

Dossier pédagogique

A la découverte des coulisses du Musée de Pontarlier

Maternelles, Primaires et Collèges



SOMMAIRE

Découvrir les coulisses du musée avec sa classe	3
1. LES VISITES PROPOSEES « Les coulisses du musée : de l'entrée d'un objet dans les collections à son exposition »	4
a. Visite accompagnée - Cycles 2 et 3	4
b. Visite accompagnée – cycle 3 et Collèges	4
2. POUR PREPARER LA VISITE : LES NOTIONS DEVELOPPEES	6
a. Qu'est-ce qu'un musée ?.....	6
b. Que met-on dans un musée ?	7
c. Pourquoi et comment conserver les œuvres : le chantier des collections	7
Venir au Musée de Pontarlier avec sa classe : informations pratiques	10
1. HORAIRES ET TARIFS POUR LES GROUPES SCOLAIRES.....	11
2. POUR UNE VISITE ACCOMPAGNEE PAR LA MEDIATRICE CULTURELLE	11
a. Avant la visite, quelques conseils.....	11
b. Pendant la visite	12
c. Après la visite	13
Pour aller plus loin : ce que nous disent les programmes	14
Ecole maternelle : PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER.....	15
CP – CE1 : PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS	15
CE2 – CM1 – CM2 : PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS.....	16
COLLEGE : PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS.....	17
Annexes	18
Annexe 1 : Dessins « oui ».....	19
Annexe 2 : Dessins « non ».....	20
Annexe 3 : Bulles « oui »	21
Annexe 4 : Bulles « non »	23

Découvrir les coulisses du musée avec sa classe

1. LES VISITES PROPOSEES « Les coulisses du musée : de l'entrée d'un objet dans les collections à son exposition »

- découvrir comment sont choisis les objets qui sont mis dans un musée
- entrer dans les coulisses du musée : la conservation des œuvres
- faire la connaissance des métiers du musée

a. Visite accompagnée - Cycles 2 et 3

Durée : 1h15

Petite visite guidée du musée avec toute la classe (30mn)

Division de la classe en deux :

- « Quel objet entre au musée ? » - Jeu de devinette

Le premier groupe fait un jeu de « qui suis-je » : avec la médiatrice du musée et grâce à des indices, les élèves doivent découvrir quel objet des collections du musée se cache dans la boîte qui est devant eux. En s'amusant, les enfants découvrent les collections et essaient de comprendre pourquoi et comment cet objet est arrivé dans le musée.

- « Comment conserve-t-on un objet au musée ? » - Jeu de piste

Avec l'enseignant, le deuxième groupe fait un jeu de piste qui lui permettra de découvrir des éléments de conservation préventive placés dans le musée (thermomètre, caméra, lumière tamisée...).

- Au bout de 20mn, les deux groupes changent d'atelier.

b. Visite accompagnée – cycle 3 et Collèges

Durée : 1h30

Présentation des métiers du musée, les réserves, les facteurs d'altération, les matériaux. (30mn)

Division de la classe en deux, 30mn par atelier :

- « Le chantier des collections : la conservation des objets » - Atelier pratique à partir d'un objet que les enfants auront apporté avec eux.

Cet objet doit avoir un sens pour eux et ils doivent expliquer pourquoi ils le voient dans un musée.

Le groupe se divise en 4 petits groupes. Chaque petit groupe de 3 ou 4 va faire la fiche d'inventaire et le marquage de leurs objets ; le constat d'état et prendre les mesures de leurs objets ; la mise en boîte de leurs objets ; la photographie de leurs objets.

- « **Les conditions de conservation des objets** » - Jeu de piste

Les élèves doivent retrouver dans le musée des éléments qui permettent de garantir de bonnes conditions de conservation : thermomètre, gants, matériaux de conditionnement des œuvres, mètre, extincteurs...

Prolongement : en classe, les élèves vont faire une mini-exposition avec leurs objets fétiches, en suivant les règles d'exposition d'un musée, et en expliquant leurs choix.

2. POUR PREPARER LA VISITE : LES NOTIONS DEVELOPPEES

a. Qu'est-ce qu'un musée ?

Les missions d'un musée

Le musée est un lieu de conservation, de recherche, de présentation et de valorisation des œuvres.

