



Creative School



Open Educational Resources

Enseignement en ligne - L'apprentissage par l'objet

Sujet : Facilitation

Tranche d'âge : 7-11, 11-14, 14-18



Erasmus+

Auteurs

Jenny Siung (OBL)

Jenny Siung (How things are Made)

Images

© Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin, iStockpicture

Copyright

Les contenus peuvent être utilisés conformément à la :
Licence Creative Commons Pas d'Utilisation Commerciale






Disclaimer

Le projet *Creative School* a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (Grant Agreement 2019-1-FR01-KA201-062212). Cette publication n'engage que son auteur et l'Union européenne et l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.
















Table des matières

Description	8
Explorer les collections de Chester Beatty par themes	8
Instructions pour les enseignants	9
Durée	9
Module d'auto-développement de l'enseignement par les objets	 7-11  11-14
 14-18 10	
Comment animer l'atelier / préparation de l'atelier / contribution à l'enseignement.....	10
Guide des diapositives / animation de la discussion / questions pour animer la discussion.....	12
Faciliter l'apprentissage en ligne grâce à l'apprentissage par l'objet module d'auto-développement / CPD How Things are Made pour les écoles secondaires	13
Description de la ressource	15
Explorer les collections de Chester Beatty par thèmes	15
Instructions pour les enseignants	16
Plan d'activité Comment les choses sont fabriquées.....	17
Liens utiles	18
Idées d'activités complémentaires.....	19

Les ressources pédagogiques du projet Creative School comprennent les modules d'apprentissage suivants, répertoriés ici en fonction des matières et de l'âge des élèves visés :

	 7-11	 11-14	 14-18
 Histoire de l'art		Laissez-les Vivre à Nouveau	Laissez-les Vivre à Nouveau
 Citoyenneté et Philosophie	Dilemmes Éthiques	Dilemmes Éthiques	Dilemmes Éthiques
 Environnement, Sciences naturelles	Biodiversité et arts visuels	Biodiversité et arts visuels	
 Facilitation	Apprentissage en ligne grâce aux objets	Apprentissage en ligne grâce aux objets	Apprentissage en ligne grâce aux objets
 Géographie	Promenade urbaine	Promenade urbaine	
 Histoire			Comment vivaient les jeunes ?
	Les photos comme souvenirs du passé	Les photos comme souvenirs du passé	Les photos comme souvenirs du passé
 STIM (Science, technologie, ingénierie et mathématiques)			Réflexion critique sur le changement climatique
	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices	#Empowering YouthVoices
		Algorithmes Affamés	Algorithmes Affamés
 Formation des enseignants	Europeana comme outil d'apprentissage	Europeana comme outil d'apprentissage	Europeana comme outil d'apprentissage
	Approches pratiques de l'enseignement par les objets	Approches pratiques de l'enseignement par les objets	Approches pratiques de l'enseignement par les objets

Le projet *Creative School* développe des modules d'apprentissage pour les enfants et les enseignants, qui encouragent l'apprentissage autonome et les capacités de réflexion critique et visuelle en utilisant le contenu du patrimoine culturel mis à disposition par les organisations partenaires. Le présent projet a permis d'élaborer un ensemble de supports de formation axés sur le développement des capacités de réflexion par le biais du patrimoine culturel.

De plus en plus d'enfants et de jeunes doivent développer des capacités de réflexion de haut niveau afin de trouver des solutions aux problèmes sociaux, émotionnels et économiques, tant sur le plan personnel que dans le contexte du monde en général. Ils sont encouragés à être créatifs, novateurs, entreprenants et adaptables, avec la motivation, la confiance et les compétences nécessaires pour utiliser la pensée créative et critique de manière ciblée.

Les principaux bénéficiaires du projet sont les enseignants des écoles primaires et secondaires qui, en s'engageant dans le projet, acquerront les compétences nécessaires pour faciliter les stratégies pédagogiques de créativité et de pensée critique. Les enfants et les jeunes qui participent au projet de l'école créative développeront les compétences nécessaires pour relever les défis posés par le programme de *Creative School*

Nous espérons que ce document apportera une nouvelle dimension à votre travail et vous incitera à l'utiliser pour encourager la pensée créative et critique chez les jeunes. Les sujets sélectionnés ont été choisis avec des enseignants et des éducateurs d'Autriche, de Croatie, de Finlande, de France, d'Irlande, d'Italie et du Royaume-Uni dans le cadre de groupes de travail et d'enquêtes.

