

ÉCOLE & MUSÉE

QUOI ? Une visite, un atelier, un projet pédagogique

QUI ? Les élèves, l'équipe pédagogique de l'école, le service éducatif du musée, les accompagnateurs

0Ù? - A l'école : préparation et prolongement de la visite ou du projet en classe

- Au musée : découvrir le lieu, la collection et les expositions une ou plusieurs fois

+ Éventuellement dans la nature (découverte d'œuvre en extérieur) ou dans une structure culturelle partenaire (visite complémentaire au CAIRN Centre d'art, au Musée Promenade, à la Médiathèque, à l'Ecole d'art...etc.)

QUAND ? Le musée est ouvert toute l'année, tous les jours <u>sauf le mardi</u>

Du 15 mai au 30 septembre de 11 H à 19 H Du 1er octobre au 14 mai de 9 H à 12 H et de 13 H 30 à 17 H 30 sauf les weekend de 13H30 à 17h30

Mise en pratique durant le stage :

POURQUOI? > atelier A :

Après avoir eu un aperçu de la visite du musée Gassendi grâce à l'application-jeu Muséotopia, concevez un argumentaire destiné au directeur de l'école et au maire justifiant pourquoi vous souhaitez amener vos élèves au musée.

COMMENT? COMBIEN? > atelier B:

À partir de la consultation de l'application Gassendi Curiosity et des documents pédagogiques, concevez la trame d'un projet pédagogique s'appuyant sur une ou plusieurs œuvres de la collection. Concevez le déroulement en fonction des contraintes pratiques et logistiques, quantifiez les moyens nécessaires à sa réalisation (temps, financiers...etc) et listez les sources de financement possibles.

MALETTE PÉDAGOGIQUE JEAN PERDRIZET > atelier C :

À partir de la mallette pédagogique, découvrez l'œuvre de l'inventeur dignois, testez les jeux de votre choix et imaginez une mise en pratique dans votre classe.

Matériel et ressources pour les scolaires :

Documents pédagogiques à télécharger gratuitement sur www.musee-gassendi.org

Applications **Muséotopia** et **Gassendi Curiosity** à télécharger gratuitement sur smartphones et tablettes (prêt gratuit sur demande à l'accueil du musée)