



MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION
NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

Liberté
Égalité
Fraternité



ÉduNum
Histoire des arts

N°7

Avril 2022

Cette lettre ÉduNum n°7 s'adresse aux professeurs impliqués dans l'enseignement de l'histoire des arts, du cycle 3 au lycée. Elle met en avant l'intérêt pédagogique des ressources et usages du numérique dans un contexte d'enseignement de continuité pédagogique.

PRATIQUES CRÉATIVES //

Descriptif et contenu

Cette lettre présente des ressources et scénarios pédagogiques autour de la situation d'apprentissage, « faire classe dehors ». La situation sanitaire a invité chacun à réinventer ses pratiques, et les formes de son enseignement. Faire classe dehors, c'est faire classe dans un espace ouvert qui facilite la distanciation à proximité du lieu d'enseignement. Cette modalité d'enseignement n'est pas nouvelle pour les enseignants en histoire des arts familiers de la découverte de l'œuvre d'art *in situ* et des pratiques de sorties pédagogiques dans des lieux culturels.

ZOOM SUR : **Le pass Éducation**

Le pass Éducation 2022, valable pour les années civiles 2022, 2023 et 2024, s'adresse aux agents de l'Éducation nationale et sera distribué par les chefs d'établissement à partir 03.01.22. Consultez les renseignements sur [education.gouv.fr](https://www.education.gouv.fr).

PRATIQUES CRÉATIVES

Découvrir le patrimoine de proximité

Interroger l'environnement proche

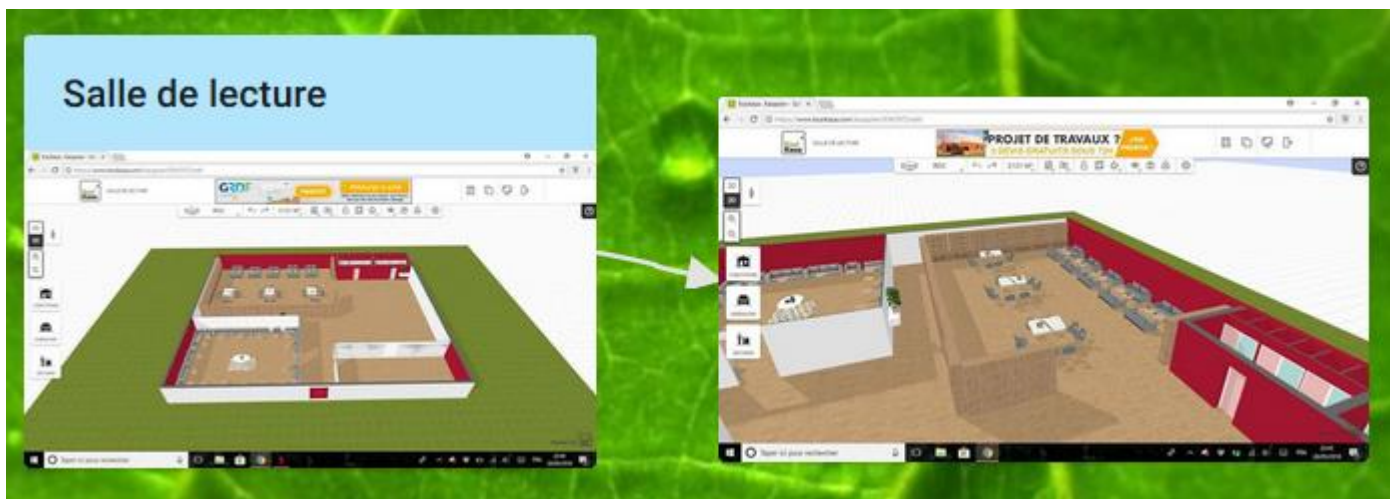
Le scénario pédagogique [Entrer dans la ville, photographier et dire](#) de l'académie d'Orléans-Tours se fonde sur une démarche d'appropriation consciente de l'environnement patrimonial proche de l'établissement, en exploitant le médium photographique avec une classe de seconde.

Interroger le patrimoine scolaire au cycle 3

[En sortant de l'école](#), le scénario pédagogique de l'académie de Grenoble pour le premier degré propose une démarche d'appropriation en histoire des arts autour du patrimoine scolaire pour faciliter notamment la liaison école-collège.

