

Touche du verre !

Viens décorer ton verre et découvre la technique du sablage!



Résumé

L'animation permet de plonger dans le monde du verre en combinant :

- la découverte du patrimoine verrier à travers une visite
- un atelier créatif où chaque élève crée son propre objet en verre, selon la technique du sablage.

Disciplines concernées : arts visuels / activités créatrices et manuelles

Cycles concernés : cycles 1, 2 et 3 (1H-11H)

Proposé à l'année dans le cadre du programme Culture & Ecole 2019

Durée : 2h-2h15 environ

Prix : 230.- (matériel compris): activité créatrice + visite guidée.

150.- sans visite guidée

Les prix avec bon de réduction Culture & Ecole pour les classes fribourgeoises sont indiqués sur le Friportail.

Si la classe est très nombreuse, il est conseillé de partager le groupe en 2.

Vitromusée Romont

Rue du Château 108b, Case postale, 1680 Romont

Tél. +41 (0)26 652 18 34 (Vitrocentre, secrétariat)

Mail : info@vitromusee.ch / claudine.demieire@vitromusee.ch

www.vitromusee.ch

Entrée du musée dans la cour du château

Musée accessible aux personnes à mobilité réduite

Parking gratuit à disposition à proximité. Deux emplacements réservés pour les bus

Accès avec les transports publics :

Arrêt Romont FR, gare (15 minutes à pieds du musée)

Arrêt Romont FR, poste (arrêt de bus, à 5 minutes à pieds du musée)

Rédaction du dossier : Astrid Kaiser, relecture Jeanne Decorges Currat

Table des matières

1. Page de couverture	1
2. Table des matières	2
3. Présentation de l'opérateur culturel et des activités	3
3.1. Le Vitromusée Romont	3
3.2. Les médiatrices culturelles du musée	3
3.3. Touche du verre !	3
Préambule	3
Déroulement de l'animation	3
La visite guidée	3
L'activité créatrice	3
Réponses aux objectifs de l'école publique	4
4. Liens au PER et objectifs d'apprentissages	4
4.1. Cycle 1 (1H-4H)	4
4.2. Cycle 2 (5H-8H)	5
4.3. Cycle 3 (7H-9H)	5
5. Propositions d'activités et documents à l'intention des élèves	6
6. Documents complémentaires	7

3. Présentation de l'opérateur culturel et des activités

3.1. Le Vitromusée Romont

Installé au château de Romont depuis 1981, le Vitromusée présente l'étendue et la richesse des créations artistiques réalisées avec le fascinant matériau verre, à travers des exemples du Moyen Age à l'époque contemporaine : vitraux sacrés et profanes, peintures sous verres, créations contemporaines, outils qui témoignent du savoir-faire verrier et travaux graphiques en lien avec les arts du verre. Les œuvres exposées dialoguent avec les pittoresques murs du château.

3.2. Les médiatrices culturelles du musée

Riches de leur longue expérience, les médiatrices culturelles adaptent les visites au niveau des élèves, à leur intérêt.

3.3. Touche du verre !

Préambule

Difficile d'imaginer notre vie quotidienne sans le verre : nous sommes entourés de ce matériau, parfois même sans nous en rendre compte ! Dès sa découverte, le verre a aussi inspiré les hommes dans leur créativité.

Déroulement de l'animation

Les élèves sont accueillis dans le château médiéval de Romont qui héberge le musée. Après la présentation de la/des médiatrices culturelle(s) et du déroulement de l'animation, les règles de vie sont expliquées.

L'animation a lieu en deux temps: dans un premier temps visite guidée ludique, et dans un second temps l'activité créatrice de sablage.

La visite guidée

La visite guidée est animée de façon ludique et met l'accent sur quelques œuvres emblématiques (un vitrail, une peinture sous verre, un verre objet et une sculpture) illustrant différentes techniques et la richesse du patrimoine verrier.

L'activité créatrice

Chaque élève réalise sa propre création sous la conduite de la médiatrice culturelle, en utilisant la technique du sablage. Cette dernière permet de décorer un verre par l'alternance de surfaces mates et transparentes. Selon leur âge, ils collent sur un verre à boire des autocollants prédécoupés ou des motifs qu'ils réalisent eux-mêmes (détails chapitre 4. Liens au PER et objectifs d'apprentissage). Ainsi préparé, le verre est sablé par l'animatrice. A sa sortie de la cabine de sablage, les parties non protégées par des autocollants sont mates. L'élève décolle les autocollants, nettoie son verre, l'emballe et range sa place de travail. A noter que la présence d'un accompagnant de l'école est indispensable pour soutenir l'animatrice, notamment pour les cycles 1 et 2.



