



Fiches pédagogiques Programme éducatif 2009-2010

Table des matières

- Des minis extraterrestres envahissent le Musée !	3
- L'odyssée de Maeva.....	3
- Un repas en apesanteur	4
- La collection du Capitaine Maeva	4
- Faune en folie	5
- Sur la scène du crime	5
- Méchant moineau	6
- En tête!	6
- Personnages en réserve	7
- Viens fêter avec nous	7
- Logo-pop	8
- Sentence mineure	8
- La grande évasion	9
- Atelier graffiti	9
- Le Musée en pyjama	10
- Québec en crimes	10
- Visite expérience en prison	11
- Un ex-détenu se confie... ..	11
- Sentence d'une nuit	12
- ExploraSon	12

Des minis extra terrestres envahissent le Musée !

Activité / préscolaire

Transformez-vous en extraterrestres avec quelques accessoires de déguisement et suivez un drôle de guide. Lors d'une escale vous débarquez de votre vaisseau pour entreprendre un grand voyage intergalactique à travers les expositions du Musée...

Compétences:

- agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur;
- construire sa compréhension du monde.

Savoirs essentiels:

Stratégies motrices et psychomotrices :

- découvrir ses potentialités sensorielles ;
- se situer dans l'espace, le temps et par rapport à la matière.

Stratégies cognitives et métacognitives :

- observer;
- explorer.

L'odyssée de Maeva

Visite animée / préscolaire et primaire

Entrez dans le vaisseau fantastique du capitaine Maeva et de son équipage. Découvrez l'ultime message que Maeva vous a laissé. Investit d'une mission dont la destinée est entre vos mains, saurez-vous prendre les commandes?

Domaines d'apprentissage :

Langues = Français, langue d'enseignement
Sciences et technologie

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel

Exploiter l'information

Résoudre des problèmes

Exercer son jugement critique

Un repas en apesanteur

Atelier / préscolaire et 1^{er} cycle du primaire

Qu'arrive-t'il quand un astronaute est dans l'espace et qu'il a faim ? Venez préparer un repas spécial qui pourrait être mangé en apesanteur. Rendez-le alléchant en y mettant plein de couleurs !

Compétences:

- agir avec efficacité et dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur ;
- mener à terme une activité ou un projet.

Savoirs essentiels:

Stratégie motrice et psychomotrice :

utiliser adéquatement les objets, les outils et les matériaux.

Stratégies cognitives et métacognitives :

expérimenter;

sélectionner.

La collection du Capitaine Maeva

Activité / 1^{er} cycle du primaire

Au fil des ans, Maeva a fait une collection extraordinaire. Pour la découvrir, elle t'invite à partir en expédition dans tout le musée à la recherche de ses trésors. Votre mission spatiotemporelle : retrouver les précieux objets du Capitaine et les replacer dans leur cabinet de curiosités.

Domaine d'apprentissage :

Langues = Français, langue d'enseignement

Sciences et technologie

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel

Exploiter l'information

Résoudre des problèmes

Exercer son jugement critique

Savoirs essentiels :

Stratégies liées à la gestion et à la communication de l'information

Sélectionner des éléments d'information utiles.

Regrouper ou classer des éléments d'information retenus.

Faune en folie

Atelier / Primaire

Imaginez une bête mutante, fantastique et futuriste, découverte aux confins de la terre dans plusieurs millénaires. Recréez et façonnez à l'aide d'argile et de pièces recyclées une créature extraordinaire !

Domaine d'apprentissage :

Arts = Arts plastiques

Réaliser des créations plastiques personnelles.

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel

Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Compétence d'ordre méthodologique

Se donner des méthodes de travail efficaces.

Savoirs essentiels :

Arts

Gestes transformateurs et leurs prolongements, les outils.

Langage plastique

Sur la scène du crime

Activité / 2^e et 3^e cycles du primaire et tout le secondaire

Découvrez l'histoire criminelle du Québec au 20^e siècle tout en exerçant vos talents d'enquêteur, le temps d'une investigation judiciaire dans notre nouvelle exposition « Québec en crimes ». Découvrez les dessous de la police scientifique québécoise en pratiquant quelques expériences en sciences judiciaires et médico-légales.

Domaines d'apprentissage :

Univers social

- Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Science et technologie

- Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.

Méchant moineau

Visite animée / 3^e cycle Primaire et tout le secondaire

Découvrez l'univers de l'artiste Michel Houde à travers ses œuvres débridées. Laissez-vous surprendre en découvrant l'origine inattendue de parures de chez nous à l'occasion d'une visite animée de cette exposition d'œuvres d'un artiste vraiment pas comme les autres.

