

ACTIVITÉS SCOLAIRES GUÉRENDE



ÉCOLE DES ARTS ET DU PATRIMOINE
TOUS NIVEAUX



VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE
DIRE

L'ÉCOLE DES ARTS ET DU PATRIMOINE

L'Ecole des Arts et du Patrimoine de Guérande, Ville d'art et d'histoire, propose des activités pédagogiques pour le public scolaire depuis 2005 et s'adresse à tous les élèves, de la maternelle aux études supérieures.

Pour les enseignants, l'Ecole des Arts et du Patrimoine est un partenaire privilégié pour l'organisation d'un projet pédagogique allant d'une durée d'1h30 à un parcours sur plusieurs mois. Chaque activité est une étape du parcours d'Education Artistique et Culturelle de l'élève.

Le patrimoine guérandais constitue une excellente ressource à côté de chez vous. Il offre autant d'occasions de découvrir les arts du quotidien, de l'espace, du visuel et même du langage et du son. Il permet également d'aborder l'histoire, l'évolution des sociétés et des modes de vie, l'expression du pouvoir à travers les arts, l'urbanisme, etc. Les élèves entrent en contact direct avec le patrimoine, trois monuments historiques (collégiale Saint-Aubin, chapelle Notre-Dame-La-Blanche et enceinte médiévale) et un ensemble patrimonial témoin de l'évolution d'une cité médiévale. L'observation in situ du patrimoine guérandais permet de se forger des repères culturels.

Dans ce livret, découvrez le programme pédagogique de l'Ecole des Arts et du Patrimoine pour chaque niveau scolaire.

DÉCOUVRIR LE PATRIMOINE, UNE EXPÉRIENCE SENSIBLE



CONSTRUIRE UN PROJET DE DÉCOUVERTE DU PATRIMOINE : MODE D'EMPLOI

Vous avez repéré une activité dans la brochure ?

Contactez -nous :

- pour obtenir une présentation détaillée;
- pour programmer une ou plusieurs journées et les adapter si besoin ;
- pour construire une action « sur mesure »;
- pour construire un projet pédagogique.

UNE PÉDAGOGIE ORIGINALE ET ADAPTABLE

Nous construisons ces activités pour que les élèves soient acteurs de leur découverte. Pour explorer le patrimoine, tous leurs sens sont sollicités. Les guides-conférenciers suscitent l'observation et la réflexion des élèves, les amènent à trouver leurs propres réponses. La manipulation des outils pédagogiques est un dispositif ludique qui leur permet d'expérimenter et de comprendre des notions complexes.

Les activités proposées (visites, ateliers...) ou les projets pédagogiques de longue durée, notamment les EPI (Enseignements Pratiques Interdisciplinaires), permettent de valider les domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Nous pouvons également vous accompagner pour moduler ou créer un projet pédagogique s'adaptant à votre démarche. Sur un thème précis (le patrimoine religieux, le 19^e siècle...), dans le cadre d'un projet spécifique (liaison CM2-6^e, projet d'établissement) ou encore pour un public en particulier (BAC pro, IME, ITEP, mission locale, etc.) nous construisons ensemble une pédagogie adaptée.

LES INTERVENANTS DES ATELIERS DU PATRIMOINE



Manuella LAHAYE

Vitraliste et plasticienne, Manuella transmet les secrets des formes et des couleurs des vitraux. Formée aux Beaux-Arts puis au centre du vitrail de Chartres, elle anime des cours pour les jeunes et possède son atelier de création à Saint-Nazaire.

Dominique MOREAU

Calligraphe, enlumineur et plasticien, Dominique apporte plumes et parchemins pour mettre en lumière l'art médiéval. Sa formation à l'école d'enluminure et de coloriste d'Angers et ses nombreuses expériences donnent l'opportunité aux élèves de rencontrer un spécialiste.

Emmanuelle ROCH

Musicienne et professeure de musique, Emmanuelle possède plus d'une note dans son sac pour faire vivre la musique et la danse médiévale. Concertiste dans des ensembles de musique ancienne, elle initie les oreilles des élèves à cet art.



ET AUSSI :

Sylviane BLOMME-PILE, conteuse, le Miroir aux alouettes.

Anne-Gaëlle GAUDUCHEAU, conteuse, compagnie La Lune Rousse.

Oriane HAMEL, costumière.

Jordan PEDEMARY, artiste de cirque.

Valérie KÜCK-PASSARD, professeure de danse.

Virginie VAN TORHOUDT, architecte.

L'ÉCOLE MATERNELLE



Les premiers pas du parcours artistique et culturel des élèves passent par Guérande.

DÉCOUVERTES PROPOSÉES

- Environnement quotidien (rue, place, église, maison, etc.).
- Patrimoine guérandais (remparts, collégiale, etc.).
- Activités artistiques.