Interroger le patrimoine scolaire au lycée

Le parcours [L'utopie d'un lycée humaniste idéal : défense et illustration numérique](#) de l'académie de Nantes permet un travail avec des élèves de première sur un environnement proche et quotidien, celui de l'établissement et de comparer les techniques et les matériaux au sein du lycée.



Découvrir différentes catégories de patrimoine

Interroger le patrimoine urbain

[La page des Lettres](#) de l'académie de Versailles propose une mise en œuvre de scénarios pédagogiques associant lettres et l'histoire des arts autour de la [cartographie sensible](#). Les outils numériques permettent aux élèves de comprendre l'approche documentaire et l'écriture réaliste d'Émile Zola.

Interroger le patrimoine urbain à l'aide d'audioguides

Des élèves en classe de terminale au sein de l'académie de Lyon ont réalisé des audioguides sur la thématique de [L'engagement résistant et patrimoine urbain](#). Ces expérimentations témoignent d'une expérience multisensorielle et d'une approche sensible de l'environnement urbain. Ce scénario pédagogique en histoire-géographie peut être transposé en histoire des arts en lien avec les compétences attendues. Le scénario pédagogique [Flashe ton patrimoine !](#) relate l'expérimentation et la conception d'audioguides par des élèves en BTS Économie Gestion de l'académie de Dijon autour du patrimoine urbain, transposable aussi en histoire des arts au lycée.

Interroger le patrimoine des jardins

Le scénario pédagogique [Entrer dans le jardin, s'asseoir et penser](#) de l'académie d'Orléans-Tours invite les élèves à éprouver et verbaliser des émotions dans le cadre de la visite des jardins lors du festival international de Chaumont-sur-Loire. Ils restituent ensuite la conception de ces paysages construits sous la forme de jeux de piste avec l'application [Pégase](#) au sein d'[Explora Lab](#) développée par Réseau Canopé.

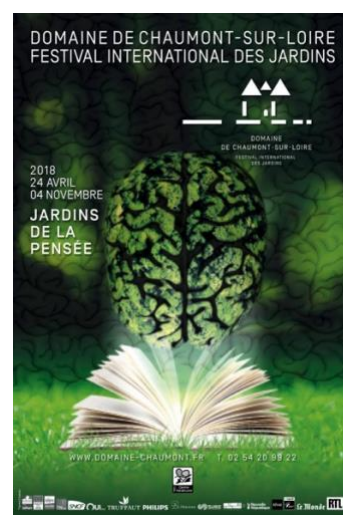
Ce scénario a fait l'objet d'un [atelier](#) lors de l'édition de l'Université de Printemps à l'occasion du Festival de l'histoire de l'art à Fontainebleau en juin 2021.

Présentation des jardins et de leur intérêt



Ceci n'est pas un jardin, Festival international des jardins de Chaumont-sur-Loire © Éric Sander.
Travail sur le miroir en arts plastiques.

Le Dédale de la pensée, Festival international des jardins de Chaumont-sur-Loire © Éric Sander.
Travail sur les miroirs en sciences physiques et sur le mythe de Dédale en latin.



Créer des supports de médiation collaboratifs

Réaliser des espaces numériques d'exposition

L'espace pédagogique d'arts plastiques de l'académie de Normandie recense dans un journal de bord très complet, intitulé [Drôle de TraAM](#), les outils permettant la monstration et la diffusion à l'aide d'outils numériques.

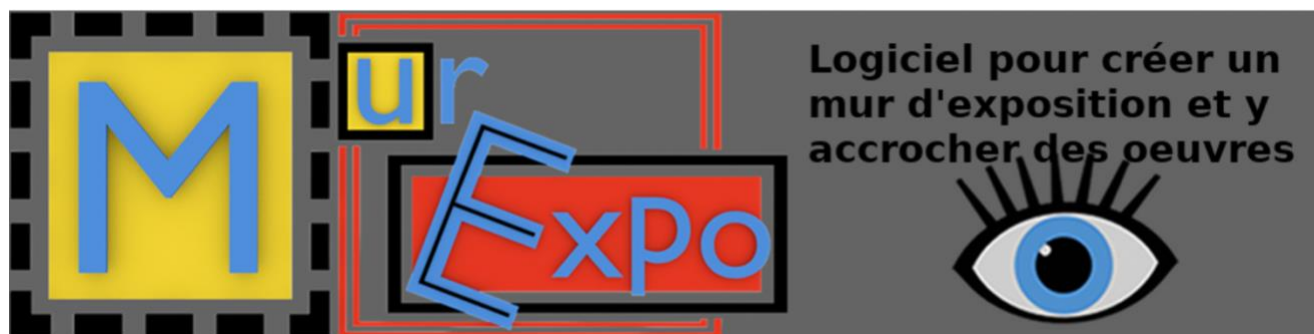
Réaliser une exposition en ligne au retour d'une visite

