

# PROGRAMME ÉDUCATIF



  
MUSÉE  
DE LA MÉMOIRE  
VIVANTE  
POUR LA CONTINUITÉ DE LA MÉMOIRE
































Situé à Saint-Jean-Port-Joli, le Musée de la mémoire vivante est dédié à la conservation et à la diffusion du patrimoine immatériel. Des récits de vie, souvenirs, expériences et savoir-faire sont mis à l'honneur dans les expositions et les activités éducatives.
















Pour l'année scolaire 2023-2024, le Musée de la mémoire vivante lance une programmation d'activités éducatives à vivre au Musée ou en classe. Venez nous visiter pour découvrir le musée et son site enchanteur ou recevez l'équipe du Musée dans votre classe.

# TABLE DES MATIÈRES

## Préscolaire et primaire

	Préscolaire	1er cycle	2e cycle	3e cycle	Page
Meilleurs voeux  					4
Des pommes à croquer  					5
Écolo, la récupération au fil du temps   					6
L'écriture des journaux intimes 					7
Une promenade avec Monsieur Philippe  					8
Le loup-garou du Kamouraska  					11
La taille sur bois à Saint-Jean-Port-Joli  					12




## École secondaire

	1er cycle	2e cycle	Page
Une promenade avec Monsieur Philippe  			8
Philippe Aubert De Gaspé  			9
Mémoire du régime seigneurial  			10
L'écriture des journaux intimes 			7
La taille sur bois à Saint-Jean-Port-Joli  			12

### Légende

-  Activités offerte aux Musée
-  Activités offerte en classe ou au SDG
-  Visite guidée d'une exposition suivie d'une activité créative
-  Offre d'activité complémentaire pouvant être utilisée comme situation d'évaluation
-  Activité nécessitant des compétences numériques

La tarification et les modalités de réservation : page 15.

-  Activité adaptée au préscolaire
-  Activité adaptée au primaire
-  Activité adaptée au secondaire



# TABLE DES MATIÈRES

## Service de garde scolaire

	4 - 6 ans	7 - 9 ans	10 - 12 ans	Page
Meilleurs voeux  				13
Écolo, la récupération au fil du temps  				13
La taille sur bois à Saint-Jean-Port-Joli  				13
Métier tisserande  				14
Métier conteuse-marionnettiste  				14
Métier musicien traditionnel  				14
Métier hortultrice-teinturière  				14
Métier horticulteur-semencier  				14
Métier forgeron-coutelier  				14

**La tarification et les modalités de réservation : page 15.**

### Légende



Activités offerte aux Musée



Activités offerte en classe ou au SDG



Visite guidée d'une exposition suivie d'une activité créative



Offre d'activités complémentaires pouvant être utilisées comme situation d'évaluation



Activité nécessitant des compétences numériques



Activité adaptée au préscolaire



Activité adaptée au primaire



Activité adaptée au secondaire

# MEILLEURS VOEUX

## Au Musée

Vous êtes invités à découvrir l'écriture épistolaire à travers l'exposition *Meilleurs vœux*.

Pendant la rencontre, la médiatrice culturelle présente l'histoire de la carterie et de l'écriture épistolaire. À partir de témoignages, de photographies et de textes, le groupe discute des grandes fêtes et des thèmes abordés dans les écrits, ainsi que des formules d'écriture et du vocabulaire employé.

Pour terminer, les élèves découvrent la pratique de la carterie créative, ils sont invités à créer une carte dite « pop-up » en trois dimensions.



Niveau : adapté à tous les niveaux

Offert de novembre à juin



## Lien avec le programme scolaire

Domaines et compétences	Axes de développement	Composantes
Physique et moteur	Motricité	Exercer sa motricité fine
Linguagier	Langage écrit	Découvert des fonctions de l'écrit
Cognitif	S'initier à de nouvelles connaissances	Arts et univers social
Domaines	Compétences	
Français	Lire des textes variés	
Arts plastiques	Réaliser des créations plastiques personnelles	

# DES POMMES À CROQUER

## En classe

L'activité Des pommes à croquer vous invite à découvrir la riche histoire pomicole du Québec.

Des extraits de témoignages et des photographies anciennes sont présentés aux élèves dans le but de les sensibiliser à l'histoire de la culture des pommes.

Les variétés connues, les méthodes de culture et les traditions entourant la cueillette et la transformation sont abordées. Les contenus sont accompagnés d'un jeu-questionnaire pour encourager la participation des jeunes et d'un atelier de dégustation de pomme du Québec.