Domaine d'apprentissage

Langue = français langue d'enseignement

- Communiquer oralement
- Domaine de l'univers social

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel :

- Exploiter l'information

Compétence d'ordre de la communication :

- Communiquer de façon appropriée

En tête!

Atelier / 3^e cycle du Primaire et tout le secondaire

Deux têtes valent mieux qu'une, tête à claque, tête heureuse, tête à tête... On peut trouver une multitude de parures avec le mot tête. En lien avec l'exposition « Méchant moineau » exprimez une parure tout en décorant une tête inspirée des œuvres de l'artiste Michel Houde.

Domaine d'apprentissage

Domaine des arts

Arts plastiques

- Réaliser des créations plastiques personnelles
- Apprécier ses réalisations et celles de ses camarades

Compétences transversales

Compétence d'ordre intellectuel

- Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Personnages en réserve

Visite animée / 2^e et 3^e cycles du primaire et tout le secondaire

En tout temps

En lien avec la Réserve ouverte Robert-Lionel-Séguin.

Devenez historien, muséologue, conservateur et animateur le temps d'une activité dans la réserve du Musée. Vous aurez à recréer des mises en scène reliées à cinq personnages significatifs, issus de différentes époques charnières de l'histoire du Québec. Pour ce faire, vous aurez la possibilité de manipuler des objets de la collection, d'associer des vêtements et des textes d'interprétation appropriés à chacun des personnages célèbres.

Domaines d'apprentissage :

Langues = Français, langue d'enseignement

Lire des textes variés

Univers social

Lire l'organisation d'une société sur son territoire;

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel

Exploiter l'information

Compétence d'ordre personnel et social

Coopérer

Savoirs essentiels :

Stratégies liées à la gestion et à la communication de l'information

Sélectionner des éléments d'information utiles.

Stratégie de communication orale = partage

Clarifier ses propos ou ses réactions.

Viens fêter avec nous

Visite animée / 2^e et 3^e cycles du primaire

À l'occasion du 375^e anniversaire de Trois-Rivières, venez découvrir une exposition portant sur les événements marquants de la culture populaire trifluvienne. Une occasion de découvrir que le dynamisme de notre ville prend racine dans le passé!

Domaines d'apprentissage

Univers social :

Lire l'organisation d'une société sur son territoire ;

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Logo-pop

Atelier / 2^e et 3^e cycles primaire et tout le secondaire

Initiez-vous au graphisme en créant votre propre logo. Il sera ensuite transféré sur un autocollant que vous pourrez arborer fièrement en l'appliquant sur votre planche à roulette, planche à neige, sac d'école ou, avec la permission de vos parents, sur la porte de votre chambre !

Domaine d'apprentissage

Domaine des arts

Arts plastiques

- Réaliser des créations plastiques personnelles et médiatiques
- Apprécier des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades

Compétences transversales

Compétences d'ordre intellectuel

Mettre en œuvre sa pensée créatrice

Sentence mineure

Visite animée / 2e et 3e cycles du primaire

En tout temps

En lien avec la visite-expérience en PRISON!

Viens découvrir les secrets des cellules et le « trou » de la Vieille Prison de Trois-Rivières. Expérimente la vie des prisonniers des années 60 et 70 en compagnie d'animateurs qui sont des ex-détenus. Entre dans le quotidien du détenu en te familiarisant avec son uniforme, les repas typiques d'un prisonnier et les loisirs en prison. Découvre, à travers plusieurs expériences, les concepts d'emprisonnement et de liberté en explorant la poésie carcérale, en jouant le rôle du gardien ou du détenu, en essayant la camisole de force, et plus encore.

Domaines d'apprentissage :

Développement personnel ➤ Enseignement moral :

comprendre des situations en vue de construire son référentiel moral.

Univers social

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Compétences transversales :

Exercer son jugement critique;
structurer son identité.

Savoir essentiel :

Repères culturels : associer des éléments du référentiel moral à des situations de vie;
être sensible à l'autre.

La grande évasion

Visite animée / Primaire

En tout temps. En lien avec Sentence mineure

Tentez d'obtenir les clés de la Vieille Prison de Trois-Rivières afin de pouvoir vous évader! Pour ce faire, vous aurez à affronter différentes épreuves, sous la supervision du gardien de la prison. Trouvez les clés ou les indices qui vous permettront de découvrir l'issue. Le défi est de taille! Serez-vous assez rusés pour réussir à vous évader de la Vieille Prison de Trois-Rivières?

Domaines d'apprentissage :

Langue = français langue d'enseignement :

Communiquer oralement.

Univers social

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel :

Exploiter l'information.

Compétence d'ordre de la communication :

Communiquer de façon appropriée.

