

Programmes éducatifs

Le Musée de l'électronique et des communications militaires (MECM) et le Musée du Corps du génie électrique et mécanique royal canadien (Musée du GEMRC) offrent une variété d'activités éducatives destinées aux groupes scolaires, aux groupes de jeunes et à l'ensemble de la communauté.

Notre programme éducatif est conçu pour être souple et adaptable aux différents besoins d'apprentissage. Des jeunes enfants aux apprenants de tous âges, nous pouvons adapter votre visite afin de répondre à vos besoins. La galerie présente de nombreux artefacts et éléments d'exposition liés à l'histoire, à la géographie, aux sciences et à la technologie.

Nous proposons des activités immersives et expérientielles qui s'intègrent à un large éventail d'apprentissages, conformément à notre thème : les troupes, les époques, la technologie.

Élaborés en collaboration avec les lignes directrices du curriculum du ministère de l'Éducation de l'Ontario, nos programmes scolaires permettent d'explorer l'histoire fascinante de la Branche des communications et de l'électronique et du Corps du GEMRC. Ils offrent des expériences d'apprentissage authentiques, multisensorielles et interdisciplinaires conçues pour compléter l'enseignement en classe.

Communiquez avec nous pour discuter de la façon dont nous pouvons créer l'expérience d'apprentissage idéale pour votre groupe!

Programmation du jour du Souvenir (novembre)

Coût : 100 \$ (groupe de 1 à 30 personnes)
Durée : environ 1 à 2 heures
Type de programme : éducatif
Niveaux scolaires : divers
Capacité : maximum de 30 personnes

Langue : anglais

Les éléments et activités peuvent comprendre :

visite guidée, découverte d'artefacts et éléments thématiques provenant d'autres programmes.

Première Guerre mondiale (toute l'année)

Coût : 100 \$ (groupe de 1 à 30 personnes)
Durée : environ 1 à 2 heures
Type de programme : éducatif
Niveaux scolaires : divers
Capacité : maximum de 30 personnes

Langue : anglais

Les éléments et activités peuvent comprendre :

visite guidée, découverte d'artefacts, la crête de Vimy, les technologies des communications et l'histoire du Signaleur.

Seconde Guerre mondiale (toute l'année)

Coût : 100 \$ (groupe de 1 à 30 personnes)

Durée : environ 1 à 2 heures

Type de programme : éducatif

Niveaux scolaires : divers

Capacité : maximum de 30 personnes

Langue : anglais

Les éléments et activités peuvent comprendre :

visite guidée, découverte d'artefacts, Les femmes en temps de guerre, le décryptage de codes, les technologies des communications et Dieppe.

Opérations de maintien de la paix des Nations Unies (toute l'année)

Coût : 100 \$ (groupe de 1 à 30 personnes)

Durée : environ 1 à 2 heures

Type de programme : éducatif

Niveaux scolaires : divers

Capacité : maximum de 30 personnes

Langue : anglais

Les éléments et activités peuvent comprendre :

visite guidée, découverte d'artefacts et exploration de la galerie Au service de la paix.

Expérience interdisciplinaire (toute l'année)

Coût : variable (minimum de 100 \$ par classe — communiquez avec nous pour plus de détails)

Durée : variable (possibilité de visites sur plusieurs jours)

Type de programme : éducatif

Niveaux scolaires : divers

Capacité : généralement 30 personnes

Langue : anglais

Communiquez avec le conservateur adjoint / responsable des programmes éducatifs à l'adresse mccarey.david@cfmws.com ou au 613-541-5010, poste 3289, afin de concevoir une expérience éducative personnalisée pour votre classe ou votre groupe, en fonction du contenu du Musée et de vos objectifs d'apprentissage.

Le programme peut comprendre plusieurs visites, des activités de synthèse et des conférenciers invités. Vous pouvez également choisir des éléments parmi les programmes et activités déjà offerts par le Musée.

