

LES PARCOURS ÉDUCATIFS AU FAMILISTÈRE DE GUISE

AVENIR

« Il faut concevoir la nécessité de l'emploi et de l'usage de cette production [...] ; il faut créer le milieu capable de donner à l'Ouvrier et à sa famille la possibilité de faire, des fruits du travail, l'usage le plus intelligent et le plus conforme aux fins de la vie ».

Solutions sociales, p 321-322

CITOYEN

« Le sociétaire ne tombe pas dans la dépendance du communisme, mais, libre de ses mouvements, il doit seulement acquitter ses devoirs de mutualité et de charité sociale, en laissant au fonds commun une part de la richesse que la société et la nature aident à créer chaque jour. »

Lettre à Max Veyrac, 4 décembre 1876

SANTÉ

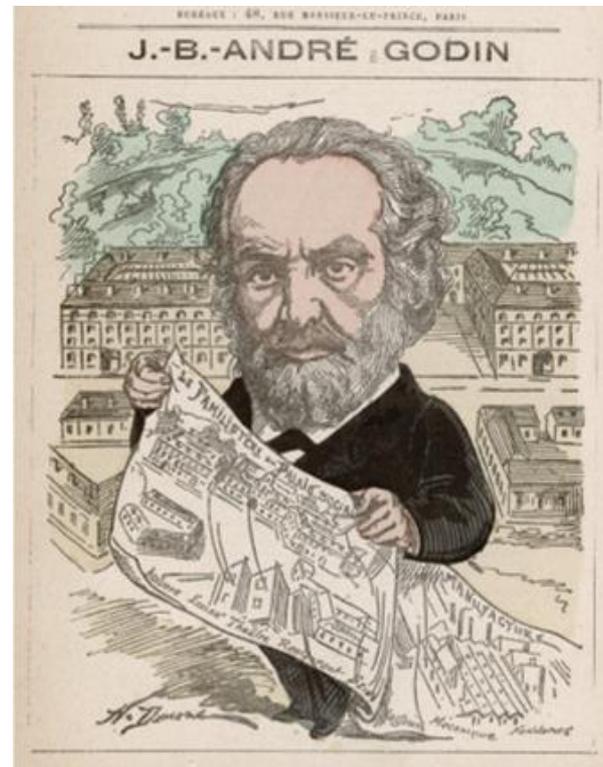
« Quand l'homme souffre au physique, les fonctions du moral et de l'intelligence souffrent ; or la santé véritable n'existe qu'avec le bien-être, et le bien-être ne peut se réaliser que dans l'habitation convenable. »

Solutions Sociales, p 415-416

ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

« Le progrès social est solidaire de ces progrès dans le Travail, et la Réforme Architecturale de l'Habitation doit en être le couronnement par l'édification du Palais social. »

Solutions Sociales, p 359 à 361



LE PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

FRÉQUENTER	PRATIQUER	S'APPROPRIER
rencontres	pratiques	connaissances

LE PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

LES SIX GRANDS DOMAINES ARTISTIQUES

Les arts du visuel	Les arts du son	Les arts du langage	Les arts du spectacle vivant	Les arts de l'espace	Les arts du quotidien
Architecture Sculpture Photographie BD Design	Musique Bruits	Littérature écrite Journal	Théâtre Musique Danse Arts du cirque Marionnettes	Architecture Urbanisme Jardins Paysage aménagement	Design Mobilier
					

EXEMPLE : LES ARTS DU SPECTACLE VIVANT

Fréquenter :

- participer à un festival de théâtre scolaire.
Ex: la ligue de l'enseignement de l'Aisne organise les rencontres culturelles au théâtre du Familistère de Guise
- rencontrer des artistes et des professionnels du spectacle vivant

Pratiquer :

- interpréter une pièce
- chanter, danser...