Le scénario pédagogique de l'académie de Créteil [Figure d'artiste. Autour de l'exposition de la petite Galerie du Louvre](#) propose une exploitation de l'outil *Emaze* dans le cadre du projet collectif en première spécialité histoire des arts. Les élèves visitent l'exposition puis de retour en classe créent une exposition en ligne et des diaporamas.



Réaliser des galeries virtuelles pour poursuivre une réflexion sur l'accrochage

La création de galeries virtuelles peut se faire à l'aide de différentes plateformes comme *Netboard*. Un collègue d'arts plastiques de l'académie de Normandie a développé [Mur Expo](#) un logiciel pour créer un mur d'exposition et accrocher des œuvres. Il y a également la possibilité de créer des galeries virtuelles à partir de [l'application numérique Folios](#), un portfolio numérique en accès via l'ENT. Enfin [Artsteps](#) permet de créer des projets de galerie d'exposition virtuelle. L'académie de Montpellier a développé l'usage de cet outil dans le cadre des [TraAM 2020](#) sur le thème de l'élève médiateur et passeur de culture.



Créer un jeu sérieux pour partager son expérience

Réaliser des *escape games*

[Le site de la Dane](#) de l'académie de Versailles présente différents jeux d'évasion et des scénarios associés à des énigmes comme levier de motivation pour les apprentissages de la maternelle jusqu'au lycée.

Produire un jeu de piste virtuel pour préparer la découverte d'un lieu

Les élèves de seconde histoire des arts en option réalisent un jeu sérieux [Sur les traces de l'artiste Rosso Fiorentino](#) lors de la visite du château de Fontainebleau. Cette expérimentation est proposée par l'académie de Créteil.

Produire un jeu d'énigmes

Le jeu [Polymorphos. Charles Nègre, primitif de la photographie](#) est proposé sur le site de l'académie de Nice. Il permet de se saisir de l'œuvre du photographe Charles Nègre au sein de l'enseignement de l'histoire des arts pour le cycle 4.

Rapport TraAM Histoire des arts Année 2018-2019 Académie de Nice

POLYMORPHOS ESCAPE GAME

Les héritiers de Charles Nègre 2020

Jouer dans les collections du musée
en partenariat avec MIP, Musée International de la Parfumerie

- Favoriser la dynamique de groupe**
mobiliser l'intelligence collective pour répondre à une problématique
- Développer ses connaissances**
réfléchir ensemble pour construire ses connaissances en utilisant la muséographie.
- Mobiliser ses compétences**
manipuler des outils en utilisant des compétences transversales

L'enseignement de l'histoire des arts vise : des objectifs de connaissances destinés à donner à l'élève les repères qui construisent son autonomie d'amateur éclairé.
B.O. spécial n°11 du 26 novembre 2015, cycle 4

L'enseignement de l'histoire des arts vise : des objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité.
B.O. spécial n°11 du 26 novembre 2015, cycle 4

L'enseignement de l'histoire des arts vise : des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art.
B.O. spécial n°11 du 26 novembre 2015, cycle 4

16

Produire un jeu pour prolonger le temps de la rencontre

Le scénario pédagogique [Le concert en musique](#) de l'académie de Versailles propose pour le cycle 4 des pistes pour construire un jeu pédagogique restituant une écoute avec comme finalité l'acquisition d'une culture musicale commune. La mise en œuvre d'activités numériques permet de restituer aussi l'expérience d'un spectacle ou d'une rencontre.

