

# VISITOR

VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



## Activités

Qu'est-ce qui vous inspire ?

<b>Titre du projet</b>	
VISITOR (Vlrtual muSeums In The cOvid eRa)	
<b>Numéro de référence du projet</b>	2020-1-FR01-KA226-SCH-095600



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## PARTNERS





Nom de l'activité	Qu'est-ce qui vous inspire ?
Tranche d'âge	9-15
Domaines du programme scolaire	Littérature et art
Liens avec le programme scolaire (Nation)	<a href="http://ebooks.edu.gr/info/cps/4deppsaps_Logotexnias_Gymnasiou.pdf">http://ebooks.edu.gr/info/cps/4deppsaps_Logotexnias_Gymnasiou.pdf</a> <a href="http://ebooks.edu.gr/info/cps/6deppsaps_Eikastikon.pdf">6deppsaps_Eikastikon.pdf</a>
Ressources nécessaires	Ordinateur portable, smartphone ou tablette
Liens vers le musée	<a href="https://aggregator.visitor-project.eu/">https://aggregator.visitor-project.eu/</a>
Répartition du temps	45'
Description de l'activité	<p>Partagez l'URL de l'agrégateur de visitor (<a href="https://aggregator.visitor-project.eu/">https://aggregator.visitor-project.eu/</a>) avec vos élèves et demandez-leur de collecter des artefacts qui les inspirent pour écrire une nouvelle ou raconter une histoire qu'ils ont lue, à l'école ou en dehors. Aidez-les à se concentrer sur les personnages et l'intrigue et soulignez qu'ils doivent expliquer comment ces artefacts ont modifié leur façon de penser. Qu'ont-ils vu, compris ou cru et qu'ont-ils envie de partager ?</p> <p>Pensez à donner un exemple tiré de votre propre expérience pour illustrer comment les élèves pourraient être inspirés de la même manière. Expliquez que le reste de la leçon explorera comment l'art peut influencer notre façon de penser de manière significative, à la fois personnellement et en tant que membres de la communauté.</p>