S'appropriier :

- travailler l'expression
- lire des textes

EXEMPLE : LES ARTS DE L'ESPACE

Fréquenter :

- visiter le Familistère de Guise

Pratiquer :

- participer à l'atelier « Le tas de briques »
- participer à l'atelier « Notre machine à habiter »

S'approprier :

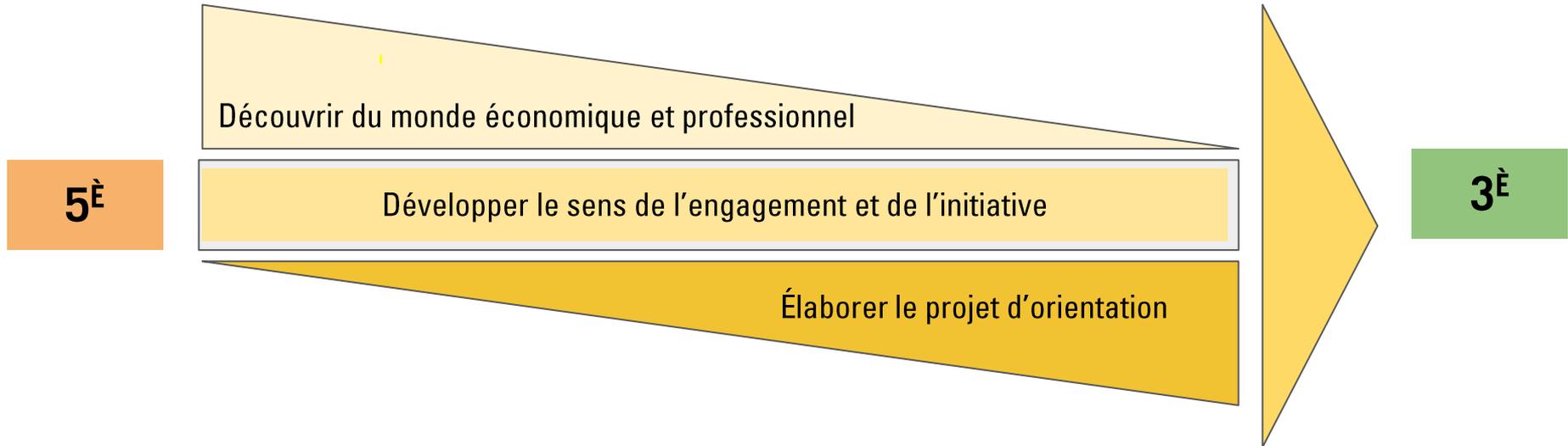
- découvrir des architectures unitaires
- contextualiser la révolution industrielle et la question ouvrière
- découvrir l'utopie : notion évoquée en Français, EMC, Histoire, Histoire des arts



LE PARCOURS AVENIR

Mise en œuvre du parcours avenir en lien avec le Familistère de Guise

S'insérer dans une démarche de partenariat avec l'établissement reposant sur la mise en place du parcours



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES	ACTIVITÉS POSSIBLES DANS L'ÉTABLISSEMENT ET AU FAMILISTÈRE
Ouvrir sur le monde professionnel	Favoriser dans les disciplines les activités mettant en avant les métiers et le monde du travail
Dépasser les stéréotypes et les représentations liés aux métiers	Étudier en EMC les inégalités dans le monde du travail entre les hommes et les femmes
Découvrir l'entreprise	Visiter le Familistère de Guise et comprendre l'organisation d'une industrie
S'engager dans un projet individuel et collectif	Découvrir les métiers du musée
Finaliser la construction du projet de formation et d'orientation	Participer à un stage d'observation en classe de 3 ^È

