

De l'élaboration à la restitution : mettre en œuvre le parcours d'éducation artistique et culturelle en partenariat avec le Musée national Magnin

Trois piliers

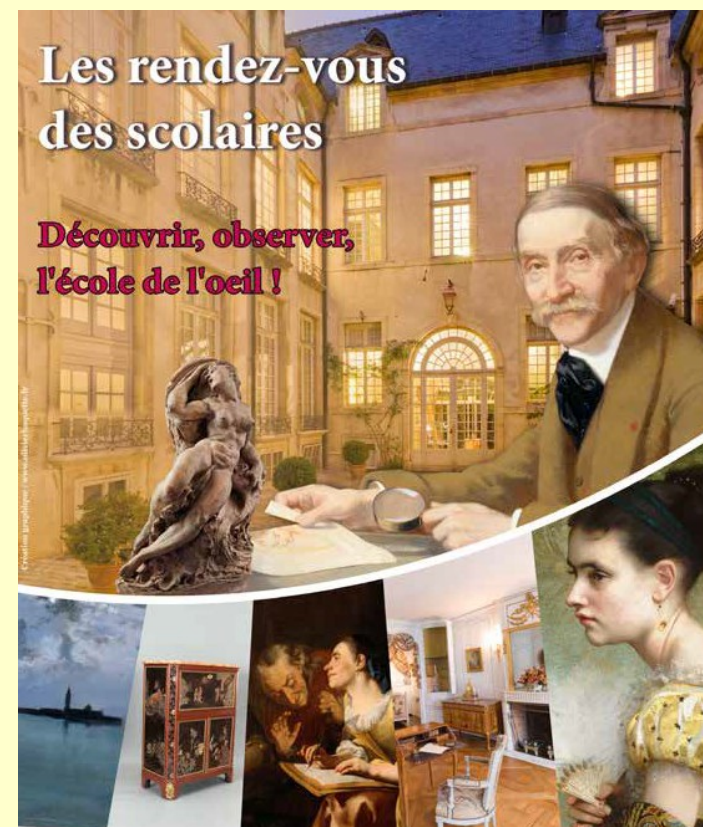
- ➔ Connaissances
- ➔ Pratiques
- ➔ Rencontres

Des projets « clé en main » pour les enseignants

- Les tableaux hors les cadres - création d'albums, alphabets ou imagiers à partir des collections
- Les muséales : une œuvre, une histoire, un mouvement artistique
- Tous photographes - découverte conjointe du lieu et de l'art photographique. Réalisations à partir des clichés pris dans le musée
- En quête, : Orphée, Ulysse, Énée, Hercule
- Dévoreurs de mythes – créateurs de contes
- Parcours numériques culturels...

Pour inciter votre équipe pédagogique

- Venir au musée, c'est offrir, le plus tôt possible, à chacun, l'occasion de rencontrer des œuvres (sculptures, peintures, dessins, meubles, objets d'art...), de fréquenter un lieu culturel, de construire une culture personnelle riche et cohérente.
- Travailler avec le musée, c'est la possibilité d'élaborer une partie de son projet d'école ou d'établissement avec un partenaire motivé.
- L'équipe de médiation, en coopération avec les enseignants, peut offrir des projets « clé en main » pour l'enseignement de l'histoire des Arts ; projets qui associent visites du lieu et analyses d'images.
- En partant du site du musée et en se fondant sur des échanges avec les médiatrices, il est possible d'effectuer une visite virtuelle, une étude d'œuvre, de prolonger en allant sur des sites de musées nationaux et étrangers, bref d'apprendre à maîtriser l'outil informatique et internet.



Un autre regard sur les arts

Des visites ludiques et interactives
adaptées aux élèves du primaire au lycée

Des ressources pédagogiques sur place

(livrets-jeux, mallettes pédagogiques, sculptures à toucher)

En ligne sur www.musee-magnin.fr
(fiches pédagogiques, livrets enseignants, ...)