À la suite de la rencontre, les classes sont invitées à créer des œuvres artistiques ou à écrire un texte permettant aux élèves de témoigner d'une expérience liée aux pommes.

Niveau : préscolaire, 1er et 2e cycle  
Offert de septembre à juin



## Lien avec le programme scolaire

Domaines et compétences	Axes de développement	Composantes
Cognitif	S'initier à de nouvelles connaissances	Arts et univers social
Languagier	Langage oral	Élargir son vocabulaire
Physique et moteur	Saines habitudes de vie	Explorer le monde alimentaire
Domaines	Compétences	
Français	Écrire des textes variés	
Arts plastiques	Réaliser des créations plastiques personnelles	



# ÉCOLO, LA RÉCUPÉRATION AU FIL DU TEMPS

## Au Musée

Lors de la visite de cette exposition vous êtes invités à découvrir les techniques de récupération et de réutilisation de nos ancêtres. De nombreuses pratiques de récupération ont subsisté jusqu'à aujourd'hui. Néanmoins, nos motivations sont différentes. Elles reposent majoritairement sur les défis imposés par les changements climatiques. Des aspects esthétiques et artistiques peuvent également être un moteur de récupération.

À la suite de la rencontre, les classes sont invitées à s'inspirer des pratiques présentées pour créer une œuvre à l'aide de matériaux récupérés. De retour en classe, les élèves sont également invités à écrire un texte réflexif en lien avec leur œuvre et leurs pratiques de récupération.

Niveau : 1er, 2e et 3e cycle  
Offert de septembre à juin



## Lien avec le programme scolaire

Domaines	Compétences
Français	Écrire des textes variés
	Communiquer oralement
Univers social	Interpréter le changement dans une société et sur son territoire
Arts plastiques	Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades
	Réaliser des créations plastiques personnelles

# L'ÉCRITURE DES JOURNAUX INTIMES

## En classe

Vous êtes invité à découvrir l'écriture intime à partir des journaux de cinq diaristes ayant vécu au Québec du 18<sup>e</sup> siècle à aujourd'hui. À travers leurs écrits, nous pouvons suivre l'évolution du Québec et de la place des femmes dans la société.

Durant la rencontre, la médiatrice culturelle présente les diaristes et des extraits de leurs journaux. À partir des photographies et des textes, le groupe discute des thèmes abordés dans les écrits, des pratiques d'écriture et des réalités sociales de chaque époque.

L'activité termine avec un survol des types d'écriture intime (le journal de voyage, le journal intime, le journal de travail et le journal artistique) et une ligne du temps des inventions ayant changé les pratiques d'écriture.

Niveau : 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle primaire et 1<sup>er</sup> cycle secondaire

Offert de septembre à juin



## Lien avec le programme scolaire

Domaines	Compétences
Français	Lire des textes variés
	Communiquer oralement
Univers social	Interpréter le changement dans une société et sur son territoire
Domaines	Compétences
Français	Lire et apprécier des textes variés
Histoire du Québec et du Canada	Interpréter une réalité sociale

# LE DOMAINE DE M. PHILIPPE

## Au Musée

Cette activité est un parcours extérieur du site utilisant l'application SPOKEN ADVENTURES que vous devez télécharger sur Ipad à votre arrivée au Musée.



Explorez le domaine seigneurial en prononçant les mots-clés sur la carte pour découvrir leur histoire. De la Tour de l'innovation, en passant par le fournil, empruntez Le sentier des Anciens-Canadiens pour traverser le Jardin des Souvenirs et le caveau à légumes pour vous rendre jusqu'au fleuve.

Les tablettes électroniques ne sont pas fournies par le Musée

Niveau : 2e cycle primaire et 2e cycle secondaire

Offert de septembre à novembre et de mai à juin



## Lien avec le programme scolaire

Domaines	Compétences	
Univers social	Lire l'organisation d'une société sur son territoire	
	Interpréter le changement dans une société et sur son territoire	
Domaines	Compétences	
Histoire du Québec et du Canada	Caractériser une période de l'histoire du Québec et du Canada	
	Interpréter une réalité sociale	





# PHILIPPE AUBERT DE GASPÉ

## Au Musée

Cette activité est jumelée au parcours extérieur  
*Une promenade avec Monsieur Philippe.*



Philippe Aubert de Gaspé, en écrivant *Les anciens Canadiens* et *Mémoires*, a voulu préserver de l'oubli des savoirs et des traditions de ses contemporains. Il a non seulement tracé un portrait des périodes précédant et suivant la Confédération, mais il a eu une influence incontestable auprès des générations qui lui ont succédé. L'auteur, ses œuvres et ses contemporains sont quelques-unes des thématiques présentées dans l'exposition.