Chaque outil est accompagné de points d'apprentissage clés ainsi que de plusieurs faits ou éléments d'information intéressants, qui sont destinés à être utilisés pour provoquer une discussion plus approfondie. Le groupe d'âge le plus approprié est également indiqué.

Dans la mesure du possible, nous avons inclus une courte activité interactive qui peut être réalisée avec les élèves ou une série de questions suggérées à poser, afin d'introduire les sujets de chaque module d'apprentissage. Si vous souhaitez approfondir certains sujets ou thèmes, chaque outil comprend un lien vers d'autres outils connexes. Lorsqu'elle est disponible, une liste générale de ressources pédagogiques supplémentaires liées aux sujets est également fournie.

L'outil et le texte d'accompagnement sont conçus comme des aides pédagogiques autonomes.

À cet égard, la ressource est destinée à fournir un cadre général à partir duquel vous pouvez choisir les questions les plus pertinentes pour vos activités. Le module peut être utilisé dans n'importe quel pays et dans n'importe quel contexte, car il traite de questions transfrontalières et universelles.








iStockpicture



Pour plus d'informations sur le projet de l'école créative, veuillez consulter le site
:<https://www.creative-school.eu/>

Enseignement en ligne - l'apprentissage par l'objet

Sujet :	 Facilitation
Tranche d'âge :	 7-11  11-14  14-18
	Ce module d'auto-développement (CPD) peut être utilisé pour fournir un contexte au travail avec des objets dans la classe.
Durée :	 60 minutes
Fournitures et outils :	Vidéo d'introduction Diapositives PowerPoint Feuille de soutien Instructions encourageant les élèves et les enseignants à utiliser des objets de la maison ou de la salle de classe. Feuilles de travail
Objectifs pédagogiques :	Encourager les enfants à : <ul style="list-style-type: none">• Réfléchir de manière créative et critique à l'utilisation d'objets en ligne dans un environnement d'apprentissage tel que la salle de classe ou l'espace galerie ;• Comprendre le cadre de la facilitation de l'apprentissage par les objets.
Critère de réussite :	A la fin de l'atelier, les enseignants/étudiants seront capables de : <ul style="list-style-type: none">• Encourager les discussions en groupe et en classe• Fournir un lien direct avec le passé• Faire appel aux sens, en particulier au toucher et à la vue• Développer des compétences - observation, enquête, évaluation, travail en groupe, expression orale, écoute et déduction.
Mots clés :	Apprentissage par objets ; pensée critique ; pensée créative

Description

L'apprentissage par les objets (OBL) est une approche d'apprentissage centrée sur l'élève qui utilise des objets pour faciliter l'apprentissage en profondeur. L'utilisation d'objets peut agir comme des "outils de réflexion" multi sensoriels pour promouvoir l'apprentissage. Les objets sont utilisés pour stimuler l'imagination des apprenants et pour les aider à appliquer leur compréhension à d'autres contextes et problèmes. La proposition centrale de l'OBL est que le travail avec des objets facilite et renforce l'apprentissage.

Explorer les collections de Chester Beatty par thèmes

Les thèmes sont structurés de manière holistique pour s'adapter aux différents styles d'apprentissage de vos élèves. Dans le cadre du processus, les enseignants choisissent un thème et encouragent les élèves à apporter des objets de leur maison qui ont un lien avec le thème avant l'activité en ligne (voir l'image ci-dessous à titre d'exemple).

Cinq thèmes principaux sont proposés aux enseignants et aux élèves comme moyen de s'engager dans les diverses et merveilleuses collections du Chester Beatty. Ces thèmes sont les suivants :

- Comment les choses sont faites
- La mode
- Voyages
- Mythe de la fantaisie et de l'imagination
- Sacré



Manipulation d'objets © Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin

L'objectif de l'apprentissage par l'objet est de :

- Doter les enseignants d'outils pour aider les enfants issus de milieux divers à établir un lien avec leur communauté et à contribuer à leur sentiment d'identité, qui est essentiel à leur développement.