Les scénarios et ressources proposés interrogent les arts dans leur pluralité. Ils favorisent l'engagement des élèves au sein de leur [parcours d'éducation artistique et culturelle](#) dans la vie de l'établissement. Le numérique est alors un acteur d'une culture commune et partagée, un levier pour faciliter la rencontre avec l'œuvre.

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

Comment mener des projets à l'extérieur de l'établissement ?

Autour du patrimoine scolaire

La ressource d'accompagnement éducol [Médiateurs et passeurs de culture](#) invite à transmettre des valeurs et des connaissances autour du patrimoine scolaire. Publiée sur le site éducol, elle propose des pistes pédagogiques au lycée pour interroger la conception et la qualité des espaces, la nature du mobilier et enfin les normes et les usages qui en font un lieu d'expérience ouvert.

Autour du patrimoine de proximité

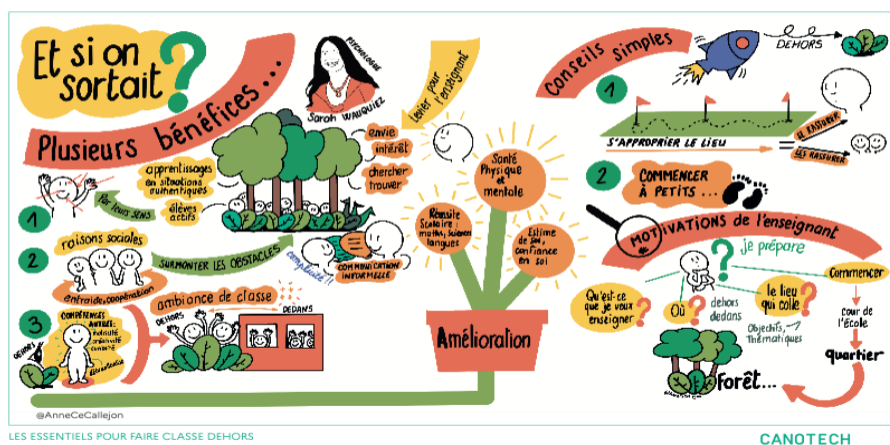
Le vademecum [Patrimoine de proximité](#) à l'intention principalement des professeurs des écoles offre des réflexions utiles pour interroger l'environnement proche de l'école.



Autour de la pratique Faire classe dehors

Réseau Canopé publie [Les essentiels pour faire classe dehors](#). En ligne et en accès libre, ce document découpe les enjeux de cette pratique pédagogique innovante selon des temporalités distinctes.

Le podcast [Parlons pratiques ! L'école à ciel ouvert](#) mis en ligne sur la plateforme de podcasts Extra Classe de Réseau Canopé interroge les gestes de l'enseignement propres à la pratique de la classe dehors.



Comment utiliser des œuvres dans un cadre pédagogique ?

Le site éducol fait le point sur la notion d'exception pédagogique en France et sur les critères qui permettent d'utiliser des œuvres soumises au droit d'auteur dans un cadre éducatif. Toutes les informations pratiques et concrètes sont publiées sur [une page dédiée](#). Cette synthèse offre des réponses aux principales questions liées à l'utilisation des extraits de textes, d'images, d'œuvres musicales ou cinématographiques.

Comment réaménager les espaces d'apprentissages ?

[Le site Archiclasse](#) met à disposition des collectivités territoriales et des acteurs de l'École des fiches qui proposent des conseils sur les choix, les usages, les atouts et limites du mobilier dans la classe. La fiche 9 [Aménagement des espaces extérieurs](#) présente des conseils pratiques pour mettre en œuvre la métamorphose des espaces d'apprentissages. Le questionnaire offre des pistes de réflexion en histoire des arts à développer avec les élèves pour ensuite aborder l'histoire du patrimoine scolaire : Qu'est-ce qu'un espace extérieur dans un établissement scolaire ? Peut-on le résumer à la seule cour de récréation ? Pourquoi et comment aménager les espaces extérieurs ?