Réponses aux objectifs de l'école publique

L'animation répond à plusieurs finalités et objectifs de l'école publique, notamment : respect des règles de la vie en communauté, développement de la créativité de l'élève et de son sens esthétique, entraînement à la collaboration, à la communication, à la démarche critique et surtout à la pensée créatrice.

4. Liens au PER et objectifs d'apprentissages

4.1. Cycle 1 (1H-4H)

Durant la **visite du musée** les élèves seront amenés à :

A14

Respecter des règles de vie adaptées à l'événement culturel et au lieu ;

A 14 AC&M

Approcher et découvrir quelques œuvres de différentes périodes et provenances liées à l'art du vitrail ;

Découvrir le Vitromusée ;

Parler d'une œuvre dans un langage courant ;

...

Durant l'**activité créatrice**, les élèves seront amenés à :

A 11 AV

Exprimer une idée, un imaginaire, une perception par le choix de quelques moyens plastiques ;

A 13 AC&M

Explorer diverses techniques plastiques et artisanales... en exerçant des habiletés de motricité globale et fine (souplesse, précision, coordination, pression, etc.) ;

...

L'élève fait appel à sa créativité pour décorer un verre à boire. Il a à sa disposition des formes autocollantes prédécoupées. Il les colle sur le verre, qui sera ensuite sablé par l'animatrice.

Formation générale : FG 13

Faire des choix en recherchant, avec persévérance, des solutions pour dépasser une difficulté dans la réalisation d'une tâche, en prenant en compte la réalité et en envisageant les différentes possibilités offertes par la situation.

Formation générale : FG 14-15

Identifier les réussites personnelles et les difficultés rencontrées lors de l'activité créatrice ;

Capacités transversales :

Tirer parti de ses inspirations et de ses idées ;

Se représenter et projeter diverses modalités de réalisation ;

...

4.2. Cycle 2 (5H-8H)

Durant la **visite du musée** les élèves seront amenés à :

A 24 AV et AC&M :

Observer et identifier des œuvres de différentes périodes et provenances, comparer différentes œuvres ; identifier des techniques, se familiariser avec un vocabulaire spécifique aux différents domaines artistiques et artisanaux ; apprécier quelques éléments du patrimoine culturel de son environnement local ;

Durant l'**activité créatrice**, les élèves seront amenés à :

A 21 AV

Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistique en inventant et en produisant des images, librement ou à partir de consignes ;

A 23 AC&M

Expérimenter diverses techniques plastiques et artisanale en exerçant des habiletés de motricité globale et fine (souplesse, précision, coordination, pression, ...), en effectuant des gestes artisanaux spécifiques ;

L'élève fait appel à sa créativité pour décorer un verre à boire. Il a à sa disposition des films plastiques autocollants dans lesquels il découpe les formes qu'il aura lui-même définies, ainsi que quelques formes autocollantes prédécoupées. Il les colle sur le verre, qui sera ensuite sablé par l'animatrice.

Formation générale : FG 25

Identifier ses centres d'intérêt personnels pour définir le thème de son projet ;

Exploiter ses idées de manière originale et choisir une forme d'expression pour les communiquer ;

...

Capacités transversales :

Tirer parti de ses inspirations et de ses idées ;

Se représenter et projeter diverses modalités de réalisation ;

...

4.3. Cycle 3 (7H-9H)

Durant la **visite du musée** les élèves seront amenés à :

A 34 AV et AC&M :

Observer et identifier des œuvres de différentes périodes et provenances, comparer différentes œuvres ; identifier des techniques, se familiariser avec un vocabulaire spécifique aux différents domaines artistiques et artisanaux ; apprécier quelques éléments du patrimoine culturel de son environnement local ;

Durant l'**activité créatrice**, les élèves seront amenés à :

A 31 AV

Choisir et utiliser des stratégies et des techniques inventives permettant la représentation et l'expression d'une idée, d'un imaginaire ou d'une expression;

...

A 23 AC&M

Explorer diverses techniques plastique et artisanale en maîtrisant des habiletés de motricité globale et fine (souplesse, précision, coordination, rapidité du geste), en maîtrisant des gestes artisanaux spécifiques, en exerçant la précision;

L'élève fait appel à sa créativité pour décorer un verre à boire. Il a à sa disposition des films plastiques autocollants dans lesquels il découpe les formes qu'il aura lui-même définies. Il les colle sur le verre, qui sera ensuite sablé par l'animatrice.

