes et l'environnement: gestion des ressources.

Éducation par la technologie

Technologie de l'alimentation: utilisation et compréhension de mesure de sécurité et de fiabilité.

Éveil en géographie

Des milieux naturels: identifier et caractériser les zones polaires. Gestion de l'eau.

Ma classe à la télé

Réaliser, manipuler, réguler, structurer, travailler en équipe.

Une exposition au choix

Récolter de l'information par la recherche documentaire.

Film d'animation : personne ne bouge ?

Observer, manipuler.

Une exposition au choix

Récolter de l'information par la recherche documentaire.

Le terroir, milieu de vie

Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.

Corps à corps

Récolter de l'information par la recherche documentaire.

Éveil en sciences

Étres vivants: biotope. Relations êtres vivants - milieu: compétition, coopération. Le sol: distinction sol, sous-sol. L'organisme.

Du charbon et des hommes

Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.

Une exposition au choix

Récolter de l'information par la recherche documentaire.

Éveil en histoire

Aspects concrets du mode de vie à l'époque industrielle.

Éveil en géographie

Caractérisation des composantes du paysage, interactions homme-paysage.

SAVOIRS DISCIPLINAIRES

Recherche par matière accessible sur www.pass.be

Les écosystèmes extrêmes et leurs liens avec l'homme.	Le terroir, milieu de vie Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.		Antarctique - H₂O! Récouter de l'information par la recherche documentaire, se situer.	Éveil en sciences / Êtres vivants : biotope. Relations êtres vivants - milieu: compétition, coopération. Le sol: distinction sol, sous-sol. L'eau: cycle de l'eau, l'eau dans l'environnement. Les hommes et l'environnement: gestion des ressources. Éveil en géographie / Des milieux naturels: identifier et caractériser les zones polaires. Gestion de l'eau.		
	Dessine-moi un robot Lecture de plans, mise en évidence des relations entre deux variables, observer, manipuler, réguler.		Une exposition au choix Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Éducation par la technologie / Électronique robotique. Structures et mécanismes: constructions simples, machines avec principes mécaniques et électriques.		
Ces objets et matériaux qui nous aident.	Du dessin à l'objet Lecture de plans, initiation à un logiciel.	Une exposition au choix Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Éducation par la technologie / Mathématique Les solides et figures.			
Le développement durable, c'est quoi ?	Mes choix pour la planète ? Identifier un problème, faire preuve d'esprit critique.	Grenier des histoires Récouter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.	Éveil en sciences / L'homme et l'environnement: gestion, conservation, utilisation des ressources, pollution, épuisement. Éveil en géographie / Interactions homme - espace: activités économiques, organisation sociale, exploitation, exclusion, gestion de l'eau. Éducation citoyenneté. Éveil en histoire / Aspects concrets du mode de vie à l'époque industrielle: activités techniques, travail, vie en communauté.			
	Mes choix pour la planète ? Identifier un problème, faire preuve d'esprit critique.	Antarctique- H₂O! Récouter de l'information par la recherche documentaire, situer un lieu, lire une image géographique.	Éveil en sciences / Les hommes et l'environnement: gestion conservation, utilisation des ressources, pollution, épuisement. Leau: cycle de l'eau, l'eau dans l'environnement: gestion des ressources. Éveil en géographie / Interactions homme - espace: activités économiques, organisation sociale, exploitation, exclusion, gestion de l'eau. Éducation citoyenneté. Des milieux naturels: identifier et caractériser les atouts et contraintes des zones polaires.			
COURS DE FRANÇAIS: La découverte des expositions via l'outil d'aide à la visite "Expo-reporter" mobilise les compétences de lecture (orienter sa lecture, élaborer des significations), d'écriture (orienter son écrit, réagir à des documents en exprimant une opinion personnelle), de parole et d'écoute (orienter sa parole et son écoute, élaborer des significations). Ils constituent également un matériel de choix pour un travail sur l'appropriation de la langue écrite et orale en classe.						
COURS DE NÉERLANDAIS: Les expositions sont trilingues. Les "Expo-reporter" existent en néerlandais et constituent un exercice inédit de compréhension de la langue et de rédaction. Idéal pour les classes d'immersion.						
Légende	Sensibiliser	Poser le problème	Chercher l'information	Structurer	Transférer	Communiquer

Les écoles au Pass 2013/2014 / Pages 18 et 19

S3-S4, les chercheurs / Les animations

2^{ème} degré du secondaire (collège et lycée : 3^{ème} et seconde)

Immunisés ? - Nouveau !



Biologie

Comment notre corps reconnaît-il un potentiel intrus ? Où se trouvent les “patrouilleurs” et “défenseurs” du corps et comment agissent-ils ? Ces questions permettent d’approcher le fonctionnement du système immunitaire. A travers un “voyage dans le sang”, les élèves visualisent au microscope les cellules impliquées, tandis que des tests expérimentaux sur la compatibilité des groupes sanguins leur permettent de cerner les grands principes à la base d’une réaction “antigène-anticorps”.

Développement durable : consommer pour mieux vivre ?



Géographie / Sciences sociales / Exploitation pluridisciplinaire

La protection de l’environnement, c’est important ; mais une vie décente pour tous dans une économie viable sont des enjeux tout aussi fondamentaux. Au départ du film “Le futur a-t-il un avenir ?”, les élèves s’interrogent sur le développement durable. Par le biais d’un quiz en équipe, ils découvrent les liens existants entre les choix quotidiens et individuels et les notions planétaires et collectives. Les actions humaines et leurs conséquences sur l’environnement, les choix du consommateur et les limites de la consommation sont ainsi questionnés. Animation de sensibilisation permettant d’approfondir diverses matières.

Légende des pictogrammes “objectifs et savoir-faire” associés aux activités



Sensibiliser



Poser le problème



Chercher l’information par l’observation



Chercher l’information par la recherche documentaire



Chercher l’information par l’expérimentation



Chercher l’information par la modélisation



Structurer



Transférer



Communiquer





Fabriquer notre journal télévisé



Français / Sciences sociales /
Exploitation pluridisciplinaire

Les élèves participent à un exercice inédit d'expression orale : réaliser un journal télévisé dans un vrai studio télé. Ils découvrent les métiers de la télé, manipulent les instruments techniques et développent leur esprit critique. Le JT peut être préparé en classe. L'animation a dès lors comme finalité de structurer, synthétiser et communiquer n'importe quelle matière vue en classe. Les élèves repartent avec leur JT sur DVD. Un guide de préparation est disponible sur www.pass.be.