NOUVEAUTÉS

Points de passage et d'ouverture sur la plateforme Étincel

Des ressources pour donner une dimension concrète aux innovations

L'objectif de la plateforme Étincel (Réseau Canopé) est de favoriser, dans les enseignements scolaires, l'émergence d'une réelle culture technique et industrielle pour tous les élèves, en particulier les filles, afin de mieux les préparer à la société de demain. La plateforme propose des ressources numériques pédagogiques valorisant l'industrie réalisées par des enseignants et co-construites avec les industriels. Pour y accéder, il faut créer un compte en utilisant son adresse de messagerie académique. La série [Points de passage et d'ouverture](#) propose des films d'animation sur des personnages historiques, des lieux particuliers, des événements ou des dates-clefs, pour donner à l'histoire sa dimension concrète. Deux propositions sont particulièrement intéressantes pour l'enseignement de l'histoire des arts : l'animation consacrée aux expositions universelles et celle consacrée au Paris haussmannien et aux transformations urbaines.



Le vademecum Créer sa webradio porté par Le CLEMI

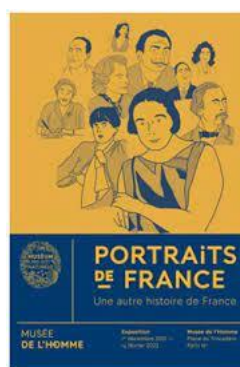
Un outil pour développer les compétences orales

Le Centre pour l'éducation aux médias et à l'information (Le CLEMI) encourage et favorise l'expression médiatique des élèves dans une perspective citoyenne. La pratique radiophonique est vécue par nombre d'enseignants dont les enseignants en histoire des arts comme un outil performant afin de développer des compétences méthodologiques, d'ordre culturel et critique. Ce [vademeum](#) conçu par Le CLEMI vise à accompagner le déploiement des webradios scolaires.

Le recueil *Portraits de France*

Interroger la notion de mixité et de diversité en histoire des arts

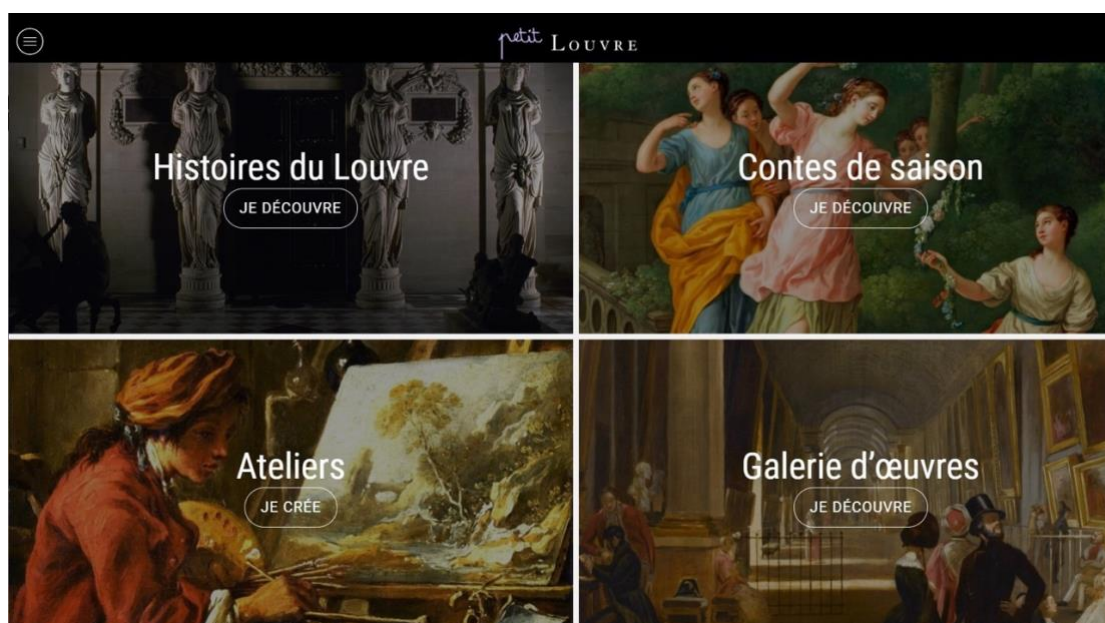
Le recueil *Portraits de France* rassemble 318 fiches consacrées à des personnalités qui ont contribué à notre histoire mais n'ont pas encore trouvé leur place dans notre mémoire collective. [Mises en ligne sur éduscol](#), de nombreuses pages sont consacrées à des artistes, de Nina Ricci à Rachid Taha. Ce recueil fait écho à des expositions récentes. [L'exposition *Portraits de France*](#) se tient pendant l'hiver 2021-2022 au musée de l'Homme et fait la part belle aux vies d'artistes, méconnues, célèbres ou oubliées, aux personnalités qui incarnent la diversité française. En contrepoint, [l'exposition virtuelle *Picasso l'étranger*](#) sur le site du musée national de l'immigration Palais de la Porte Dorée prolonge la réflexion sur la carrière exceptionnelle de Picasso, artiste mythique, artiste étranger dont le statut et la situation vont conditionner sa démarche artistique.



