

Animation « Carnet de bord »

Animation réalisée par un membre de l'équipage, médiateur sur le site de L'Hermione.

Du Cycle 2 au Lycée

Présentation de la visite

Voyager et garder une trace écrite ou illustrée de son périple pour le faire partager est encore d'actualité aujourd'hui sur l'Hermione. Le voyage maritime est source d'inspiration pour divers producteurs : les marins, artistes, écrivains, journaliste ou passagers, qui ont contribué à créer ce genre multiforme, entre l'aide mémoire et le journal de bord, qu'est le carnet de voyage.

Suite à la visite du navire, il est proposé aux élèves de poursuivre leur expérience en créant leur propre carnet de bord. En utilisant des matériaux et objets provenant du site, et des techniques artistiques diverses (peinture, collage, écriture...) les élèves sont amenés à retranscrire leurs impressions et à laisser libre cours à leur imagination. L'atelier carnet de bord peut être l'occasion d'un œuvre collective ou individuelle selon les souhaits des enseignants. Des sources d'inspirations sont également mises à disposition, et basées sur des productions contemporaines des voyages de l'Hermione originelle et de la réplique.

(NB : il est vivement conseillé aux enseignants de prendre contact avec l'action pédagogique afin de préparer l'atelier)
Matériel et matériaux sont fournis par l'association pour la réalisation des carnets de bords.

Démarches et objectifs pédagogiques

Après avoir suivi la visite "Vivre à bord de l'Hermione", les élèves sont amenés à :

- collecter et renseigner leurs impressions et réflexions in situ,
- concevoir et ébaucher une œuvre individuelle ou collective,
- exprimer leurs ressentis et réflexion à travers une production plastique et écrite.

Déroulement de la visite

Médiateurs, enseignants et accompagnateurs accompagnent les élèves dans le déroulement de l'atelier dans ces différentes étapes :

- sélectionner et collecter les éléments constitutifs du carnet de bord des élèves sur l'Hermione,
- concevoir et ébaucher leur production en salle-atelier,
- mettre en forme et produire leur réalisation.

(NB : Selon le choix préalable des enseignants, les élèves sont répartis par petits groupes ou laisser libre de circuler sur le navire sous la surveillance des encadrants et du médiateur).

Renseignements et réservations :

05-46-82-07-07

reservation@hermione.com

www.hermione.com



Animation « Carnet de bord »



Voyager et garder une trace écrite ou illustrée de son périple pour le faire partager est encore d'actualité aujourd'hui sur l'Hermione. Le voyage maritime est source d'inspiration pour les marins, artistes, écrivains, journaliste ou passagers.



CYCLE 2

Enseignement français

Thème : Ecriture

En relation avec toutes les autres composantes de l'enseignement de français et en particulier avec la lecture, les élèves acquièrent peu à peu les moyens d'une écriture relativement aisée.

Compétences

Produire des écrits en commençant à s'approprier une démarche.

Enseignement Arts plastiques

Thèmes : La représentation du monde ; L'expression des émotions ; La narration et témoignage par les images.

Compétences

Expérimenter, produire, créer ; Mettre en œuvre un projet artistique ; S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes ; Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

CYCLE 3

Enseignement français

Thème : Culture littéraire et artistique

- Vivre des aventures,
- Imaginer, dire, célébrer le monde
- Récits d'aventure

Compétences

Ecrire, produire des écrits variés.

Enseignement Arts plastiques

Thèmes : La représentation plastique et les dispositifs de représentation ; Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace ; La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Compétences

- expérimenter, produire, créer : choisir gestes, outils, matériaux en fonction des effets qu'ils produisent,
- représenter le monde en explorant divers modèles (dessins, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...),
- rechercher une expression personnelle,
- utiliser les outils informatiques de traitement d'image,
- mettre en œuvre un projet artistique : identifier les outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet.

Enseignement Histoire des Arts

Compétences

- identifier (donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art),
- analyser (dégager d'une œuvre, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques ou formelles),
- situer (relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création),
- se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

Insertion des visites dans les nouveaux programmes. Références aux textes officiels B.O 2015

Animation « Carnet de bord »



Voyager et garder une trace écrite ou illustrée de son périple pour le faire partager est encore d'actualité aujourd'hui sur l'Hermione. Le voyage maritime est source d'inspiration pour les marins, artistes, écrivains, journaliste ou passagers.



Insertion des visites dans les nouveaux programmes. Références aux textes officiels B.O 2015

CYCLE 4

Enseignement Français

Thème : Culture littéraire et artistique

- Se chercher, se construire ; Le voyage et l'aventure : pourquoi aller vers l'inconnu ?
- Regarder le monde, inventer des mondes ; Imaginer des univers nouveaux
- Agir sur le monde : informer, s'informer, déformer ?

Compétences

- Ecrire, utiliser l'écrit pour penser et pour apprendre
- Acquérir des éléments de culture littéraires et artistiques : établir des liens entre des productions littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses
- Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les productions artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle.

Enseignement Histoire des Arts

Thèmes : Etat, société et modes de vie (XIIIe - XVIIIe s.) ; L'art au temps des Lumières et des révolutions (1750-1850).

Compétences

- Associer une oeuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés.
- Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistiques ou de la rencontre avec un métier du patrimoine.

Enseignement Arts plastiques

Thèmes : La représentation : image, réalité, fiction ; Le dispositif de représentation (littéral suggéré)

La narration visuelle ; La matérialité de l'oeuvre, l'objet et l'oeuvre ; L'objet comme matériau ; Les représentations et statuts de l'objet ; Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langage, outils support).

Compétences

- Expérimenter, produire, créer
- Mettre en oeuvre un projet

Les enseignements pratiques interdisciplinaires

Thème : Culture et création artistique

Compétences

- Identifier les oeuvres patrimoniales liés à un territoire, une période ou une société.
- Appréhender leurs dimensions imaginaires et leur interprétation, dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle.

Renseignements :
actionpedagogique@hermione.com