La chimie de l'eau potable



Sciences

Une eau potable, c'est quoi ? À partir de cette question, les élèves caractérisent un échantillon mystère. Ils réalisent par groupes des analyses chimiques. A travers trois tests différents, ils apprennent à décoder et à suivre rigoureusement un protocole d'expérience. L'inscription de leurs résultats dans un tableau comparatif et son interprétation leur permettent de s'interroger sur la notion de "norme".

Parole à l'image



Français / Histoire / Sciences sociales

Les images sont omniprésentes dans notre vie. Elles sont utilisées tous azimuts pour nous transmettre de l'information, nous vendre des idées ou des biens. Comment les images sont-elles utilisées pour faire passer des messages ? Une même image ne peut-elle avoir plusieurs significations ? Est-elle une source fiable d'information ? Exemples à l'appui, les élèves s'interrogent. Par deux, ils créent eux-mêmes sur ordinateur leur propre image pour illustrer un message donné.

Paysage = territoire ?



Géographie

Les liens entre "paysage" et "hommes" sont au cœur de la découverte. Qu'est-ce qu'un paysage ? Les élèves observent et interprètent sur le terrain un paysage varié visible à 360°. Leurs pré-conceptions et leurs perceptions spontanées sont le point de départ. Des activités ludiques d'observations directes, de lectures d'images et de cartes ainsi que des exercices d'interprétations dirigés permettent progressivement d'enrichir leur vision, de construire et de préciser ensemble les notions d'affectation du sol et d'aménagement du territoire. Animation en extérieur.

Sortie de terrain sur un terril...



Sciences

L'exploration du terril permet aux élèves de découvrir un écosystème en pleine évolution. Issu de l'exploitation du charbon, ce biotope particulier permet, par l'observation de différentes zones, de mettre en évidence les relations entre êtres vivants mais également entre les êtres vivants et leur milieu. Au cours de la promenade-découverte, les élèves observent, se questionnent, décrivent, expérimentent, et apprennent à interpréter ce lieu aux multiples facettes. Les aspects historiques ou environnementaux peuvent être accentués en fonction de vos objectifs. Animation en extérieur.

Film d'animation, étape par étape



Français / Exploitation pluridisciplinaire

Communiquer par l'image animée ? Par groupes de deux, les élèves sont initiés aux étapes nécessaires à la réalisation d'un film d'animation. Ils écrivent le scénario et le réalisent dans le cyberspace. Ils découvrent les contraintes et les spécificités techniques de ce type de langage ainsi qu'une manière de structurer le discours en vue d'une communication par l'image. A l'issue de l'animation, ils repartent avec leur séquence sur DVD ou sur clé USB.

Nouveau ! Les journées "Cap techniques" :
un programme d'une journée autour des technologies. Semaine du 24 au 28 février 2014.
Voir page 33.

EXEMPLES DE COMBINAISONS THÉMATIQUES ENTRE ANIMATIONS ET EXPOSITIONS DU PASS

Liens avec les programmes scolaires et les “compétences terminales”

EXEMPLES DE THÈMES

ANIMATIONS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE

EXPOSITIONS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE

SAVOIRS DISCIPLINAIRES

Recherche par matière accessible sur www.pass.be

Un paysage: un écosystème et une histoire humaine.  	Paysage = territoire ? Lire un paysage sur le terrain, une image, une carte, localiser un espace.	Grenier des histoires Récouter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.	Géographie / Territoire: localisation des activités, affectation du sol, aménagement du territoire, acteurs spatiaux. Sciences sociales / Insertion - exclusion. Consensus et conflit. Révolutions démographique et industrielle.
	Sortie de terrain sur un terribil Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.	Grenier des histoires Récouter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.	Sciences: biologie / Écosystème, relations entre les êtres vivants, biotope, compétition- coopération. Sciences sociales / Insertion - exclusion. Consensus et conflit. Révolutions démographique et industrielle.
Le développement durable, c'est quoi ?  	Consommer pour mieux vivre ? Se poser des questions, identifier un problème, faire preuve d'esprit critique.	Grenier des histoires Récouter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.	Géographie / Développement durable. Structures économiques et sociales. Actions humaines et leurs conséquences sur l'environnement. Sciences sociales / Choix du consommateur et limites de la consommation. Révolutions démographique et industrielle. Insertion - exclusion.
Éducation aux médias.   	Fabriquer notre journal télévisé Réaliser, manipuler, réguler, structurer, travailler en équipe.	Une exposition au choix Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Sciences sociales / Les principaux médias. Français / Saisir, traiter et communiquer l'information. Parler - écouter: assurer la cohérence du message. Toutes matières / Traiter, communiquer l'information. Outil pour la structuration et la communication des acquis.
	Parole à l'image Observer, manipuler, réguler, développer l'esprit critique.	Une exposition au choix Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Histoire / Critique de sources. Sciences sociales / Technologie de l'information. Français / Saisir l'information à partir d'une image. Communiquer par l'image. Développer l'esprit critique.
	Film d'animation, étape par étape Observer, manipuler.	Une exposition au choix Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Français / Orienter son écrit en fonction de la situation de communication, mettre en œuvre des phases d'écriture, associer l'écrit à l'image, développer la créativité à travers l'écriture.
Une journée sur le vivant.  	Sortie de terrain sur un terribil Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.	Corps à corps Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Sciences: biologie / Dynamique des écosystèmes, niche écologique, interaction êtres vivants - milieu. Vivre avec son corps: organes et grands systèmes.
	Immunisés ? Investiguer par l'observation et l'expérimentation.	Corps à corps Récouter de l'information par la recherche documentaire.	Sciences: biologie / Composition du sang, globules blancs, immunité, antigène- anticorps, groupes sanguins. Vivre avec son corps: organes et grands systèmes.

L'eau potable:
quelle utilisation,
quel parcours et
quels enjeux ?

La chimie de l'eau potable

Comprendre un mode opératoire, manipuler, traiter et interpréter les données.

Antarctique - H₂O!

Récolter de l'information par la recherche documentaire, situer un lieu, lire une image géographique.

Sciences : chimie / Éléments chimiques et vie courante, interpréter les indications de concentration sur les étiquettes, solution, concentration, dilution.
Géographie / Développement durable. Structures économiques et sociales. Actions humaines et leurs conséquences sur l'environnement.