Les métiers

Le conservateur : Le conservateur de musée exerce des fonctions scientifiques de haut niveau mais également administratives. Il dirige le musée et conçoit les expositions. Il est en relation avec les collectionneurs, les artistes et les autres musées. Il est chargé de l'inventaire, de la conservation, de la mise en valeur et de la diffusion des collections.

Le régisseur des œuvres : il est le responsable de la gestion logistique des collections : localisation, emprunts et prêts, circulation des pièces entre salles d'exposition, réserves, ateliers, laboratoires, services de restauration...

Le restaurateur : il est chargé de remettre en état un objet afin de lui restituer sa valeur historique et artistique. Il ne « répare » pas les œuvres, mais leur rend leur lisibilité en laissant les traces de l'histoire. La restauration des œuvres d'art se pratique généralement dans des laboratoires ou des ateliers spécialisés et non au sein du musée lui-même.

Le responsable du service des publics : il développe les politiques de médiation culturelle. Il conçoit des documents pédagogiques (fiches de salle, livrets d'activités...) et anime les activités pédagogiques autour des expositions. Il organise également des projets d'animations événementiels.

Le personnel administratif : il rédige des documents administratifs et gère le suivi des dossiers (assurance, prêt...). Il s'occupe de la comptabilité et de l'accueil téléphonique.

Le personnel d'accueil et de surveillance : il est responsable de la billetterie, de la boutique et des espaces d'accueil pour les groupes et les visiteurs individuels. Il renseigne et oriente les visiteurs.

Le chargé de communication : sa mission consiste à faire connaître toutes les activités organisées par le musée : les expositions temporaires, les différents événements, de les communiquer à la presse, aux professionnels du tourisme et des institutions... Il s'occupe de la préparation des invitations, du vernissage...

Cette liste n'est pas exhaustive mais rares sont les musées qui disposent d'un personnel aussi étendu et diversifié. Dans la plupart des cas, une même personne remplit plusieurs des fonctions énumérées.

b. Que met-on dans un musée ?

Les types de collections

Collectionner, c'est s'approprier des objets et les réunir pour former une collection. La collection doit être distinguée de la collecte. Il s'agit de rassembler des objets selon des critères. Les critères de sélection peuvent être géographiques (en lien avec une région), thématiques (sur l'absinthe, la faïence...), historiques (objet en lien avec l'histoire de la ville...).

Les collections des musées sont souvent très diversifiées, résultats de l'histoire, parfois longue, de l'institution autant que des goûts et de la générosité des donateurs qui ont enrichi ces collections. De nombreux musées rassemblent plusieurs types de collection différents en lien avec l'histoire, l'archéologie, l'ethnographie, les sciences et techniques, les sciences naturelles, les beaux-arts....

Au musée de Pontarlier, les collections sont diverses : elles concernent l'archéologie de la vallée du Doubs, l'histoire de Pontarlier, l'absinthe, les peintres comtois et la faïence.

c. Pourquoi et comment conserver les œuvres : le chantier des collections

La valorisation des collections commence par leur connaissance matérielle (état de l'objet, fragilités, dégradations) et scientifique (contexte de production, auteur, usage...). Connaître les œuvres d'un musée permet ensuite de les exposer, de les diffuser, de les restaurer, de les prêter à d'autres musées.

L'inventaire

La fiche d'inventaire est la « carte d'identité » de chaque objet faisant partie des collections du musée.

L'inventaire a pour but d'assurer la conservation administrative et de préserver l'identité des objets acquis par les musées ou qui y sont déposés. Le numéro d'inventaire permet l'identification exacte de chaque objet appartenant aux collections du musée, sans risque d'erreur ou de confusion : il est le garant de l'identité de l'objet et de son appartenance au musée. C'est un document juridique.

Le registre d'inventaire se présente sous forme de rubriques, dont chacune concerne un élément d'identification de l'objet inventorié : mode d'acquisition (don, legs, achat), date d'acquisition, prix ou estimation, numéro d'inventaire, description, matière et technique, auteur, époque, provenance, observations...

Le récolement

Le récolement consiste à vérifier périodiquement la présence des objets inscrits à l'inventaire. Il permet de déterminer si des objets ont disparu, à la suite d'un vol ou d'une destruction. Il concerne aussi bien les objets exposés que ceux conservés en réserve.