LE PARCOURS Avenir AU COURS DU CYCLE 4 ET AU FAMILISTÈRE DE GUISE



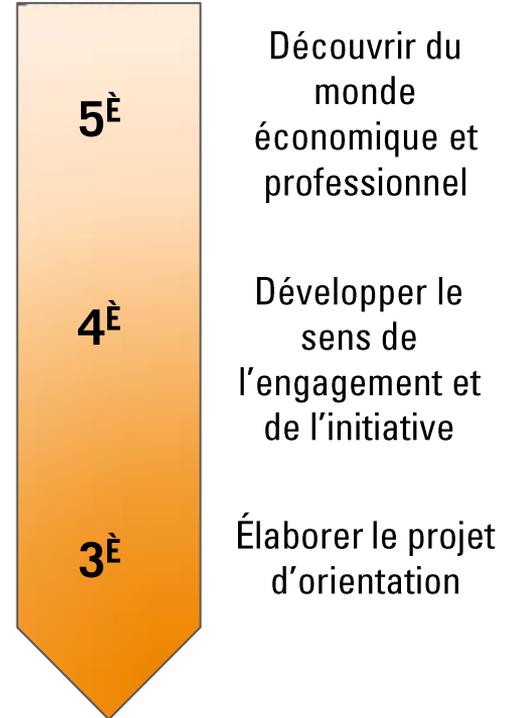
5^È
Découvrir du monde économique et professionnel

4^È
Développer le sens de l'engagement et de l'initiative

3^È
Élaborer le projet d'orientation

EN AMONT DE LA VISITE :

- Travail sur l'orientation en lien avec les professeurs principaux de 4^{ème} et le / la COP. Réflexion sur des profils de métiers : test d'intérêt individuel afin de dégager des profils : attrait des métiers manuels, métiers de bouche, relationnel, artistique... travail en extérieur / intérieur ; travail en équipe / individuel.
- Cette première approche permet de constituer des groupes d'élèves sur le niveau 4^{ème} qui seront mis en relation avec le corps de métier le plus proche de leurs affinités et celui qui est le plus éloigné (pour nuancer éventuellement leurs *a priori*...).
- Réalisation par les élèves d'un questionnaire qui servira à l'entretien avec les personnes.



LE JOUR DE LA VISITE :

Découverte du Familistère de Guise (en lien avec les programmes)

- « Le Familistère : un Palais social »
- « L'enfance au XIX^{ème} siècle »
- « L'hygiène, une question sociale »
- « Le développement durable au XIX^{ème} siècle »
- « Fonderies et manufactures Godin et C^{ie} »
- « Les jardins du familistère »
- « De bulles et de briques »
- « La richesse au service du peuple »



Découverte des métiers : un lieu/un métier

Musée	Médiateur culturel, chargé de promotion
Partie administrative	Secrétariat, comptabilité
Jardins	Jardinier, paysagiste
Théâtre	Régisseur, technicien, artiste, programmeur...
Economats	Commercial, agent d'accueil, cuisinier, serveur, ...
Direction	Conservateur, directeur, architecte, ...
Usine (si possibilité)	Fondeur, commercial, dessinateur industriel, technicien, ...



Association possible avec des ateliers :

- « Le tas de briques »
- « Le porte-voix du débat social »
- « Notre machine à habiter ensemble »
- « Les trophées du travail »

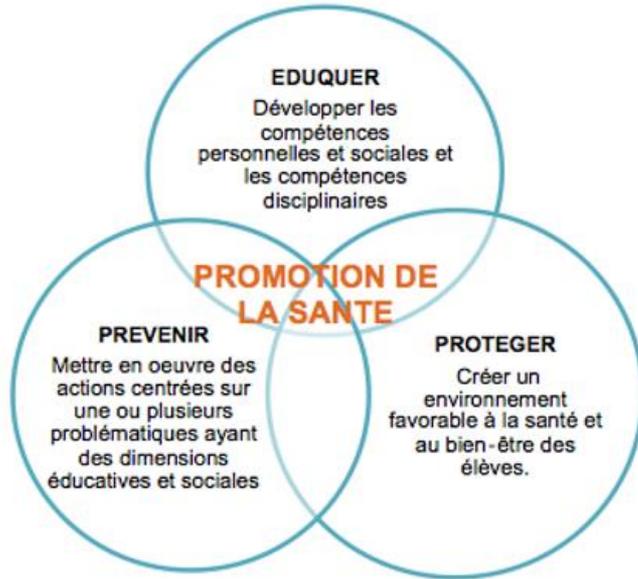


LES PROLONGEMENTS :

- En classe : remise en forme des entretiens sous forme de fiches de synthèse (à destination aussi des autres élèves) avec généralisation / ouverture / prolongement à l'aide du site de l'Onisep (métiers proches / formations / lieu de formation, ...)
- Quel support pour la restitution ? Folios
- Une possibilité : entretien enregistré / filmé ?