COURS DE FRANÇAIS

La découverte des expositions via l'outil d'aide à la visite "Expo-reporter" mobilise les compétences de lecture (orienter sa lecture, élaborer des significations), d'écriture (orienter son écrit, réagir à des documents en exprimant une opinion personnelle), de parole et d'écoute (orienter sa parole et son écoute, élaborer des significations). Ils constituent également un matériel de choix pour un travail sur l'appropriation de la langue écrite et orale en classe.

COURS DE NÉERLANDAIS

Les expositions sont trilingues. Les "Expo-reporter" existent en néerlandais et constituent un exercice inédit de compréhension de la langue et de rédaction. Idéal pour les classes d'immersion.

Légende 

Sensibiliser



Poser le problème



Chercher l'information



Structurer



Transférer



Communiquer

S5-S6, les acteurs / Les animations

3^{ème} degré du secondaire (lycée : 1^{ère} et terminale)

Faut-il croire les images ?



Français / Histoire

Les images sont omniprésentes dans notre vie. Elles sont utilisées tous azimuts pour nous transmettre de l'information. Sont-elles fiables ? Comment les médias les utilisent-elles ? Comment les interprète-t-on ? Au départ d'exemples de presse et sur base d'un travail par équipe de conception sur ordinateur, les élèves s'interrogent et développent leur sens critique.

Le charbon : révolution(s)-évolutions(s)



Histoire / Sciences sociales

Dans l'exposition "le Grenier des histoires" et du haut du châssis à molettes, les élèves découvrent comment l'exploitation du charbon, au coeur de la révolution industrielle, a aussi été au coeur de (r)évolutions sociales, politiques, économiques et comment elle a modifié durablement le paysage. Autour des thématiques comme par exemple l'immigration et les luttes sociales, la confrontation de plusieurs sources d'information (témoignages et documents d'époques ou contemporains, observation du paysage, films, objets du passé, coupures de presse...) servira aux élèves à re-construire de manière critique une image d'époque.

Légende des pictogrammes "objectifs et savoir-faire" associés aux activités



Sensibiliser



Poser le problème



Chercher l'information par l'observation



Chercher l'information par la recherche documentaire



Chercher l'information par l'expérimentation



Chercher l'information par la modélisation



Structurer



Transférer

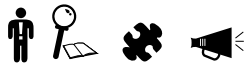


Communiquer





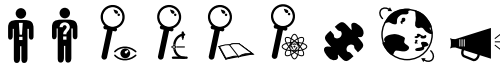
La télé décodée



Français / Sciences sociales / Histoire /
Exploitation pluridisciplinaire

Dans le "studio télé" du Pass, les élèves créent leur journal télévisé soit sur une thématique qu'ils ont déterminée à l'avance, soit sur base de dépêches d'agences et des actualités de la presse écrite. En se mettant dans la peau de journalistes, ils peuvent mieux comprendre les enjeux des médias aujourd'hui. Nous proposons de préparer cette animation en comparant les journaux télévisés de deux chaînes différentes diffusés le même jour. Le JT peut être préparé en classe : un guide de préparation est disponible sur www.pass.be.

Génétique, le bon génie ?



Biologie /
Sciences
sociales

En vue de préciser et de concrétiser certaines notions, les élèves réalisent des préparations microscopiques animales et végétales ainsi qu'une extraction d'ADN humain. Ces éléments factuels définis, un débat éthique suit, alimenté par une recherche sur exposition et par la lecture d'articles récents : clonage reproductif, thérapeutique, OGM, brevets... L'actualité est au cœur du débat.

Développement durable : une seule planète pour tous



Sciences sociales / Géographie / Histoire / Biologie

La protection de l'environnement, c'est important; mais une vie décente pour tous dans une économie viable sont des enjeux tout aussi fondamentaux. Au départ du film "Le futur a-t-il un avenir?", les élèves s'interrogent sur le développement durable. Par le biais d'un quiz en équipe, ils découvrent les liens existants entre les choix quotidiens et individuels et les notions planétaires et collectives. Les problèmes et enjeux de notre temps tels les relations Nord-Sud, le mal-développement, les enjeux écologiques liés à la production sont questionnés. Animation de sensibilisation permettant d'approfondir diverses matières.

Terril, un écosystème en évolution



Biologie

Une "montagne de déchets" construite par l'homme qui devient aujourd'hui un "écosystème d'intérêt" : un paradoxe à découvrir sur le terrain pour un décryptage du paysage... Quelles sont les particularités de cet écosystème? De quels facteurs dépendent les dynamiques de colonisation que l'on y observe? Quel rôle l'homme joue-t-il dans ces équilibres écologiques successifs? Une exploration où la découverte du terrain permet, pas après pas, d'amener questions et informations. Animation en extérieur.

Un projet de classe sur l'année ou pour un jour ?
Voir page 32.

EXEMPLES DE COMBINAISONS THÉMATIQUES ENTRE ANIMATIONS ET EXPOSITIONS DU PASS

Liens avec les programmes scolaires et les “compétences terminales”

EXEMPLES DE THÈMES

Le temps des révolutions.



Éducation aux médias.



Approcher des écosystèmes extrêmes et leurs liens avec l'homme.



Le développement durable, c'est quoi?



ANIMATIONS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE

EXPOSITIONS DU PASS ET SAVOIR-FAIRE

SAVOIRS DISCIPLINAIRES

Recherche par matière accessible sur www.pass.be

Le charbon : révolution(s)-évolution(s)
Développer l'esprit critique, comparaison des sources

L'architecture, témoin d'une (r)évolution
Récouter de l'information par l'observation, se situer.

Histoire / Révolutions industrielle et technique, mutations sociales et environnementales.
Sciences sociales / Immigration en Belgique.

La télé décodée
Réaliser, manipuler, réguler, structurer, travailler en équipe.

Une exposition au choix
Récouter de l'information par la recherche documentaire.

Sciences sociales / Technologie de l'information, de la communication et des médias. **Français** / Saisir, traiter et communiquer l'information. Parler-écouter: assurer la cohérence du message. **Histoire** / Médias et information. **Toutes matières** / Traiter, communiquer l'information. Outil pour la structuration et la communication des acquis.

Faut-il croire les images ?
Développer l'esprit critique, manipuler.

Une exposition au choix
Récouter de l'information par la recherche documentaire.

Sciences sociales / Technologie de l'information, de la communication et des médias. **Histoire** / Médias et information, désinformation.

Terril, un écosystème

Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer, base pour modéliser l'évolution d'un écosystème.

Antarctique- H2O!

Récouter de l'information par la recherche documentaire, se situer.

