

Lettre d'info



Sommaire

Editorial

Le dossier du moment :
Jouer à connaître et à aménager
son territoire

Focus sur les visites guidées des
grands chantiers carolos

Agenda

EDITORIAL

A travers leurs cours d'éveil, d'étude du milieu ou de géographie, les enseignants doivent aborder des notions territoriales, à des échelles différentes et à des niveaux de complexité croissants en fonction de l'âge de leurs élèves.

Dans le cycle primaire, l'approche est celle de la connaissance du quartier. Au cycle inférieur du secondaire, sont envisagées la répartition de l'habitat et des fonctions (de production, de commerce, de loisir) sur le territoire ainsi que la mobilité engendrée. Enfin, au cycle secondaire supérieur, les élèves doivent être capables d'appréhender des notions plus théoriques et de « dissenter » sur des choix personnels.

Pour un enseignant, disposer d'outils fiables sur la matière à enseigner, pédagogiques mais aussi ludiques est un plus à l'apprentissage théorique des notions de base.

Dans ce numéro de notre lettre d'info, nous allons vous présenter 3 outils auxquels nous sommes associés, que ce soit dans leur élaboration, leur mise en œuvre ou leur distribution.

Pour les avoir expérimentés, ils peuvent aussi être un appui pour étayer la réflexion et engager le débat dans des groupes d'adultes, tels que les commissions d'aménagement du territoire. Ils sont alors un support à la discussion ; cela permet le recul hors de tout cas réel risquant d'engendrer la polémique.

Cette lettre vous est aussi ouverte. N'hésitez donc pas à nous faire part de vos informations à diffuser ou de vos suggestions de sujets à développer, via notre mail :

mu@espace-environnement.be.

LE DOSSIER DU MOMENT

JOUER À CONNAÎTRE ET À AMÉNAGER SON TERRITOIRE

Le dossier de ce numéro est consacré à la présentation d'outils pédagogiques créés pour partager de manière ludique la connaissance du territoire et des enjeux liés à son utilisation par l'homme. La Maison de l'urbanisme du Hainaut est

associée, à des titres divers, à la création et l'apprentissage de ces outils.

Animation de l'exposition « Arrêts sur paysage » à l'Espace Wallonie de Charleroi.

Cette animation de 2 heures, basée sur l'exposition de photographies issues de l'observatoire du paysage d'Inter-Environnement Wallonie, a été réalisée, à la demande de l'Espace Wallonie, dans le cadre de nos activités Maison de l'urbanisme en début 2013.

La demande était d'apporter des notions d'observation et de lecture de paysages, à partir de photographies, pour des élèves du degré supérieur de l'enseignement primaire.

Si le paysage qui nous entoure est une notion concrète, il n'est pas forcément aisé d'en parler, de comprendre et d'apprécier ses évolutions.



Nous avons construit l'animation en deux temps. D'abord aider les élèves à lire un paysage, à y trouver les éléments forts qui le composent et enseigner quelques notions propres à la lecture d'un paysage. Ensuite, grâce au panel des photos de l'exposition, leur permettre d'exercer leur capacité d'observation et leur regard critique sur les évolutions dans le temps, à court ou à long terme.

Et en pratique...

Etape 1

Sur base d'une collection de photos variée : paysages ruraux, urbains et industriels, réalisation d'une animation dite photolangage. Les élèves choisissent une photo par groupe de 3 ou 4 avec comme consigne que cette photo doit leur parler, les interpeller pour une raison ou une autre.

Les élèves décrivent ensuite ce qu'ils observent mais aussi ce qu'ils ressentent en regardant la photo. Très vite, il apparaît que la perception sous-tend le discours plus que l'observation.

Il s'agit ensuite avec eux de rassembler les observations et commentaires, de les trier par thématiques et d'apprécier ensemble la diversité des paysages et des sentiments qu'ils engendrent.

L'animateur prend alors une casquette de formateur pour asseoir les connaissances et le vocabulaire spécifiques mais accessibles aux élèves de cet âge : perception du relief, de la distance, de la taille des éléments, de l'importance et du rôle qu'ils jouent dans la lecture d'un paysage.

Etape 2

L'exposition de photos « Arrêts sur paysages » qui montrent des lieux photographiés à différentes périodes dans l'année, combinée à des photos de lieux prises à 100 ans d'écart permet d'exercer l'œil des élèves à l'observation attentive, sur base d'un questionnaire. Paysage ouvert ? Paysage fermé ? Paysage rural, urbain, industriel ou subtil mélange de ces éléments ?

Paysage d'aujourd'hui, semblable presque dans le détail à celui d'hier ou bouleversements importants dus aux aménagements de l'homme ?

La curiosité des enfants est en éveil, leur intérêt est grand.