- Encourager et promouvoir la voix des enfants, pour libérer leur créativité
- Encourager les élèves à communiquer entre eux par le biais de discussions en groupe dans leur classe
- Établir des liens avec des thèmes historiques par le biais d'objets
- S'engager dans l'apprentissage sensoriel, notamment le toucher, l'odorat et la vue
- Développer des compétences, notamment l'observation, la recherche, l'évaluation, le travail en groupe, la communication et l'écoute
- Leur permettre de partager leurs pensées stimule l'apprentissage entre pairs, ce qui peut leur être bénéfique dans tous les environnements ainsi que dans l'ensemble du programme scolaire.

Instructions pour les enseignants

Ce module a été conçu pour vous faire découvrir différentes approches pour faciliter l'apprentissage par les objets.

En classe :

- Choisissez un thème parmi les 5 proposés pour la session.
- Consultez la fiche de soutien/guidage et sélectionnez un certain nombre d'objets recommandés pour travailler avec votre groupe.
- Regardez la vidéo relative au thème choisi
- Utilisez le PowerPoint pour explorer les images

Durée

Temps	Activité	Ressource
5 mins	Introduction	Vidéo (pas de vidéo pour le moment)
10 minutes	Discussion	PowerPoint (Fantaisie & Imagination)

Module d'auto-développement de l'enseignement par les objets



7-11



11-14



14-18

Comment animer l'atelier / préparation de l'atelier / contribution à l'enseignement

Commencez par regarder la vidéo

Chester Beatty et Heritec vont réaliser une courte vidéo (à confirmer) pour illustrer la session d'OBL.

Ces questions peuvent être utilisées pour tous les groupes d'âge et adaptées en fonction du contexte d'apprentissage.



7-11

D'où vient votre objet ?

Quel âge a-t-il ?

De quelle couleur est ton objet ?

À ton avis, de quoi est fait ton objet ? (Métal ? bois ? papier ? pierre ? argile ? tissu ?)

A-t-il une décoration ?

Si oui, décris-la. Ton objet est-il complet ou cassé ?

S'il est cassé, que pensez-vous qu'il ait pu lui arriver ?

Utilise cinq mots pour décrire ton objet

A quoi pensez-vous que votre objet a servi ?

L'objet est (devine si tu ne le sais pas !)

Dessine ton objet !



11-14

D'où vient votre objet ?

Quel âge a-t-il ?

De quelle couleur est ton objet ?

À ton avis, de quoi est fait ton objet ? (Métal ? bois ? papier ? pierre ? argile ? tissu ?)

A-t-il une décoration ?

Si oui, décris-la. Ton objet est-il complet ou cassé ?

S'il est cassé, que pensez-vous qu'il ait pu lui arriver ?

Utilise cinq mots pour décrire ton objet

A quoi pensez-vous que votre objet a servi ?

L'objet est (devine si tu ne le sais pas !)

Dessine ton objet !



14-18

D'où vient votre objet ?

Quel âge a-t-il ?

De quelle couleur est ton objet ?

À ton avis, de quoi est fait ton objet ? (Métal ? bois ? papier ? pierre ? argile ? tissu ?)

A-t-il une décoration ?

Si oui, décris-la. Ton objet est-il complet ou cassé ?

S'il est cassé, que pensez-vous qu'il ait pu lui arriver ?

Utilise cinq mots pour décrire ton objet

A quoi pensez-vous que votre objet a servi ?

L'objet est (devine si tu ne le sais pas !)

Dessine ton objet !

Guide des diapositives / animation de la discussion / questions pour animer la discussion