Biologie / Écosystème. Écologie. Biodiversité. Homme et environnement. **Géographie** / Développement et aménagement du territoire. Environnement climatique et biogéographique. Gestion des ressources: l'eau douce, enjeu socio-économique. Réchauffement climatique.

Une seule planète pour tous

S'interroger, émettre des propositions, travailler ses représentations.

Grenier des histoires

Récouter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.

Sciences sociales / Compétition versus coopération. Marchand - non marchand. Public - privé. Individuel versus collectif. Insertion - exclusion. **Géographie** / Développement durable. Structures économiques et sociales. Gestion rationnelle des ressources naturelles et de l'environnement. Politiques migratoires. **Histoire** / Problèmes et enjeux de notre temps: croissance et crise, le mal-développement, la mondialisation, les relations Nord-Sud. Révolutions industrielle et sociale. Immigration. Luites sociales. **Biologie** / Enjeux écologiques liés à la production d'aliments, de déchets et à diverses pollutions.

Une seule planète pour tous

S'interroger, émettre des propositions, travailler ses représentations.

Antarctique-H2O!

Récouter de l'information par la recherche documentaire, se situer.

Sciences sociales / Compétition versus coopération. Marchand - non marchand. Individuel versus collectif. Insertion - exclusion. **Géographie** / Développement durable. Structures économiques et sociales. Gestion rationnelle des ressources naturelles et de l'environnement: l'eau douce, enjeu socio-économique. Environnement climatique et biogéographique. Réchauffement climatique. **Histoire** / Problèmes et enjeux de notre temps: croissance et crise, le mal-développement, la mondialisation, les relations Nord-Sud. **Biologie** / Enjeux écologiques liés à la production d'aliments, de déchets et à diverses pollutions. Écosystème.

Une journée sur le vivant:

du microscopique au

macroscopique,

il y a toujours des

questions d'éthique.



Génétique, le bon génie?

Utiliser une argumentation rationnelle pour défendre un point de vue, rechercher de l'information par l'expérimentation, l'observation, la recherche documentaire, communiquer.

Corps à corps

Récolter de l'information par la recherche documentaire.

Terril, un écosystème

Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.

Corps à corps

Récolter de l'information par la recherche documentaire.

Terril, un écosystème

Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.

Gènes et éthique

Récolter de l'information par la recherche documentaire.

L'environnement:

un écosystème et

une histoire humaine.



Terril, un écosystème

Investiguer par l'observation et l'expérimentation, comparer, classer.

Grenier des histoires

Récolter de l'information par la recherche documentaire, lire une trace du passé.

Biologie / Écosystème. Écologie. Biodiversité. Homme et environnement.

Géographie / Développement et aménagement du territoire, politiques migratoires. **Histoire** / Révolutions industrielle et sociale. Immigration. Luttes sociales. Transformations du paysage.

Biologie / Écosystème. Écologie. Environnement. Biodiversité. Vivre en société: débat biotechnologie. Génétique et hérédité. Reproduction. La cellule, l'ADN. **Sciences sociales** / Débat éthique sur les manipulations génétiques.

Biologie / Écosystème. Écologie. Environnement. Biodiversité. Les grandes fonctions.

Biologie / Vivre en société: débat biotechnologie. Génétique et hérédité. Reproduction. La cellule, l'ADN. Les grandes fonctions. **Sciences sociales** / Débat éthique sur les manipulations génétiques. Public - privé. Individuel - collectif.

COURS DE FRANÇAIS: La découverte des expositions via l'outil d'aide à la visite "Expo-reporter" mobilise les compétences de lecture (orienter sa lecture, élaborer des significations), d'écriture (orienter son écrit, réagir à des documents en exprimant une opinion personnelle), de parole et d'écoute (orienter sa parole et son écoute, élaborer des significations). Ils constituent également un matériel de choix pour un travail sur l'appropriation de la langue écrite et orale en classe.

COURS DE NÉERLANDAIS: Les expositions sont trilingues. Les "Expo-reporter" existent en néerlandais et constituent un exercice inédit de compréhension de la langue et de rédaction. Idéal pour les classes d'immersion.

Légende  Sensibiliser

 Poser le problème

 Chercher l'information

 Structurer

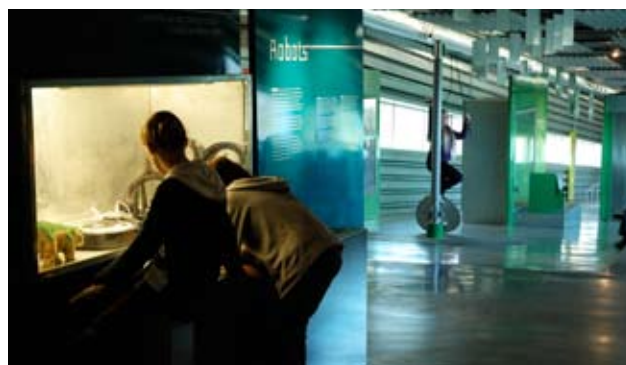
 Transférer

 Communiquer

Les expositions

Pour tous les carnets de missions :   

Pour tous les expo-reporters :     



Toutes les expositions sont accessibles en visite libre. Les non-lecteurs bénéficient d'un parcours encadré par un animateur. Pour les lecteurs, des carnets d'exploration des expositions adaptés au niveau des élèves sont fournis : les carnets de mission pour les P3 → P6 et les expo-reporters pour les S1 → S6.

Matéri'oh ! - Nouveau !

Les matériaux sont partout autour nous, à la maison, à l'école, dans la rue... Ce sont eux qui nous permettent de fabriquer des objets très utiles, des jouets rigolos... et d'aménager notre environnement.

Venez tester et découvrir les propriétés des matériaux les plus classiques (conducteurs, isolants,...) mais aussi les plus innovantes, comme la mémoire de forme ou les textiles intelligents. Amusez-vous à décoder les liens entre les matériaux et les objets, rêvez au super matériau que vous pourriez inventer demain et interrogez-vous sur l'avenir de ces objets que nous jetons à la poubelle tous les jours.



P3/P6 Outil d'aide à la visite : Carnet de missions.

Mon corps, ma santé - Nouveau !

Notre médecine occidentale, qui a décomposé le corps pour mieux le comprendre, prend-elle toute la mesure de notre santé ? Après un questionnaire sur la notion de santé à travers le monde, l'exposition invite à redécouvrir nos organes, leur fonctionnement et leurs dysfonctionnements. Elle interroge et questionne sur l'évolution des soins médicaux, entre technologie de pointe et engouement pour des approches médicales alternatives s'adressant au corps "recomposé".