Pour chaque œuvre, une fiche de récolement est écrite, indiquant les références de l'objet (titre, numéro d'inventaire), ses caractéristiques techniques (dimensions, matières), son état de conservation et son marquage. Ces données sont saisies dans une base de données informatique.

La prise de mesures

Chaque objet est mesuré (hauteur, largeur, profondeur) en centimètres et son poids est calculé en grammes. Ces données permettent de pouvoir identifier précisément l'objet, de connaître la place qu'il prendra dans les réserves et d'anticiper sur le transport de l'objet lors d'un prêt, par exemple.

La manipulation des œuvres

Il faut manipuler et déplacer le moins possible les objets. Avant de prendre l'objet, il est nécessaire de s'assurer que l'endroit où l'on va le poser est stable et solide. Il faut avoir les mains propres et mettre des gants. Les petits objets doivent être soulevés par le dessous et les gros objets ne doivent pas être tirés ou glissés sur le sol mais soulevés par la structure, en ayant pris soin de les vider et d'enlever les éléments susceptibles de tomber.

Pour les voyages de longue durée, la confection d'emballages et de caisses est confiée à des professionnels.

La photographie des œuvres

Chaque objet est pris en photographie : prises de vue générales, marques particulières... Ces photographies sont ensuite intégrées dans la base de données informatique du musée. Elles permettront d'avoir connaissance de l'objet sans avoir besoin de le déplacer ou d'identifier l'objet si celui-ci est perdu ou volé.

Le constat d'état

Le constat d'état est un document écrit et photographique décrivant et illustrant l'état de chaque œuvre. Ce document est essentiel pour évaluer les dommages ou les détériorations qui se produiront éventuellement : casse, tâches, attaques d'insectes, moisissures, incendie, inondation...

Le dépoussiérage et le traitement des objets

Le dépoussiérage est un acte important car la poussière est abrasive, maintient un taux d'humidité important, permet le développement de moisissures et attire les insectes. Le dépoussiérage doit être fait en tenant compte de la fragilité de chaque objet et des matériaux qui le composent.

Si l'objet est infesté (insectes, champignons...) il doit être traité rapidement afin qu'il soit abimé le moins possible et qu'il ne contamine pas d'autres objets.

Le marquage des œuvres

Chaque objet a un numéro d'inventaire, qui est marqué, soit directement sur l'objet à l'aide d'encre et de crayons à base de pigments spéciaux, soit sur une étiquette attachée à l'objet.

Le marquage permet l'identification de l'objet, sa gestion et permet de lutter contre le vol et le trafic illicite de biens culturels.

Le conditionnement des œuvres

Une fois inventorié et récolé, les objets sont conditionnés. Cette opération consiste à ranger les œuvres dans des contenants (boîtes) ou sur des étagères, des grilles, pour qu'elles ne tombent pas et qu'on les retrouve facilement. Les œuvres sont protégées des chocs et de la poussière par des mousses, des tissus ou du papier spécifique : chimiquement neutre et pérenne.

Les réserves

Les réserves d'un musée sont un lieu essentiel car la majeure partie des collections y est souvent conservée. Les réserves sont un lieu de stockage qui sert à conserver les collections, les gérer et les étudier. Elles sont bien rangées, propres et entretenues régulièrement. Elles répondent aux conditions de conservations des œuvres : température et taux d'humidité constants, faible lumière, accès contrôlé.

Venir au Musée de Pontarlier avec sa classe : informations pratiques

1. HORAIRES ET TARIFS POUR LES GROUPES SCOLAIRES

Le Musée ne peut recevoir de groupes scolaires que sur réservation auprès du secrétariat ou du service éducatif.

Contacts

Service pédagogique Elise Berthelot : 03 81 38 82 13, e.berthelot@ville-pontarlier.com

Horaires d'ouverture

Lundi, jeudi, vendredi de 8h30 à 12h00 et de 13h30 à 18h00

Tarifs

Gratuit pour les groupes scolaires.

2. POUR UNE VISITE ACCOMPAGNEE PAR LA MEDIATRICE CULTURELLE

a. Avant la visite, quelques conseils

Il est indispensable d'avoir pris connaissance du contenu de la visite et du déroulement des activités.