Thème Fantaisie et Imagination OBL- activité sur ZOOM

- Diapositive # 3 : image du Chester Beatty (extérieur)
- Image d'un étudiant explorant une robe de dragon dans le Chester Beatty
- Diapositive # 4 : portrait de Sir Alfred Chester Beatty
- Diapositive # 5 : photo de l'intérieur de la Galerie des traditions sacrées Section islamique (côté gauche), section chrétienne (côté supérieur droit), religions orientales (côté inférieur droit)
- Diapositive # 6 : photos intérieures de la Galerie des arts du livre
- Diapositive # 8 : lien vers l'image de la robe de dragon
https://viewer.cbl.ie/viewer/image/C_1052/1/LOG_0000/
- Note : vous pouvez faire un zoom avant et arrière sur cette image en ligne. Titre de l'image : Robe de dragon en soie jaune, robe de dragon en soie jaune brodée réalisée vers 1750 en Chine, numéro d'objet C 1052.
- Diapositive # 9 liens à l'image de Sept dieux chanceux
https://cbl01.intranda.com/viewer/image/J_2415/1/LOG_0000/
- Sept dieux chanceux Artiste et lieu de production : Kitao Shigemasa (attribué à) Tokyo, années 1770. Gravure sur bois en couleur de " Sept dieux chanceux " attribuée à Kitao Shigemasa, publiée par Nishimuraya Yohachi ; imprimée à Edo (Tokyo moderne), au Japon, dans les années 1770.
- Photographiés ensemble sur leur navire au trésor, les sept dieux de la bonne fortune du Japon constituent une compagnie de bon augure issue de diverses traditions.
- La déesse Benzaiten, qui joue de la musique, Daikokuten, qui porte un marteau, Hotei, qui a le ventre rond, et Bishamonten, le roi gardien féroce, sont tous venus au Japon par le bouddhisme. Invoqués pour une longue vie, Fukurokuju et Jurōjin ont leurs origines dans le taoïsme chinois. Ebisu est identifié aux divinités de la foi Shintō indigène du Japon ; souvent représenté en train de pêcher, il est ici représenté avec un vivaneau rouge.
- Diapositive no 10 : lien vers l'image du Livre des morts
https://cbl01.intranda.com/viewer/image/Pap_XXI_4/1/LOG_0000/
- Livre des morts de Lady Neskhons, Égypte, vers 300 avant J.-C., numéro d'objet Pap XXI.4
- Diapositive # 11 : lien vers l'image des Quatre Cavaliers
https://cbl01.intranda.com/viewer/image/WEp_0021/1/LOG_0000/
- L'Apocalypse des quatre cavaliers (Apocalipsis cum figuris), Dürer, Albrecht, Allemagne, vers 1498, imprimé en 1511. Numéro d'objet WEp 0021
- Gravure sur bois sur papier des Quatre Cavaliers de l'Apocalypse, réalisée par Albrecht Dürer vers 1498 en Allemagne. Quatrième planche sur quinze de l'édition latine de la série Apocalypse de Dürer, imprimée en 1511.

Faciliter l'apprentissage en ligne grâce à l'apprentissage par l'objet module d'auto-développement / CPD pour les écoles secondaires

Sujet :



Facilitation

Tranche d'âge :



11-14

Ce module d'auto-développement (CPD) peut être utilisé pour fournir un contexte au travail avec des objets en classe.

Contexte muséal : sélectionnez les galeries Chester Beatty Arts of the Book ou Sacred Traditions, où le thème est présenté à la classe ; divisez le groupe en trois ; chaque groupe dispose d'un presse-papiers, de papier et d'un stylo ; attribuez une section et un objet dans l'espace de la galerie et posez trois questions fondamentales sur le thème général de la fabrication des objets : que voyez-vous, qu'est-ce qui vous fait dire cela, y a-t-il autre chose que vous pouvez voir ?

Activité en classe : téléchargez des images spécifiques de la collection numérique Chester Beatty et d'autres ressources telles qu'Europeana ; divisez la classe en 3 groupes ; chaque groupe dispose d'une tablette, d'un presse-papiers, de papier et d'un stylo ; attribuez une image de la galerie en ligne avec 3 questions centrales : que voyez-vous, qu'est-ce qui vous fait dire ça, y a-t-il autre chose que vous pouvez voir ?

Pour les deux activités, les participants ont la possibilité de discuter entre eux de leurs perceptions et de leurs connaissances de l'objet qu'ils explorent.

Durée :



Durée du musée et de la salle de classe : environ 1 heure (à adapter en fonction de la classe, car dans certaines écoles, la durée standard est de 40 minutes par matière) - cette durée peut être prolongée jusqu'à 1 heure et 30 minutes avec l'autorisation de l'école.