Et pour conclure l'animation...

A deux pas de notre lieu de formation, la place Charles II, centre historique de Charleroi, a permis de montrer aux élèves les perspectives et donc les aspects paysagers et fonctionnels très variées sur la Ville, plaçant dans un contexte réel l'animation réalisée sur base de photographies.

Cette découverte paysagère est un mode d'approche du territoire très concret, idéal pour un public jeune. Elle leur permet de s'interroger davantage sur « leur » perception du paysage.

« Urbanistes en herbe »

Urbanistes en herbe est un jeu conçu par deux étudiants de l'École normale catholique du Brabant Wallon (Haute Ecole Léonard de Vinci) : Mathieu Colle et Anne-Claire Hoebeke. Soutenu par leurs professeurs Dimitri Belayew et Philippe Soutemans ainsi que par la Fondation Wallonne, ce jeu a attiré l'attention des Editions Erasme et du Cabinet du Ministre Henry. Il a ainsi été produit à 1000 exemplaires offerts aux enseignants de géographie et d'étude du milieu du cycle secondaire inférieur.

Il s'adresse en effet essentiellement aux élèves de ce cycle, dans leur apprentissage du territoire et des fonctions qu'il abrite : habiter, produire, se cultiver, se déplacer, travailler et consommer.

Les six Maisons de l'urbanisme de Wallonie ont reçu comme mission en 2012 et 2013 de former les enseignants intéressés à son utilisation pédagogique en classe et à mener avec eux une réflexion sur les notions d'aménagement durable du territoire.

Plusieurs formations ont été données par les Maisons de l'urbanisme dans leur territoire d'actions.

En Hainaut, nous en avons organisé 4 : 2 à Charleroi, 1 à Mons, en collaboration avec l'UMons et 1 à Bon Secours, en collaboration avec le Parc naturel des Plaines de l'Escaut. Et deux formations sur demandes spécifiques : pour les étudiants de l'école Normale de Mons (Haute Ecole Condorcet) et pour des enseignants lors d'une formation aux outils publiés par les Editions Erasme.

Et en pratique...

La boîte de jeu se compose de 5 plans de jeu pour 5 groupes de 4 à 5 élèves. Chaque groupe est composé de personnages-clés des décisions communales : bourgmestre, échevins... et a pour mission de construire des logements et des bâtiments abritant des fonctions d'emplois, de services, de loisirs et aussi les infrastructures de mobilité nécessaires à l'organisation des déplacements sur le territoire.

Et, comme dans la réalité, des contraintes existent : budgétaires mais aussi liées à l'aménagement durable du territoire, matérialisées dans le jeu par des jetons d'empreinte écologique.

Le but est bien sûr de réaliser les aménagements nécessaires sans dépasser son budget et en préservant au maximum le territoire, c'est-à-dire ses jetons d'empreinte écologique.





Mais quels sont les enseignements à exploiter ?

Ils sont nombreux et variés et dépendent de ce que le professeur souhaite apprendre ou débattre avec ses élèves.

Tout d'abord, la compréhension de la manière dont un territoire vit et évolue du fait de l'homme et de ses besoins : habitat, travail, envies plus personnelles de développement culturel ou sportif...

Mais aussi la gestion de ces besoins et envies. Tout ne peut pas se réaliser n'importe où et ces réalisations ont un coût économique et territorial.

Ce jeu peut également servir d'apprentissage au rôle des élus communaux.

Chaque enseignant est susceptible d'amener des variantes ou des compléments. Ainsi, pour des élèves des degrés supérieurs, il peut devenir un support à un jeu de rôle plus poussé, y compris en intégrant d'autres personnages : le promoteur immobilier ou les habitants qui ne souhaitent pas l'implantation de telle ou telle fonction.

Nos différentes formations nous ont montré diverses facettes d'utilisation du jeu ; la créativité des enseignants peut s'exercer à loisir.

Quelques recommandations

Notre expérience de l'exploitation du jeu nous amène à formuler quelques recommandations aux futurs utilisateurs.

Sans présenter de difficultés majeures, le jeu doit avoir été testé au préalable avant de l'utiliser avec le groupe (élèves ou adultes). Un livret d'explications sur des notions d'aménagement du territoire figure dans la boîte du jeu, il est intéressant de le lire pour parfaire ses propres connaissances.

Le jeu n'est pas exempt de défauts, vous allez sans doute les relever. Selon notre expérience, il est possible d'en faire des thématiques de réflexion avec votre groupe. Il s'agit par exemple de la représentation trop caricaturale de certains types de logements comme les immeubles d'habitations sociales ; il est possible d'aborder ce sujet surtout avec des groupes d'élèves plus âgés ou des adultes.

