

ACTIVITÉS HORS-MUR

Le musée vous propose des activités hors-mur afin de faciliter la rencontre avec le musée. Vous avez le choix entre la visite d'un animateur à votre école ou une boîte de découverte que vous pouvez utiliser selon votre horaire.

FAITES VOTRE CHOIX!

CLIENTÈLE

2^e et 3^e cycle du primaire

DURÉE

1 heure

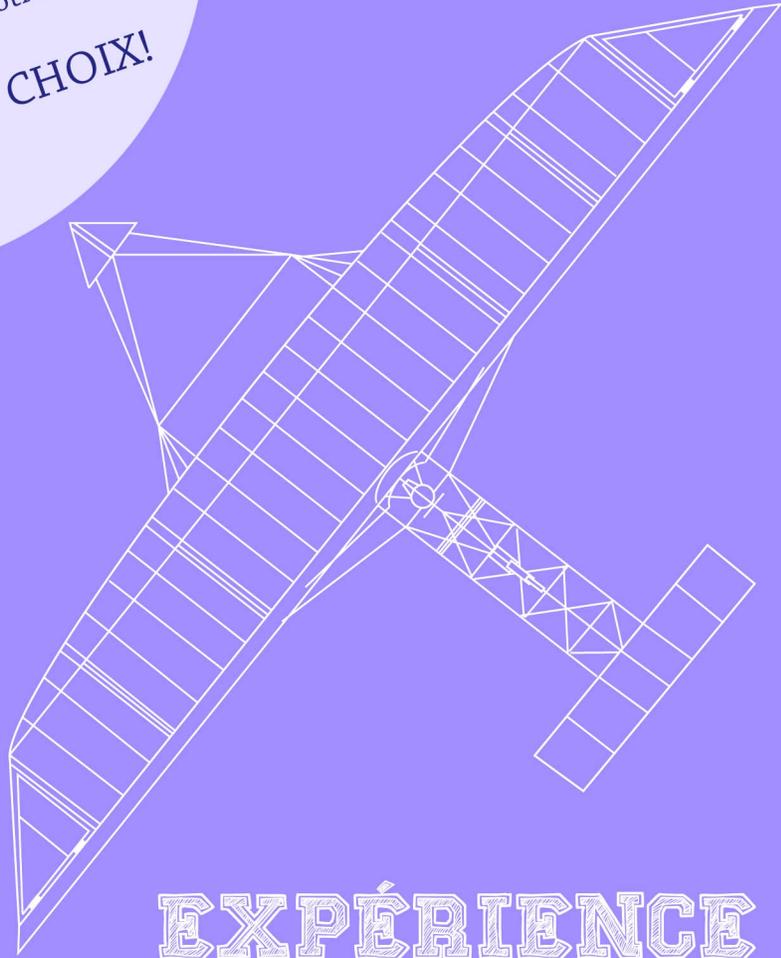
DOMAINES D'APPRENTISSAGES

Univers social
Langues
Histoire et éducation à la citoyenneté
Enseignement moral

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Exploiter l'information
Exercer son jugement critique
Mettre en oeuvre sa pensée créatrice
Se donner des méthodes de travail efficaces
Structurer son identité
Coopérer
Communiquer de façon appropriée

L'ACTIVITÉ *EXPÉRIENCE HUMAINE*
PEUT ÉGALEMENT ÊTRE OFFERTE
LORS D'UNE VISITE AU MUSÉE.



EXPÉRIENCE HUMAINE

Les élèves découvrent la carrière d'un ancien combattant par l'entremise de son récit, d'anecdotes, d'objets personnels et de photographies. Les élèves pénètrent au coeur de son histoire comme militaire au sein des Forces armées canadiennes.

Après la présentation, les élèves rédigent une carte postale destinée aux militaires de la BFC Bagotville en déploiement afin de leur témoigner leur encouragement et leur transmettre un message d'espoir.

CLIENTÈLE

2^e et 3^e cycle du primaire

DURÉE

1 heure

PRIX

100\$/ trousse

250\$ / trousse + animateur

DOMAINES D'APPRENTISSAGES

Univers social

Langues

Sciences et technologie

Arts

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

Toutes les compétences transversales sont touchées par cette activité.

LA TROUSSE COMPREND:

10 ARTEFACTS

MANUEL DU PROFESSEUR DÉCRIVANT LES TROIS ACTIVITÉS À RÉALISER

POSSIBILITÉ D'INVITER À L'ÉCOLE UN ANIMATEUR DU MUSÉE

LA LOCATION DE CETTE TROUSSE PERMET DE BÉNÉFICIER D'UN RABAIS SUR UNE VISITE FUTURE AU MUSÉE.

BOÎTE DE DÉCOUVERTE

Tel un coffre au trésor, la boîte de découverte recueille une dizaine d'objets liés à l'aviation militaire canadienne. Les élèves enquêtent et manipulent des objets, à la manière d'un muséologue. À partir des recherches effectuées, deux activités s'offrent à eux :

LA COCARDE D'OR

Autour des 10 objets, les étudiants doivent élaborer, en équipe, un scénario relatant un épisode historique lié à l'aviation militaire canadienne. On doit retrouver sur papier une histoire, un contexte et des personnages. C'est un jury formé d'élèves qui ont l'honneur de dévoiler la *Cocarde d'or* décerné au meilleur scénario.

QUESTION DE SAVOIR

Ce jeu-questionnaire vise à initier les élèves aux personnages et événements marquants de l'Aviation royale canadienne par l'entremise des objets.

