

Visiter le musée Guimet et être acteur de la visite

Travail réalisé par les formateurs-animateurs de la session 1 octobre 08 - mars 09

Compétences sociales	Objectifs	Phase de découverte SAVOIR	Phase d'exploration COMPRENDRE INTERAGIR	Phase d'appropriation FAIRE SEULE	Moyens
Connaître le musée et se préparer à y aller	Nommer-identifier le musée	Connaître le nom du musée, la spécificité du musée Guimet	Poser des questions relatives à la spécificité du musée à un tiers. Savoir qui est M. Guimet et connaître l'histoire du musée	Rendre compte- décrire- informer un tiers sur la spécificité du musée	- Photos du musée Guimet, brochuresC5
	Connaître les modalités de fonctionnement du musée	Connaître les tarifs, les horaires, les jours d'ouverture.	Poser des questions et connaître les propositions annexes du musée (le salon des thés, les spectacles, l'auditorium..)	Transmettre des informations relatives aux modalités de fonctionnement du musée	Brochures du musée, questionnaire...
	identifier les interlocuteurs du musée	Identifier les intervenants, connaître leur rôle dans le musée (agents d'accueil, agents de sécurité, conférencière...)	S'adresser à la bonne personne en cas de besoin dans l'enceinte du musée	Décrire le rôle des différents intervenants du musée	les interlocuteurs et le personnel du musée
	localiser le musée	Connaître l'adresse du musée, savoir où il se trouve dans Paris. Le situer par rapport à d'autres monuments: Trocadéro, Tour Eiffel, Bateaux Mouche...	Se renseigner et demander des informations pour se rendre au musée dans le quartier, dans le métro	Transmettre des informations relatives à la localisation du musée à un tiers	Enregistrement de demandes d'information dans la rue Plan de Paris, plan du quartier
	Se préparer au rendez-vous et anticiper la sortie	Connaître le jour et heure de la visite. Savoir où est fixé le rendez-vous. Indiquer si c'est possible pour soi	Anticiper la visite et s'organiser pour cela. Etre à l'heure au rendez-vous ou prévenir en cas d'absence	Transmettre des informations à un tiers et exprimer son point de vue sur l'organisation de la visite	Agenda, calendrier
	Acheter les tickets de transports	Savoir de quels titres de transports on a besoin	Acheter son titre de transport à un guichet	acheter son titre de transport à une borne automatique	Titres de transports guichet, borne automatique
	Se préparer pour aller au musée	Localiser le musée sur un plan de quartier, sur le plan du métro, se préparer à identifier les panneaux-panonceaux indiquant le musée depuis le métro	Calculer le temps de trajet, connaître les connexions changements	Se rendre au musée en sachant où l'on est	Plan de Paris, plan du quartier, photos de panneaux, panonceaux
Compétences sociales	Objectifs	Phase de découverte SAVOIR	Phase d'exploration COMPRENDRE INTERAGIR	Phase d'appropriation FAIRE SEULE	Moyens

être acteur de sa visite	Connaître les codes sociaux et les usages attendus dans un musée	comprendre ces codes et usages et savoir pourquoi ils doivent être appliqués	tenir compte des codes et usages dans le musée	prévenir un tiers et donner des informations relatives aux codes sociaux et aux usages attendus dans le musée	document du musée relatif aux comportements attendus et aux interdits enregistrement du personnel d'accueil et de surveillance
	S'engager dans la sortie « visiter le musée Guimet »	dire si l'on a envie ou pas d'aller visiter le musée	participer à la réalisation de la visite, se sentir à l'aise lors de la visite	être mieux outillé dans les propositions de visites culturelles. Faire des propositions	
	Se rendre au musée	Connaître le trajet, identifier les moyens de transport, le temps et le coût du trajet	demandeur des informations à un tiers si l'on perd le groupe de l'ASI	Aller seul(e) au musée ou retrouver le groupe	enregistrement demandes d'informations
	Se repérer dans les espaces du musée	identifier les différents espaces du musée	se repérer avec le groupe dans les différents espaces	circuler seul(e) dans l'enceinte du musée	plan du musée, photos
	Se confronter aux collections du musée	exprimer son avis, son ressenti dans l'atelier	exprimer son avis, son ressenti dans l'enceinte du musée	rendre compte- décrire ce que l'on a vu, aimé ou pas à un tiers après la visite du musée	photos, cartes postales, livres d'art, croquis, notes, œuvres elles-mêmes