



« La classe, l'œuvre ! »

Modalités de participation à l'édition 2015-2016

Une opération d'éducation artistique et culturelle proposée dans le cadre de la Nuit européenne des musées

Samedi 21 mai 2016

1-1. Cadre de l'opération

Fruit d'un partenariat entre les ministères de la Culture et de la Communication et de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche, « La classe, l'œuvre ! » est un dispositif d'éducation artistique et culturelle qui est adossé à la *Nuit européenne des musées* et qui s'inscrit dans la mise en place du parcours d'éducation artistique et culturelle.

Imaginée conjointement par la Direction générale des patrimoines et la Direction générale de l'enseignement scolaire, l'opération a été expérimentée en 2013 sur 100 musées, puis élargie à l'ensemble des musées de France dès 2014.

Les ministres en charge de l'éducation et de la culture ont réaffirmé l'importance de ce dispositif dans la feuille de route conjointe du 11 février 2015 relative à l'éducation artistique et culturelle et à l'éducation aux médias et à l'information : « L'expérience conduite à l'occasion de la Nuit des musées, consistant à permettre aux jeunes d'être passeurs de culture dans le cadre du partenariat « La classe, l'œuvre ! » entre les établissements scolaires et les musées en France, sera renforcée ».

Cette opération doit s'adosser pleinement aux grands objectifs de formation et repères de progression associés fixés par le référentiel du parcours d'éducation artistique et culturelle en vue de la construction de ce parcours.

1-2. Principes de l'opération

Une opération emblématique d'éducation artistique et culturelle

L'opération repose sur la collaboration étroite entre une classe et un musée de proximité. Elle invite les élèves à

- étudier une ou plusieurs œuvres du musée partenaire durant l'année scolaire ;
- imaginer des productions en lien avec l'œuvre (textes littéraires, créations sonores, visuelles, chorégraphiques, etc.) ;
- concevoir une médiation des œuvres étudiées, pouvant ensuite être présentée aux visiteurs lors de la Nuit des musées.

Ce dispositif est donc emblématique de la démarche de l'éducation artistique et culturelle puisqu'il en conjugue activement les trois piliers :

- une rencontre (fréquentation des œuvres et parfois des artistes) ;
- des pratiques artistiques ;
- des connaissances (délivrées à l'élève qui doit pouvoir, à son tour, les transmettre : d'où l'importance de la « médiation » dans ce dispositif).

La singularité du dispositif : les médiateurs d'un soir

S'ils le souhaitent, les élèves peuvent, à l'occasion de la *Nuit européenne des musées*, assurer la médiation de l'œuvre étudiée et devenir, le temps d'une soirée, des passeurs de culture. Cette spécificité du dispositif qui invite les élèves à imaginer la médiation d'une œuvre présente 2 grandes vertus :

- C'est le meilleur moyen de s'assurer que les élèves ont intégré les caractéristiques de l'œuvre, l'ont comprise et sont en capacité de transmettre ce bien commun ;
- C'est aussi donner un sens social fort à la pratique culturelle : de nombreux enfants présentent ces œuvres à des pairs, à des amis, à des parents, à des proches, à des voisins...

Nature des productions : un champ vaste et varié

Tout type de production est envisageable dans le cadre de cette opération qui invite à l'expérimentation.

A titre indicatif, voici quelques exemples de productions possibles pour la médiation des œuvres étudiées :

Des médiations classiques que l'on trouve traditionnellement dans les musées :

- Médiation écrite : rédaction de cartels, création de livrets de visite, de petits journaux, de livres-jeux...

- Médiation orale : présentation d'œuvres et organisation de visites guidées...
- Médiation numérique : création et production de contenus pour audio-guides, bornes interactives ou tablettes numériques, commentaires d'œuvres accessibles via un *Flashcode*,...

Des médiations mettant en jeu l'invention et la créativité

Les élèves font un détour par la pratique artistique (voire scientifique) pour créer, à partir des œuvres étudiées, une expression artistique qui révèle et met en lumière les spécificités de l'œuvre. Tous les domaines artistiques peuvent être investis :

- Arts plastiques (dessin, peinture, gravure, modelage, sculpture, ...)
- Arts décoratifs (création de bijoux, d'objets d'art, ...)
- Bande dessinée
- Créations numériques (*serious games* interactifs, livres numériques...)
- Danse et expression corporelle
- Expériences scientifiques (en particulier pour comprendre les techniques utilisées dans la création artistique)
- Littérature (écriture de contes, de nouvelles, d'échanges épistolaires, de poèmes, d'articles de presse, de calligrammes, de haïkus, de *tweets*, ...)
- Musique et théâtre musical
- Théâtre et mime
- Photographie
- Vidéo

NB : Dans le cadre de ces projets, il est tout à fait envisageable d'effectuer un travail sur les langues étrangères, les langues anciennes ou la langue des signes.

Pour mieux saisir l'esprit de l'opération : une vidéo en ligne

Un reportage vidéo sur l'opération a été réalisé par le Ministère de la Culture et de la Communication à la faveur de l'édition 2015. Il présente l'esprit, les enjeux et les atouts de cette opération d'éducation artistique et culturelle :

http://www.dailymotion.com/video/x2qiexh_nuit-europeenne-des-musees-2015-la-classe-l-oeuvre_creation?start=252

1-3. Déroulement de l'opération

La coordination et le suivi de cette opération sont assurés au plan local par la DAAC et DRAC

- Étape 1 : Musée et classe arrêtent conjointement un projet

Il est important que le projet soit co-construit par le musée et la classe sur la base d'un ou plusieurs objets choisis ensemble dans les collections du musée.

NB : un musée peut mener plusieurs projets avec différentes classes.

Les enseignants qui seraient à la recherche d'un musée de France proche de leur école ou établissement peuvent faire une recherche via la carte interactive du site muséofile :

<http://www.culture.gouv.fr/documentation/museo/museo-carto.htm>

- **Étape 2 : Fiche de liaison ci-dessous à retourner à la DAAC : isabelle.pedel-campo@ac-toulouse.fr, au plus tard le 4 janvier 2016**
- Étape 3 : Mise en ligne des projets sur le site Canopé

Une plateforme collaborative dédiée à l'opération « La classe, l'œuvre ! » a pour vocation de valoriser **tous** les projets conçus dans le cadre de l'opération, en mettant l'accent sur la démarche pédagogique et culturelle du projet.

Nourrie au fil des éditions, elle aura également pour fonction de constituer une base de données des projets que les acteurs pourront exploiter, à l'aide d'un moteur de recherche.

- Étape 4 : Mise en ligne des restitutions des médiations après le 21 mai 2016

A l'issue de la *Nuit européenne des musées*, les musées seront invités à mettre en ligne sur la plateforme collaborative les restitutions des médiations qui auront eu lieu le soir du 21 mai 2016 (sous forme de vidéo ou de documents écrits).

Fiche de liaison
La classe, l'œuvre ! 2015-2016

Académie de Toulouse

À retourner à isabelle.pedel-campo@ac-toulouse.fr

Etablissement	
Enseignants impliqués	
Niveau(x) de classe	
Nombre d'élèves	
Musée	
Œuvre/Objet	
Contact musée	
Descriptif succinct du projet	