



PRIMAIRE
3^e cycle

Inventer le patrimoine

Description

Cette activité, inspirée de la pédagogie inversée, propose à l'élève de choisir un objet dans la galerie des trésors, sans lire sa description. L'élève doit imaginer son histoire et en faire la présentation. L'idée est de travailler en classe sur la notion de patrimoine. La reconnaissance de ce qui fait un patrimoine se limite-t-elle à une question de réglementation, d'identification d'objets? Ou est-ce aussi la manière dont chaque élève va appréhender, interpréter et qualifier l'objet? Cette activité favorisera la création d'une relation entre l'objet et l'élève et de ce fait une appropriation du patrimoine qu'il porte. Le travail de recherche historique n'est plus un apprentissage conceptuel, mais devient une réalité incarnée par l'objet.

Apprentissages visés

- Apprendre à interpréter et à créer des productions artistiques de façon à intégrer les arts dans sa vie quotidienne.
- S'ouvrir sur le monde de la sensibilité, de la subjectivité et de la créativité.
- Trouver l'inspiration dans les valeurs culturelles et sociales de la vie quotidienne.

Temps suggéré

1 période

Étapes de réalisation

Étape préliminaire : L'enseignant choisit 5 objets ou documents parmi la galerie des trésors de la collection.

1. L'élève parcourt les 5 objets choisis par l'enseignant. Sans regarder les descriptions des objets patrimoniaux, il ou elle en choisit un qui l'inspire plus particulièrement.
2. L'élève invente un passé à l'objet choisi. En laissant son imagination courir, il ou elle crée une vie à l'objet. L'élève doit fournir les renseignements suivants :
 - a) Nom de l'objet
 - b) Artiste/fabricant
 - c) Ville ou pays de provenance
 - d) Date de production
 - e) Dimensions
 - f) Matériaux
 - g) Description
 - h) Historique relié
3. L'élève garde des notes sur les différents choix qu'il fait à travers l'activité. Par exemple, l'élève note pourquoi il ou elle décide que son objet est très gros ou très petit.
4. Les élèves qui ont choisi les mêmes objets sont regroupés en équipe (on devrait donc avoir le même nombre d'équipes que d'objets choisis par l'enseignant au départ). Ils partagent entre eux la vie qu'ils ont créée pour leur objet. Ils font ressortir les éléments communs. Ensuite, ils présentent à la classe leur vision de l'objet, dans une activité de type « Un-deux-tous ».
5. L'enseignant peut finalement révéler les réels renseignements sur les objets choisis. Les élèves peuvent communiquer leurs réactions et surprises. Préfèrent-ils les réelles informations des objets, ou préfèrent-ils les informations inventées?