Un programme sur mesure

Toujours ludiques, les visites suscitent la curiosité, le questionnement et donnent envie d'apprendre aux élèves. L'Ecole des Arts et du Patrimoine participe ainsi à établir les fondements éducatifs et pédagogiques en travaillant sur les cinq domaines d'apprentissage.

Les ateliers permettent également d'investir le domaine lié aux arts notamment, développer le goût pour les activités artistiques, vivre et exprimer des émotions, réaliser des compositions plastiques, observer, comprendre et transformer une image, jouer avec sa voix, acquérir un répertoire, explorer les instruments, utiliser les sonorités du corps ou encore affiner son écoute.

GWEN, LE CHIEN DE GUÉRANDE

Public : PPS, PS, MS

► visite d'1h30

- Découverte de la cité avec une marionnette.
- Parcours sensoriel dans les rues (le marché, les matériaux de construction).

AU TEMPS DES CHEVALIERS

Public : MS, GS

► visite d'1h30

- Jeu «les objets du Moyen Âge» : savoir différencier les objets du présent et du passé.
- Parcours avec des photos dans la cité.
- Promenade sur les remparts.

MUSIQUE MÉDIÉVALE

Public : PS, MS, GS

► atelier de 3h sur 2 matinées

- Visite de la cité en lien avec la musique.
- Présentation des instruments médiévaux.
- Première approche des instruments de musique à cordes : viole de gambe, psaltérion et rebec.
- Initiation à la danse.

VITRAIL

Public : PS, MS, GS

► atelier de 3h sur 2 matinées

- Observation des vitraux de la collégiale.
- Découverte sensorielle des outils du vitraliste.
- Initiation et réalisation du travail plastique de création d'un vitrail.
- Réalisation d'une œuvre collective.

L'ÉCOLE PRIMAIRE : LE PROGRAMME



Du CP au CM2, des propositions pédagogiques permettent aux élèves d'approfondir les domaines du socle commun.

DOMAINES ABORDÉS

- Langage pour penser et communiquer.
- La formation de la personne et du citoyen.
- Les systèmes naturels et techniques.
- La représentation du monde et de l'activité humaine.

LES VISITES-DÉCOUVERTES

Cité médiévale, églises, remparts...

► 2h

Un parcours sur mesure pour découvrir les traces de l'histoire militaire, économique et sociale d'une ville au Moyen Âge à travers ses principaux édifices (remparts, porte Saint-Michel, églises, maisons à pans de bois, manoirs, etc.).

LES JOURNÉES AVEC MAQUETTE

Architecture militaire et urbanisme

► 1 journée

- Présentation générale de la cité médiévale.
- Etude thématique des remparts ou de l'organisation des espaces urbains.
- Travail de restitution sur une maquette.

LES ATELIERS DU PATRIMOINE

Pour découvrir un métier du patrimoine ou développer la sensibilité artistique

► 1 journée

- L'art du vitrail.
- La musique médiévale.
- La calligraphie.
- Les blasons.



L'ÉCOLE PRIMAIRE : LES PROJETS SPÉCIFIQUES



Les élèves peuvent s'investir dans un projet «fil rouge» pour devenir guides, journalistes patrimoniaux ou auteurs d'un livre d'art. Sur une semaine complète d'activité ou sur plusieurs mois, des professionnels les initient à la découverte d'un art et la maîtrise d'un savoir-faire.

LA CLASSE DU PATRIMOINE

Public : tous niveaux

► 4 ou 5 jours

Les élèves découvrent le patrimoine et l'histoire de la cité médiévale par des approches sensibles et scientifiques. Ils s'initient à l'art de la calligraphie, du vitrail et des blasons. Le programme est construit selon le projet pédagogique de chaque enseignant.

CONCOURS DU MEILLEUR PETIT JOURNAL SUR LE PATRIMOINE

Public : CM1 et CM2 de Guérande

► 5 séances de 2h entre novembre et mars

Ce concours scolaire est agréé par l'Éducation Nationale. Il est organisé depuis plus de 10 ans par la FNASSEM - Fédération Nationale des Associations de Sauvegarde des Sites et des Ensembles Monumentaux - dans l'objectif de sensibiliser les élèves à leur patrimoine et de les initier à l'informatique.

Entre chaque séance un travail en classe est nécessaire afin de poursuivre la dynamique et préparer la séance suivante.

J'ADOpte MON PATRIMOINE

Public : CE2, CM1 et CM2 de Guérande

► 1 séance de 2h/mois de janvier à juin

Après avoir découvert le patrimoine guérandais, les élèves choisissent un élément qu'ils présenteront au public lors des Journées du Patrimoine de Pays. Commence alors un challenge pour lequel les élèves vont mobiliser leurs connaissances disciplinaires (maîtrise de la langue française, se repérer dans le temps et dans l'espace, etc.) et leurs compétences (travail en groupe, etc.).

