

**SAINT
QUENTIN
EN YVELINES**

Terre d'innovations



LA COMM@NDERIE

CITÉ DU NUMÉRIQUE



SCOLAIRES

PROGRAMME DES ATELIERS, VISITES ET CONFÉRENCES

OCTOBRE-DÉCEMBRE 2024

4 THÉMATIQUES AU CHOIX :



1. ART ET SPORT : POURSUIVONS L'AVENTURE DES JEUX OLYMPIQUES

Cycle 2 - 3 - 4



Micro-folie

Découverte interactive d'oeuvres présentant le monde du sport et l'histoire des Jeux Olympiques :

- Une sélection d'oeuvres variées de collections nationales présente différentes disciplines et pratiques sportives
- La représentation du corps dans le sport
- Les influences du sport sur l'art et vice versa

Fablab

- Modélisation d'une médaille olympique en imprimante 3D
- Expérimentations en petits groupes de différents robots en jouant à des mini-jeux éducatifs pour découvrir les déplacements : Beebot, Bluebot et Matatalab, Robots-Lego
- Personnalisation de sacs ou de trousse avec la brodeuse, la machine à coudre ou la floqueuse
- Création de badges ou de magnets
- Enregistrement de podcasts à la web radio pour un commentaire sportif
- Montage et création d'une vidéo en stop motion pour découvrir le mouvement
- Découverte de la réalité virtuelle (à partir de 9 ans)

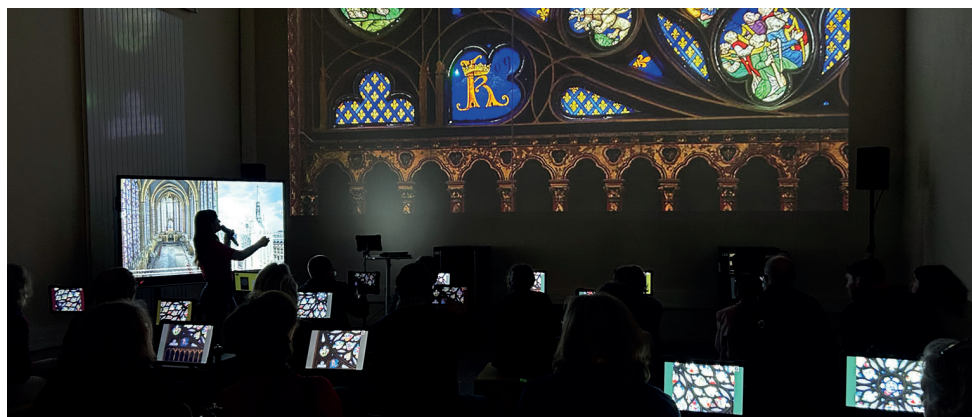
OBJECTIFS

- Comprendre, s'exprimer, en utilisant les langages mathématiques et informatiques
- Conception, création et réalisation d'un programme
- S'orienter se déplacer en utilisant des repères
- Coder et décoder pour prévoir et réaliser des déplacements sur un quadrillage et sur un écran
- Identifier des repères spatiaux et faire la relation entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations
- Situer des objets par rapport à d'autres repères dans un plan



2. LE MOYEN-ÂGE

Cycle 2 - 3 - 4



© La Commanderie

Micro-folie

Découverte interactive d'œuvres présentant la période du Moyen âge, en lien avec le site historique de la Commanderie des Templiers, à travers :

- L'architecture gothique
- L'art du vitrail
- Le travail d'enluminure

Fablab

- Modélisation de plusieurs pièces de vitrail pour former un puzzle collectif en imprimante 3D
- Personnalisation de sacs ou de trousse avec la brodeuse, la machine à coudre ou la floqueuse
- Création de badges ou de magnets
- Enregistrement d'un conte médiéval sous forme de podcast avec la web radio
- Montage et création d'une vidéo en stop motion pour découvrir le mouvement et le monde des chevaliers
- Découverte de la réalité virtuelle (à partir de 9 ans)
- Atelier calligraphie pour apprendre l'écriture médiévale et la réalisation d'enluminures sur parchemin

