

# Projet pédagogique 2000/2001

Collèges

# MA VILLE, UN RESEAU

La Caserne  
Quartier Bossut, 1, rue du 1<sup>er</sup> Dragon, 95300 Pontoise  
tél. : 01 34 25 82 35 fax : 01 34 25 82 36

### 3. Dates proposées

Dates: **janvier 2001 à juin 2001**

Le projet s'organise en **trois étapes de cinq semaines** chacune :

- **Première étape** *Du 4 janvier au 9 février 2001* (vacances d'hiver)  
Observation et analyse des chemins que les jeunes empruntent dans leur quartier.

- **Deuxième étape** *Du 26 février au 6 avril 2001* (vacances de Pâques)  
Découverte du langage internet et mise en parallèle avec les circulations dans la ville. Création d'un site par collègue.

- **Troisième étape** *Du 24 avril au 1 juin 2001*  
Intervention des jeunes avec l'aide d'un artiste, dans leur quartier. Utilisation du site pour communiquer leur projet, leurs réflexions, aux autres collègues.

« **Exposition –Rencontre** » *entre le 5 et le 26 juin 2001*

Projet Pédagogique  
2000/2001

# MA VILLE, UN RESEAU

## Sommaire :

### 1 Objectif pédagogique

- 1.1 Les chemins que j'emprunte, mon histoire que j'écris.
- 1.2 Découverte du réseau internet.
- 1.3 Poser un acte créatif et dynamique dans son lieu de vie.

### 2 Projet : Ma ville, un réseau

- 2.1 Première étape : Les chemins que j'emprunte.
- 2.2 Deuxième étape : Internet, comme métaphore de la ville
- 2.3 Troisième étape : Réalisation d'un projet *in situ*
- 2.4 Exposition- Rencontre

### 3 Dates proposées

### 4 Budget prévisionnel

#### Contacts :

Catherine Van den Steen (artiste peintre) Tél. : 06 60 28 48 21 - 01 30 31 26 12

Dominique Sciamma (créateur de site internet) Tél. : 06 60 23 35 56

Edith Normandeau (association La Caserne) Tél. : 01 34 25 82 35

# 1.Objectifs pédagogiques

## 1.1 Les chemins que j'emprunte, mon histoire que j'écris.

Permettre aux jeunes de *mieux se situer dans un environnement urbain familier* par une réflexion approfondie sur tout ce qui constitue leurs déplacements et leurs chemins.

Découvrir avec eux comment cet *environnement urbain est marqué par la vie*, la leur, celle des habitants de leur quartier, la nature, etc. Mais aussi comment *cet environnement marque leur vie*, laisse des traces dans leur histoire.

## 1.2 Découverte du réseau Internet.

*Permettre une approche concrète d'internet par la mise en parallèle de ces chemins réels, quotidiens, avec les «chemins virtuels» du réseau internet.*

La création d'un site pour présenter leur réflexion et l'ensemble de leur travail sera pour eux *un lieu d'échange et de discussion*, une *ouverture vers l'extérieur* et en particulier vers les autres collègues participants. Ils pourront expérimenter immédiatement les avantages mais aussi les limites de ce nouveau moyen de communication.

## 1.3 Poser un acte créatif et dynamique dans son lieu de vie.

Une *création in situ réalisée avec le soutien d'artistes* dans leur lieu de vie, leur quartier, permettra de réinvestir ces lieux avec un autre regard dans une dynamique d'ouverture et d'échange.

## 2. Projet : Ma ville, un réseau

### 2.1 Première étape : Les chemins que j'emprunte

Dans cette première étape, on aura le souci de permettre aux jeunes de prendre conscience des chemins qui marquent et rythment leur quotidien : sur ces chemins s'inscrit la vie, ces chemins s'inscrivent dans leur vie.

Les moyens proposés :

a) *Une grande carte de l'ensemble de la ville nouvelle.*

Ils pourront y repérer leur collège, leurs rues, les quartiers qu'ils connaissent, les endroits où ils ne sont jamais allés.

Ils pourront également repérer les autres collèges qui participent au projet.

Ils observeront comment se fait la circulation, à pied, en vélo, en bus, en train... entre les différents quartiers et quels sont les axes qui permettent de sortir de la ville (axes routiers, RER, bateau, chemins...).

b) *Un cahier de l'élève proposé par l'association «la Caserne».*

Ce cahier sera distribué à chaque élève. Y seront proposées différentes pistes de travail pour aider les jeunes à regarder, analyser, redécouvrir les chemins qu'ils empruntent tous les jours.

Ils seront amenés à photographier, dessiner, écrire, mener des enquêtes... Ils auront leur approche individuelle mais aussi en groupe au sein d'une classe.

c) *Un intervenant pourra être invité.*

En fonction de l'orientation désirée par le professeur ou par les élèves, on pourra inviter :

- Un urbaniste : Comment se conçoit une ville ?

- Un habitant arrivé dans les débuts de la ville et qui a vu son évolution et ses transformations au fur et à mesure des années.

- Un écrivain qui pourra dire comment les lieux où il a vécu sa jeunesse ont marqué sa vie et son œuvre.