Portails numériques

L'espace numérique Louvre + : faciliter l'accès à la connaissance des collections

Plus de 500 contenus sont disponibles en [un seul lieu en accès libre](#) et exploitables en classe pour tous les niveaux du cycle 3 au lycée. Les ressources sont variées : vidéos sur l'actualité du Louvre, notamment la restauration du Mastaba d'Akhéthétep, vidéos de conférences, podcasts, captations de concerts présentés dans l'Auditorium du Louvre. Des contenus sont spécifiquement destinés à la jeunesse sur [Petit Louvre](#) comme *Petits contes*, *Les Odyssées du Louvre*, des dessins animés et des tutos.



Marcel Duchamp : comprendre la place de l'artiste au sein des avant-gardes
Le [Portail de Recherche Duchamp](#) offre un accès en ligne à un ensemble de ressources relatives à la vie et à l'œuvre de l'artiste Marcel Duchamp (1887-1968), fruit d'un partenariat entre le Philadelphia Museum of Art (PMA), l'Association Marcel Duchamp (AMD) et le Centre Pompidou. Le portail englobe l'intégralité de la vie et de l'œuvre de l'artiste en France et aux États-Unis à travers des documents d'archives, de la correspondance et des images contextuelles à l'appui détenues par les différentes institutions culturelles partenaires du projet.

Explorez la vie
et l'œuvre de
l'un des artistes
les plus influents
du XX^e siècle



VOIR PLUS →

Expositions virtuelles et immersives

Au centre du Japon : rendre visible les réserves des musées

Conservés dans 13 musées, [les collections mises en ligne](#) des musées de la Région Centre-Val de Loire selon un parcours immersif interrogent les spécificités de l'art japonais et sa rencontre avec l'Occident. La modélisation en 3D et la navigation interactive via la plateforme *Artsteps* permettent de se rapprocher au plus près d'un environnement de musée et d'une expérience de visite.

La Fée Électricité de Raoul Dufy au MAM : croiser arts et sciences

La visite de [La Fée Électricité au Musée d'Art Moderne de Paris](#) est désormais possible en ligne grâce à de nouveaux outils numériques gratuits. Cette expérience de visite permet de comprendre la portée artistique, scientifique et culturelle de l'œuvre de Raoul Dufy, créée à l'occasion de l'exposition universelle de 1937 pour le Pavillon de l'Électricité. Le site propose une visite à 360°, une découverte rapprochée par zoom, l'accès aux biographies et à la description des inventions des savants ainsi qu'à des explications artistiques et techniques.



Confronter des langages artistiques

Les ressources numériques autour de *West Side Story*

Le site Zérodeconduite met en ligne [un riche dossier pédagogique sur le film *West Side Story*](#), grand classique de l'âge d'or de Broadway (1957), adapté au cinéma en 2021 par Steven Spielberg, réinterprétation du film réalisé par Jérôme Robbins et Robert Wise sorti en 1961. Le dossier pédagogique propose une introduction thématique généraliste pour mieux comprendre l'œuvre et la remettre dans son contexte ; plus de 25 pages d'exercices sont proposés pour mieux comprendre les enjeux de filiation autour de ce film. Le site de la Philharmonie de Paris propose [MetaScore](#), un logiciel open source, permettant la création de guides d'écoute multimédia au format HTML5. Le logiciel est utilisable en ligne via un navigateur web. Il offre la possibilité d'analyser [les nuances dans la musique du film *West Side Story*](#) composée par Léonard Bernstein. [Le dossier pédagogique réalisé par l'Opéra du Rhin de Strasbourg](#) sur la prochaine représentation au printemps 2021 de la comédie musicale *West Side Story* enrichit la réflexion sur la notion de citation et d'emprunt.



