

LA SCIENCE DES ARTISANS

Programme éducatif du Musée des maîtres et artisans du Québec pour les 1^{er}, 2^e et 3^e cycles du primaire

Guide pédagogique à l'intention des enseignant(e)s

Conception et réalisation

Marie Bélisle, guide-interprète, MMAQ

Élaboré en collaboration avec

Martin Lominy, responsable du service éducatif et des clientèles

D'après le guide pédagogique « La collection » (MMAQ) conçu et réalisé par

Marianne Rainville, consultante en éducation muséale

Révision de contenu

Laetitia Barrere

Correction linguistique

Alice Leblanc

Table des matières

1. Présentation du programme éducatif <i>Science des artisans</i>	p. 3
2. Objectifs centrés sur le développement de connaissances	p. 4
3. Une démarche d'apprentissage en trois étapes	p. 5
3.1. Première partie : Activités avant la visite au musée	p. 5
3.2. Deuxième partie : Activités durant la visite au musée	p. 7
3.3. Troisième partie : Activités après la visite au musée	p. 8
4. Objectifs centrés sur le développement de compétences (MEQ 2001)	p. 9
5. Compétences transversales à développer	p. 10
6. L'accès au musée	p. 11

Présentation du programme éducatif *La science des artisans*

Cycles d'enseignement

1^{er}, 2^e et 3^e cycles du primaire

Langues

Les visites sont offertes en français et en anglais.

Domaines d'apprentissage

Français, langue d'enseignement; français, langue d'accueil; sciences et technologie; univers social; arts plastiques.

Calendrier

De septembre à juin

Capacité d'accueil

2 classes (60 participants)

Durée

Avant la visite au Musée : 1 période de 45 minutes en classe

Durant la visite au Musée : 2 périodes de 1 heure

Après la visite au Musée : 1 période de 45 minutes en classe

Regroupements

Avant la visite au Musée : en groupe-classe

Durant la visite au Musée : 2 sous-groupes par classe

Après la visite au Musée : en groupe-classe

La science des artisans

Comment les Canadiens français d'autrefois produisaient-ils les objets de leur quotidien ? D'où provenaient les outils, les meubles, les vêtements et la vaisselle ? Le programme *La science des artisans* donne l'occasion aux jeunes de 1^{er}, 2^e et 3^e cycles du primaire de se familiariser avec les métiers d'antan en mettant l'accent sur le savoir-faire des artisans. Ce contact avec des œuvres des 17^e, 18^e et 19^e siècles se veut une expérience enrichissante pour les élèves qui approfondiront leurs connaissances du patrimoine québécois. De la même façon, cette immersion historique leur permettra de tisser des liens (ressemblances et différences) entre leur propre mode de vie et celui des habitants de l'ère préindustrielle.

Le programme éducatif *Science des artisans* se divise en 4 thèmes généraux. Selon le thème privilégié, les élèves visiteront les œuvres du forgeron, du ferblantier et de l'orfèvre (*Science des artisans des métaux*), du menuisier et du sculpteur (*Science des artisans du bois*), de la tisserande (*Science des artisans des textiles*) ou du potier (*Science des artisans de la céramique*). En complément à la visite, les élèves produiront en atelier une création plastique en lien avec le thème choisi afin d'expérimenter les techniques d'un artisan de l'époque.

La sortie au musée est précédée d'un exercice d'indentification à réaliser en classe pour préparer les élèves et les initier à la thématique de la visite. Lors du retour en classe, le groupe est invité à participer à une activité de présentation orale en lien avec la visite afin de favoriser l'assimilation du contenu visé.

Objectifs centrés sur le développement de connaissances

1. Découvrir le **savoir-faire des artisans** et se familiariser avec le contexte de travail des **métiers anciens**.
2. Découvrir les outils et les œuvres d'artisans québécois ayant vécu aux 17^e, 18^e et 19^e siècles.
3. Imaginer le **mode de vie traditionnel** au Québec.

Une démarche d'apprentissage en trois étapes

Activités avant la visite au Musée : une période de 45 minutes en classe

Matières intégrées : Français, Mathématique, Science et Technologie.