Formation générale : FG 34

Planifier et gérer une ou plusieurs tâche(s) particulière(s);

Capacités transversales :

Manifester une ouverture à la diversité culturelle et ethnique (collaboration)

Articuler et communiquer son point de vue (collaboration)

Poser des questions (communiquer)

5. Propositions d'activités et documents à l'intention des élèves

Ces activités et documents sont proposés pour tous les cycles (1H-11H), mais doivent évidemment être adaptés à chaque cycle par l'enseignant. Seules deux suggestions spécifiques au cycle 2 sont précisées.

Préparation de la visite	<input checked="" type="checkbox"/> avant <input type="checkbox"/> pendant <input type="checkbox"/> après la rencontre culturelle <input type="checkbox"/> L'activité est indispensable
<p>Il n'est pas nécessaire de préparer la visite. Néanmoins, le fait de sensibiliser au préalable les élèves au thème du verre permet d'entrer plus rapidement dans le vif du sujet lors de l'animation au musée.</p> <p>Le Vitromusée met à disposition un MEMORY DU VERRE dont l'utilisation est très modulable, en fonction du cycle, des objectifs et du temps à disposition. Le Memory comporte 54 images, réparties en 5 thématiques : Verre, Vitrail, Réalisation de vitraux, Restauration de vitraux, Vitraux de la Collégiale de Romont. Il peut avant tout servir de support à la discussion, pour répondre à des questions telles que :</p> <ul style="list-style-type: none">- où est-ce qu'on rencontre du verre dans la vie de tous les jours ?- est-ce que j'ai déjà vu des œuvres d'art réalisées avec du verre ? Où ? <p>Cycle 2 :</p> <ul style="list-style-type: none">- Notion de transparence dans les arts du verre- Connaissent-ils des artistes particulièrement actifs dans l'art du vitrail dans le canton de Fribourg? <p>(Yoki / Emile Aebischer : video de 3minutes montrant la restauration de dalles de verre de Yoki : https://www.youtube.com/watch?v=8va-n2Vy71w; Alfred Manessier, auteur notamment de vitraux dans la cathédrale de Fribourg)</p> <p>Afin de gagner du temps sur place le jour de la visite, nous conseillons aux enseignants de former les deux groupes avant la venue au musée.</p>	

Animation au Vitromusée	<input type="checkbox"/> avant <input checked="" type="checkbox"/> pendant <input type="checkbox"/> après la rencontre culturelle <input checked="" type="checkbox"/> L'activité est indispensable
<p>Les élèves sont pris en charge par une médiatrice culturelle du musée. Pour le bon déroulement de l'animation il est souhaitable que deux accompagnants encadrent la classe, ou au moins qu'un accompagnant assiste l'animatrice durant l'activité créatrice (notamment pour les cycles 1 et 2).</p>	

Pour les enseignant(e)s qui le souhaitent, plusieurs petites activités sont à disposition: puzzles en lien avec les vitraux et les peintures sous verre, MEMORY DU VERRE, jeu des détails en lien avec la partie de l'exposition consacrée à la peinture sous verre, questionnaire. Si l'enseignant(e) désire se rendre à la Collégiale de Romont (voir documents complémentaires), un jeu est également disponible. Il consiste en 24 images représentant des détails de la Collégiale, que les élèves doivent trouver et placer sur un plan (légendes des illustrations uniquement en français).

Après l'animation du Vitromusée	<input type="checkbox"/> avant <input type="checkbox"/> pendant <input checked="" type="checkbox"/> après la rencontre culturelle <input type="checkbox"/> L'activité est indispensable
---------------------------------	--

De retour en classe, une discussion entre les élèves sur ce qu'ils ont expérimenté au Vitromusée est pertinente.

Voici quelques suggestions :

- en lien avec la visite du musée : quelle a été leur œuvre préférée ? quels sont les différents arts verriers présentés au musée ?

Le MEMORY DU VERRE mis à disposition pour préparer la visite du Vitromusée peut à nouveau servir d'outil didactique.

Pour les classes qui souhaitent prolonger leur présence à Romont avant ou après leur animation au Vitromusée, un jeu est à disposition pour accompagner la visite de la Collégiale (voir documents complémentaires).

6. Documents complémentaires

- MEMORY DU VERRE, transmis sur demande via wetransfer (ou à télécharger sur FriPortail)

- Jeu des détails, Collégiale de Romont, transmis sur demande via wetransfer (ou à télécharger sur FriPortail)

- Jeu des détails et puzzles à disposition sur demande à la réception du musée.