

Fiche pratique “Le musée numérique de l'Acropole”

Lignes directrices pour les enseignants

- **Contexte et nature du patrimoine culturel** : Patrimoine culturel numérique en Grèce
- **Description et justification** : Le Musée de l'Acropole est entré avec vigueur dans le domaine de la technologie numérique, ouvrant de nouvelles voies de connexion avec le grand public. Les différentes applications créées dans le cadre de l'initiative "Création du musée numérique de l'Acropole" mettent en valeur différentes parties des expositions du musée, offrent des expériences uniques dans ses galeries et créent un nouveau monde fascinant pour les enfants et les adultes. Parallèlement, le nouveau site web du musée présente la fonction et les activités du musée de manière moderne, offre une orientation et un divertissement multidimensionnels, rend toutes ses collections ouvertes et accessibles à la communauté internationale, et crée un environnement attrayant spécifiquement pour les enfants.
- **Durée** : 45 minutes
- **Niveau de langue** : B2
- **Groupe d'âge** : 12-18
- **Connaissances préalables** : Les élèves doivent avoir une compétence linguistique intermédiaire, être capables d'exprimer des opinions personnelles sur des sujets subjectifs en utilisant des terminologies simples. Ils doivent également démontrer leur capacité à produire (oralement et par écrit) des textes simples liés à des sujets différents à chaque fois et à comprendre le contexte de l'information, en particulier lorsque le texte contient différents temps grammaticaux.

- **Domaine thématique, notions grammaticales et syntaxiques (objectifs d'apprentissage) :**

Dans cette fiche pratique, les élèves vont :

- Apprendre le vocabulaire des musées.
- Apprendre l'importance et la richesse de l'antiquité du musée de l'Acropole.
- S'entraîner à expliquer les avantages et les inconvénients d'un sujet.
- S'entraîner à utiliser les temps du présent simple, continu et parfait dans la compréhension écrite, écrite et orale.
- S'entraîner à utiliser les temps du passé simple, continu et parfait en compréhension écrite, écrite et orale.
- S'entraîner à utiliser les temps du futur simple et continu en compréhension écrite, écrite et orale.
- S'entraîner à utiliser la voix passive en compréhension écrite, écrite et orale.

- **Compétences développées (ou intérêt pour les élèves) :**

À la fin de cette feuille de travail, les élèves pourront :

- Enrichir leur vocabulaire avec une variété de mots, en mettant l'accent sur le vocabulaire des musées.
- Améliorer leur compréhension de la lecture, de l'écriture et de l'expression orale.
- Améliorer leurs compétences en matière de présentation
- utiliser les technologies numériques et vivre une expérience unique en explorant l'Acropole.

- **Matériel requis :** Crayons, copies A4 des exercices et ordinateurs, connexion internet, appareil électronique (ordinateur, tablette, etc.)

- **Références et ressources :**

- Vasiliadou (2021). Acropolis Museum launches an impressive digital edition. E-kathimerini. Extrait de :

[https://www.ekathimerini.com/culture/260964/acropolis-museum-launches-imp
ressive-digital-edition/](https://www.ekathimerini.com/culture/260964/acropolis-museum-launches-imp
ressive-digital-edition/)

- Acropolis Restoration Service (n.d.). Explore the Acropolis. Extrait de :
<https://www.acropolisvirtualtour.gr/>

Fiche pratique pour l'élève

EXERCICE 1 :

(Durée : 25 minutes)

Tâche 1 : Utilisez les verbes de l'encadré pour compléter le texte en utilisant le temps grammatical correct (20 minutes).

discuter	encourager	s'immerger
remplacer	lancer	faire défiler
dédier	représenter	rouvrir
donner	emmener	compléter
enrichir	impliquer	mener

L'expérience numérique

..... que les expériences culturelles numériques nous sont de plus en plus familières, l'édition virtuelle du musée de l'Acropole, qui vient d'être, est une évolution bienvenue. Les visiteurs seront surpris par le point de vue original et auront certainement envie de retourner sur le site encore et encore - tout en offrant aux utilisateurs la possibilité de planifier leur visite pour voir en personne sa collection à couper le souffle, une fois que les restrictions du Covid seront levées et que le musée ses portes.



