



« Fast' archéo » - le challenge !

5 min pour découvrir chaque discipline



Au-delà de la truelle et du pinceau, les recherches archéologiques font appel à une très grande diversité de disciplines et nouvelles technologies extrêmement spécialisées mais souvent méconnues. Ensemble, elles permettent d'interpréter les découvertes et contribuent à restituer les pratiques anciennes et l'environnement dans lequel vivaient les populations avant nous.

« Fast' Archéo » propose de passer en revue certaines de ces spécialités sous la forme de plusieurs challenge éclairs : 5min par discipline pour piquer sa curiosité et découvrir l'essentiel !

M DESTINÉ AUX NIVEAUX

- **Collège** : cycle 4.
- **Lycée**

M ARTICULATION AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

- **Histoire / LCA** : Éléments de connaissance sur l'Antiquité ; conquête, paix romaine, romanisation.
- **Histoire** : Se repérer dans le temps ; s'appropriier des publications scientifiques ; raisonner, proposer des hypothèses, argumenter.
- **Sciences et technologie** : Matériaux et objets techniques.
- **Physique-Chimie** : Observation, manipulation et classement des matériaux.
- **EAC** : Pratiquer en atelier ; rencontrer des acteurs de l'archéologie.
- **Spécialité Grand Oral** : Restituer à l'oral.

M OUTILS

- De 5 à 9 stands thématiques.
- Des quizz ludiques de découverte.
- Du mobilier archéologique à manipuler et/ou des reproductions : céramiques, ossements, carporesses, charbons de bois, bijoux, etc.
- Des catalogues de référence.
- Des outils des NTIC : casque de réalité virtuelle, tablette tactile, microscope.

M OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Observer et identifier du mobilier archéologique.
- Appréhender différentes matières et leur conservation.
- Découvrir l'usage des nouvelles technologies du numérique appliquées à l'archéologie.
- Découvrir la diversité des métiers scientifiques et techniques qui gravitent autour de l'archéologie.
- Collaborer pour réussir le challenge.
- Développer son esprit de synthèse et restituer des conclusions.





« FAST' ARCHÉO » – Le challenge !



DÉROULEMENT

Le principe est simple : 1 stand par discipline ou technologie spécifique qui contribue à la recherche archéologique.

Après une introduction pour brosser le portrait de l'archéologie en France, son objet d'étude, ses moyens d'actions, ses spécificités et les consignes en poche, les élèves seront divisés en binômes ou trinômes.

Chaque groupe devra se positionner devant un stand sur lequel l'attend le quizz d'une des disciplines du challenge Fast'Archéo et du matériel à observer et manipuler : mobiliers archéologiques ou reproductions (ossements, céramiques fines, amphores, carporestes, charbons...). Pour répondre aux questions et identifier le mobilier archéologique, les élèves auront à manipuler des catalogues de référence, un microscope, une photogrammétrie d'objet archéologique sur tablette tactile et un casque de réalité virtuelle présentant des reconstitutions 3D des vestiges.

Au bout de 5min, le gong sonne : les groupes doivent tourner sur les stands !

En fin d'activité, une restitution est proposée par le médiateur qui accompagne les élèves pour synthétiser, corriger et apporter des compléments.

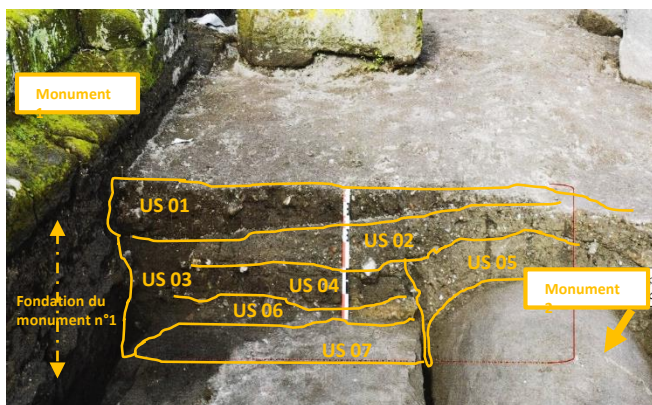
2 modes d'activité vous sont proposés selon les envies et le temps à y consacrer :

Fast' Archéo flash – 5 stands / 1h :

- Céramologie : amphores
- Archéozoologie
- Carpologie
- Étude du petit mobilier
- Reconstitution virtuelle

Fast' Archéo complet – 9 stands / 2h :

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| ○ Céramologie : amphores | ○ Céramologie : vaisselle fine |
| ○ Archéozoologie | ○ Anthracologie |
| ○ Carpologie | ○ Photogrammétrie |
| ○ Étude du petit mobilier | ○ Stratigraphie |
| ○ Reconstitution virtuelle | |



INFOS PRATIQUES

Durée de l'activité : 1 à 2h selon les demandes.

Effectif : une classe (35 élèves maximum), répartis en petits groupes.

Cette activité peut être couplée avec la visite du site archéologique ou un autre atelier à la journée.