Niveau : 2<sup>e</sup> cycle secondaire

Offert de septembre à juin

## Lien avec le programme scolaire



Domaines	Compétences
Histoire du Québec et du Canada	Caractériser une période de l'histoire du Québec et du Canada
	Interpréter une réalité sociale

# MÉMOIRE DU RÉGIME SEIGNERIAL



## En classe

Instauré dès l'arrivée des premiers colons, le régime seigneurial marque le développement et l'administration du territoire de la Nouvelle-France. Qu'advient-il de ce mode de vie à la suite de l'abolition du régime en 1854 ? Des pratiques culturelles, des bâtiments et même des marques paysagères et toponymiques issus du régime seigneurial sont encore présents de nos jours. À travers cette activité les élèves découvrent des éléments du patrimoine seigneurial, réfléchissent aux enjeux entourant leur conservation et effectuent des recherches afin de documenter ce patrimoine.



Niveau : 2e cycle secondaire  
Offert de septembre à juin

## Lien avec le programme scolaire



Domaines	Compétences
Histoire du Québec et du Canada	Caractériser une période de l'histoire du Québec et du Canada
	Interpréter une réalité sociale



# LE LOUP-GAROU DU KAMOURASKA



## En classe

En 1766 et 1767, des articles parus dans le journal « La Gazette de Québec » mettent en garde la population du Québec contre un Loup-garou qui, selon les propos de certains témoins, rôdait dans la région du Kamouraska.

En classe, la médiatrice culturelle revient sur les textes lus préalablement, présente un objet faisant partie de la collection du Musée, puis anime une discussion avec les élèves. Comment reconnaître la vérité ? Les indices laissés au Musée de la mémoire vivante pourraient-ils nous aider à élucider le mystère ?

Vous sont proposées deux situations d'évaluation. Dans un premier temps, la rédaction en classe d'un texte argumentatif, descriptif ou fictif en lien avec les légendes locales. Ensuite, un projet artistique où les élèves sont invités à faire lire leur texte descriptif à un collègue de classe qui s'en inspirera pour représenter un loup-garou.

Niveau : 3e cycle

Offert de septembre à juin



## Lien avec le programme scolaire

Domaines	Compétences
Français	Lire des textes variés
	Écrire des textes variés
	Communiquer oralement
Univers social	Lire l'organisation d'une société sur son territoire
Arts plastiques	Réaliser une illustration à partir de l'interprétation d'un texte



# LA TAILLE SUR BOIS UNE HISTOIRE DE VILLAGE

## Au Musée

Cette activité d'initiation à la taille directe sur bois commence par un jeu d'observation des tableaux en bas relief extraits de notre collection. Ensuite, nous vous racontons la petite histoire de la sculpture sur bois à Saint-Jean-Port-Joli. Qui sont les personnages marquants? Quelles sont les œuvres phares de cette époque? Quels sont les sujets préférés? Quels sont les outils utilisés par les sculpteurs? Quel bois choisir pour la sculpture?

Ce sont les questions auxquelles nous répondons avant le début de l'atelier d'initiation à la taille directe sur bois. Tous les sens sont sollicités.



Niveau : 3e cycle et secondaire  
Offert de septembre à juin



## Lien avec le programme scolaire

Domaines	Compétences
Arts plastiques	Apprécier des œuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique, des images médiatiques, ses réalisations et celles de ses camarades
	Réaliser des créations plastiques personnelles
Univers social	Lire l'organisation d'une société sur son territoire
Domaines	Compétences
Arts plastiques	Créer des images personnelles



# Le Musée au service de garde et vice versa

Ateliers  
d'initiation à  
des métiers  
ancestraux

Que ce soit pour animer un atelier « spécifique » au service de garde lors d'une journée pédagogique ou pour faire une sortie qui jumelle découverte et nature, le Musée de la mémoire vivante est un excellent choix pour votre service de garde scolaire.

Les participants découvriront, en s'amusant, une ou plusieurs personnes porteuses de savoir-faire au sein de métiers traditionnels. Des pratiques et des gestes qui sont transmis depuis d'innombrables générations.