1. Je m'initie à l'univers des artisans

- A. **Exercice d'identification** : L'enseignant(e) anime une activité d'introduction à la collection du musée. En équipe de 3 ou 4, les élèves doivent décrire précisément un objet usuel de la classe selon différentes catégories. En plus de se familiariser avec le travail du conservateur de musée, les élèves sont initiés à l'analyse d'un objet.

Exemple : une brocheuse

Nom/type de l'objet : brocheuse, modèle Boston Stapler

Date et lieu de fabrication : 20e siècle; Statesville, NC, États-Unis

Fabriquant/compagnie : compagnie Hunt

Matériaux : plastique, métal (acier inoxydable)

Couleur(s) : noir

Marques distinctives : lettrage en anglais

Forme : rectangulaire

Dimensions : 14 cm de long, 3 cm de large, 5.5 cm de haut

Utilité : relier des feuilles de papier

Contexte/lieu d'utilisation : à l'école, au bureau

N.B. : La précision des catégories peut varier selon l'âge des élèves. De plus, l'enseignant(e) peut présenter uniquement des objets en lien direct avec la thématique de la visite.

- B. **La pige** : Toujours en équipe de 3 ou 4 et supervisés par l'enseignant(e), les élèves pigent un nom d'objet de la collection du musée à partir de la liste ci-dessous. Ils devront porter une attention particulière à cet objet lors de leur visite au musée afin de pouvoir le commenter au retour en classe à partir des catégories mentionnées précédemment. Si un objet choisi n'est pas présenté durant la visite, les élèves pourront questionner le guide-interprète sur cet objet.

Exemples d'objets à piger :

Science des artisans des métaux

- Forge : enclume, marmite, batte-feu, fer à cheval, fer à bœuf, pointe de gaffe, crémaillère;
- Ferblanterie : biberon, bigorne, bougeoir, fer à souder, girouette, lanterne sourde, moule à chandelles, passoire;
- Orfèvrerie : ostensor, couteaux d'apparat, calice, bigorne, lingotier.

Science des artisans du bois

- Mobilier : banc de quêtueux, berceau à têtère, coffre, encoignure, armoire de campagne, armoire bourgeoise, commode, rabot, ciseau, scie, berceuse, chaise;
- Statuaire : hachette, gouge, Immaculée Conception, Saint Louis;
- Art populaire : sculpture de la chasse-galerie, sculpture de l'essouchage, moule à sucre, appelant.

Science des artisans des textiles

- Forces, cardes, quenouille, tapis tressé, ceinture fléchée, couverture tissée, tapis crocheté à langues, courtepointe.

Science des artisans de la céramique

- Pichet, cruche, pot, bol, terrine à bec, tabatière.

N.B. : Pour les plus jeunes, l'enseignant(e) peut associer une image à chaque objet.

Ressources : http://www.mmaq.qc.ca/pdf/fiches_forge.pdf (fiches documentaires sur les objets de la forge). Pour les autres fiches, remplacez le mot « forge » du lien par : ferblanterie, orfèvrerie, mobilier, statuaire, artpop, textiles ou céramique.

- Si l'enseignant(e) le juge préférable, il/elle peut laisser les équipes choisir selon leurs intérêts un artefact à étudier lors de la visite au Musée. Le but de l'exercice demeure le même : inciter les élèves à remettre en contexte l'objet dans le mode de vie traditionnel canadien-français, expliquer sa fonction et sa méthode de production.

Activités durant la visite au Musée : 2 heures

Matières intégrées : Français, Mathématique, Science et Technologie, Univers social, Arts plastiques.

2. Je découvre le travail des artisans

La visite du Musée se divise en 2 périodes d'une heure chacune. Les deux sous-groupes de la classe participent aux deux activités à tour de rôle.

- **La visite :** Guidés par un(e) guide-interprète, les élèves visitent l'exposition permanente, après le visionnement d'un film présentant un artisan en lien avec le thème privilégié. Les zones d'exposition retenues pour l'animation sont :
 - Science des artisans des métaux : la ferblanterie, la forge et l'orfèvrerie;
 - Science des artisans du bois : Le mobilier, le statuaire et l'art populaire;
 - Science des artisans des textiles : Les textiles et 2 sections au choix;
 - Science des artisans de la céramique : La céramique et 2 sections au choix.