Les podcasts *L'art en histoires* de La BnF

Ce [nouveau cycle de conférences](#) en histoire de l'art propose au public la lecture d'une œuvre d'art à travers l'approche d'un spécialiste en histoire de l'art qui commente la matérialité des œuvres présentées en s'appuyant sur de extraits de lectures critiques. Le cycle est consacré aux liens entre peinture romantique et littérature, à la mise en récit spécifique à l'œuvre d'art, aux relations entre art et littérature. [Les conférences sont enregistrées](#), mises en ligne et accessibles gratuitement.



RETOURS D'USAGES

Focus sur les TraAM 2020-2021

Les TraAM 2020 ont eu pour thème « L'élève médiateur et passeur de connaissances ». [Le bilan des productions académiques](#) est accessible en ligne sur la page éducol consacrée aux travaux académiques mutualisés.

Comment concevoir et développer une culture scolaire en HDA ?

Dans le cadre de projets issus des TraAM 2020, les élèves issus de collèges et de lycées de l'académie de Montpellier ont travaillé sur de multiples projets de création, de production et de publication de ressources sur [la thématique commune du musée virtuel](#). L'élève assume son rôle de passeur culturel et assure une médiation entre l'œuvre et le public. Afin de faciliter cette position de l'élève médiateur, les dispositifs numériques intègrent la dimension culturelle et les compétences attendues en histoire des arts. Les productions sont riches et variées : enregistrement sonore par des élèves en classe de 3^e, expositions virtuelles par des élèves en classe de 4^e et 3^e, mur collaboratif et travaux avec QR codes, plan interactif ou galerie virtuelle par des élèves en première histoire des arts, *webmagazine* par des lycéens.



Pour donner du sens aux apprentissages, dans un contexte de découverte des institutions culturelles et du patrimoine de proximité – Frac Occitanie Montpellier, cathédrale de Narbonne, Musée régional d'art contemporain Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, la chapelle de l'Ermitage de Font-Romeu – les élèves ont créé des objets culturels numériques pour qu'un nouveau rapport à l'art advienne. L'enseignant change alors de posture, il est dans une relation de facilitateur en mettant les élèves en contact direct avec l'objet d'étude. Ces postures favorisent le dialogue, permettant aux élèves de faire des découvertes, de développer un regard critique et de faire des apprentissages significatifs, ancrés dans leur environnement quotidien ou proche, d'acquérir des repères historiques, géographiques et culturels solides. Les plus-values pédagogiques du numérique sont nombreuses : la mise en commun de travaux individuels avec la réalisation d'un travail collectif homogène. L'exercice de l'oralité (écoute, compréhension, médiation, diffusion) est renforcé par l'utilisation du numérique, de l'enregistrement.

La thématique des TraAM 2021-2023

La thématique questionne [le développement des compétences orales](#), l'articulation entre expression sensible et argumentation, en lien avec une démarche inclusive. Sur la page histoire des arts de l'académie de Montpellier, [une sélection de podcasts en histoire de l'art](#) est présentée, inspirante pour les élèves.

POUR ALLER PLUS LOIN //

Le MOOC *L'animal, les musées ... et moi*

[Le MOOC *L'animal, les musées ... et moi*](#) a été co-produit par les musées de la Ville de Strasbourg et la Fondation Orange. Il questionne la représentation de l'animal dans les collections des 10 musées strasbourgeois. Toutes les formes et les techniques sont convoquées, peinture, sculpture, gravure, céramique et même verrerie qui mettent l'animal en scène et parlent autant de l'animal que de notre relation à l'animal. Cette formation à distance, organisée en deux séquences, l'animal réel et l'animal rêvé, fait écho au prochain thème du [Festival d'histoire de l'art à Fontainebleau](#) qui met en juin 2022 l'animal à l'honneur.



Lettre ÉduNum Histoire des Arts proposée par la direction du numérique pour l'éducation Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)



[Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre ÉduNum Histoire des Arts. Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum Histoire des Arts ?

[Abonnement/Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art. 34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978). Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).