Atelier graffiti

Atelier / 2e et 3e cycles du primaire et secondaire 1 et 2

Venez découvrir la vitalité et l'audace créatrice du graffiti ainsi que les conséquences de sa pratique. En atelier, créez votre propre œuvre inspirée de techniques utilisées par des artistes et des graffiteurs.

Domaines d'apprentissage :

Développement personnel = enseignement moral :

Comprendre des situations en vue de construire son référentiel moral.

Arts = arts plastiques :

Réaliser des créations plastiques personnelles.

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel :

Exercer son jugement critique;

Mettre en œuvre sa pensée créatrice.

Compétence d'ordre personnel et social :

Structurer son identité.

Savoirs essentiels :

Repères culturels :

Associer des éléments du référentiel moral à des situations de vie.

Arts :

Langage plastique

Le Musée en pyjama

Activité spéciale / 8 à 12 ans
En tout temps

Venez passer la nuit au Musée ! Partez à l'aventure dans le vaisseau du Capitaine Maeva. Visionnez un film avec du pop-corn. Un grand jeu de nuit à la Vieille prison vous donnera à coup sûr des frissons dans le dos.

Domaines d'apprentissage :

Langue = français langue d'enseignement :
Apprécier des œuvres littéraires.

Sciences et technologies :

Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel :
Exploiter l'information.

Compétence d'ordre de la communication :
Communiquer de façon appropriée.

Savoirs essentiels :

L'univers vivant :

Les caractéristiques et l'organisation du vivant.

Stratégies liées à l'appréciation d'œuvres littéraires.

Québec en crimes

Activité / 2^e et 3^e cycles du primaire et tout le secondaire

Découvrez les dessous des plus célèbres enquêtes criminelles du 20^e siècle et plongez dans l'univers fascinant des sciences médico-légales.

Domaines d'apprentissage :

Univers social

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Science et technologie

Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie.

Visite expérience en prison

Visite animée / Secondaire et collégial

Une visite expérience en prison où les guides sont des ex-détenus... Ils vous entraînent à travers les lieux et vous font découvrir la vie en prison comme elle était dans les années 1960 et 1970. Les animateurs conscientisent les jeunes sur les conséquences de la délinquance et ses multiples visages. Une visite qui fait réfléchir et met en garde.

Domaines d'apprentissage :

Développement personnel ➤ Enseignement moral :

comprendre des situations en vue de construire son référentiel moral.

Univers social

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Compétences transversales :

Exercer son jugement critique;
structurer son identité.

Savoir essentiel :

Repères culturels : associer des éléments du référentiel moral à des situations de vie;
être sensible à l'autre.

Un ex-détenu se confie...

Activité / Secondaire et collégial

Recevez le témoignage d'un(e) ex-détenu(e) qui vous présente son cheminement de vie à travers le système carcéral. Apprenez à le (la) connaître et partagez avec lui (elle) son expérience personnelle en prison et sa réhabilitation. Faites un survol des divers organismes voués à la réinsertion sociale ainsi qu'à la prévention. Lors d'une plénière, partagez avec lui (elle) vos idées et vos impressions.

Domaine d'apprentissage :

Enseignement moral

Comprendre des situations en vue de construire son référentiel moral.

Compétences transversales :

Exercer son jugement critique;
Structurer son identité.

Savoirs essentiels :

Repères culturels : associer des éléments du référentiel moral à des situations de vie;
Être sensible à l'autre.

Sentence d'une nuit

Activité spéciale / Secondaire et collégial
En tout temps

Dans la Vieille prison de Trois-Rivières, venez à la rencontre de l'expérience carcérale en visitant ce lieu chargé d'histoire et en passant la nuit dans les cellules des prisonniers.

Domaines d'apprentissage :

Développement personnel = enseignement moral :

Comprendre des situations en vue de construire son référentiel moral

Univers social

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel :

Exercer son jugement critique.

Compétence d'ordre personnel et social :

Structurer son identité.

Savoirs essentiels :

Repères culturels : associer des éléments du référentiel moral à des situations de vie.

ExploraSon

Activité / 3e cycle et tout le secondaire

Participez à une activité d'exploration sur le thème du son. Venez découvrir l'évolution et le mode de fonctionnement des moyens de transmission du son à travers le temps, comme les premiers téléphones, le phonographe, les premières radios et télévisions. En atelier, assemblez et décorez un rhombe, ancêtre des instruments à vent.

Domaines d'apprentissage :

Univers social

Interpréter le changement dans une société et sur son territoire.

Arts, arts plastiques

Réaliser des créations plastiques personnelles.

Compétences transversales :

Compétence d'ordre intellectuel :

Mettre en œuvre sa pensée créatrice.

Savoirs essentiels :

Arts:

Gestes transformateurs et leurs prolongements, les outils;

Langage plastique.