M3/P2 Parcours "Moi et mon corps".



P3/P6 Outil d'aide à la visite : Carnet de missions.



S1/S6 Outil d'aide à la visite : Expo-reporter.
Thème du débat : "Le don d'organes."

Génétique, la vie décodée ? - Nouveau !

Comment se fait-il que nous ressemblions à nos parents tout en n'ayant pas nécessairement la même couleur d'yeux ou de cheveux ? Qu'une bactérie ou une levure puisse fabriquer de l'insuline humaine ? Tout cela parce qu'au cœur de chaque cellule -de l'oignon à la vache, de l'homme au chat, en passant par la bactérie et le topinambour-, se produisent les mêmes acteurs du film de la vie. ADN, gènes, chromosomes, protéines et quelques autres tiennent leur rôle et collaborent de façon similaire au maintien et à la reproduction de la vie. Les "ingénieurs du vivant" ont désormais le pouvoir d'intervenir sur la vie intime des cellules, comprenant l'une pour parler à l'autre. Mais pour quoi faire ? Au prix de quels risques ? Avec quelles limites ? Si nous tentions de comprendre pour nous faire une opinion ?

S5/S6

Outil d'aide à la visite : Expo-reporter.
Thème du débat : "Des OGM dans notre assiette ?"

Jeux de science

Faire la course avec son squelette, se confier des secrets à distance, garder l'équilibre sur de drôles de pédales, se filmer en ultra-ralenti... autant d'expériences surprenantes qui permettent de comprendre comment nous percevons notre environnement et comment nous l'analysons pour, ensuite, passer à l'action.

M2/P1

Parcours "Moi et les autres".

P3/P6

Outil d'aide à la visite : Carnet de missions.

Antarctique

L'Antarctique, c'est au nord ou au sud ? Et si c'est au sud, pourquoi y fait-il si froid ? A quel pays appartient ce continent ? Pourquoi y mène-t-on autant de recherches ? Les ours blancs, les manchots, les pingouins... vivent-ils en Antarctique ? Banquise, iceberg, Ice-shelf... eau douce ou eau salée ? Comment un iceberg aussi grand que la Belgique arrive-t-il à flotter ? Comment la glace peut-elle conserver l'histoire de notre climat ? Autant de questions sur les bouleversements climatiques proposées aux élèves.

M3/P2

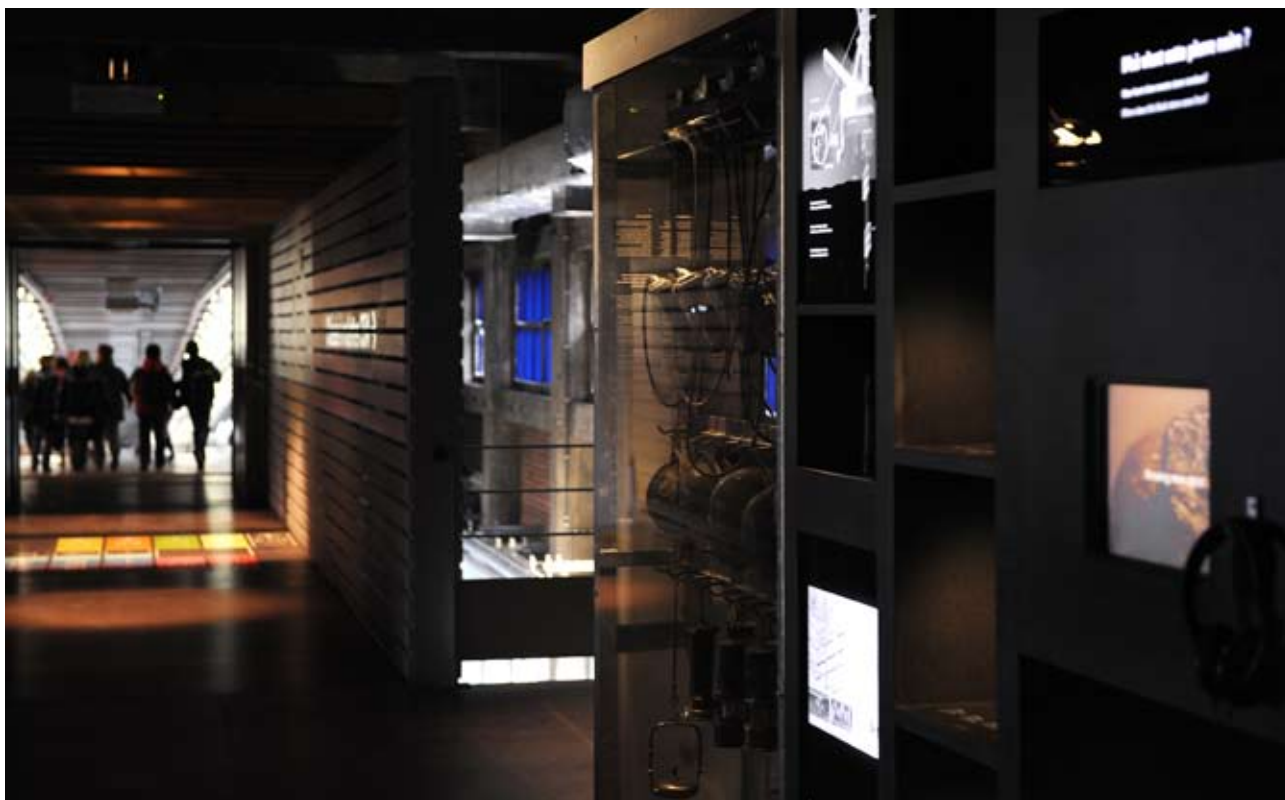
Parcours "Moi et la vie".

P3/P6

Outil d'aide à la visite : Carnet de missions.

S1/S6

Outil d'aide à la visite : Expo-reporter couplé avec l'expo "H₂O!".
Thème du débat : "L'eau potable, un produit de luxe ?"





Le Grenier des histoires

Découvrir, dans la pénombre du grenier, à travers des sons, des témoignages, des objets, la vie de ceux qui ont fait le Borinage, et plus largement, de tous ceux qui ont travaillé dans la mine : leurs conditions de travail et celles de leurs enfants, l'exploitation du charbon, la vie quotidienne, l'arrivée de travailleurs étrangers ou encore les conflits sociaux.

M3/P2

Parcours "Moi et la vie".