Il est nécessaire de prendre contact avec la médiatrice culturelle du Musée, Elise Berthelot :

- pour réserver la visite,
- pour discuter du contenu de la visite,
- pour qu'elle puisse adapter son discours aux élèves de la classe,
- pour qu'elle puisse prévoir le matériel nécessaire
- pour que l'enseignant puisse travailler sur les pistes pédagogiques
- pour que l'enseignant puisse sensibiliser les élèves au musée, aux comportements et aux attitudes à adopter

Il est fortement recommandé d'aller au musée avant la visite avec la classe.

Pour les activités, la classe est généralement divisée en plusieurs groupes. Lorsque les groupes sont formés en amont de la visite, le déroulement de la visite est plus fluide et les enfants plus attentifs.

Il est important de présenter les objectifs et le déroulement de la visite aux parents, accompagnateurs. Ils seront plus investis et pourront faire respecter les consignes.

Afin de sensibiliser les élèves au comportement qu'ils doivent adopter dans un musée, voici un petit exercice à faire en classe, avant de venir visiter le musée.

- Pour les élèves de cycle 2 imprimer les vignettes « dessins » (cf. Annexes 1 et 2) et les découper ; pour les élèves de cycle 3 et collège imprimer les vignettes « bulles » (cf. Annexes 3 et 4) et les découper.
- Individuellement, en groupe ou la classe entière, les élèves choisissent où ranger ces vignettes, entre « ce qu'il est possible de faire au musée » et « ce qu'il n'est pas possible de faire au musée ».
- Moment de discussion et de réflexion avec la classe entière : pourquoi est-il possible de faire certaines choses et pas d'autres. Des vignettes vides peuvent servir pour de nouvelles idées.

Exemples :

Pour ne pas déranger les autres visiteurs, préserver les œuvres... : ne pas crier, ne pas courir...

Pour ne pas les abîmer, les œuvres sont souvent des objets fragiles et anciens auxquels il faut faire attention, pour que tout le monde puisse en profiter, même les générations suivantes... : ne pas toucher les œuvres.

On peut éprouver quelque chose en regardant une œuvre et avoir envie d'en faire partager les autres : parler ou chuchoter.

Visiter un musée doit être l'occasion de laisser libre court à son imagination... : rêver

Pour aider les enfants à comprendre l'intérêt de faire attention aux œuvres, les faire penser à un objet qu'ils aiment beaucoup, qui serait exposé : voudraient-ils que tout le monde le touche ? Comment réagiraient-ils s'il était abîmé ?

b. Pendant la visite

Le musée est susceptible d'accueillir d'autres publics pendant la visite de la classe. Les élèves doivent respecter le règlement intérieur afin de garantir leur sécurité, celle des autres visiteurs, celle des œuvres. Ils doivent respecter également les règles de savoir-vivre : ne pas crier, ne pas courir, ne pas toucher les œuvres.

La médiatrice culturelle ne peut pas animer la visite et les activités et en même temps faire la discipline. Elle a besoin de l'aide de l'enseignant et des accompagnateurs.

c. Après la visite

Les activités, les thèmes de la visite peuvent être repris en classe pour être complétés, enrichis par d'autres notions, d'autres exemples. Ils peuvent être prolongés par des pratiques artistiques qui ne peuvent se dérouler au musée pour des raisons de place, de temps et de matériel.

Le musée donne un questionnaire de satisfaction qui dresse le bilan de cette visite. Le remplir aidera le musée à mieux répondre aux attentes de l'enseignant et de ses élèves.

Pour aller plus loin : ce que nous disent les programmes

Les textes de référence : BO n°3 du 19 juin 2008

Organisation de l'enseignement de l'histoire des arts : encart Bulletin Officiel n° 32 du 23 août 2008

Ecole maternelle : PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

Extrait des programmes :

« ... L'école maternelle propose une première sensibilisation artistique. Les activités visuelles et tactiles, auditives et vocales accroissent les possibilités sensorielles de l'enfant. Elles sollicitent son imagination et enrichissent ses connaissances et ses capacités d'expression ; elles contribuent à développer ses facultés d'attention et de concentration. Elles sont l'occasion de familiariser les enfants, par l'écoute et l'observation, avec les formes d'expression artistique les plus variées ; ils éprouvent des émotions et acquièrent des premiers repères dans l'univers de la création. Ces activités entretiennent de nombreux liens avec les autres domaines d'apprentissage : elles nourrissent la curiosité dans la découverte du monde ; elles permettent à l'enfant d'exercer sa motricité ; elles l'encouragent à exprimer des réactions, des goûts et des choix dans l'échange avec les autres. Lessin et les compositions plastiques (fabrication d'objets) sont les moyens d'expression privilégiés... »

Compétence attendue en fin de grande section :

- Observer et décrire des œuvres du patrimoine.