The image shows a screenshot of the Onisep.fr website. At the top, there is a navigation bar with the Onisep logo and the text "L'INFO NATIONALE ET RÉGIONALE SUR LES MÉTIERS ET LES FORMATIONS". Below this, there are several menu items: "COLLÈGE", "LYCÉE, CFA", "APRÈS LE BAC", "ÉQUIPES ÉDUCATIVES", "PARENTS", "HANDICAP", "MÉTIER", and "CAP". To the right of the navigation bar, there is a banner for "L'école change avec le numérique" with the hashtag #EcoleNumerique. Below the navigation bar, there are search options: "RECHERCHE LIBRE" with a magnifying glass icon and a "OK" button, and "TÉLÉCHARGEMENT" with a download icon and a "GUIDES" button. Below this, there is a "RECHERCHE THÉMATIQUE" section with a magnifying glass icon and four options: "UN MÉTIER", "UNE FORMATION", "UN ÉTABLISSEMENT", and "UN LIEU D'INFORMATION". At the bottom, there are two main content areas. The left one is titled "PARCOURS Avenir" with a colorful graphic of arrows and the text "Le parcours Avenir Ressources et pratiques pédagogiques". The right one is titled "En savoir plus sur Onisep Picardie" with a photo of a building and a list of links: "→ Qui sommes-nous ?", "→ Points de vente", and "→ Les lieux d'information".

LE PARCOURS SANTÉ



Imbrication des trois composantes de la promotion de la santé à l'œuvre dans le PES

LE PARCOURS SANTÉ, LE SCCCC ET LE FAMILISTÈRE AU CYCLE 4

DISCIPLINE	SCCCC	AU FAMILISTÈRE
Français	Construction d'une pensée autonome [...], de l'esprit critique et de qualité du jugement	Atelier débat : « Le porte-voix du débat social »
	Développement d'une attitude raisonnée en matière de santé	Dossier pédagogique la buanderie-piscine

LE
FAMILISTÈRE
DE GUISE
DOSSIER DE
PRÉPARATION
À LA VISITE
SERVICE ÉDUCATIF

LA BUANDERIE-PISCINE :
L'HYGIÈNE, UNE QUESTION SOCIALE



SOMMAIRE

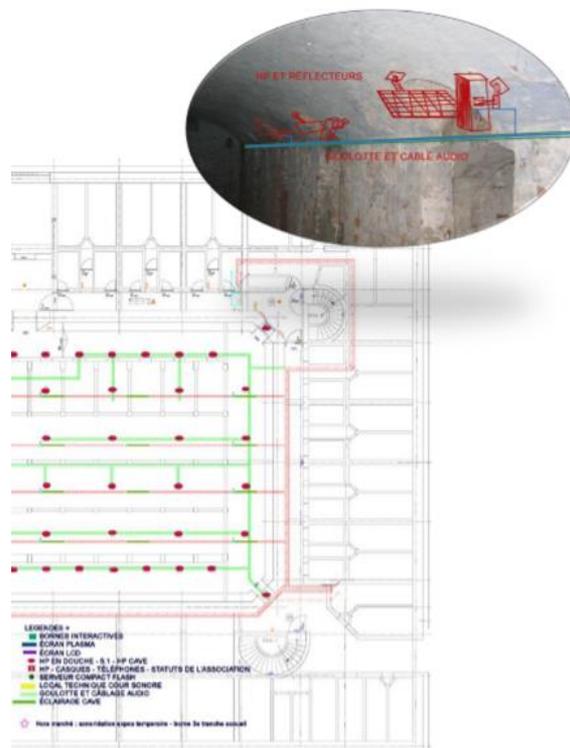
Mots clés	p 2
Histoire de l'édifice	p 2
Descriptif muséographique	p 5
Pistes d'exploitations pédagogiques	p 8
Liens avec les programmes scolaires	p11
Bibliographie	p13