Entre chaque séance, un travail en classe est nécessaire afin de poursuivre la dynamique et préparer la séance suivante.

LE COLLÈGE : LE PROGRAMME



De la 6^e à la 3^e, nous vous proposons des activités pour exploiter les domaines du socle commun.

NOTIONS ABORDÉES

- L'architecture militaire et la défense médiévale.
- L'architecture et l'organisation urbaine.
- La société médiévale.
- Les métiers du patrimoine.

LES VISITES-DÉCOUVERTES

Cité médiévale, remparts, églises ...

► visite de 2h

Un parcours sur mesure pour découvrir les traces de l'histoire militaire, économique et sociale d'une ville au Moyen Âge à travers ses principaux édifices (remparts, porte Saint-Michel, églises, maisons à pans de bois, manoirs, etc.).

Pour aller plus loin dans la connaissance du Moyen Âge, nous vous proposons, en partenariat avec le château de Ranrouët, un programme de découverte. Deux visites complémentaires permettront aux élèves d'approfondir la période médiévale en découvrant un château fort et une ville close. Deux options s'offrent à vous : visiter les sites dans la même journée ou sur deux journées (visite et atelier).

LES JOURNÉES AVEC MAQUETTE

Architecture militaire et urbanisme

► 1 journée

- Présentation générale de la cité médiévale.
- Etude thématique des remparts ou de l'organisation des espaces urbains.
- Travail de restitution sur une maquette.

LES ATELIERS DU PATRIMOINE

Pour découvrir un métier du patrimoine ou développer la sensibilité artistique

► 1 journée

- L'art du vitrail.
- La musique médiévale.
- La calligraphie.
- Les blasons.

LA CLASSE DU PATRIMOINE

Une immersion dans la cité médiévale

► 4 ou 5 jours

Les élèves découvrent le patrimoine et l'histoire de la cité médiévale par des approches sensibles et scientifiques. Ils s'initient à l'art de la calligraphie, du vitrail et des blasons. Le programme est construit selon le projet pédagogique de chaque enseignant.

LE COLLÈGE : LES EPI



L'École des Arts et du Patrimoine organise des Enseignements Pratiques Interdisciplinaires et s'adapte également à tout projet. Chaque visite, journée ou atelier peut constituer une étape d'un EPI. L'EAP est à votre disposition pour étudier avec vous les possibilités de mise en œuvre d'un EPI avec pour contrainte minimum, l'implication d'au moins un enseignant tout au long du projet.

J'ADOpte MON PATRIMOINE

Public : cycle 4 de Guérande

► 1 séance de 2h par mois entre janvier et juin.

Après avoir découvert le patrimoine guérandais, les élèves choisissent un élément qu'ils présenteront au public lors des Journées du Patrimoine de Pays. Commence alors un challenge pour lequel les élèves vont mobiliser leurs connaissances disciplinaires (maîtrise de la langue française, se repérer dans le temps et dans l'espace, etc.) et leurs compétences (travail en groupe, etc.) pour vivre une expérience unique.

Entre chaque séance un travail autonome en classe est nécessaire afin de poursuivre la dynamique et préparer la séance suivante : organiser le travail de groupe, effectuer des recherches documentaires, rédiger la synthèse, etc.

LE PETIT JOURNAL DU PATRIMOINE

Public : 5^e de Guérande

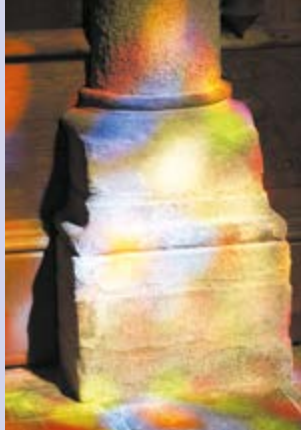
► 5 séances de 2h entre novembre et mars.

Ce concours scolaire est agréé par l'Education Nationale. Il est organisé depuis plus de 10 ans par la FNASSEM – Fédération Nationale des Associations de Sauvegarde des Sites et des Ensembles Monumentaux - dans l'objectif de sensibiliser les élèves à leur patrimoine et de les initier à l'informatique. L'École des Arts et du Patrimoine propose un programme pour vous accompagner dans la rédaction du journal.

Entre chaque séance, un travail autonome en classe est nécessaire afin de poursuivre la dynamique et préparer la séance suivante : organiser le travail de groupe, effectuer des recherches documentaires, rédiger les articles, etc.



LE LYCÉE



L'Ecole des Arts et du Patrimoine est un site partenaire du dispositif régional « Pass culture sport » à destination des jeunes à partir de 15 ans.