CP – CE1 : PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Extrait des programmes :

« La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par des références culturelles liées à l'histoire des arts. Ces activités s'accompagnent de l'usage d'un vocabulaire précis qui permet aux élèves d'exprimer leurs sensations, leurs émotions, leurs préférences et leurs goûts. Un premier contact avec des œuvres les conduit à observer, écouter, décrire et comparer... »

Compétence attendue en fin de CE1 :

Compétence 5 : La culture humaniste

- Découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays ;
- Distinguer le passé récent du passé plus éloigné ;
- Distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture) ;
- Reconnaître des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées ;
- Fournir une définition très simple de différents métiers artistiques.

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

- Ecouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ;
- Echanger, questionner, justifier un point de vue.

CE2 – CM1 – CM2 : PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Extrait des programmes :

« ... La culture humaniste des élèves dans ses dimensions historiques, géographiques, artistiques et civiques se nourrit aussi des premiers éléments d'une initiation à l'histoire des arts. La culture humaniste ouvre l'esprit des élèves à la diversité et à l'évolution des civilisations, des sociétés, des territoires, des faits religieux et des arts ; elle leur permet d'acquérir des repères temporels, spatiaux, culturels et civiques... »

Arts visuels

Conjuguant pratiques diversifiées et fréquentation d'œuvres de plus en plus complexes et variées, l'enseignement des arts visuels (arts plastiques, cinéma, photographie, design, arts numériques) approfondit le programme commencé en cycle 2. Cet enseignement favorise l'expression et la création. Il conduit à l'acquisition de savoirs et de techniques spécifiques et amène progressivement l'enfant à cerner la notion d'œuvre d'art et à distinguer la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés. Pratiques régulières et diversifiées et références aux œuvres contribuent ainsi à l'enseignement de l'histoire des arts.

Histoire des arts

L'histoire des arts porte à la connaissance des élèves des œuvres de référence qui appartiennent au patrimoine ou à l'art contemporain ; ces œuvres leur sont présentées en relation avec une époque, une aire géographique (sur la base des repères chronologiques et spatiaux acquis en histoire et en géographie), une forme d'expression (dessin, peinture, sculpture, architecture, arts appliqués, musique, danse, cinéma), et le cas échéant une technique (huile sur toile, gravure...), un artisanat ou une activité créatrice vivante.

L'histoire des arts en relation avec les autres enseignements aide les élèves à se situer parmi les productions artistiques de l'humanité et les différentes cultures considérées dans le temps et dans l'espace. Confrontés à des œuvres diverses, ils découvrent les richesses, la permanence et l'universalité de la création artistique.

En arts visuels comme en éducation musicale, au titre de l'histoire des arts, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des monuments, des musées, des ateliers d'art, des spectacles vivants ou des films en salle de cinéma pourront être découverts. Ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les chefs-d'œuvre ou les activités artistiques de leur ville ou de leur région.

L'enseignement d'histoire des arts s'articule sur les six périodes historiques du programme d'histoire ; il prend en compte les six grands domaines artistiques

Compétences attendues en fin de CM2 :

Compétence 5 : La culture humaniste

- distinguer les grandes catégories de la création artistique (littérature, musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture, architecture) ;
- reconnaître et décrire des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées : savoir les situer dans le temps et dans l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique ;
- exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances ;
- pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques ;

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

- Echanger, questionner, justifier un point de vue ;
- Ecouter pour comprendre, interroger.

COLLEGE : PRATIQUES ARTISTIQUES ET HISTOIRE DES ARTS

Objectifs

Progressif, cohérent et toujours connecté aux autres disciplines, l'enseignement de l'histoire des arts vise à :

- Développer la curiosité et à favoriser la créativité de l'élève notamment en lien avec une pratique artistique, sensible et réfléchie ;
- Aiguiser ses capacités d'analyse de l'œuvre d'art ;
- L'aider à se construire une culture personnelle fondée sur la découverte et l'analyse d'œuvres significatives ;
- Lui faire prendre conscience des parcours de formation et des métiers liés aux différents domaines artistiques et culturels.

