

VISITOR

VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



Activités

L'Acropole pendant l'âge archaïque (700-480 av. J.-C.)

Titre du projet	VISITOR (Virtual muSeums In The cOvid eRa)
Numéro de référence du projet	2020-1-FR01-KA226-SCH-095600

PARTNERS



Le projet VISITOR est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE. Son contenu reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document. (Code du projet : 2020-1-FR01-KA226-SCH-095600)

Nom de l'activité	L'Acropole pendant l'âge archaïque (700-480 av. J.-C.)
Tranche d'âge	9-10
Domaines du programme scolaire	Histoire
Liens avec le programme scolaire (Nation)	http://ebooks.edu.gr/info/cps/9deppsaps_istorias.pdf L'âge archaïque - L'art archaïque Sensibiliser aux artefacts de cette période.
Ressources nécessaires	Ipads
Liens vers le musée	http://repository.acropolis-education.gr/acr_edu/bitstream/11174/6/1/Acropolis_480_BC.pdf https://www.theacropolismuseum.gr/en/explore-collections?field_exhibit_collection_value=First+Floor_Archaic_de_surface https://ancienttemple.ysma.gr/
Répartition du temps	45'

Le projet VISITOR est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE. Son contenu reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document. (Code du projet : 2020-1-FR01-KA226-SCH-095600)

Description de
l'activité

1. Montrez l'affiche aux élèves et expliquez-leur que 480 avant J.-C. est une étape importante pour l'Acropole, la fin de l'âge archaïque et le début de la glorieuse période classique que nous connaissons tous.
2. Discutez des événements importants de cette époque qui définissent son contexte historique.
3. Donnez des instructions aux élèves pour qu'ils recherchent des objets spécifiques de cette période.
4. Faites remarquer que les objets exposés que vous verrez pendant votre visite de la salle des collections archaïques sont divisés en trois catégories principales et décrivez-les.
5. Les élèves jouent au jeu "Un temple grec".