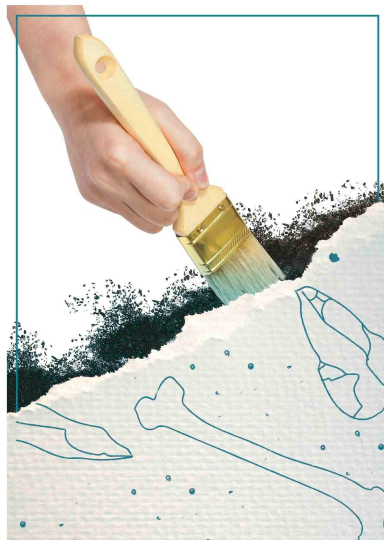


Archéologie



**Cet atelier s'adresse
aux élèves du
CE2 à la 6^e**



Comment arrivons-nous à reconstituer le mode de vie des populations passées ? Comment être sensibilisé à l'intérêt de la sauvegarde et de la préservation de notre patrimoine archéologique et historique ? Comment l'archéologie permet-elle de répondre à des enjeux actuels ? Un atelier pour comprendre l'archéologie et le métier d'archéologue. Ces thématiques sont mises en place avec l'équipe de l'Association ArkéoMédia (<http://asso-arkeomedia.fr/>)

Contenu de l'Atelier découverte de l'Archéologie

> Le matin

Activités autour d'un simulateur de fouille archéologique reconstituant un des sols d'occupation magdalénien du site d'Etiolles en Essonne. Les élèves y mettent en place les protocoles de l'archéologue de terrain : carroyage, décapage du sol, relevé des vestiges découverts sur plan, premières émissions d'hypothèses et interprétations à partir de la nature des vestiges mis au jour, ainsi que de leurs répartitions spatiales. Le simulateur de fouille archéologique se situe sur le site de la faculté d'Orsay dans la serre de biologie végétale. Cette activité se déroule donc à l'extérieur des locaux de la MISS, à l'image des archéologues qui doivent se déplacer sur le terrain pour collecter leurs sources.

> L'après-midi

Niveau CE2 à 6^e

De retour au laboratoire, les élèves apprentis archéologues travaillent plus précisément chacun sur un type de vestiges, c'est l'étape post-fouilles. Avant la venue à la MISS, l'enseignant/e et sa classe choisissent parmi deux thématiques : « Découverte de l'habitat au Paléolithique récent » ou « Origines de l'art ». Dans l'atelier habitat, les élèves apprennent à lire un plan de fouille et à proposer une hypothèse de restitution à partir des données scientifiques disponibles. Lors de l'atelier « aux Origines de l'art », les élèves découvrent les thèmes, supports et techniques liées à l'art du Paléolithique récent ainsi que leurs méthodes d'études.



Niveau CE2 à 3^e

De retour au laboratoire, les élèves apprentis archéologues travaillent sur l'analyse de la nécropole gallo-romaine de Champigny-Morigny en Essonne. Atelier de découvertes des disciplines d'études mises en œuvre au laboratoire pour faire « parler » les vestiges et ateliers d'analyse des vestiges mis au jour : céramologie, numismatique, objets métalliques, anthracologie, malacologie, carpologie et anthropologie funéraire. En fin de journée, les élèves apprentis archéologues mettent en commun les résultats de leurs travaux.

Archéologie

Connaissances & compétences associées

Histoire

- Reconstituer le mode de vie des populations humaines du paléolithique récent en s'appuyant sur des découvertes archéologiques.
- Découvrir les représentations artistiques du paléolithique récent en s'initiant aux thèmes développés, aux supports utilisés et aux techniques mises en œuvre.
- Découvrir les habitations du paléolithique récent à partir de la lecture et de l'interprétation d'un plan de répartition spatiale
- Reconstituer le mode de vie des populations antiques en s'appuyant sur des découvertes archéologiques faite sur le monde des morts.
- Découvrir les méthodes de recherche employées sur les sites archéologiques pour mettre au jour les vestiges du passé.
- Découvrir des disciplines de l'archéologie

Education civique et morale

- Construire son propre avis et l'exprimer dans le respect des autres.
- Devenir conscient de ses responsabilités dans la vie personnelle et sociale.
- Identifier les situations de discrimination et leurs conséquences.

Sciences de la Vie et de la Terre

- Démontrer l'unité de l'espèce humaine grâce à la paléanthropologie.
- Découvrir comment les scientifiques classent le monde.
- Découvrir l'origine de nos différences (la taille, la couleur de peau, les groupes sanguins).

Les thématiques Simulateur de fouille/Habitat et Art s'appuient sur les recherches et les connaissances acquises par l'Unité Mixte de Recherche « Technologie et Ethnologie des Mondes Préhistoriques » UMR 8068 TEMPS par le biais du site archéologique d'Etiolles, tandis que les ateliers sur la période antique valorisent les travaux de recherche de l'INRAP.

<https://umrtemps.cnrs.fr/>

<https://www.inrap.fr/>

[Pour plus d'information sur le site archéologique d'Etiolles](#)

Contenu des Projets Citoyens

« 7,2 milliards d'humains, et moi, et moi, émois »

Niveau 3^e à 2nde

Ce projet s'étend sur une journée entière et propose aux élèves de réfléchir aux notions de race et racisme grâce à l'apport des sciences. Grâce à la paléanthropologie, la biologie, la sociologie, l'histoire et la psychologie, nous proposons des clés pour répondre aux questions suivantes : existe-t-il des races parmi les humains ? Quelles sont les origines de nos différences ? Sont-elles génétiques ou culturelles ? D'où vient le racisme, quels sont les mécanismes qui y mènent et comment lutter contre ? Les séquences d'atelier sont ponctuées de temps d'échange et la journée s'achève par un débat.



« Fais pas genre »

Niveau 3^e à 2nde



L'atelier participatif « Fais pas genre ! » s'appuie sur les connaissances scientifiques en sciences humaines et en biologie pour déconstruire les stéréotypes sur les différences biologiques entre hommes et femmes et pour aider les élèves à faire la différence entre sexe et genre.

Cet atelier invite également les élèves à exprimer leurs représentations et à débattre sur les rôles que chacun d'entre eux peuvent prendre en tant qu'homme ou que femme dans la société d'aujourd'hui.

Avant la visite

(atelier Découverte de l'Archéologie uniquement)

Des photos et des documents en lien avec le métier d'archéologue et ses différentes étapes de travail seront fournis aux élèves, afin d'être remis dans un ordre dit "logique". Ordre qui sera vérifié avec le déroulement de l'atelier.

Après la visite

L'équipe MISS reste à la disposition de l'enseignant·e pour toute aide ou soutien pour la poursuite de l'étude de cette thématique en classe.