Image disponible sur unsplash.com

"Les recherches par les musées ont montré qu'une visite numérique intéressante ne fait que renforcer le désir du visiteur de visiter physiquement le musée et de voir de près les pièces sur les photographies", explique Stamatia Eleftheratou, directrice des collections et des expositions du musée de l'Acropole, qui avec Kathimerini de cette nouvelle initiative.

Disponible à l'adresse Internet habituelle du musée (theacropolismuseum.gr) via la barre de menu ou la page vers le bas pour voir les différentes options disponibles, l'édition numérique richement illustrée les visiteurs dans les salles du musée et fournit des informations sur les expositions temporaires, les événements spéciaux, les activités éducatives et familiales, la recherche, la conservation et les nouvelles technologies. C'est également le premier musée grec à présenter en ligne toutes ses expositions permanentes, accompagnées de notes explicatives. Cette corne d'abondance d'informations et de connaissances est, en outre, disponible en anglais, allemand, italien, français et espagnol.

Le site présente actuellement les 2 156 objets de l'exposition permanente et sera progressivement de vues tridimensionnelles et d'informations sur d'autres artefacts entreposés, ainsi que d'un glossaire interactif, d'une bibliographie, de davantage de photographies, de dessins et, dans certains cas, de vidéos.

"Rien ne peut l'expérience d'une véritable visite de musée, mais le portail en est un merveilleux substitut, et pas seulement en raison de la situation actuelle", explique Eleftheratou. "Fondamentalement, il une visite physique, tout en donnant aux publics éloignés une très bonne idée de l'espace, de son fonctionnement, de ses activités et de ses collections."

Il s'agit d'une entreprise impressionnante qui, jusqu'à présent, la gestion de 27 755 archives numériques liées à 10 557 objets, la numérisation de 496 journaux de fouilles manuscrits, 110 000 photographies, 18 410 formulaires de documentation pour les objets mobiliers et 7 500 journaux de conservation. Il a également fallu photographier 500 objets exposés sous différents angles, tandis que 60 d'entre eux ont également été numérisés.

Ces archives numériques dynamiques et multiformes sont une source de connaissances et de découvertes pour les experts comme pour les amateurs.

"C'est toute la vie du musée depuis une douzaine d'années qui se déroule sur ce portail", explique Mme Eleftheratou, qui conseille aux visiteurs de prendre le temps de se familiariser avec le fonctionnement du site pour en tirer tous les avantages.

Elle également les visiteurs à prendre le temps d'explorer et d'expérimenter les expositions interactives, à accorder une attention particulière à leurs pièces préférées - comme ils le feraient lors d'une visite en personne - à dans le matériel et à profiter des connaissances spécialisées des archéologues du Musée de l'Acropole.



Photo prise sur unsplash.com

Notre visite numérique a commencé par la tête en bronze de la statue d'un hoplite, un exemple étonnant des nombreuses statues en bronze par les Athéniens à l'Acropole. Elle représente un homme barbu aux yeux de verre - peut-être un guerrier qui a offert cette image de lui-même au sanctuaire d'Athéna. Pourquoi n'a-t-on rien retrouvé de son corps ? Peut-être parce que le recyclage des matériaux était une pratique courante dans les sanctuaires de la Grèce antique. Le corps a peut-être été utilisé pour fabriquer une nouvelle pièce, tandis que la tête a été récupérée et enterrée là où elle a été trouvée, près des Propylées, par respect pour sa signification.

Tâche 2 : Relisez l'article ci-dessus. Le musée numérique de l'Acropole présente-t-il des inconvénients ? Veuillez justifier votre réponse par des phrases d'un paragraphe au minimum (5 minutes).

.....

.....

.....

.....

.....

EXERCICE 2:

(Durée : 20 minutes)

Tâche 1 : Faites équipe avec un camarade de classe et explorez l'Acropole via un ordinateur en cliquant ici : <https://www.acropolisvirtualtour.gr/> (15 minutes). Ensuite, vous pouvez discuter avec votre binôme de l'exposition ou de la partie de l'Acropole que vous préférez et justifier votre choix (5 minutes).

