

3

TROISIÈME PARTIE **Après la visite**

Comment réinvestir les informations apprises, les moments vécus à travers des activités orales et écrites, au sein du groupe ou de la structure ?

En partant des fiches annotées, dessins et photos prises par les participants, vous pouvez leur proposer une dernière séance pour rendre compte de la visite, en privilégiant le contenu informatif et/ou l'émotion ressentie.

PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS

Faire un compte-rendu oral à des personnes qui n'ont pas visité le musée

Montrer les photos du groupe pendant la visite à ceux qui n'ont pas pu venir / à un autre groupe de niveau proche (de préférence supérieur).

Expliquer les objets vus, l'architecture du musée. Raconter ce qui a plu le plus.

Préparer une exposition photos au sein de la structure.

Choisir ensemble et imprimer quelques photos du groupe pendant la visite et des objets. Faire écrire des cartels expliquant les moments vécus, les objets observés (matériaux, dimensions, datation, fonction...). Faire signer les cartels.

Faire deviner oralement les objets vus

Au tableau ou sur un mur, les photographies d'objets vus pendant la visite sont accrochés. Un participant fait la description de l'objet, en allant des informations les plus générales aux plus précises. Il est possible de faire parler l'objet, qui se présente à la première personne. Les autres doivent deviner de quel objet il s'agit.

Partager sa visite sur les réseaux sociaux

- Proposer aux participants de rédiger un message personnel à leurs proches sur les réseaux sociaux : après avoir choisi un ou plusieurs photos prises pendant la visite, les aider à rédiger un message en français ou bilingue (langue maternelle + français).
**Exemple : Hier, avec mon groupe de français, nous sommes allés au musée d'Archéologie nationale près de Paris. Nous avons vu J'ai beaucoup aimé.... C'était*
- Rédiger ensemble, au brouillon, au tableau, le message du groupe pour rendre compte de la visite sur le réseau social ou le site internet de la structure.
- Choisir les photos (en expliquant sa sélection), demander l'autorisation à chacun de les publier, concevoir ensemble le texte en le structurant (circonstances de la sortie, nombre de personnes, étapes de la visite...).

Poursuivre l'exploration des collections en utilisant les ressources numériques

Voici quelques ressources à projeter en classe comme support d'activités :

- Revoir les objets archéologiques
 En 2D : <https://musee-archeologienationale.fr/collection/les-collections-archeologiques>
 En 3D : <https://musee-archeologienationale.fr/les-collections-en-3d>
- Sur l'histoire du lieu : court film d'animation, qui reprend les principales étapes de l'histoire du château devenu musée, en citant notamment les rois et empereurs français.
[https://www.youtube.com/watch?v=Qxn3A6cwEFA \(12 minutes\)](https://www.youtube.com/watch?v=Qxn3A6cwEFA)
- Sur le pillage en archéologie : court dessin animé, sonore mais sans paroles, qu'on peut visionner une fois, puis repasser par étapes pour faire expliquer aux apprenants les différences entre une fouille professionnelle menée par un archéologue, et la destruction d'un site par un pilleur-détectoriste.
<https://www.inrap.fr/fouiller-piller-16535>

Conception de la brochure FLE : Benoit Dercy, adjoint à la cheffe du service du développement culturel et des publics, MAN (2025)

Graphisme et illustrations : Delphine Taverne, MAN

Brochure relue, testée et complétée avec le concours des bénévoles et professionnelles de l'AGASEC, l'Équipe Saint-Vincent, Le Secours catholique, La Soucoupe (Saint-Germain-en-Laye), l'association Pluriel (Levallois-Perret), une professeure de FLE de l'université Paris-Nanterre.