La buanderie piscine est au centre de la visite guidée :
« l'Hygiène, une question sociale »



LE PARCOURS SANTÉ, LE SCCCC ET LE FAMILISTÈRE AU CYCLE 4

DISCIPLINE	SCCCC	AU FAMILISTÈRE
Éducation musicale	Environnement sonore et développement	Étude de la cour sonore
EPS	Connaître les effets d'une pratique physique régulière sur son état de bien-être	Visite guidée « L'hygiène : une question sociale »



Projet audiovisuel du Familistère de Guise par Jean-Christophe Desnoux

LE PARCOURS SANTÉ, LE SCCCC ET LE FAMILISTÈRE AU CYCLE 4

DISCIPLINE	SCCCC	AU FAMILISTÈRE
Histoire - géographie	Réfléchir aux temps et aux espaces des sociétés humaines et d'appréhender les différents phénomènes sociaux.	Atelier : « Notre machine à habiter »
	Répartition de la richesse et de la pauvreté dans le monde.	Visite guidée : « la richesse au service du peuple »
	L'énergie, l'eau : des ressources à ménager et à mieux utiliser.	Visite guidée : « le développement durable et social au XIX ^È siècle »
	L'alimentation : comment nourrir une humanité en croissance démographique et aux besoins alimentaires accrus ?	Visite guidée : « l'hygiène une question sociale » Dossier pédagogique : « les bancs de l'école Godin »



Atelier pédagogique « Notre machine à habiter »

LE PARCOURS SANTÉ, LE SCCCC ET LE FAMILISTÈRE AU CYCLE 4

DISCIPLINE	SCCCC	AU FAMILISTÈRE
Physique- Chimie	Vivre et préparer une citoyenneté responsable dans les domaines de la santé et de l'environnement [...] en intégrant les évolutions économiques et technologiques, pour assumer en citoyen les responsabilités sociales et éthiques qui en découlent.	Ateliers : « Le porte-voix du débat social » « Les salons de l'utopie »
	Relier la distance parcourue par un son à la durée de propagation.	Expérience dans la cour sonore : écho de 6 secondes
	Sécurité de la maison aux lieux publics, sécurité pour soi et pour autrui.	Visite guidée : « Une architecture à la mesure de l'homme »

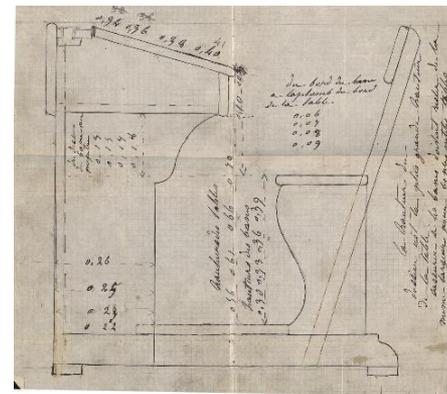
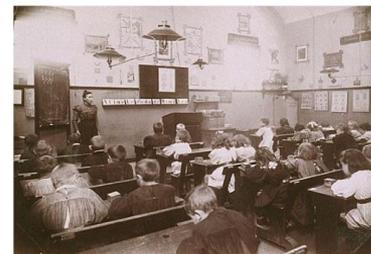


LE PARCOURS SANTÉ, LE SCCCC ET LE FAMILISTÈRE AU CYCLE 4

DISCIPLINE	SCCCC	AU FAMILISTÈRE
SVT	Agir en exerçant des choix éclairés, y compris dans ses choix d'orientation ; de vivre et préparer une citoyenneté responsable, en particulier dans les domaines de la santé et de l'environnement.	Atelier : « Le porte-voix du débat social » Visite guidée : « l'hygiène une question sociale »
	Fonder ses choix de comportement responsable vis-à-vis de sa santé ou de l'environnement sur des arguments scientifiques.	Dossier pédagogique : « les bancs de l'école Godin »
	Comprendre les responsabilités individuelles et collectives en matière de préservation des ressources (biodiversité, ressources minérales et ressources énergétiques) et de santé.	Visite guidée : « Le développement durable et social au Familistère »