Comment venir avec votre classe ?



Dans leur chéquier Pass culture sport, les lycéens, apprentis, etc. disposent de deux Pass «classe et groupe» qu'ils ne peuvent

utiliser que dans le cadre de sorties encadrées.

Au moins 2/3 des jeunes du groupe doivent utiliser le Pass «classe et groupe» en règlement du droit d'entrée.

Plus d'informations sur le site: www.pack15-30.fr

GUÉRANDE, UNE VILLE DE L'EUROPE MÉDIÉVALE

Public : seconde

► **Visite de 2h**

Domaines : langage pour penser et communiquer, la formation de la personne et du citoyen, les systèmes naturels et les systèmes techniques, la représentation du monde et de l'activité humaine.

- Découverte de l'origine de la cité et des mécanismes favorisant son essor urbain.
- Etude des pouvoirs en place dans la cité.
- Observation des architectures civile, religieuse et militaire.

LA CLASSE DU PATRIMOINE

Public : seconde, première et terminale

► **4 ou 5 jours**

Les élèves découvrent le patrimoine et l'histoire de la cité médiévale par des approches sensibles et scientifiques. Ils s'initient à l'art de la calligraphie, du vitrail et des blasons. Le programme est construit selon le projet pédagogique de chaque enseignant.

INFORMATIONS PRATIQUES

COMMENT NOUS CONTACTER ?

par téléphone au 02 40 15 10 01

par mail à :
ecole.artspatrimoine@ville-guerande.fr

par courrier à :
Ecole des Arts et du Patrimoine
Hôtel de ville
7, place du Marché-au-Bois
44350 GUERANDE

LES TARIFS

	VISITE	JOURNÉE	ATELIER
ETABLISSEMENTS GUÉRANDAIS	4€/ élève	150€/ classe	300€/ classe
AUTRES ÉTABLISSEMENTS	6€/ élève	250€/ classe	450€/ classe

LES AUTRES SITES DE DÉCOUVERTE SUR LA PRESQU'ÎLE

Le château de Ranrouët, le musée inter-communal des marais salants, Terre de Sel, la Maison des Paludiers, le Musée du Grand Blockhaus, le Parc Naturel régional de Brière, le château de Careil...

A NOTER

- Les salles mises à disposition pour accueillir votre classe sont situées intra-muros.
- Vous pouvez pique-niquer si besoin à l'intérieur de ces locaux.
- Un jardin clos et des sanitaires sont prévus pour les pauses ou pour le pique-nique.
- Le car peut s'arrêter pour vous déposer à proximité de la porte Saint-Michel, point de départ des activités.



Crédits photos
Guérande, Ville d'art et d'histoire sauf mention contraire

Conception graphique
Albane Oriot d'après et DES SIGNES studio
Muchir Desclouds 2015

Impression
La Mouette
Communication

« LE VÉRITABLE VOYAGE DE DÉCOU- VERTE NE CONSISTE PAS À CHEN- CHER DE NOUVEAUX PAYSAGES, MAIS À AVOIR DE NOUVEAUX YEUX. »

Marcel Proust, *À la recherche du temps perdu*, 1923.

Laissez-vous conter Guérande, Ville d'art et d'histoire...

...en compagnie d'un guide-conférencier agréé par le ministère de la Culture et de la Communication. Le guide vous accueille. Il connaît toutes les facettes de Guérande et vous donne les clefs de lecture pour comprendre l'échelle d'une place, le développement de la ville au fil de ses quartiers. Le guide est à votre écoute. N'hésitez pas à lui poser vos questions.

Si vous êtes en groupe Guérande vous propose des visites toute l'année sur réservations. Des brochures conçues à votre intention sont envoyées sur demande.

Le service Patrimoine

Coordonne les initiatives de Guérande, Ville d'art et d'histoire. Il propose toute l'année des animations pour la population locale et pour les scolaires. Il se tient à votre disposition pour tout projet.

Renseignements, réservations

Ecole des Arts et du Patrimoine
44350 GUERANDE
Tél. : 02 40 15 10 01
www.ville-guerande.fr
Mail : ecole.artspatrimoine@ville-guerande.fr

Guérande appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire

Le ministère de la Culture et de la Communication, direction des Patrimoines attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des guides-conférenciers et des animateurs du patrimoine et la qualité de leurs actions. Des vestiges préhistoriques à l'architecture du 21^e siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité. Aujourd'hui, un réseau de 185 villes et pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.

À proximité

Nantes, Laval, Le Mans, Angers, Saumur, Fontenay-le-Comte, le Vignoble Nantais, le Perche Sarthois, la Vallée du Loir et les Coëvrons-Mayenne bénéficient de l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire.