## Au Musée

<p><b>Initiation à la fabrication de tapis ou de papier recyclé</b></p>	<p>Visitez l'exposition <i>Écolo : la récupération au fil du temps</i> et expérimentez une technique de réutilisation artisanale de papier ou de tissu.</p>
<p><b>Initiation au travail du bois</b></p>	<p>L'exposition <i>La taille directe sur bois : une histoire de village</i> vous intéresse. Profitez de votre visite pour découvrir des techniques de travail du bois.</p>
<p><b>Création de carte</b></p>	<p>Après la visite de l'exposition <i>Meilleurs vœux !</i>, vous aurez la chance de créer une carte de souhaits personnalisée.</p>

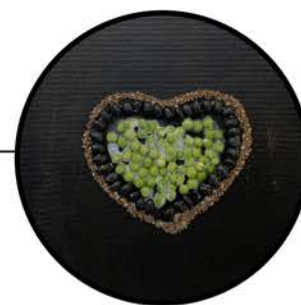


débuté  
en  
novembre

## Au service de garde



<b>Atelier #1</b>	<b>Émélie Chamard, métier tisserande</b> Tissage sur cadre d'une œuvre créative.
<b>Atelier #2</b>	<b>Élisabeth Desjardins, métier conteuse-marionnettiste</b> Fabrication d'une marionnette en matériaux récupérés.
<b>Atelier #3</b>	<b>Gervais Lessard, métier musicien traditionnel</b> Création d'une chanson imagée dessinée dans le sable.
<b>Atelier #4</b>	<b>Myriam Rochon, métier teinturière</b> Teinture de coquille d'œuf à base de plante.
<b>Atelier #5</b>	<b>Patrice Fortier, métier semencier</b> Mosaïque de semences sur support de carton.
<b>Atelier #6</b>	<b>William Mary-Pouliot, métier forgeron-coutelier</b> Différenciation des métaux et modelage d'un manche de couteau à bout rond.



## Déroulement de l'activité

Étapes	Temps	Matériel nécessaire
Présentation d'une personne exerçant un métier ancestral	10 minutes	Écran, projecteur ou tableau interactif avec ordinateur.
Démonstration de la technique	5 minutes	Table pour installer le matériel. Espace suffisant pour que les jeunes puissent s'asseoir.
Réalisation du projet	35 minutes	Accès à un lavabo et à une prise électrique. Table de travail, (les enfants peuvent travailler debout ou assis selon leur confort).
Mise en commun des résultats obtenus	10 minutes	Espace pour la prise de photo.



# TARIFICATION

## AU MUSÉE

Duo visite guidée et atelier : 6 \$ par participant; gratuit pour les enseignants et les accompagnateurs. La durée de la visite peut être adaptée à vos besoins, entre 90 minutes et 120 minutes.

+ Ajouter la visite guidée du site extérieur pour 5 \$ par élève. (durée minimale de 45 minutes) \* Accès aux sentiers du Domaine de Gaspé par la Tour de l'innovation.

++ Ajouter la visite libre supervisée des autres expositions incluant un carnet de visite pour 3 \$ par élève. (durée entre 40 à 80 minutes)



## EN CLASSE

La durée de l'animation est au minimum de 45 minutes et peut être adaptée à vos besoins. \* À noter que l'animation ne comprend pas la situation d'évaluation ou l'activité de création.

L'animation en classe est offerte au coût de 160 \$ taxes incluses. Un tarif promotionnel de 125 \$ est applicable pour une deuxième animation dans la même école la même journée.

Les activités en classe sont offertes dans un rayon de 40 km du Musée. Des frais additionnels de 0.50 \$ par kilomètre supplémentaire s'appliquent pour les écoles à l'extérieur de ce rayon.

## SORTIE SCOLAIRE EN MILIEU CULTUREL

Le Musée de la mémoire vivante est inscrit au Répertoire des ressources culture-éducation. Votre sortie scolaire pourrait être admissible au programme Sorties scolaires en milieu culturel du ministère de l'Éducation.



### Pour réservation et informations :

Courriel : [mediation@memoirevivante.org](mailto:mediation@memoirevivante.org)  
 Téléphone : 418 358-0518  
 710, ave de Gaspé Ouest  
 Saint-Jean-Port-Joli, G0R 3G0  
[memoirevivante.org](http://memoirevivante.org)