Et enfin, il ne faut pas hésiter à sortir du cadre fixé par les règles et à imaginer des situations inédites pour utiliser le jeu dans des circonstances variées.

Les jeux sont toujours disponibles gratuitement dans les Espaces Wallonie

pour les enseignants du cycle secondaire inférieur :

<http://www.wallonie.be/node/71#Espaces>

Des formations peuvent encore être données par groupe d'une dizaine d'enseignants ou animateurs à l'aménagement du territoire. Contactez-nous si vous êtes intéressés : lfrancois@espace-environnement.be

Pour les groupes d'adultes (exemple CCATM), il est également possible d'emprunter le jeu dans nos locaux, rue de Montigny 29 à Charleroi. Pour les modalités d'emprunt, tél : 071/300.300.

Vivre à la Ville. Vivre à la Campagne. Qui aura le plus d'impact sur son territoire ?

En 2012 et 2013, nous avons également développé un module pédagogique adapté à un public d'étudiants plus âgés, celui de la fin du cycle secondaire. Quel que soit le réseau d'enseignement, l'aménagement du territoire est au programme des élèves de dernière année, avec comme objectif « d'inviter le jeune à se situer par rapport à des choix de lieux de vie ». En fin de secondaire, la question se pose en effet sur le choix de ses études supérieures et du lieu de celles-ci. Pour d'autres, le choix du lieu de vie sera même déjà envisagé. Le moment est donc bien choisi pour entamer une réflexion sur son mode de vie actuel, dépendant souvent des parents et sur celui que l'on souhaite avoir plus tard. Celle-ci peut être étendue aux répercussions collectives que pourront avoir les choix individuels réalisés.



Le module créé ouvre donc cette réflexion et le débat entre enseignants et étudiants. Afin d'être proches des attentes des jeunes d'une part et des enseignants d'autre part, nous avons associé des professeurs du secondaire et des élèves et enseignants de la Haute école Charlemagne, étudiants en 2^e Master Architecture du paysage.*

Nous avons accompagné ces derniers durant les 3 mois de leur atelier « Paysage et Société » au cours duquel ils ont conçu un jeu intitulé « Vivre à la Ville. Vivre à la Campagne. Qui aura le plus d'impact sur son territoire ? »

Ce module, nous l'avons alors soumis à l'œil expert de nos trois professeurs et amélioré en fonction de leurs connaissances pédagogiques de terrain. Ce travail a été long mais il a permis d'élaborer un outil très interactif et surtout modulable, en fonction du temps que souhaite y consacrer l'enseignant ainsi que des notions de base déjà enseignées par ailleurs.

En avril et mai 2013, nous l'avons testé à l'école Notre-Dame de Loverval où M. Himmer l'a utilisé comme fil rouge pour l'enseignement de l'ensemble de la matière durant plusieurs heures de cours. Et, en fin mai, il a servi de conclusion à la matière enseignée par Mme Delbart, professeur au collège Saint-Vincent de Soignies. Deux expériences différentes qui nous ont permis d'améliorer encore certains aspects du module.

Et en pratique...

Plusieurs temps forts émaillent le jeu. Chacun fait référence à la situation actuelle de l'élève : la situation de son lieu d'habitat, son approche de la notion territoriale, ses comportements habituels, de déplacement par exemple. Ce qui permet les débats lors de chaque temps d'apprentissage, ceux souhaités

par l'enseignant, ceux amenés spontanément par les élèves.

Etape 1

Après avoir abordé quelques notions de l'aménagement du territoire avec son professeur, chaque élève situe au tableau son lieu d'habitat sur un axe rural/urbain matérialisé par des photos modèles. A ce moment de l'animation peuvent déjà s'engager des discussions sur les nuances parfois minimes entre le territoire rural et le territoire urbanisé de manière dispersée. L'enseignant peut, s'il le souhaite, définir des notions de périurbanisation ou d'urbanisation des campagnes.

Etape 2

A l'aide de pictos, les élèves travaillent sur carte et positionnent leur lieu d'habitat et les fonctions principales ; la carte étant centrée sur l'établissement scolaire. Un autre sujet de discussion peut s'entamer sur la dispersion bien visible de l'habitat à l'opposé de la concentration des fonctions.

Etape 3

Troisième temps, les élèves répondent à

de petites questions ludiques sur la situation des fonctions proches de leur lieu de vie et le moyen qu'ils utilisent pour s'y rendre. Sur base de deux totaux des points obtenus – l'un concernant le quartier, l'autre le comportement – et de la réalisation de graphiques, l'enseignant peut à la fois ouvrir un débat sur la plus ou moins grande « durabilité » des quartiers mais aussi sur la plus ou moins grande « durabilité » du comportement des élèves.