Acquis attendus

Des connaissances :

- Une connaissance précise et documentée d'œuvres appartenant aux grands domaines artistiques ;
- Des repères artistiques, historiques, géographiques et culturels ;
- Des notions sur les langages et les techniques de production des grands domaines artistiques et un vocabulaire spécifique.

Des capacités :

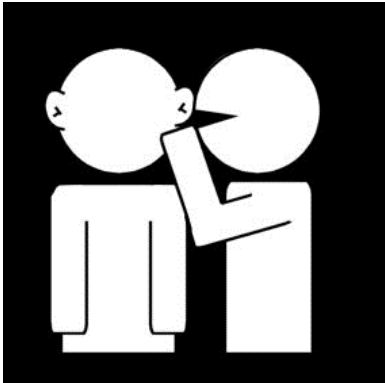
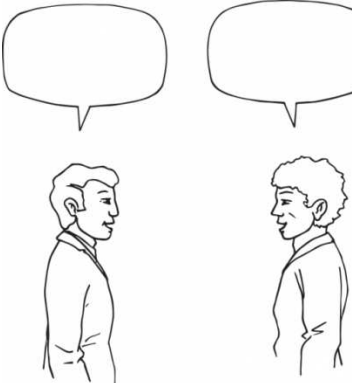

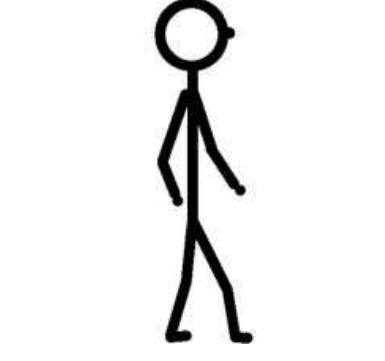
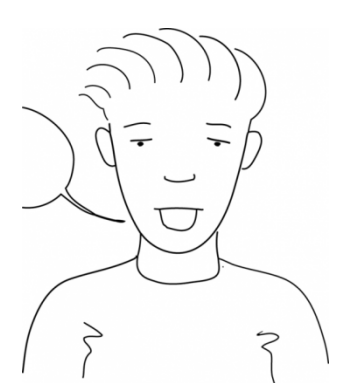
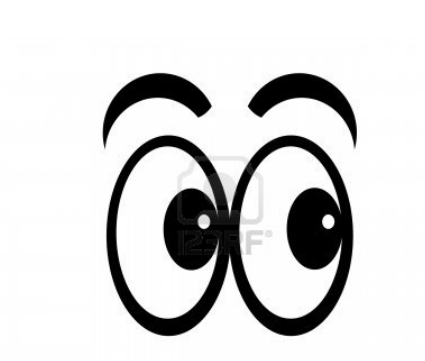


- De situer des œuvres dans le temps et dans l'espace ;
- D'identifier les éléments constitutifs de l'œuvre d'art (formes, techniques, significations, usages) ;
- De discerner entre les critères subjectifs et objectifs de l'analyse ;
- D'effectuer des rapprochements entre des œuvres à partir de critères précis (lieu, genre, forme, thème, etc.)
- De franchir les portes d'un lieu artistique et culturel, de s'y repérer, d'en retirer un acquis personnel ;
- De mettre en œuvre des projets artistiques, individuels ou collectifs.

Des attitudes :








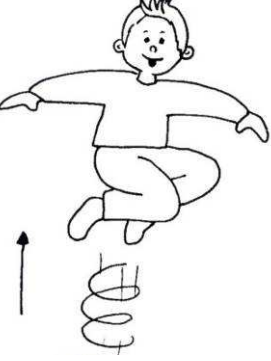
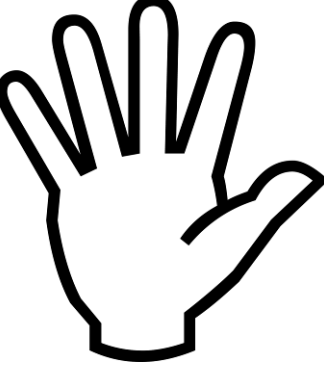
- Créativité et curiosité artistiques ;
- Concentration et esprit d'initiative dans la mise en œuvre de projets culturels ou artistiques, individuels ou collectifs ;
- Ouverture d'esprit ;
- Autonomie.