Musée national Magnin
4 Rue des Bons Enfants
21000 DIJON
Contact : 03.80.67.11.10
mediation.magnin@culture.gouv.fr

Maternelle et primaire

Cycles 2 et 3

Domaines du socle commun

- Utiliser le langage pour penser et communiquer
- Méthodes et outils pour apprendre
- Formation de la personne
- Représentations du monde et activité humaine

- Étudier comme à l'école dans un autre cadre, à partir d'objets inhabituels - écrire, lire, comprendre un récit, enrichir son vocabulaire, dénombrer, calculer.
- Apprendre à se repérer dans le temps (chronologie en fonction des œuvres), dans l'espace (plan de l'hôtel Lantin, du musée).
- Exprimer ses sensations, ses émotions, ses préférences à partir de supports matériels et esthétiques, mais aussi décrire, comparer.
- Écouter des textes littéraires courts et faire le lien avec des œuvres du musée.
- Apprendre à observer les règles de vie en groupe dans un lieu public.
- Découvrir de nouveaux domaines, développer son sens de l'observation, son esprit critique et son sens esthétique dans le cadre de l'Histoire des Arts.



Collège

Cycles 3 et 4

Domaines du socle commun et E.P.I

- Utiliser le langage pour penser et communiquer
- Méthodes et outils pour apprendre
- Formation de la personne
- Représentations du monde et activité humaine

- **Français** : utiliser des œuvres comme supports de discours pour s'exprimer correctement et clairement à l'oral et à l'écrit, argumenter et structurer sa pensée, développer les premiers éléments d'une culture humaniste.
- **Mathématiques** : utiliser des œuvres d'art pour aborder la notion de symétrie par rapport à un axe, les unités de mesure et d'angles (6^e), reconnaître et représenter des figures, calculer des aires et des volumes (5^e-4^e), étudier l'agrandissement et la réduction à partir de nos sculptures originales et de leurs reproductions en 3D (3^e), proportion du corps humain.
- **Langues et cultures de l'Antiquité** : de nombreux tableaux représentent les mythes grecs et des héros de l'histoire romaine.
- **Histoire** : utiliser les œuvres du musée pour travailler sur l'émergence du Judaïsme et du Christianisme (6^e), rôle grandissant du pouvoir et l'affirmation de l'État aux XVII^e et XVIII^e siècles (5^e), ruptures révolutionnaires (4^e).
- **Technologie** : travail sur les nouvelles technologies à partir des reconstitutions des sculptures 3D et du site internet du musée.
- **Arts plastiques** : Observation, analyse et découverte de la diversité des genres et des styles, du phénomène de création et de la pratique d'une activité artistique.

Lycée général, technique et professionnel

Les élèves, avec l'aide du référent culturel, sont animateurs de la vie artistique de leur établissement, via les maisons des lycéens. Le musée peut offrir un cadre à divers projets en lien avec l'éducation à l'image, par exemple.

● Seconde

Français : illustration des objets d'études (esthétique réaliste au XIX^e, codes et gestuelle du théâtre et de la danse, lien entre la poésie, l'expression des émotions et les arts, expression de convictions). Pratique du commentaire, de l'écriture d'invention et de la dissertation dans un espace atypique.

Histoire : la France du XVII^e à l'époque romantique.

SVT : connaissance et représentation du corps humain, notions de toilette et de propreté sous l'Ancien Régime.

● Première

Français : la notion de construction du personnage et la vision du monde selon les auteurs et les époques, écriture poétique et quête du sens à l'aide de parallèles en peinture (paysage, nature morte), illustration des grands « lieux » de la poésie : l'Amour, la Mort, le monde, l'espoir, la révolte. Rendre sensible les correspondances entre les arts.

Pour les premières L : travail sur les réécritures picturales, les reprises et variations d'un thème, les phénomènes de citation, les jeux avec la tradition, les questions de registres, de genres...

Enseignements d'exploration en lien avec les collections :

Littérature et société, création et culture design, langues et cultures de l'Antiquité.