

# Éducation relative à l'Environnement et au Développement durable

## Sur les traces de la culture industrielle...

Fiche N° 61

Compétences terminales et savoirs requis - Secteur 6: Arts appliqués  
Enseignement secondaire: 3<sup>e</sup> degré humanités générales et technologiques  
TTR Audiovisuel

**Porte d'entrée:** Audiovisuel

### Compétences disciplinaires.

**FAIRE:** mettre en corrélation observer, écouter, penser et produire dans le sens de produire dans un champ d'application audiovisuel, articuler ainsi la forme et le contenu, le geste et le sens, l'outil et la pensée, l'œuvre et le soi. Pouvoir utiliser les fonctions de base des logiciels les plus courants dans les domaines de la photographie et de l'audiovisuel. Pouvoir justifier le choix d'un cadrage ou d'une composition relativement à la scène, au document, au thème ou à l'objet observé. Interpréter l'œuvre audiovisuelle comme système de signes dont il convient d'objectiver les relations (forme et expression). Distinguer ce qui relève de la dénotation et de la connotation dans l'approche d'une image ou d'un document pour pouvoir établir une analyse aussi objective que possible. **REGARDER/ÉCOUTER:** pouvoir justifier le choix d'un cadrage ou d'une composition relativement à la scène, au document, au thème ou à l'objet observé. Interpréter l'œuvre audiovisuelle comme système de signes dont il convient d'objectiver les relations (forme et expression). **S'EXPRIMER :** regarder activement le monde extérieur pour donner à voir et/ou à entendre ce qui échappe à la perception commune. Être capable de détourner un objet ou une image du sens convenu pour lequel il a été fait et se l'approprier en lui donnant un sens nouveau, inattendu et signifiant. **CONNAITRE:** connaître les techniques de base des systèmes audiovisuels afin de pouvoir effectuer des choix pratiques judicieux. **APPRECIER:** enrichir son jugement esthétique par l'éclairage de connaissances pertinentes du contexte d'émergence de l'œuvre. (Décret 18/08/2005 *annexe 1 du Moniteur belge Ed. 2*, pp. 36534-36538).

### Situation d'apprentissage

**Découverte du patrimoine industriel wallon suite aux mutations technologiques en vue d'amorcer une démarche de mise en valeur via un montage d'images fixes et d'images animées.**

Rechercher des informations pour choisir un champ patrimonial industriel qui sera exploité (arts décoratifs, charbon, industrie, eau, métallurgie, pierre, papier, textile, transport...).

Associer aux différents domaines plusieurs sites (bois du Cazier, poterie Dubois, chemin de fer des 3 vallées, ascenseur funiculaire, Blegny-mine, le Grand Hornu, les maîtres du feu, éclat de pierres et de marbre, fourneau Saint-Michel...)

Faire émerger les émotions, les représentations et les questionnements relatifs à la notion de patrimoine industriel. Séparer l'objectif du subjectif dans la perception.

S'accorder sur une définition collective de la notion de patrimoine.

Arrêter son choix sur un lieu. Réaliser des prises de vue (images fixes analogiques ou numériques) en le mettant en évidence.

Effectuer des recherches afin de replacer le site dans son contexte (culturel, historique, environnemental, sociologique...), et ce, en vue de pouvoir associer des commentaires et des éléments sonores aux images.

### Compétences Ere privilégiées

Percevoir l'environnement de façon sensorielle et émotionnelle (9)

Construire une relation avec son environnement naturel et se percevoir comme élément de celui-ci (10)

Développer des projets environnementaux en faisant appel à sa créativité (16)

Accepter les points de vue des autres et apprendre à gérer les

### Composantes Ere visées

**Culturelle**

Écologique

Économique

Éthique

Politique

**Sociale**

### Thématiques

Arts et environnement

#### Processus

Sensibilisation  
Préservation

#### Territoire

École  
Quartier  
Région

# Éducation relative à l'Environnement et au Développement durable

Sélectionner les images les plus pertinentes en justifiant son choix (esthétique, social, historique, technologique, mémoire collective et environnemental) Concevoir collectivement un montage d'images fixes associées au support sonore (voix off, chansons à parole, musique...) en utilisant les logiciels ad hoc.	conflits d'intérêt collectivement, de manière ouverte et constructive (17)		
--	--	--	--

## Liens avec d'autres disciplines

**Géographie** : compétences disciplinaire : -localiser et situer à différentes échelles le territoire ou le problème, c.-à-d. : le positionner sur une carte, le situer par rapport à son contexte ; -identifier les composantes du territoire ou du problème et les analyser en pratiquant notamment le changement d'échelle ; -rechercher les causes et les conséquences des phénomènes étudiés ainsi que les acteurs concernés. (p. 7), savoir : 2.1.1. L'affectation du sol ; les dynamiques territoriales ( croissances, déclin, flux) (p.8) ; 2.3.1. Développement et aménagement du territoire : facteurs explicatifs du développement ; politique de développement et d'aménagement ; acteurs spatiaux ; (p.10) ; 2.3.5. Structures économiques : facteurs de localisation des activités industrielles ; mondialisation (p.11)

**Histoire** : Le temps des révolutions. Révolutions démographique, agricole, industrielles (p. 10) Voir Fiche 55 Révolutions industrielles : quel impact sur l'environnement ?

**Sciences sociales** : compétences terminales et savoirs requis en sciences sociales, technique de transition, l'homme et son environnement (p.14)

**Formation scientifique** : compétences terminales et savoirs communs - Humanités professionnelles et techniques - étude de l'environnement, des technologies et des sciences : environnement et technologies (p.14)

- influence sur les écosystèmes des choix politiques, économiques, industriels et technologiques

- interroger les technologies dans leurs effets en vue de faire des choix et de les utiliser à bon escient ;

- éléments de formation scientifique de base permettant de participer aux débats de société sur la construction et les impacts des systèmes technologiques

Morale : Identité personnelle et rapports au monde : Comment puis-je me rapporter au monde : sur le mode de l'instrumentation ou sur le mode de la communication ? (5eA, Module 5.1.5 )

## Ressources

- en lien direct avec la situation d'apprentissage

<http://patrimoineindustriel.be>

<http://www.erudit.org/culture/continuite1050475/continuite1050661/18904ac.pdf>

B. VAN DER HERTEN, M. ORIS, J. ROEGIERS, *La Belgique industrielle en 1830 - Deux cents images d'un monde nouveau*, Bruxelles, 1995.

- **Générales**

- [Passeurs de Patrimoine](#) Document pédagogique rassemblant une vingtaine de pistes concrètes qui appellent toutes les dimensions du patrimoine (matériel, immatériel, culturel, familial) et de la personne.

- [La Fonderie](#) Musée bruxellois de l'industrie et du travail, activités pédagogiques, publications ,...

- [Institut du Patrimoine Wallon](#) Organisme régional public qui a notamment pour mission la sensibilisation et la promotion du Patrimoine wallon.

- [Symbioses TIC](#) (technologies de l'information et communication) : différentes d'expériences et idées d'approches par les TIC.