CLÉ DES RÉPONSES

Exercice 1

Tâche 1 :

L'expérience numérique

Étant donné que les expériences culturelles numériques nous sont de plus en plus familières, l'édition virtuelle du musée de l'Acropole, qui vient d'être lancée, est une évolution bienvenue. Les visiteurs seront surpris par le point de vue original et auront certainement envie de retourner sur le site encore et encore - tout en offrant aux utilisateurs la possibilité de planifier leur visite pour voir en personne sa collection à couper le souffle, une fois que les restrictions du Covid seront levées et que le musée rouvrira ses portes.

"Les recherches menées par les musées ont montré qu'une visite numérique intéressante ne fait que renforcer le désir du visiteur de visiter physiquement le musée et de voir de près les pièces représentées sur les photographies", explique Stamatia Eleftheratou, directrice des collections et des expositions du musée de l'Acropole, qui a discuté avec Kathimerini de cette nouvelle initiative.

Disponible à l'adresse Internet habituelle du musée (theacropolismuseum.gr) via la barre de menu ou en faisant défiler la page vers le bas pour voir les différentes options disponibles, l'édition numérique richement illustrée emmène les visiteurs dans les salles du musée et fournit des informations sur les expositions temporaires, les événements spéciaux, les activités éducatives et familiales, la recherche, la conservation et les nouvelles technologies. C'est également le premier musée grec à présenter en ligne toutes ses expositions permanentes, accompagnées de notes explicatives. Cette corne d'abondance d'informations et de connaissances est, en outre, disponible en anglais, allemand, italien, français et espagnol.

Le site présente actuellement les 2 156 objets de l'exposition permanente et sera progressivement enrichi de vues tridimensionnelles et d'informations sur d'autres artefacts entreposés, ainsi que d'un glossaire interactif, d'une bibliographie, de davantage de photographies, de dessins et, dans certains cas, de vidéos.

"Rien ne peut **remplacer** l'expérience d'une véritable visite de musée, mais le portail en est un merveilleux substitut, et pas seulement en raison de la situation actuelle", explique Eleftheratou. "Fondamentalement, il **complète** une visite physique, tout en donnant aux publics éloignés une très bonne idée de l'espace, de son fonctionnement, de ses activités et de ses collections."

Il s'agit d'une entreprise impressionnante qui, jusqu'à présent, **a impliqué** la gestion de 27 755 archives numériques liées à 10 557 objets, la numérisation de 496 journaux de fouilles manuscrits, 110 000 photographies, 18 410 formulaires de documentation pour les objets mobiliers et 7 500 journaux de conservation. Il a également fallu photographier 500 objets exposés sous différents angles, tandis que 60 d'entre eux ont également été numérisés.

Ces archives numériques dynamiques et multiformes sont une source de connaissances et de découvertes pour les experts comme pour les amateurs.

"C'est toute la vie du musée depuis une douzaine d'années qui se déroule sur ce portail", explique Mme Eleftheratou, qui conseille aux visiteurs de prendre le temps de se familiariser avec le fonctionnement du site pour en tirer tous les avantages.

Elle **encourage** également les gens à prendre le temps d'explorer et d'expérimenter les expositions interactives, à accorder une attention particulière à leurs pièces préférées - comme ils le feraient lors d'une visite en personne - à **s'immerger** dans le matériel et à profiter des connaissances spécialisées des archéologues du musée de l'Acropole.

Notre visite numérique a commencé par la tête en bronze de la statue d'un hoplite, un exemple étonnant des nombreuses statues en bronze **dédiées** par les Athéniens à l'Acropole. Elle représente un homme barbu aux yeux de verre - peut-être un guerrier qui a offert cette image de lui-même au sanctuaire d'Athéna. Pourquoi n'a-t-on rien retrouvé de son corps ? Peut-être parce que le recyclage des matériaux était une pratique courante dans les sanctuaires de la Grèce antique. Le corps a

peut-être été utilisé pour fabriquer une nouvelle pièce, tandis que la tête a été récupérée et enterrée là où elle a été trouvée, près des Propylées, par respect pour sa signification.

Tâche 2 :

Vérifiez la logique, les fautes d'orthographe et de grammaire.

Exercice 2

Tâche 1 :

Vérifiez la logique, les fautes d'orthographe et de grammaire.