

2026-2027

M U S

É E

N U M

É R I

Q U E

PLAQUETTE PÉDAGOGIQUE

QU'EST CE QUE LE MUSÉE NUMÉRIQUE ?

Le Musée numérique de Barentin propose une découverte interactive et accessible de l'histoire de l'art grâce à deux dispositifs complémentaires : **MUSE Découverte** et **Micro-Folie**.

Créé par la RMN - Grand Palais, **MUSE** Découverte propose un parcours à travers les grandes périodes de l'histoire de l'art grâce à des reproductions d'œuvres, des outils ludiques et des supports pédagogiques adaptés à la découverte et à l'échange.

Le dispositif **Micro-Folie**, porté par le ministère de la Culture et coordonné par La Villette, donne accès à plusieurs milliers d'œuvres issues de grandes institutions culturelles. Diffusées sur grand écran et consultables sur tablettes synchronisées, elles permettent d'observer les œuvres en détail et d'aborder différents thèmes artistiques, historiques et culturels.

Tout au long de l'année, le Musée numérique propose des visites thématiques et des ateliers permettant de découvrir les œuvres autrement, à travers l'observation, l'échange et la pratique.

Sommaire

INFORMATIONS PRATIQUES

..... p.3

ATELIERS FACULTATIFS

..... p.4

MATERNELLES

..... p.5-6

PRIMAIRES

..... p.7-8

COLLÈGES/LYCÉES

..... p.9

MAIETTES PÉDAGOGIQUES

..... p.10

INFORMATIONS PRATIQUES

Le Musée numérique ouvrira ses portes aux scolaires à partir du **jeudi 1er octobre**. Les enseignant·es de votre établissement peuvent réserver dès maintenant une séance en classe entière, sur les créneaux suivants :

- Mardi : 9h-11h / 14h-16h
- Jeudi : 9h-11h / 14h-16h

Pour le bon déroulement des séances, nous vous demandons de réserver au moins **deux semaines avant la date**, en renseignant les informations suivantes :

- Nom de l'établissement et de l'enseignant·e (avec un contact)
 - Niveau de la classe et nombre d'élèves
 - Date et horaire souhaités
 - Thématique souhaitée

📍 Musée numérique, 20 rue Madeleine Vernet, 76360, Barentin

Privilégiez les échanges et réservations par mail :

Bérénice Cadieu - Chargée de médiation et de patrimoine
b.cadieu@ville-barentin.fr / 02 32 94 90 23

ATELIERS FACULTATIFS

En complément des visites proposées au musée, des ateliers facultatifs sont désormais accessibles aux classes de **maternelles** et de **primaires** souhaitants approfondir le thème découvert lors de leur venue.

Ces ateliers ont lieu quelques jours ou semaines après la visite et permettent aux élèves de se replonger dans le thème découvert au musée à travers une activité plus active et participative. Pensés comme un véritable **prolongement de la visite**, ils offrent l'occasion d'approfondir les notions abordées en manipulant, créant et expérimentant autour des œuvres et des sujets découverts.

Afin de faciliter l'organisation pour les enseignants, **la médiatrice culturelle se déplace directement dans les établissements scolaires** pour animer l'atelier au sein de la classe.

Les ateliers complémentaires sont entièrement **gratuits**, tout comme les visites. Ils restent facultatifs : une classe peut assister à une visite sans participer à l'atelier associé. En revanche, les ateliers sont uniquement accessibles aux classes ayant participé auparavant à la visite correspondante au musée.

MATERNELLES

Durée : 30 minutes

☆ **Les émotions dans l'art** **Regarder et ressentir**

Les enfants découvrent comment les œuvres peuvent montrer des émotions et comment elles peuvent aussi en faire naître chez le spectateur.

À partir des œuvres découvertes lors de la visite, les enfants créent un visage pour représenter une émotion simple.

Atelier facultatif

☆ **Les couleurs dans l'art** **Apprendre à regarder autrement**

Une première découverte des œuvres à travers les couleurs : les observer, les reconnaître et comprendre leur rôle dans les images.

Atelier facultatif

Les enfants réalisent une œuvre en utilisant une seule couleur et découvrent comment elle peut suffire à créer des formes et des effets.