Les suites

Vu l'intérêt des professeurs qui ont partagé avec nous cette expérience, nous allons poursuivre les tests cette année scolaire et affiner le produit. Notre but est de le mettre à disposition des enseignants intéressés dans les mois à venir.



*Nos remerciements à Martine Derycke, enseignante à l'institut GPH à Gosselies, à Virgine Delbart, enseignante à l'institut St Vincent à Soignies, à Nicolas Himmer, enseignant à l'institut Notre-Dame à Loverval et à Hugues Sirault et Christine Sommeillier de la Haute Ecole Charlemagne à Gembloux qui nous ont permis de créer ce jeu avec leurs étudiants de 2^e Master en Architecture du Paysage.

FOCUS SUR

Visites guidées des grands chantiers carolos proposées par la Maison du Tourisme du Pays de Charleroi

Les projets urbanistiques et architecturaux foisonnent à Charleroi. D'importants chantiers sont déjà en cours... d'autres devraient suivre.

La Maison du Tourisme organise des visites exceptionnelles des chantiers, en compagnie des guides touristiques ayant une formation technique. Ce sont d'anciens ingénieurs et architectes, passionnés par leur ville, qui se proposent de guider des visiteurs à travers cette forêt de grues dressées au centre-ville. Deux parcours sont proposés au choix : Ville Haute et Ville Basse.

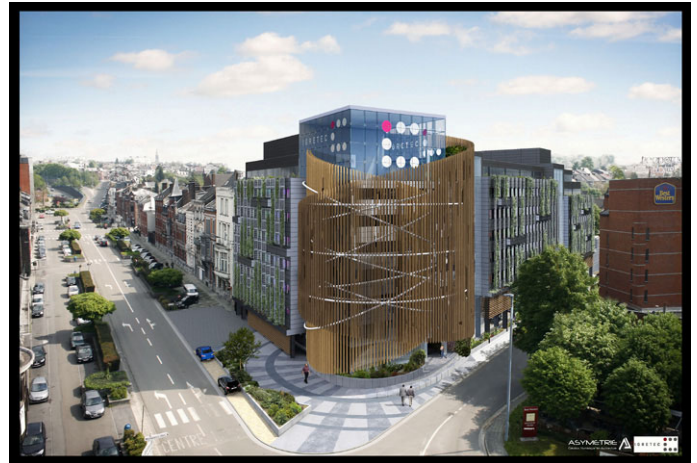
Le parcours Ville Haute comporte la visite des chantiers du nouvel Hôtel de police dont l'architecte n'est autre que Jean Nouvel, le centre Héraclès et le bâtiment Igretec.

Le parcours Ville Basse comprend la visite des chantiers des projets Phénix : Pôle de l'Image, l'abaissement des quais de Sambre, la place de la Digue, ainsi que le chantier de la gare de l'Ouest. La liste des sites à visiter n'est pas exclusive. Compte tenu de l'évolution des projets, d'autres chantiers pourront faire l'objet de propositions.

Les visites démarrent à la Maison du Tourisme, par un exposé d'information sur les projets du parcours choisi et, ensuite, les guides emmènent les visiteurs sur le terrain pour découvrir les chantiers.

Les visites sont organisées pour des groupes ou sur inscription individuelle. Le prix est fixé à 5 euros pour les inscriptions individuelles et à 60 euros pour un groupe de maximum 20 personnes (12 personnes pour le futur Hôtel de police).

Tous les renseignements sont disponibles à la Maison du Tourisme du Pays de Charleroi en formant le 071/86 14 14 ou sur le site de la Maison du Tourisme : www.paysdecharleroi.be.



AGENDA

Colloque CPDT 2013 : DENSIFICATION ET QUALITÉ DE VIE Quel projet pour le territoire wallon ?

Colloque CPDT 2013

Palais des Congrès — Liège

DENSIFICATION & QUALITÉ DE VIE Quel projet pour le territoire wallon ?

26 novembre 2013



Le **26 novembre 2013**, le colloque annuel de la Conférence Permanente du Développement Territorial sera consacré à la densification, qui recouvre une grande diversité de modalités et de dispositifs et est considérée comme l'un des processus majeurs des politiques de développement durable dans la lutte contre l'étalement des espaces bâtis.

Le colloque proposera un aperçu des multiples facettes de la densification en fonction des contextes régionaux et locaux, urbains, périurbains et ruraux et abordera les conditions nécessaires à sa mise en place et à son acceptabilité.

Programme et inscriptions :

<http://dgo4.spw.wallonie.be/dgatp/colloques>

Maison de l'urbanisme du Hainaut

Espace Environnement
rue de Montigny 29
6000 Charleroi
Tél. : 071/300.300

E-mail : mu@espace-environnement.be
www.espace-environnement.be