Afin de faciliter l'intégration des notions présentées, le/la guide-interprète propose aux élèves de voir, toucher, sentir et expérimenter des objets tirés de la collection éducative (véritables artefacts ou reproductions). Ces supports visuels peuvent, entre autres, soutenir l'explication d'une technique artisanale ou aider à se représenter un objet qui ne figure pas nécessairement dans l'exposition. Le/la guide-interprète dispose aussi de photos et d'images qui mettent en scène des artisans au travail, permettant ainsi aux jeunes d'étoffer leur conception du mode de vie traditionnel québécois.

N.B. : C'est durant cette partie de la visite au Musée que les élèves recueillent les informations relatives à l'artefact choisi dans l'activité de la pige.

- **L'atelier de création :** Sous la supervision d'un(e) animateur(trice), les élèves réalisent une création artistique personnelle, explorant ainsi les outils, le savoir-faire et l'œuvre d'un(e) artisan(e) du Québec d'autrefois. L'animateur(trice) débute l'atelier en introduisant (ou rappelant) une technique spécifique employée par un artisan, tout en comparant l'objet à réaliser avec un artefact présenté dans l'exposition. Les activités prévues sont :

- Un bougeoir (1^{er} cycle) ou une lanterne (2^e et 3^e cycles), *Science des artisans des métaux*;
 - Une mosaïque en bois (1^{er}, 2^e cycles) ou une maquette de maison (3^e cycle), *Science des artisans du bois*;
 - Une courtepointe (1^{er} cycle) ou un tapis croché (2^e et 3^e cycle), *Science des artisans des textiles*;
 - Un bol en argile selon la technique du pinçage (1^{er} cycle) ou du colombin (2^e et 3^e cycles), *Science des artisans de la céramique*.
- Les élèves peuvent rapporter leur réalisation à la maison.

Recommandations

Afin de ne pas empiéter sur le temps réservé à la visite du Musée et à la création artistique, nous vous recommandons de **diviser la classe en deux avant votre arrivée**.

Pour des raisons de sécurité, nous demandons **une personne accompagnatrice pour dix élèves**. L'entrée est gratuite pour les enseignants(e)s et parents accompagnateurs. Leur rôle est de suivre le groupe et de veiller à ce que chacun(e) respecte les consignes. Il est toutefois de la responsabilité des guides du Musée de prendre en charge le déroulement des activités.

Activités après la visite au Musée : une période de 45 minutes en classe

Matières intégrées : Français, Univers social.

3. Je m'inspire des œuvres des artisans

Nous vous proposons ces activités de prolongement à réaliser en classe afin d'enrichir le projet et de permettre aux élèves de s'approprier le contenu de la visite du Musée.

- **Bref retour en classe** : L'enseignant(e) recueille oralement les témoignages et commentaires des élèves sur leur appréciation générale de la visite de l'exposition et de l'expérience de création en atelier.
- **Présentation de l'artefact** : À l'avant de la classe et à tour de rôle, chaque équipe de 3 ou 4 élèves présente oralement son artefact selon les catégories suggérées dans l'exercice d'identification pré-visite.

- OPTIONNEL : Si le temps le permet (prévoir une autre période de 45 minutes), la présentation de l'artefact peut être suivie d'une activité de création littéraire. Toujours en équipe, les élèves conçoivent une fiction de 5 à 10 lignes (un poème, une chanson, une légende, etc.) en tentant de replacer l'artefact étudié dans son contexte traditionnel canadien-français. Il est aussi possible de remplacer la création littéraire par une création artistique où les élèves doivent dessiner l'artefact et l'intégrer à une scène imaginaire de la vie quotidienne d'autrefois.