LE
FAMILISTÈRE
DE GUISE
DOSSIER DE
PRÉPARATION
À LA VISITE
SERVICE ÉDUCATIF

LES BANCS DE L'ÉCOLE GODIN



LE PARCOURS CITOYEN

« Le parcours citoyen concourt à la transmission des valeurs et principes de la République et de la vie dans les sociétés démocratiques. »

LES GRANDS CHAMPS DE L'ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ ET LE FAMILISTÈRE

La transmission des valeurs républicaines et du principe de laïcité	La culture de l'égalité entre les sexes et du respect mutuel	La prévention et la lutte contre le harcèlement	L'éducation à l'environnement et au développement durable	L'éducation aux médias et à l'information
Le parcours politique de Godin	Le droit de vote des femmes La démocratie au Familistère	Les règles L'importance de la famille et de la communauté	L'économie des ressources Les services à la personne	Le journal <i>le Devoir</i> , Les conférences, La scolarisation obligatoire

LE PARCOURS CITOYEN

Le parcours citoyen repose sur :

Des connaissances
dispensées dans le
cadre des
enseignements

démocratie
droit de vote
communauté
solidarité
critique
Education
Vivre ensemble
République
engagement
liberté
égalité
laïcité
fraternité
règles de vie

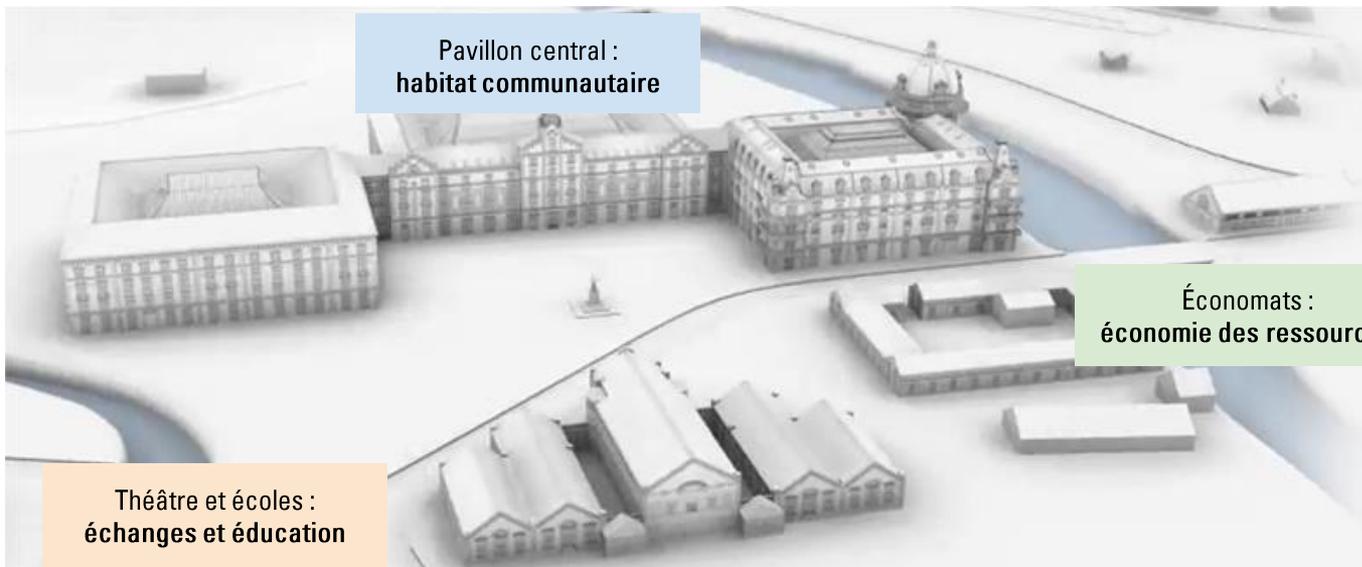


LE PARCOURS CITOYEN

Le parcours citoyen repose sur :