OBJECTIFS

- Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques à l'aide d'un lexique simple et adapté
- Exprimer un ressenti, un avis devant une œuvre
- Identifier les marques des arts du passé du présent dans son environnement
- Pratiquer différents langages en histoire : écrire pour structurer sa pensée, son savoir
- Coopérer et mutualiser



3. L'IMPRESSIONNISME

Cycle 2 - 3 - 4

Van Gogh - La nuit étoilée



Micro-folie

Découverte des chefs-d'œuvre des impressionnistes du XIX^e siècle avec une sensibilisation aux couleurs, aux thématiques du quotidien, à la représentation des classes et à la nature.

Fablab

- Modélisation de palette de peintures en imprimante 3D
- Personnalisation de sacs ou de trousse avec la brodeuse ou la floqueuse
- Création de badges ou de magnets
- Enregistrement d'un podcast avec la web radio
- Montage et création d'une vidéo en stop motion pour découvrir la composition d'une oeuvre impressionniste
- Découverte des Nymphéas de Claude Monet de la réalité virtuelle

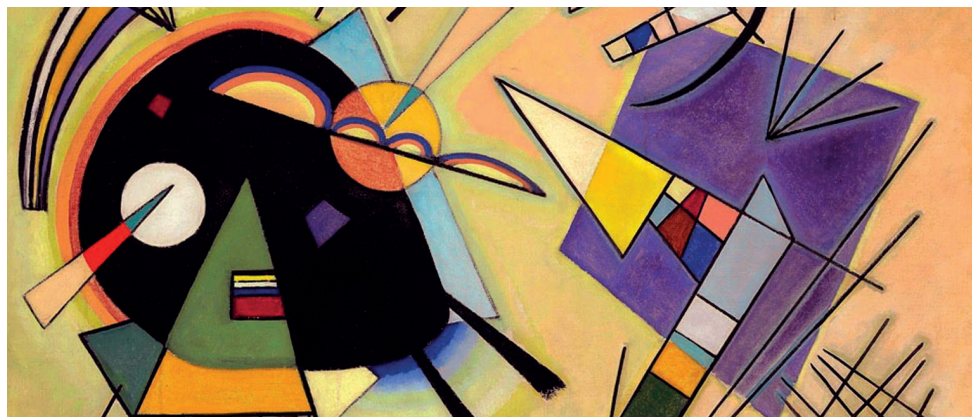
OBJECTIFS

- Décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques à l'aide d'un lexique simple et adapté
- Exprimer un ressenti, un avis devant une œuvre
- Mettre en œuvre un projet et l'adapter avec les contraintes de réalisation et les outils du Fablab
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes et s'ouvrir à l'altérité
- Coopérer et mutualiser



4. ART ET GÉOMÉTRIE

Cycle 2 - 3 - 4



Wassily Kandinsky – Black and violet

Micro-folie

Découverte interactive d'œuvres, mettant en avant la géométrie dans les arts avec :

- Une sélection d'œuvres variées de collection nationales,
- Les formes et comment les repérer dans une œuvre
- La symbolique des formes dans les arts
- L'utilisation des mathématiques dans la création d'une œuvre

Fablab

- Expérimentations en petits groupes de différents robots en jouant à des mini-jeux éducatifs pour découvrir les couleurs : Beebot, Bluebot et Matatalab
- Création en impression 3D d'un tangram

OBJECTIFS

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques et informatiques
- Conception, création et réalisation d'un programme
- Utiliser des appareils à commande numérique à partir de notions mathématiques
- S'orienter et se déplacer en utilisant des repères
- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements sur un quadrillage et sur un écran
- Identifier des repères spatiaux et faire la relation entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations
- Situer des objets par rapport à d'autres repères dans un plan
- Vocabulaire définissant des positions (gauche, droite, au-dessus, au-dessous) et des déplacements (avancer, reculer, etc.)
- Vocabulaire définissant des formes géométriques (points, lignes, cercles, angles en degrés, etc.)