P3/P6

Outil d'aide à la visite : Carnet de missions.

S1/S6

Outil d'aide à la visite : Expo-reporter.
Thème du débat : "Le travail des enfants."

H₂O!

L'eau potable, d'où vient-elle ? Qu'en fait-on ? Qui en a ? Une exposition pour découvrir les enjeux autour de cette question majeure et pour s'interroger aussi sur le cycle de l'eau, sur les états de l'eau dans l'environnement, sur l'eau pour fabriquer les objets, sur la répartition de l'eau potable dans le monde et les petits gestes de tous les jours pour économiser cette matière inestimable.

P3/P6

Outil d'aide à la visite : Carnet de missions.

S1/S6

Outil d'aide à la visite : Expo-reporter couplé avec expo "Antarctique".
Thème du débat : "L'eau potable, un produit de luxe ?"

Portraits

Dix expériences à faire avec les enfants pour réfléchir ensemble à la notion d'identité à travers les caprices de l'optique. Cherchez partout votre image !

Un mystérieux palais des glaces : miroirs concaves, convexes, hémisphériques, en série, sans tain, fractionnés... Suis-je si grand ? Suis-je si petit ? Suis-je si rond ? Suis-je infini ? Suis-je un autre ? Suis-je multiple ? La tête dans la peinture : est-ce encore moi ? A travers la goutte d'eau : est-ce ton visage ?

M2/P1

Parcours "Moi et les autres".

Découverte extérieure en autonomie pour ^{S5/S6}

L'architecture, témoin d'une (r)évolution

Interroger l'architecture du Pass pour découvrir son histoire et son évolution. Sur base de superpositions entre photos d'époque et réalité des bâtiments d'aujourd'hui, la vie au Pass est passée en revue depuis le XIX^{ième} jusqu'au XXI^{ième} siècle. Une plongée dans l'histoire d'un lieu au cœur d'une des plus anciennes régions industrielles de Belgique.

S5/S6

Outil d'aide à la visite : guide multimédia interactif sur iPhone en prêt à l'accueil .

Dans le cadre du réseau ICI- Itinéraire de culture industrielle- d'autres sites miniers peuvent être découverts de cette façon : www.ici-itineraire.eu

Le Palais des images

Au choix, 1 film-spectacle pour compléter votre visite ou appuyer votre thématique.



Pour confronter les points de vue et stimuler le questionnement, des images contrastées se font face et interpellent le spectateur. Entrez dans le cube. Imaginez-vous bien assis dans l'obscurité, immergés dans de somptueuses images de 100 m² projetées autour de vous. Ajoutez à cela l'impact du son spatialisé véhiculé par 18 haut-parleurs. Et vous comprendrez pourquoi on peut vous garantir un voyage en images dont vous ne sortirez pas indemne.

Le futur a-t-il un avenir ?

C'est l'histoire d'une planète, la nôtre, et de sa survie. Le thème, c'est celui du développement durable. On y voit une planète, habitée, façonnée et aussi abîmée par les hommes. Mais on y voit surtout les hommes qui habitent cette planète. Ceux qui peuvent prétendre à une vie décente : c'est nous. Et les autres, les milliards d'autres ?

Déjà inclus dans les animations "Développement durable" : "Quel avenir pour la planète ?" (P3 → P6), "Mes choix pour la planète" (S1-S2), "Consommer pour mieux vivre ?" (S3-S4) et "Une seule planète pour tous" (S5-S6).

H₂O !

La planète bleue regorge d'eau et pourtant 1 homme sur 3 manque d'eau saine. Fatalité ou choix de civilisation ? L'eau est notre patrimoine commun, y accéder est un droit, la sauvegarder est un devoir. Le film permet une prise de conscience de la question de l'eau au niveau planétaire.

Déjà inclus dans l'animation "Laver l'eau" (P3 → P6 et S1-S2).

Réservations

T +32 (0)70 22 22 52 - pass@pass.be - www.pass.be

Séjours et projets de classe



Les Class'Pass (P3 → P6) Un séjour modulable en résidentiel

Le principe

- Explorer une thématique scientifique à l'aide des ressources du Pass et construire les savoirs à partir des hypothèses des enfants.
- Structurer les acquis par la création d'un journal ou d'une émission de télévision.

Une thématique au choix

- **Être vivant** : une enquête pour découvrir ce qui caractérise les êtres vivants.
- **Force et énergie** : comprendre l'énergie sous toutes ses formes. Découvrir comment elle se transmet, se transporte, se transforme.
- **Entre ciel et terre** : identifier les instruments de mesure d'une station météo et comprendre les données fondamentales qui influencent le temps.

Formule en 3, 4 ou 5 jours (sur réservation)

Logement à l'Auberge de Jeunesse de Mons.

Téléchargez le dossier de présentation complet sur www.pass.be/sejours-et-projets-de-classe

Télépass (S1 → S6) Immersion d'un jour dans les médias

Vivre en équipe les étapes de réalisation d'une émission de télé. Une découverte des métiers, un travail de structuration et de questionnement sur le traitement de l'information. Les élèves réalisent leur émission de A à Z, de la réunion de rédaction, en passant par les interviews, les prises de vues, le montage des reportages et leur intégration dans un JT réalisé dans le studio de télévision du Pass.

A préparer et à réserver en collaboration avec l'équipe animation.



Robots sans frontières (P3 → S6) Un projet de classe sur l'année

Le principe

Construire ensemble un robot filoguidé suivant un cahier des charges précis pour le confronter à ceux des autres équipes au cours de matchs amusants organisés lors des Trophées de robotique au printemps 2014.

La construction d'un robot en équipe sert ici de vecteur pour expérimenter une démarche de résolution de problèmes.

Encadrement et outils didactiques

Pour vous aider à encadrer la progression de votre classe dans la réalisation du robot, nous vous proposons une formation "enseignant" courte et concrète, un suivi durant l'année par nos animateurs spécialisés, un dossier pédagogique, une plateforme web d'échange et enfin un forum technique.

Le concours est ouvert à toutes les classes et à tous les types d'enseignement.

Plus d'infos sur www.pass.be ou sur demande à infos@robots-sans-frontieres.eu

Journée d'information et de présentation des règlements le 29/09/13.

Les Trophées "Robots sans frontières" sont organisés en collaboration avec Planète Sciences, dans le cadre du programme INTERREG IV France-Wallonie-Vlaanderen.