- Un artiste pouvant aider à porter un regard nouveau sur des lieux déjà tellement connus.

- ...

## 2.2 Deuxième étape : internet comme métaphore de la ville

A partir du travail réalisé dans l'étape précédente, un intervenant permettra aux jeunes de découvrir ce nouvel espace virtuel qui se présente à eux d'une manière très concrète. Il mettra en parallèle le vocabulaire utilisé, les flux organisés, les signalétiques mises en œuvre... et la manière dont ceux qui les utilisent se les approprient. Internet deviendra pour les jeunes un outil de travail de communication et de présentation de leur projet.

*Travail avec l'intervenant* (Dominique Sciamma, ...)

a) Les jeunes présenteront à l'intervenant le travail qu'ils auront réalisé dans l'étape précédente. Celui-ci partant de leur histoire et de leur propre analyse de leur environnement urbain, leur permettra de mettre en parallèle le vocabulaire et la structure d'internet.

b) Les jeunes réfléchiront à la manière dont ils souhaitent présenter leur quartier et leur histoire sur un site web qui sera spécialement créé pour ce projet. L'intervenant créera le site à partir des souhaits des jeunes.

c) Les jeunes pourront utiliser le site web :

- Comme *outil de communication* (web cam, mail, «chat», forum) entre les groupes (différents collèges participant) et les individus (parents, intervenants, internautes mêmes) prenant part au projet. Cette communication pourra être synchrone (web cam, «chat») ou asynchrone (mail).
- Comme *lieu d'exposition* : pendant toute la durée du projet, l'espace public du site web dédié permettra de suivre la progression du projet et de consulter la production des divers groupes. A la fin du projet, il sera le lieu idéal d'exposition.

## 2.3 Troisième étape : réalisation d'un projet *in situ*

Cette troisième étape a pour but de permettre aux jeunes d'être acteur dans leur environnement en étant conscient de l'engagement humain réel qui s'y inscrit et en intégrant la notion de lien social qui constitue toute société et imprègne nos lieux de vie.

Les étapes proposées :

### a) Un travail de recherche et de documentation

- Comment l'homme, dans toutes les civilisations, a marqué ces lieux de vie par des œuvres de création : peintures murales, bas-reliefs, sculptures, aménagement des espaces...  
Ces œuvres pouvant être parfois purement décoratives, sont souvent porteuses d'un sens fort et communautaire.
- Comment dans la littérature, les lieux, l'environnement humain... qui ont marqué l'enfance de l'auteur restent présent dans toute sa création.
- ...

### b) A partir du travail des jeunes, de leur désir ou de l'orientation que souhaite donner le professeur responsable de la classe on fera :

- Un choix de réalisation : - Art Plastique :
  - Photo, vidéo
  - Peinture murale
  - Installations
  - ...
- Danse, chorégraphie
- Ecriture, théâtre
- Un choix de lieu dans le parcours des jeunes
- On sollicitera un intervenant par l'intermédiaire de «la Caserne».

### c) Mise en forme du projet et réalisation

Tout au long de cette étape, internet sera un lieu d'échange, de discussion et de présentation du projet.

## 2.4 Exposition – Rencontre

On clôturera l'ensemble du projet par une *Exposition- Rencontre*

Les jeunes des différents collèges qui auront participé au projet pourront finalement se rencontrer et échanger de vive voix.

Ils pourront faire découvrir leurs créations *in situ* lors d'une visite organisée sous forme festive.

Une exposition, dans un lieu central, permettra au public de découvrir l'ensemble du travail réalisé et de consulter les différents sites web créés.

### Exposition- rencontre

Seront présentés dans un lieu d'exposition (à définir) :

- Les travaux réalisés par les jeunes durant la première étape : cartes, dessins, photos, écrits, enquêtes...
- Les différentes étapes de la réalisation *in situ*.

Une promenade festive dans les quartiers permettra d'inaugurer les œuvres réalisées et d'assister aux représentations conçues par les jeunes.

## 4. Budget prévisionnel

C'est un budget prévisionnel réalisé en considérant la participation de trois Collèges de la Ville Nouvelle de Cergy-Pontoise

### Budget prévisionnel par collège

a) Matériel (En fonction du projet et du matériel disponible au collège) - photos - peintures - papiers - vidéo – etc.	4 000 F
b) Intervenants	
-Première étape Une personne (urbaniste, habitant du quartier, écrivain, artiste) Une heure	500 F
-Deuxième étape Création du site internet (temps de montage du site) 4 x 2 heures	3 000 F
-Troisième étape Un artiste (art- plastique, théâtre, cirque, danse, ...) 5 x 2 heures	4 000 F
c) Frais d'exposition et de communication	
Installation, invitations, envois, etc...	3 000 F
d) Frais d'organisation	
- Dossier pour les enseignants et pour les jeunes	3 000 F
- Montage du projet	2 000 F
<b>TOTAL *</b>	<b>19 500 F</b>

\*Plusieurs postes peuvent être révisés à la baisse en fonction des projets et des réalisations souhaités, ce budget reste à titre indicatif.