

PROGRAMME SCOLAIRE 2019 | 2020

PRIMAIRE

QUAND CRÉER C'EST JOUER

Créativité et originalité sont au cœur de cette visite à la découverte des processus de création des artistes. La visite est complétée par un atelier créatif d'exploration de la matière.

ATELIER 60 MIN DE VISITE + 60 MIN D'ACTIVITÉ 260 \$

EXPLORATION 60 MIN DE VISITE + 30 MIN D'ACTIVITÉ 230 \$

LES THÈMES EXPLORÉS

- **LES EFFETS**

L'élève découvre comment différents effets utilisés par les artistes leur permettent de soutenir le propos de leurs œuvres.

- **LA MATIÈRE**

L'élève découvre le pouvoir évocateur des matières.

- **LES IDÉES**

L'élève explore les processus d'association ou de détournement permettant de créer une œuvre unique.

LA VISITE

L'élève explore les thèmes énoncés lors d'un parcours interactif élaboré autour des œuvres de la collection d'art contemporain international et de la collection d'arts décoratifs et de design. Tout au long du parcours, l'élève participe à différentes activités liées aux thèmes :

- Jeux d'associations
- Jeux d'observation
- Jeux de création spontanée
- Discussions interactives

L'ACTIVITÉ CRÉATIVE

- **OPTION ATELIER**

L'élève expérimente le jeu des matières en explorant la notion de hasard et de jeu visuel afin de réaliser une œuvre unique. Matériaux utilisés :

- Gouache
- Pâte à modeler
- Pastels gras

- **OPTION EXPLORATION**

L'élève expérimente le jeu des matières par la création d'un petit assemblage. Matériaux utilisés :

- Pâte à modeler
- Pastels gras

RÉSERVATIONS

POUR RÉSERVER OU POUR COMMUNIQUER AVEC NOUS
514-285-2000, OPTION 5 • 1-800-899-6873, POSTE 440

LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES

Grâce à sa collection encyclopédique, le Musée est un terrain propice pour réfléchir à des questions éthiques, aborder l'histoire, s'ouvrir à la diversité des cultures ou développer son sens critique. Au-delà de la découverte artistique, c'est sa compréhension du monde que l'élève construit au Musée. Dans le cadre de cette activité, l'élève apprend plus spécifiquement à :

TOUS LES CYCLES

DÉVELOPPEMENT DE LA PERSONNE

- Pratiquer les formes de dialogues
- Pratiquer les conditions favorables au dialogue
- Pratiquer les moyens pour élaborer un point de vue
- Pratiquer les moyens pour interroger un point de vue

ARTS

- Nommer (1^{er} cycle), identifier (2^e cycle) ou différencier (3^e cycle) les gestes transformateurs et les outils
- Nommer (1^{er} cycle), identifier (2^e cycle) ou différencier (3^e cycle) le langage plastique
- Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique
- Réaliser des créations plastiques personnelles

POUR ALLER PLUS LOIN

ÉducArt est un outil pédagogique interdisciplinaire pour les enseignants et les enseignantes du Québec, conçu par le Musée des beaux-arts de Montréal. Parmi les œuvres proposées sur la plateforme, nous vous suggérons de consulter le fauteuil *Fake* de Danful Yang en lien avec le thème du jeu des matières.