À noter

Les parcours dans le musée numérique peuvent être adaptés en anglais, merci de nous le préciser à la réservation.



Horaires

Tous les mardi et les jeudi de 9h00 à 11h00 ou de 14h00 à 16h00

Déroulé des activités

MATIN



9h - Arrivée de la classe et début des activités en classe entière ou demi-groupe

Fablab

1h d'atelier au choix

- Impression 3D
- Personnalisation avecbrodeuse numérique / floqueuse
- Création badges ou magnets
 - Découverte VR
- Programmation robots
- Web radio / web TV

Musée numérique

Durée : 1h

Découverte de la collection

-

Conférences par playlist

10h - Pause et changement de groupe

Musée numérique

Durée : 1h

Découverte de la collection

-

Conférences par playlist

Fablab

1h d'atelier au choix

- Impression 3D
- Personnalisation avecbrodeuse numérique / floqueuse
- Création badges ou magnets
 - Découverte VR
- Programmation robots
- Web radio / web TV

11h - Départ de la classe



APRÈS-MIDI



14h - Arrivée de la classe et début des activités en classe entière ou demi-groupe

Fablab

1h d'atelier au choix

- Impression 3D
- Personnalisation avecbrodeuse numérique / floqueuse
- Création badges ou magnets
 - Découverte VR
- Programmztion robots
- Web radio / web TV

Musée numérique

Durée : 1h

Découverte de la collection

-

Conférences par playlist

15h - Pause et changement de groupe

Musée numérique

Durée : 1h

Découverte de la collection

-

Conférences par playlist

Fablab

1h d'atelier au choix

- Impression 3D
- Personnalisation avecbrodeuse numérique / floqueuse
- Création badges ou magnets
 - Découverte VR
- Programmztion robots
- Web radio / web TV

16h - Départ de la classe





Tarifs

Public scolaire	Tarifs SQY	Tarifs hors-SQY
½ journée* (par élève)	3 € (transport inclus**)	5€
Journée* (par élève)	5€ (transport inclus**)	8€


* Possibilité de pique-nique sur place à l'abri des intempéries

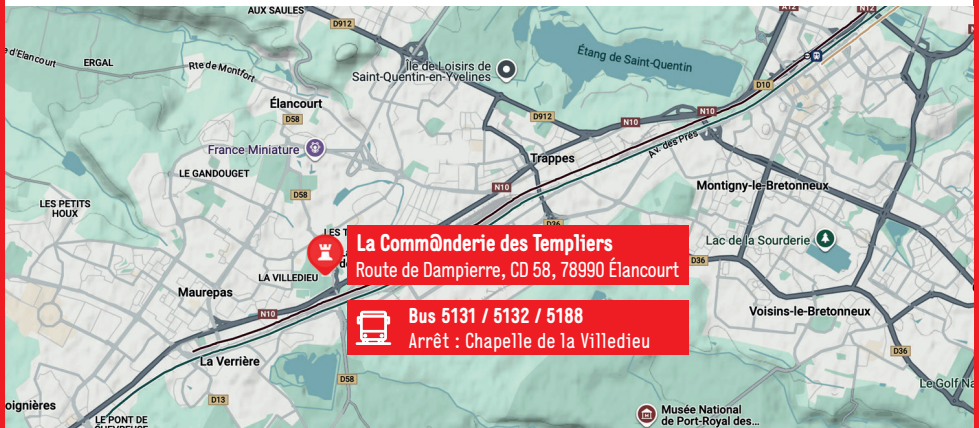
** Signature d'une charte pour la prise en charge des transports à la réservation

Modalités de réservation

 commanderie@sqy.fr

 01 34 44 54 56

 www.sqy.fr/la-commanderie



arte soutient les Micro-Folies et y propose une sélection de ses programmes pour VR et tablettes



Cofinancé par
l'Union européenne