MATERNELLES

Durée : 30 minutes

☆ Les animaux dans l'art

Observer, reconnaître, imaginer

Des œuvres pour partir à la rencontre d'animaux réels ou imaginaires et développer le regard et le vocabulaire.

En s'inspirant des œuvres vues, les enfants créent leur propre animal réel ou imaginaire.

Atelier facultatif

☆ Une histoire en images : Guillaume le Conquérant

Écouter, regarder, suivre une aventure

Un récit adapté aux plus jeunes, raconté à partir d'œuvres d'art pour découvrir une grande histoire de Normandie.

Atelier facultatif

Les enfants réalisent une lettre de l'alphabet, décorée en s'inspirant des manuscrits anciens, entre couleurs, formes et motifs.

PRIMAIRES

Durée : 45 minutes

☆ Mythes et héros

Entrer dans les grandes légendes

Une découverte de récits mythologiques à travers les œuvres, pour reconnaître personnages, actions et symboles.

À partir des codes des mythes, les élèves imaginent un héros, ses pouvoirs et l'aventure qu'il doit accomplir.

Atelier facultatif

☆ Les grands voyages en mer

Explorer, échanger, conquérir

Pourquoi part-on en mer ? À travers les œuvres, les élèves découvrent les grandes raisons des voyages maritimes.

Atelier facultatif

Les élèves organisent une expédition en mer et préparent leurs navires en fonction d'un objectif (explorer, commercer ou conquérir).

PRIMAIRES

Durée : 45 minutes

☆ Voyage dans le monde

Découvrir les cultures à travers l'art

Un parcours à travers différentes régions du monde pour observer, comparer et comprendre la diversité des formes artistiques.

En s'appuyant sur les œuvres vues, les élèves réalisent une production inspirée de différentes formes artistiques du monde.

Atelier facultatif

☆ Une histoire en images : Guillaume le Conquérant

Écouter, regarder, suivre une aventure

Un récit adapté aux plus jeunes, raconté à partir d'œuvres d'art pour découvrir une grande histoire de Normandie.

Atelier facultatif

Les élèves s'initient à la calligraphie médiévale en réalisant leur prénom à la manière des manuscrits du Moyen Âge, entre lettres décorées et motifs colorés.

COLLÈGES/LYCÉES

Durée : 60 minutes

☆ **Art et pouvoir**

Messages, symboles et influences

Une exploration de la manière dont l'art peut servir à affirmer un pouvoir, transmettre des idées, dénoncer ou influencer les regards.

☆ **L'histoire derrière les œuvres**

Quand l'art raconte le passé

Certaines œuvres témoignent d'événements historiques. Cette visite propose de les décrypter pour mieux comprendre leur contexte.

☆ **Les chefs-d'œuvre**

Comprendre les grandes œuvres de l'histoire de l'art

Un parcours à travers des œuvres majeures pour apprendre à les observer, les situer et en comprendre l'importance.

☆ **La mer : commerce, exploration et puissance**

Un espace de circulation et de domination

À travers les œuvres, la mer apparaît comme un espace stratégique au cœur des échanges, des découvertes et des rapports de pouvoir.

MAIETTES PEDAGOGIQUES

Le Musée numérique met **gratuitement** à la disposition des enseignants les malettes pédagogiques du GrandPalaisRmn. Conçues pour accompagner l'éducation artistique et culturelle, elles permettent de **prolonger la découverte** des œuvres et de l'histoire de l'art directement en classe.

Les malettes disponibles au Musée numérique sont les suivantes :

- Jeux, Art et Sport · La Citoyenneté dans l'art · L'animal dans l'art
- L'objet dans l'art · Le paysage dans l'art · Le portrait dans l'art
- Notre-Dame de Paris · Boîte à voyage du Quai Branly
- L'Opéra national de Paris

Chaque malette contient des ressources adaptées aux scolaires : jeux, reproductions d'œuvres, activités et supports de manipulation. Elles offrent aux enseignants des **outils clés en main** pour aborder un thème artistique de manière ludique et interactive.

La demande d'emprunt s'effectue à l'adresse b.cadiou@ville-barentin.fr **au moins un mois avant la date souhaitée**, pour une durée maximale d'un mois.

