

Carte mentale : utiliser le patrimoine comme source de savoirs



Le patrimoine comme trait d'Union

- Une approche des métiers d'hier et d'aujourd'hui : tailleur de pierre, couvreur et forgeron
- La valorisation et l'utilisation du patrimoine (usage actuel du site)
- Le développement durable : conservation du site et impact du climat
- L'histoire des arts : vulnérabilité du patrimoine, arts et société, changements dans l'habitat, le décor et le mobilier
- Relier les savoirs entre eux
- L'architecture : castellologie
- La Lecture de façade
- Le relevé de bâti

Technologie/ Informatique

- Les techniques de fabrication
- Les maquettes
- La réalisation d'une épure
- Le plan (modélisation 3D)
- Le dessin technique
- Les systèmes techniques
- Les fonctions et usages
- Les machines de défense (poulie, engrenage)

Langues vivantes

- Les termes techniques
- Comparaison des styles architecturaux, des bâtiments, des techniques et savoir-faire....
- Préparer la restitution dans la langue travaillée orale et écrite (accessibilité)

Musique

- Les instruments du Moyen-Age
- La musique religieuse : le chant grégorien
- La musique profane : les troubadours et les trouvères

Géographie

- La position du château : choix de l'emplacement (relief)
- L'étude de paysage (le relief des alentours)

EPS

- La course d'orientation
- La randonnée
- Le sport à l'époque
- Les jeux à l'époque

Français

- La littérature jeunesse
- L'étymologie : le vieux français
- La paléographie
- Le Moyen-Age flamboyant
- Les langues régionales
- Les œuvres de l'époque médiévale, chansons de geste ou romans de chevalerie, poésie courtoise, farces et fabliaux
- Les contes et légendes (les superstitions)

Mathématiques

- Les unités de mesure (pieds, empan, paume) et utilisation de la corde à 13 nœuds
- Les unités de mesure du temps
- La géométrie (symétrie : lecture de façade)
- Les volumes / 3D
- Lecture de plan de construction (les échelles)
- Les machines à calculer (le boulier, les cailloux, l'abaque...)

Sciences

- SVT : Les jardins médiévaux
Les plantes et usages
La faune et la flore
Le bestiaire au M-A : représentation des animaux
Le relevé des espèces, biodiversité du site
L'agriculture
- Physique chimie : les matériaux (eau, pierre, sable, bois, torchis, toit de chaume...)
- L'astronomie : les étoiles, cadran solaire, boussole, astrolabe, lunettes...

Histoire

- La société de l'époque (Moyen-Age / Renaissance)
- Les fonctions du château
- La vie à l'époque : les vêtements, les jouets, la nourriture, la cuisine, commerce....
- Le rôle du château et son évolution
- L'histoire locale du site au sein de la période historique étudiée

EMC/EMI

- Le parcours citoyen/vivre ensemble
- La recherche documentaire
- Le travail sur l'image
- L'apport des autres civilisations
- Les moyens de communication de l'époque

Arts plastiques

- L'histoire de l'art : la peinture (croquis, perspective, couleurs...), le manuscrit médiéval (enluminure, calligraphie...), la tapisserie au Moyen-Age
- Les symboles de pouvoir (animaux, fleurs...)
- Les animaux légendaires
- Les blasons
- Le land art
- Les textiles / Les costumes
- La monnaie

Château



REMPART