15 minutes par objet d'exploration dans l'espace de la galerie

20 minutes par groupe pour le feedback

15 minutes pour le feedback global

10 minutes de synthèse

Fournitures et outils :

Musée : espace galerie

Objets exposés :

www.chesterbeatty.ie Page des collections

Tablette

<https://www.europeana.eu/en/galleries/calligraphy-across-cultures>

<https://www.europeana.eu/en/exhibitions/past-to-present>

<https://www.europeana.eu/en/blog/the-greatest-traveller-in-history-the-life-and-places-of-ibn-battuta>

<https://www.europeana.eu/en/galleries/albrecht-durer>

Objectifs pédagogiques :

Encourager les enseignants / étudiants à :

- Penser de manière créative et critique à l'utilisation d'objets en ligne dans un environnement d'apprentissage tel que la salle de classe ou l'espace de la galerie ;
- Comprendre le cadre de la facilitation de l'apprentissage par les objets.

Critères de succès :

A la fin de l'atelier, les enseignants/étudiants seront capables de :

- Encourager les discussions en groupe et en classe
- Fournir un lien direct avec le passé
- Faire appel aux sens, en particulier le toucher et la vue
- Développer des compétences - observation, enquête, évaluation, travail en groupe, expression orale, écoute et déduction.

Les 4 C : Pensée créative et critique, communication et collaboration

Créativité et innovation : penser de manière créative et travailler en groupe, utiliser les nouvelles technologies (TIC/AR) et les outils existants pour explorer le monde, explorer les objets du musée, partager les techniques de narration ;

Pensée critique : établir des liens entre les cultures et exercer une pensée visible à travers les objets ;

Communication : écouter les autres opinions avec respect, articuler des pensées et des idées, exprimer clairement ses opinions entre pairs et pendant l'exposition, partager des idées/récits personnels ;

Collaboration : travailler en groupe avec le même centre d'intérêt et les mêmes objectifs, respecter et accepter les autres idées ;

Maîtrise de l'information : accéder aux informations trouvées sur le site Web de Chester Beatty et les évaluer.

Culture visuelle : être capable de lire des images en facilitant la session d'apprentissage

Mots clés :

Apprentissage par objets ; pensée critique ; pensée créative

Description de la ressource

L'apprentissage par les objets (OBL) est une approche d'apprentissage centrée sur l'étudiant qui utilise des objets pour faciliter l'apprentissage en profondeur. L'utilisation d'objets peut agir comme des "outils de réflexion" multi sensoriels pour promouvoir l'apprentissage. Les objets sont utilisés pour stimuler l'imagination des apprenants et pour les aider à appliquer leur compréhension à d'autres contextes et problèmes. La proposition centrale de l'OBL est que le travail avec des objets facilite et renforce l'apprentissage.

Explorer les collections de Chester Beatty par thèmes

Les thèmes sont structurés de manière holistique pour s'adapter aux différents styles d'apprentissage de vos élèves. Dans le cadre du processus, les enseignants choisissent un thème et encouragent les élèves à apporter des objets de leur maison qui ont un lien avec le thème avant l'activité en ligne (voir l'image ci-dessous à titre d'exemple).

Cinq thèmes principaux sont proposés aux enseignants et aux élèves comme moyen de s'engager dans les diverses et merveilleuses collections du Chester Beatty. Ces thèmes sont les suivants :

- Comment les choses sont faites
- La mode
- Voyages
- Mythe de la fantaisie et de l'imagination
- Sacré



Manipulation d'objets © Trustees of the Chester Beatty Library, Dublin

L'objectif de l'apprentissage par l'objet est de :

- Doter les enseignants d'outils pour aider les enfants issus de milieux divers à établir un lien avec leur communauté et à contribuer à leur sentiment d'identité, qui est essentiel à leur développement.
- Encourager et promouvoir la voix des enfants, pour libérer leur créativité

- Encourager les élèves à communiquer entre eux par le biais de discussions en groupe dans leur classe
- Établir des liens avec des thèmes historiques par le biais d'objets
- S'engager dans l'apprentissage sensoriel, notamment le toucher, l'odorat et la vue
- Développer des compétences, notamment l'observation, la recherche, l'évaluation, le travail en groupe, la communication et l'écoute
- Leur permettre de partager leurs pensées stimule l'apprentissage entre pairs, ce qui peut leur être bénéfique dans tous les environnements ainsi que dans l'ensemble du programme scolaire.

Instructions pour les enseignants

Ce module a été conçu pour vous faire découvrir différentes approches pour faciliter l'apprentissage par les objets.