Annexes

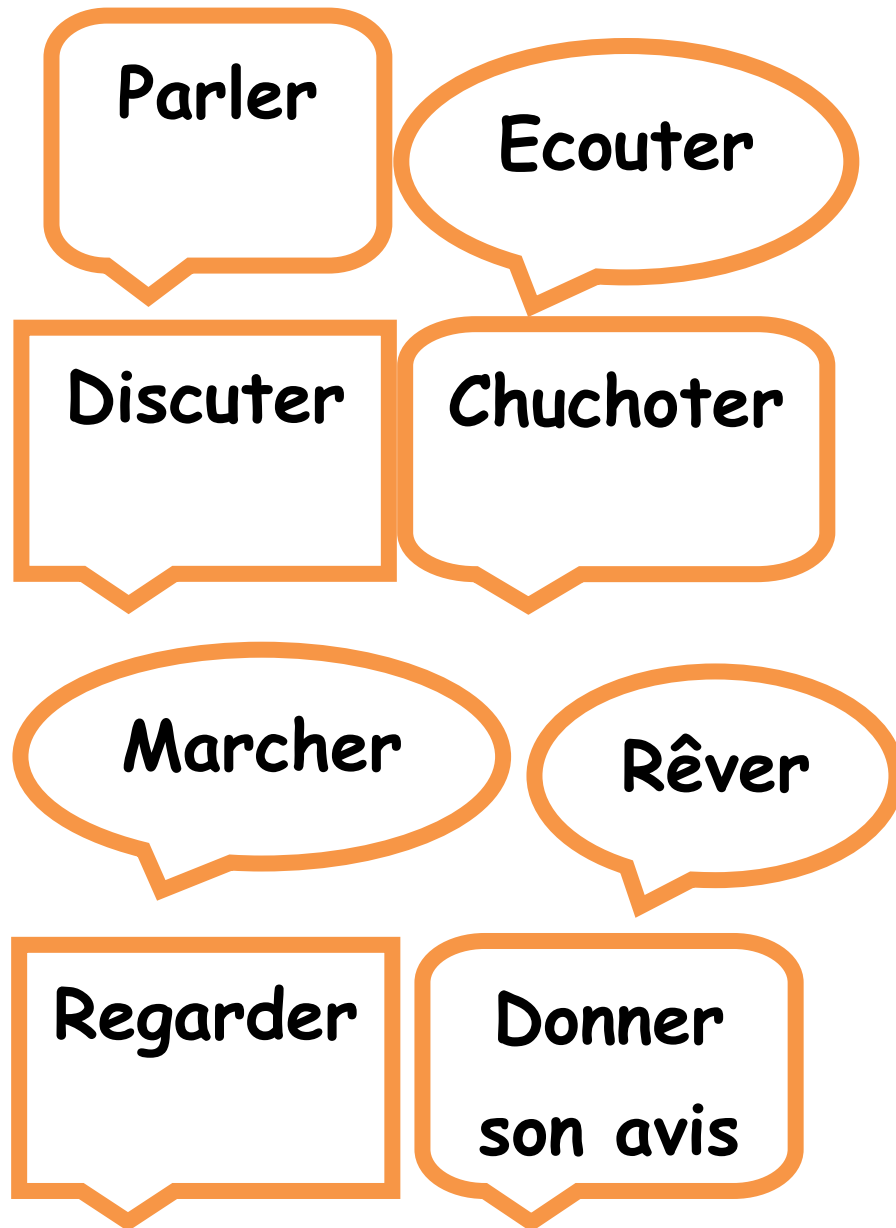
Annexe 1 : Dessins « oui »

		
<p>Chuchoter</p>	<p>Discuter</p>	<p>Ecouter</p>
		
<p>Marcher</p>	<p>Parler</p>	<p>Regarder</p>
		
<p>S'asseoir</p>	<p>Rêver</p>	

Annexe 2 : Dessins « non »

 <p>Boire</p>	 <p>Camper</p>	 <p>Courir</p>
 <p>Crier</p>	 <p>Faire du roller</p>	 <p>Manger</p>
 <p>S'appuyer</p>	 <p>Sauter</p>	 <p>Toucher</p>

Annexe 3 : Bulles « oui »



S'asseoir

Découvrir

**Prendre
son temps**

**Poser des
questions**

**Etre
curieux**

Annexe 4 : Bulles « non »