Jeux d'évasion (conçus par Improbable Escapes)

Coût : tarif étudiant — admission et jeu : 20 \$ par personne

Durée : environ 1 à 2 heures

Type de programme : jeu en galerie

Niveaux scolaires : 4e à 12e année, adultes

Capacité : maximum de 60 personnes

Langues : anglais et français

Improbable Escapes : Camp X

Bienvenue à Camp X, une école secrète créée pendant la Seconde Guerre mondiale pour former des agents clandestins d'élite.

Utilisez les outils dissimulés dans votre manteau pour décoder des messages, menez votre enquête à travers le Musée et percez les mystères du passé afin de découvrir un mot de code secret. Accomplissez votre mission en communiquant le mot de code à l'accueil et vous gagnerez votre place parmi les plus grands agents secrets de l'histoire.

Échouez, et le destin du monde libre pourrait être en jeu.

Êtes-vous prêt à relever le défi?

Ces activités de réflexion critique peuvent être réalisées en groupe et constituent une excellente expérience de renforcement de l'esprit d'équipe.

Improbable Escapes: Camp X

Bienvenue à Camp X, une école secrète créée pendant la Seconde Guerre mondiale pour former des agents clandestins d'élite. Utilisez les outils dissimulés dans votre manteau pour décoder des messages, menez votre enquête à travers le Musée et percez les mystères du passé afin de découvrir un mot de code secret. Accomplissez votre mission en communiquant le mot de code à l'accueil et vous gagnerez votre place parmi les plus grands agents secrets de l'histoire.

Échouez, et le destin du monde libre pourrait être en jeu.

Êtes-vous prêt à relever le défi?

Ces activités de réflexion critique peuvent être réalisées en groupe et constituent une excellente expérience de renforcement de l'esprit d'équipe.

Improbable Escapes: Le Maître-espion

Vous venez d'apprendre qu'un agent double connaît votre identité. Vous avez été largué derrière les lignes ennemies et le temps presse avant que votre couverture ne soit compromise.

Vous devez identifier les autres agents doubles et trouver le code secret avant qu'il ne soit trop tard. Utilisez les indices et les objets contenus dans votre mallette pour décoder les messages, mener votre enquête à travers le Musée et découvrir les noms ainsi que le mot de code.

Accomplissez votre mission en vous présentant à l'accueil une fois que vous aurez résolu les dix noms, et vous gagnerez votre place parmi les plus grands agents secrets de l'histoire.

Échouez, et le destin du monde libre pourrait être en jeu.

Ces activités de réflexion critique peuvent être réalisées en groupe et constituent une excellente expérience de renforcement de l'esprit d'équipe.

Programmation en ligne

Wren à la guerre

Coût : gratuit

Durée : environ 1 à 2 heures

Type de programme : plan de leçon

Niveaux scolaires : 10e année, divers

Capacité : non applicable

Langues : anglais et français

Ce programme éducatif présente le concept de l'analyse de documents primaires. Les élèves auront l'occasion d'examiner plusieurs documents originaux provenant du parcours de service d'Isabel McDonald, une télégraphiste sans fil de la Seconde Guerre mondiale.

Le message doit passer

Coût : gratuit

Durée : environ 1 à 2 heures

Type de programme : plan de leçon

Niveaux scolaires : 8e et 10e année, études sociales/histoire

Capacité : non applicable

Langues : anglais et français

Ce programme éducatif s'adresse aux élèves de 8e et de 10e année en études sociales et en histoire.

Il vise à faire découvrir aux élèves le major Wallace Bruce Matthews Carruthers, considéré comme le « père des communications militaires au Canada », et à leur permettre de mieux comprendre les débuts des transmissions militaires au Canada.

Les élèves seront guidés par des questions de recherche et encouragés à exercer leur pensée critique tout en examinant des documents primaires. À partir de ces documents, ils recueilleront des informations sur Carruthers et sur l'état des transmissions au sein de l'armée canadienne au tournant du siècle.

Renseignements

Pour obtenir plus d'information sur les programmes et les coûts, communiquez avec le conservateur adjoint / responsable des programmes éducatifs :

Courriel : mccarey.david@cfmws.com

Téléphone : 613-541-5010, poste 3289