La visite guidée : « le développement durable et social au Familistère »

Des rencontres avec
des acteurs ou
institutions à
dimension citoyenne



Pavillon central :
habitat communautaire

Théâtre et écoles :
échanges et éducation

Économats :
économie des ressources

LE PARCOURS CITOYEN

Le parcours citoyen repose sur :

Atelier pédagogique : « le salon des utopies »

Des engagements
dans des projets ou
actions éducatives à
dimension citoyenne



LE PARCOURS CITOYEN

Le parcours citoyen repose sur :

Des engagements dans des projets ou actions éducatives à dimension citoyenne

Atelier pédagogique : « le salon des utopies »

Les salons de l'utopie

Tu participes au débat sur le travail. Tu appartiens à un camp qui a un point de vue à défendre.

Chaque camp compte 2 à 3 membres.

20 cartes de la pioche sont disposées sur la table.

1^{re} manche : La tribune

Chaque camp va réaliser un discours pour défendre son point de vue.

Chaque joueur de chaque camp choisit 4 cartes (mots, citations ou images).

Toutes cartes piochées sur la table ont remplacées par une carte de la pioche. Il y en permanence 20 cartes sur la table.

Chaque camp réunit ses cartes, les classe pour réaliser un discours sur son point de vue.

Le discours est prononcé en bout de table, debout, comme si c'était une tribune. L'équipe ayant le joueur le plus jeune commence.

Un joueur ou plusieurs joueurs peuvent prononcer le discours. Ils montrent systématiquement les cartes jouées.

Exemple : "Le travail est une nécessité absolue. Il permet de répondre à nos besoins de base. C'est pourquoi nous sommes en faveur du travail." (Citation de Karl Marx)

Chaque carte piochée sur la table est remplacée par une carte de la pioche. Il y en permanence 20 cartes sur la table.

Les cartes sont vérifiées par tous les joueurs de la table et elles sont conservées au point de vue de leur propre camp.

Le camp ayant prononcé le discours rapportant le plus de points remporte la 1^{re} manche et empoché 3 points bonus.

2^e manche : Les débats

Les deux camps vont s'affronter lors de 3 débats.

Une carte noire « question » est tirée au sort.

La question doit être débattue par les deux camps. Chaque camp a de nouveau un point de vue à défendre : Oui ou Non.

Des cartes noires comprennent des images ou citations. Les camps sont :

- soit d'accord soit en désaccord
- soit pour soit contre.

Chaque joueur de chaque camp choisit une carte (mots, citations, images) pour défendre le point de vue de son camp.

Le joueur de gauche de l'équipe ayant perdu la première manche commence. Il joue la carte qu'il a choisit et explique son point de vue.

Tous les joueurs (des 2 camps) valident la carte jouée :

- si elle est bien expliquée par le joueur
- si elle correspond au point de vue du camp.

Mais un débat n'est intéressant que si on peut contrarier les personnes opposées.

Chaque joueur dispose de 3 actions qu'il peut utiliser à tout moment durant les 3 débats.

Si le joueur défendeur ne sait pas répondre, expliquer, ou réagir, il ne marque pas les points inscrits sur sa carte. Il est donc vivement conseillé d'utiliser ses actions afin d'éviter que les adversaires ne marquent des points.

Le jeu est collaboratif. Les deux camps peuvent gagner ensemble et gagner ensemble.

Une nouvelle carte question est redistribuée à un autre camp de la table au point de départ. À la fin du jeu, l'équipe ayant le plus de points sur les cartes jouées gagne.

L'enfer, c'est les autres.

Jean-Paul Sartre

OUI NON

1969 C'est quoi ces notes?

2009 C'est quoi ces notes?

Les parents doivent-ils soutenir les professeurs?

OUI NON



LE PARCOURS CITOYEN

Le parcours citoyen repose sur :

Des engagements dans des projets ou actions éducatives à dimension citoyenne

Atelier pédagogique : « le salon des utopies »