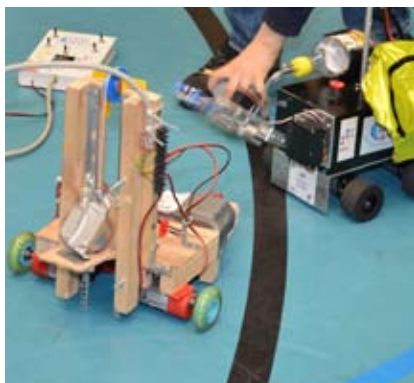
Un projet de classe sur mesure !

Vous souhaitez venir plusieurs fois au Pass durant l'année avec vos élèves ?

Un programme spécifique peut être construit en fonction de vos attentes. **Renseignez-vous !**

Informations et réservations selon disponibilités
T +32 (0)70 22 22 52 - pass@pass.be - www.pass.be

Journées exceptionnelles



Une seule semaine sur l'année → Branchés électricité ?

Les 21, 22, 24 et 25 octobre 2013 (P3 → P6)

Les appareils électr(on)iques nous entourent : ils nous chauffent, nous éclairent, nous rendent une multitude de services – sans eux et sans électricité nos vies seraient bien différentes. En quoi sont-ils faits ? D'où vient l'électricité qui les anime et comment circule-t-elle ? Que consomment-ils ? Que deviennent-ils après usage ? Quels sont les meilleurs gestes à poser pour leur recyclage ? Au départ de ces questions, chaque classe en demi-groupe aborde sous forme d'ateliers pratiques trois de ces questions. Un spectacle ponctue la journée pour s'interroger sur ce que l'évolution de la technique a modifié dans nos vies.

Ces journées sont organisées avec le soutien de RECUPEL et de nombreuses associations de diffusion des sciences rassemblées au Pass pour l'occasion.

→ Tech' Cap ! - **Nouveau !**

Les 24, 25, 27 et 28 février 2014 (S1 → S4)

La technologie est partout autour de nous : robots, automates, machines outils... - des réalisations techniques pleines d'innovation ! Mais qui conçoit, construit, et développe ces objets qui nous entourent ? À travers des rencontres interactives avec des professionnels, les métiers d'aujourd'hui et de demain sont mis en avant pour une découverte ludique et ancrée dans le réel.

Par des moments d'observation, de manipulation en petits groupes, de découverte d'objets techniques et autres robots, les notions de base d'électricité, de programmation et de mécanique seront abordées. Une occasion de discuter de la place des technologies dans notre société.

Ces journées sont organisées avec le soutien d'AGORIA et de nombreuses associations de diffusion des sciences rassemblées au Pass pour l'occasion.



Tous les derniers jeudis du mois “Petites discussions entre objets”

Spectacle (P3 → P6) - **Nouveau !**

Les discussions vont bon train entre la cafetière d'antan posée sur le feu et la volubile machine à expresso italienne, entre téléphone et smartphone. Et dans la classe de Mme Pixel, c'est "Kodak" avec son film argentique qui chahute...

A travers un spectacle plein d'humour où les objets nous parlent, nous nous interrogeons sur nos modes de vie.

Pour compléter la journée, découverte d'une exposition avec carnet de missions au choix :

- “Matéri'oh!” : axée sur l'évolution des matériaux.
- “Grenier des histoires” : axée sur l'évolution des modes de vie du temps de nos grands-parents et arrière-grands-parents.

Pendant les mois plus doux... Destination “Nature”

Du 02/05/14 au 28/06/14 (P3 → S6)

Profitez des beaux jours et proposez à vos élèves une journée ludique et instructive en plein air.

Réservez une animation extérieure :

- Le Terril, son histoire et son écosystème (P3 → S6)
- Le Paysage, une observation ludique sur le terrain (P3 → S4)

Lancez-vous dans un jeu de l'oie :

Vous êtes le meneur de jeu. Vos élèves partent à la découverte des 6 observatoires extérieurs du Pass : le terriL, la mare, les leviers et engrenages, la météo, la biodiversité et le paysage.

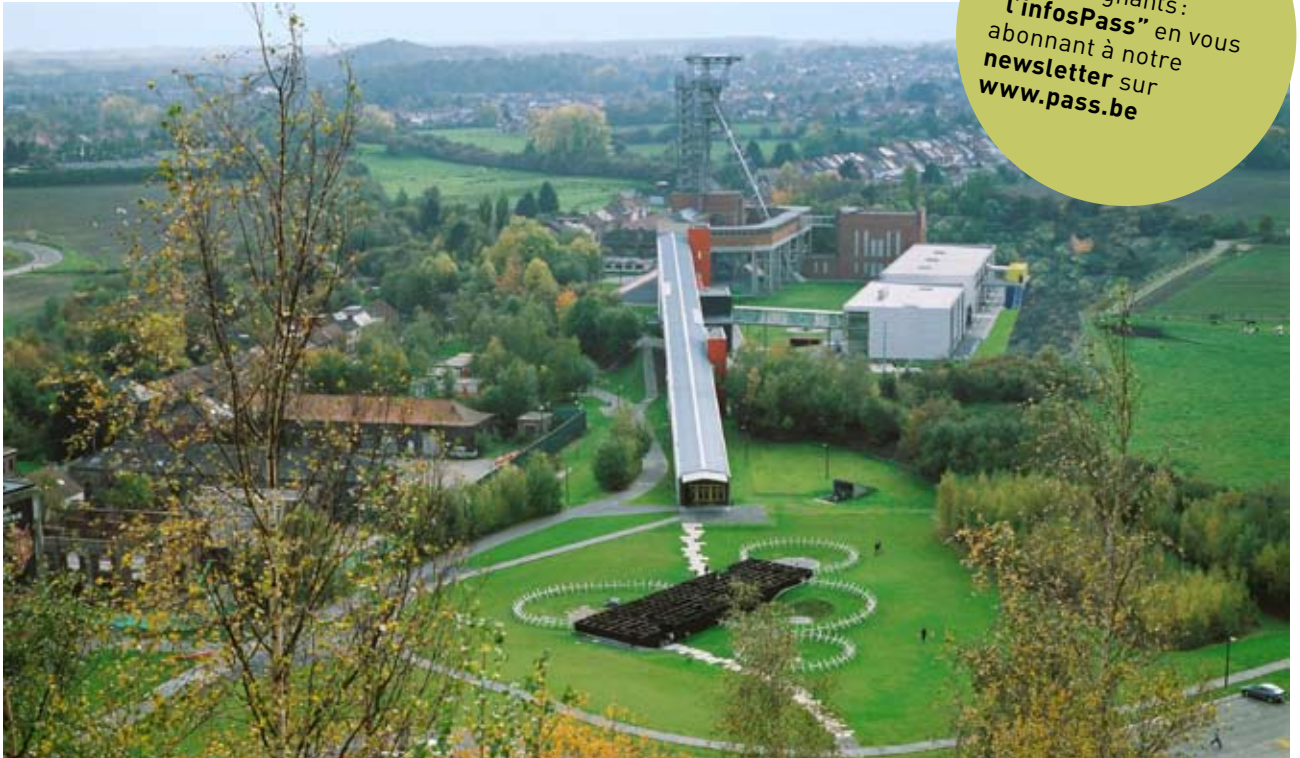
À la recherche d'informations, ils doivent aussi laisser parler leur imagination et leur créativité et mobiliser en équipe toutes leurs ressources. De lancements de dés en questions et défis, quelle équipe sera la première à l'arrivée ?