En classe :

- Choisissez le thème Comment les choses sont faites pour la session.
- Consultez la feuille d'accompagnement et sélectionnez un certain nombre d'objets recommandés pour travailler avec votre groupe.
- Suivez les grandes lignes de l'apprentissage facilité
- Téléchargez les images du site Web de Chester Beatty

Plan d'activité Comment les choses sont fabriquées

Comment les choses sont fabriquées (visite du musée)

Présentation générale du musée Chester Beatty au groupe. L'animateur présentera au groupe le thème de l'activité : comment les choses sont fabriquées, la nature des collections des musées, comment ce musée joue un rôle dans le partage des cultures du monde pour que les gens s'engagent et apprennent quelque chose sur eux-mêmes. Expliquez que le groupe va se voir confier une tâche dans le cadre de son exploration de la collection du musée.

- Divisez la classe d'élèves en 3 groupes et donnez-leur du papier, un presse-papiers, un crayon et une tablette.
- Au sein des groupes de 3, une personne est chargée de noter les commentaires (un scribe désigné) et les 2 autres aident à trouver l'objet et s'entraident pour les commentaires.
- Chaque groupe reçoit un objet qu'il doit localiser dans la galerie à l'aide de trois questions clés : que voyez-vous, qu'est-ce qui vous fait dire ça, y a-t-il autre chose que vous pouvez voir ?
- L'animateur et l'enseignant font un tour d'horizon et prennent contact avec chaque groupe pour savoir comment il progresse dans l'activité.
- Les groupes se réunissent à nouveau dans la partie centrale de la galerie.
- Chaque groupe communique ses réactions devant son objet, avec le soutien de l'animateur, afin d'encourager l'apprentissage entre pairs et l'examen par les pairs du processus d'apprentissage.
- Pour clôturer la session, chaque groupe téléchargera ses commentaires sur la tablette en utilisant les mots-clés pour résumer son expérience de la session.

Activité en classe

Si l'école n'est pas en mesure de faciliter une visite sur place, le Chester Beatty organisera une session en ligne en utilisant Zoom ou une plateforme similaire approuvée par l'école.

Les élèves se prépareront à l'avance à la session et apporteront un objet de leur maison qui reflète le thème "comment les choses sont faites".

L'animateur présentera le thème "Comment les choses sont faites" en utilisant des images en ligne d'Europeana et des collections numériques de Chester Beatty.

Les images clés reflétant les cultures du monde seront partagées avec les élèves en ligne à l'aide d'outils numériques tels que PowerPoint, Canva, etc.

Des questions clés seront utilisées pour susciter l'intérêt des élèves pour ces images : que voyez-vous, qu'est-ce qui vous fait dire cela, y a-t-il autre chose que vous pouvez voir ?

Invitez les élèves à partager l'objet qu'ils ont trouvé chez eux et à discuter de la fabrication de leur objet.

Encouragez les élèves à donner suite à cette session et invitez-les à photographier leur objet, à le relier à l'activité réalisée en classe, à le télécharger sur une plate-forme (Canva, Prezi, Google Dashboard, Padlet, etc.) avec une description de l'exploration de leur objet et de ce qu'ils ont appris au cours de la session en ligne.

Liens utiles

- https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631249/mod_resource/content/1/24mus1_10t_3.pdf
- https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631248/mod_resource/content/1/24mus1_09t_3.pdf
- https://www.open.edu/openlearn/ocw/pluginfile.php/631245/mod_resource/content/1/24mus1_03t_3.pdf
- <https://www.ucl.ac.uk/culture/schools/teaching-object-based-learning>
- <https://mgns.org.au/sector/resources/online-resources/education/object-based-learning-school-groups-museums/>



Idées d'activités complémentaires

Fabriquer mon propre musée

- Invitez les élèves de la classe à travailler sur un thème de musée choisi, par exemple un musée scientifique, archéologique, d'histoire naturelle, d'art, etc.
- Divisez la classe en groupes, par exemple un groupe élabore la disposition du musée, l'autre groupe décide du contenu et de la présentation.
- Le musée peut être fabriqué en carton, par exemple sur le site <https://www.brandywine.org/museum/blog/curating-collection-make-your-own-museum-home>.
- Les élèves apportent leurs propres objets pour créer des expositions et des installations.
- Les élèves sont encouragés à discuter de leur musée, des raisons du choix du thème et de la manière dont ils ont sélectionné les objets.
- Exposer leur musée dans la classe