

SÉQUENCE D'ENSEIGNEMENT EN PLEIN AIR

SHS 1-4H

LES MÉTIERS



EN PLEIN AIR

**SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES**

1-4H

LES MÉTIERS**SHS 11, L1 13-14**

Apprendre en jouant à faire semblant en explorant le monde des métiers du quartier. Grâce à l'observation des traces du passé, comprendre les métiers d'hier et d'aujourd'hui et s'imaginer des métiers du futur.

PLUS-VALUE DE L'EXTÉRIEUR

L'observation directe des métiers dans le quartier offre un contexte authentique et concret, facilitant l'émergence de questionnements et d'échanges riches. Cela permet aux élèves d'ancrer leurs apprentissages dans le réel, favorisant ainsi une meilleure compréhension et mémorisation.

CHOIX DU LIEU

Alentours de l'école, parc, quartier historique du village ou de la ville.

PRODUCTION ATTENDUE

Exposition des métiers d'autrefois, d'aujourd'hui et les métiers imaginés du futur.

LIEN AUX MOYENS D'ENSEIGNEMENT

-

ACTRICES ET ACTEURS LOCAUX**PROLONGEMENT**

-

DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE

ÉTAPE 1 - (2 PÉRIODES)

Lieu

En extérieur, dans le quartier autour de l'école.

Apprentissage

Découvrir la diversité des métiers et leur rôle dans la vie quotidienne, développer le questionnement et l'observation.

Matériel

De grandes feuilles blanches sur lesquelles la carte du quartier a été grossièrement pré-dessinée en amont, des feuilles, des crayons, un appareil photo ou une tablette.

Description

Organiser une promenade dans le quartier pour repérer et observer les métiers présents. Poser des questions aux élèves : quels métiers sont exercés ici, quels métiers sont nécessaires, quels métiers peut-on imaginer ? Où sont-ils situés ? Noter les métiers identifiés sur la carte. Discuter ensemble des raisons de leur présence : pourquoi ce métier se trouve-t-il ici ?

ÉTAPE 2

Lieu

En classe.

Apprentissage

Mémoriser les métiers du quartier, développer le vocabulaire lié aux métiers.

Matériel

Créer en amont un jeu de cartes des métiers, des images, du papier, des crayons.

Description

Reprendre les métiers observés et les classer par catégories, selon leur type, ou en distinguant ceux que les élèves connaissent et ceux qu'ils découvrent. L'enseignant crée un jeu de cartes illustrées représentant les métiers. Jouer à un jeu d'association entre l'image du métier, le lieu d'exercice et l'outil spécifique utilisé par cette professionnelle ou ce professionnel.



DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE

ÉTAPE 3 - (2 PÉRIODES)

Lieu

En extérieur, dans un parc ou un autre espace naturel.

Apprentissage

Comprendre et reconnaître des gestes liés aux métiers, collaborer et exercer l'expression corporelle.

Matériel

Des cadres, des cartes du jeu des métiers, du matériel pour prendre des photos.

Description

Selectionner quelques cartes du jeu des métiers en lien avec un lieu précis (le parc près de l'école, la place du quartier, le centre du village, etc.). Au centre de ce lieu, d'où on peut voir les endroits où les métiers choisis peuvent être pratiqués, attribuer une carte choisie à chaque binôme. Ceux-ci doivent identifier un lieu proche où ce métier peut être exercé (exemple : un massif fleuri pour une jardinière ou un jardinier). À l'aide d'une longue baguette sur laquelle est fixé un tube en carton de type rouleau de papier ménage, viser le lieu identifié. Poser au sol, face retournée, la carte métier. Les autres élèves passent, observent à travers la longue-vue et doivent deviner le métier correspondant au lieu pointé. Ils peuvent vérifier avec la carte retournée.

ÉTAPE 4

Lieu

En classe.

Apprentissage

Développer l'imaginaire et le jeu symbolique, construire un récit, coopérer, prendre la parole et un rôle.

Matériel

Les accessoires fabriqués dans le parc, des images de métiers.

Description

Ajouter les photos des mimes sur la carte du quartier comme illustration de chaque métier. Aménager un coin jeu avec les accessoires réalisés lors de la sortie. Lancer le jeu symbolique « Aujourd'hui, je suis... » dans lequel chaque élève prend un rôle professionnel. Créer ensemble un village imaginaire où chacun exerce un métier et interagit avec les autres.



DÉROULEMENT DE LA SÉQUENCE**ÉTAPE 5 - (1 PÉRIODE)****Lieu**

En extérieur, dans le centre historique ou l'ancien quartier.

Apprentissage

Comprendre l'évolution des métiers, développer l'observation historique.

Matériel

Du matériel pour prendre des photos.

Description

Se promener dans la partie ancienne du village ou de la ville. Observer les enseignes, les façades, les bâtiments qui évoquent des métiers. Prendre des photos. Se questionner sur la différence entre métiers d'autrefois et métiers d'aujourd'hui. Il est possible de contacter une professionnelle ou un professionnel exerçant encore un métier ancien pour organiser une visite d'atelier ou une présentation en classe.

ÉTAPE 6**Lieu**

En classe.

Apprentissage

Développer la créativité, comparer et se projeter dans le temps.

Matériel

Un livre jeunesse, des feuilles, des crayons.

Description

Lire un album jeunesse sur les métiers imaginaires (comme *Et si ça existait ?* de Colot M.). Imaginer et dessiner un métier utile aux êtres humains, aux animaux ou à la planète. Présenter et expliquer le métier inventé à l'oral, avec l'aide d'une dictée à l'adulte. À partir de toutes les traces recueillies pendant la séquence, organiser une exposition : carte des métiers du quartier, photos des métiers anciens, dessins des métiers imaginés. Inviter les familles ou une autre classe à visiter l'exposition. Proposer des jeux de rôles inspirés des personnages inventés.