Objectifs centrés sur le développement de compétences (MEQ 2001)

Domaine des langues

Compétence 1 : Lire des textes variés

Compétence 2 : Écrire des textes variés

Compétence 3 : Communiquer oralement

Compétence 4 : Apprécier des œuvres littéraires

Domaine de la mathématique

Compétence 3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique

Domaine de la science et de la technologie

1^{er} cycle du primaire

Compétence 1 : Explorer le monde de la science et de la technologie

2^e et 3^e cycles du primaire

Compétence 2 : Mettre à profit les outils, objets et procédés de la science et de la technologie

Compétence 3 : Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et en technologie

Domaine de l'univers social

1^{er} cycle du primaire

Compétence 1: Construire sa représentation de l'espace, du temps et de la société

2^e et 3^e cycles du primaire

Compétence 1 : Lire l'organisation d'une société sur son territoire

Compétence 2 : Interpréter le changement dans une société et sur son territoire

Compétence 3 : S'ouvrir à la diversité des sociétés et de leur territoire

- Sociétés à l'étude au 2^e cycle : Les Iroquoiens vers 1500 et vers 1745, la société française en Nouvelle-France vers 1645 et la société canadienne en Nouvelle-France.
- Sociétés à l'étude au 3^e cycle : La société canadienne dans le Bas-Canada vers 1820 et la société québécoise vers 1905

Domaine des arts plastiques

Compétence 1 : Réaliser des créations plastiques personnelles

Compétence 3 : Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades

Compétences transversales à développer

Compétences d'ordre intellectuel

Le programme éducatif *Science des artisans* fait appel à toutes les compétences transversales d'ordre intellectuel : **s'approprier l'information, résoudre des problèmes, exercer son jugement critique et mettre en œuvre sa pensée créatrice**. Les élèves sont actifs tout au long de la démarche d'apprentissage. On les invite à prendre contact avec le travail et le mode de vie des artisans d'autrefois et à interpréter et comprendre le contenu et les concepts qui y sont rattachés.

Compétences d'ordre méthodologique

L'élève doit **se doter de méthodes de travail efficaces** au cours de la réalisation des activités proposées. Avant tout, il ou elle doit saisir la tâche demandée et réfléchir à la meilleure façon d'atteindre les objectifs. L'enfant exécute ensuite l'action de façon soutenue en analysant le déroulement des activités et en respectant bien les consignes données par les guide-interprètes du Musée ou le personnel enseignant. Enfin, l'élève formule ses propres conclusions sur la méthode employée.

Compétences d'ordre personnel et social

Une visite au Musée accroît le bagage culturel de l'enfant et l'incite à **structurer son identité**. Au contact des objets du patrimoine québécois, les enfants reconnaissent leur appartenance à cette culture ou, si leurs origines sont reliées à une autre collectivité, ils et elles doivent faire preuve d'ouverture à l'égard de la diversité culturelle et ethnique. Ainsi, les élèves mettent à profit leurs ressources personnelles et s'ouvrent aux stimulations contenues dans le programme éducatif du Musée.

Compétences d'ordre de la communication

Tout au long des trois étapes du programme éducatif, l'élève est en **situation de communication**. En classe et au Musée, l'élève expérimente divers langages : oral, écrit, plastique, gestuel et symbolique. À tout moment, les intentions de communication doivent être pertinentes et précises. Ainsi, l'élève planifie ses productions et structure son message en tenant compte des codes et des conventions propres au langage utilisé.

L'accès au musée

Le Musée est situé à Ville Saint-Laurent sur le campus du Cégep de Saint-Laurent, à l'angle de la rue du Collège et de l'avenue Sainte-Croix, près de l'intersection de l'autoroute 40 et du boulevard Décarie.

Itinéraire

En auto ou en autobus scolaire à partir de l'autoroute 40 ou de l'autoroute Décarie

Prendre la sortie Boulevard Marcel-Laurin; suivre le boulevard Marcel-Laurin jusqu'à la rue du Collège; tourner à droite sur la rue du Collège; continuer tout droit jusqu'au Cégep de Saint-Laurent. Le Musée est situé dans l'église située à la droite du Cégep (entrée porte 615).

En transport en commun

À 5 minutes à pied du métro Du Collège

À 15 minutes de la station Mont-Royal du train de banlieue Montréal/Deux-Montagnes en prenant l'autobus 16 Ouest.

Services

Le public qui visite le Musée bénéficie d'un accès gratuit dans l'espace de stationnement en face du bâtiment.

Un ascenseur est à la disposition des personnes à mobilité réduite.

Pour nous joindre

Musée des Maîtres et Artisans du Québec
615, avenue Sainte-Croix
Saint-Laurent (Québec)
H4L 3X6

Téléphone : (514) 747-7367
Télécopieur : (514) 747-8892
Courriel : info@mmaq.qc.ca