

LA LOGIQUE DU PROGRAMME.

Un tableau peut aider à visualiser d'emblée toute la logique du *Programme* de 2003. On reprendra chaque case du tableau dans la présentation des chapitres suivants, en particulier en y montrant la place essentielle des compétences, terminales, disciplinaires et transversales.

	Démarche	Méthode
	Pour construire du sens	
	Conduire une démarche d'apprentissage	Par exemple, via une situation-problème, via une mise en projet avec une tâche d'intégration (cf. <i>Programme</i> , p. 13)
	À propos d'une question d'existence qui permet une dévolution	
	En menant une suite de trois opérations d'abord séparément, à savoir :	
1^{re} compétence terminale	1. en travaillant une question d'existence <ul style="list-style-type: none"> • Soit amenée par un élève • Soit via des récits de vie • Soit via une question d'actualité • Soit via des données sociologiques ou psychologiques 	<ul style="list-style-type: none"> • Étape de l'observation et du constat • Étape de la représentation initiale et spontanée • Étape de la première analyse • Étape de la première clarification sur les enjeux (1) et sur les démarches à mener (2)
2^e compétence terminale	2. en élargissant à la culture	<ul style="list-style-type: none"> • Étape de la documentation • Étape de l'analyse avec des grilles de lecture (compétences disciplinaires n° 3, 4, 5, 6, 10, 11) • Étape des significations
3^e compétence terminale	3. en comprenant le christianisme	<ul style="list-style-type: none"> • Étape de la documentation • Étape de l'analyse avec des grilles de lecture (compétences disciplinaires n° 1, 2, 7, 8, 9) • Étape des significations
	Puis en articulant, confrontant, corrélant des trois moments	
4^e compétence terminale	Afin de permettre une synthèse et une appropriation personnelle argumentée et pertinente	
5^e compétence terminale	Qui pourra être communiquée	