Et si le soleil n'est pas au rendez-vous ?

Pas de problème, vous visitez les expositions avec un “carnet d'exploration” !

Pour vous, enseignants !

Découvrez le journal des enseignants : **"l'infosPass"** en vous abonnant à notre newsletter sur www.pass.be



Après-midi "Détente et découverte"

Vous souhaitez découvrir l'offre du Pass en tant que professionnel de l'éducation et recevoir une explication sur les programmes d'activités destinés à vos élèves ?

RDV à 14h00 pour une présentation spécifique de l'offre scolaire et une découverte en famille des expositions et ateliers d'animation.

Dimanche 27/10/13

Dimanche 24 /11/13

Dimanche 26 /01/14

→ Réservation indispensable.

Journées de formation

Des formations sont proposées par le Pass en collaboration avec de nombreux partenaires.

Cette année seront abordés :

Pour le fondamental :

- en éveil scientifique, le thème "art et sciences" (avec l'asbl "Hypothèse" dans le cadre du programme ESERO).
- en éveil, "Comment intégrer une visite au musée dans sa séquence d'apprentissage ?" dans le cadre du programme ESERO via l'IFC.
- "Le développement durable dans la vie scolaire" (avec un conseiller pédagogique énergie), dans le cadre de l'IFC.

Pour le secondaire :

- "Le développement durable à l'école, un thème motivant pour travailler de nombreux apprentissages scolaires". Dans le cadre de l'IFC et du CPEONS.
- "Une sortie de classe, comment aborder le Pass avec vos élèves ?" Dans le cadre du CEPEONS.

Voir détails et dates sur :

www.pass.be, www.cpeons.be, www.ifc.cfwb.be

Vous êtes nos invités!

Le Pass est gratuit pour les enseignants toute l'année, sur simple présentation d'une attestation de votre direction ou de la "carte prof".

Infos pratiques



Adresse

Pass - Parc d'aventures scientifiques
3 rue de Mons – B-7080 Frameries

Horaires

Période scolaire belge : ouvert de 9h à 16h en semaine (fermé le mercredi) et de 13h à 18h le dernier WE de chaque mois.

Vacances scolaires belges : ouvert 7 jours sur 7 de 10h à 18h.

Fermé : du 01/09 au 30/09/13 inclus; du 30/11/13 au 12/01/14 inclus.

Accès

Par la route :

autoroute E19 Bruxelles-Paris, sortie R5 Frameries, fléché le Pass.

En train :

arrêt à Mons, puis TEC ligne 1 ou 2 (arrêt en face du Pass).
Pensez au forfait B-excursions.

Informations et réservations

T + 32 (0)70 22 22 52 - F + 32 (0)65 61 21 99
www.pass.be – pass@pass.be

Pour la bonne organisation de votre journée, la réservation est indispensable.

Tarifs écoles

Journée au Pass et journées exceptionnelles

- Gratuit pour les accompagnants.
- 7,5€ / élève (encadrement et outils d'aide à la visite compris).
- **Les écoles implantées dans la zone Mons-Borinage bénéficient d'un tarif préférentiel.**

Class'Pass

Classes de sciences en résidentiel pour les P3 → P6

Logement à l'Auberge de Jeunesse de Mons:

Formule 3 jours/2 nuits : 105€ / pers.*

Formule 4 jours/3 nuits : 145€ / pers.*

Formule 5 jours/4 nuits : 189€ / pers.*

*Prix de base sous réserve, 1 accompagnant gratuit pour 10 élèves payants.

Projet d'un jour

"Télépass" pour les S1 → S6 : 25 € / élève
(minimum 12 élèves, maximum 20 élèves).

Services

- **Local pique-nique accessible gratuitement** (distributeurs de boissons).
- **Cafétéria** (potages, boissons, petite restauration, sandwiches et repas chauds sur commande).
- **Plaines de jeux.**



Éditeur responsable André Crémer - 3, rue de Mons, B-7080 Frameries
Photos www.sergebrison.com, C. Monnoye, S. Rovenne, R. Noviello, J.L. Wertz



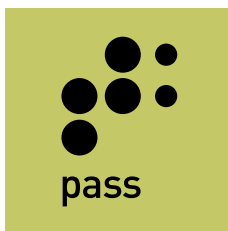


Les plus du Pass

- Des animations et des parcours d'activités ludiques
→ encadrés, adaptés au niveau des élèves, à l'intérieur et en plein air
- Une visite en phase avec les référentiels de la Fédération Wallonie-Bruxelles
→ éveil et sciences
→ mais aussi histoire, géographie, sciences sociales, éducation par la technologie, éducation à la citoyenneté, langues
- Pour préparer et choisir votre visite
→ des fiches descriptives détaillées pour chaque activité sur notre site internet
→ des carnets d'exploration à télécharger
→ des après-midi "Détente et découverte" en famille
→ des RDV personnalisés avec l'équipe d'animation
- Pour poursuivre en classe
→ des cahiers d'exploration d'exposition
→ des "traces d'animation"
- Une visite d'une journée complète, un séjour de 3 à 5 jours, un projet de classe, des rendez-vous saisonniers.
- Cafétéria, aires de pique-nique et plaines de jeux.

**Cadeau !
1 passeport famille*
par enseignant!**

* 2 entrées adultes, 2 entrées enfants (6 à 14 ans)
pour toute réservation d'une visite de classe.
Non valable en groupe. Valable jusqu'au
30/06/14.



www.pass.be

T + 32 (0)70 22 22 52 - F + 32 (0)65 61 21 99
www.pass.be - pass@pass.be

