

BILAN NATIONAL DES TRAVAUX ACADÉMIQUES MUTUALISÉS 2019-2020

HISTOIRE DES ARTS

[Consultez la version interactive](#)



[Retrouvez nous sur](#)

ÉDUSCOL

1. LES AXES ABORDES

Cette année les travaux académiques mutualisés en histoire des arts ont porté sur le thème de la création de ressources numériques et le travail sur des foyers chrono-géographiques (classe de seconde) ou sur des thématiques transversales (classe de première, enseignement de spécialité). Les enjeux sont liés à la parution des nouveaux programmes d'histoire des arts du lycée qui rappellent la place du numérique dans les exemples de situations pédagogiques pour les élèves et déclinent des exemples d'usages du numérique éducatif.

Une seule académie a répondu à l'appel, l'académie de Créteil en lien avec l'offre du musée Louvre, La Petite Galerie, qui d'explorer un thème grâce à des œuvres majeures de la préhistoire à la création contemporaine.

2. PRODUCTION ACADEMIQUE

Académie de Créteil



- **Présentation des productions**

Niveau : classe de 1^{re} spécialité Histoire des Arts.

Réalisation du projet collectif : réalisation collective d'une exposition virtuelle

Thème principal abordé: Thème 2. L'artiste : le créateur, individuel, collectif ou anonyme

À partir de l'exposition virtuelle « Figure d'Artiste », les élèves réalisent une nouvelle exposition virtuelle dont la préparation permet d'entrecroiser le projet collectif et l'étude du thème 2.

Organisée par le Musée du Louvre dans la petite Galerie, cette exposition aborde l'évolution du statut de l'artiste à travers quatre thématiques principales : les signatures, les portraits et autoportraits, les vies des artistes, l'Académie et le Salon. Ces entrées sont complétées de manière transversale par des regards d'écrivains sous la forme d'extraits d'œuvres.

Outil numérique : *Voice thread* ou *Emaze*

Tutoriels accessibles aux adresses suivantes :

<https://www.youtube.com/watch?v=l-9nHq9ld6Q>

http://cdi.ac-dijon.fr/IMG/pdf/seance_2_fiche_outil_emaze-1.pdf

Compétences visées :

- se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation la plus régulière possible et par l'acquisition des codes associés
- distinguer des types d'expression artistique, leurs particularités matérielles et formelles, leur rapport au temps et à l'espace ; établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aire culturelle commune ou différente
- acquérir des repères culturels liés à l'histoire et à la géographie des civilisations, qui permettent une conscience des ruptures, des continuités et des circulations.

Objectifs :

- s'approprier et approfondir l'étude du thème 2 du programme, relier certaines analyses avec d'autres thèmes du programme en particulier le thème 3 portant sur les lieux de l'art et le thème 4 portant sur la réception d'une œuvre d'art.
- contribuer par petits groupes et de manière complémentaire à la réalisation d'une exposition, virtuelle : conception, scénographie, notices de catalogue ou cartel pour les œuvres exposées.
- utiliser le numérique pour concrétiser ce projet.
- se familiariser avec les métiers du musée.

Étapes de la réalisation du projet :

1 Découverte de l'exposition virtuelle Figure d'Artiste de la petite Galerie du Louvre

- Repérage des entrées thématiques
- Analyse d'œuvres de l'exposition sélectionnées par le professeur et les élèves et éclairant les cinq entrées thématiques
- Étude d'œuvres littéraires et musicales qui entrent en correspondance avec les œuvres étudiées issues de l'exposition Figure d'artiste.

2 Réalisation d'une exposition virtuelle à partir d'un lieu patrimonial local

- Visite d'un lieu patrimonial et sélection d'œuvres par les élèves à partir des problématiques travaillées en cours (en fonction des lieux visités, qui ne sont que des exemples, des démarches de visites différentes sont proposées).
- Recherches complémentaires pour nourrir les analyses des œuvres sélectionnées lors de la visite du lieu patrimonial
- Répartition des tâches à accomplir en fonction des métiers de l'art en quatre groupes complémentaires
 - o le groupe direction artistique : les élèves jouent les rôles des conservateurs, historiens de l'art et restaurateurs d'œuvres en sélectionnant les œuvres qui seront exposées et en proposant des panneaux de salles sous forme d'encadrés scientifiques sur les thèmes et problématiques
 - o le groupe technique : les élèves jouent les rôles des régisseurs et des scénographes. Ils s'occupent de l'accrochage, des jeux de lumière et des effets sonores.

- le groupe médiation culturelle : les élèves préparent deux parcours de visite, l'un pour des adultes et l'autre pour des enfants ; ils s'occupent des cartels de chaque œuvre exposée.
- le groupe Communication : les élèves jouent les rôles des critiques d'art et des responsables de la communication en réalisant une affiche, en rédigeant des accroches publicitaires sur les réseaux sociaux et en proposant des critiques.

NB: des fiches métiers sont accessibles sur le site de l'Ecole du Louvre à partir du lien :

<http://www.ecoledulouvre.fr/vie-etudiante/orientation>

- Réalisation de l'exposition virtuelle avec l'outil *Emaze*
- Vernissage

Lieux patrimoniaux proposés :

- Château de Fontainebleau
- Basilique de Saint-Denis
- Musée des Beaux-Arts de Rouen
- Musée d'art contemporain du Mac Val à Vitry-sur-Seine

Ces lieux permettent de mettre les élèves en contact avec le patrimoine local, parfois d'envergure nationale comme dans l'exemple du Château de Fontainebleau. Ils sont par ailleurs accessibles numériquement sous la forme des sites web des musées, souvent très denses. Ces ressources permettent aux élèves de visiter virtuellement les collections et les sites, même en période de restrictions de visites.

- **Lien avec le CRCN**

| Domaine | Compétence | Repère de progressivité |
|---|---|-------------------------|
|  INFORMATION & DONNÉES Information et données | Mener une recherche et une veille d'information Gérer des données Traiter des données | Niveau 5 |
|  COMMUNICATION & COLLABORATION Communication et collaboration | Interagir Partager et publier Collaborer S'insérer dans le monde numérique | Niveau 3 |
|  CRÉATION DE CONTENU Création de contenu | Développer des documents textuels Développer des documents multimédias | Niveau 4 |

- **Lien vers le site académique**

<http://www.hda.ac-creteil.fr/TRAAM-2020>

- **Les fiches Édubase**

À venir.

3. CONCLUSION

- **Les plus-values pédagogiques**

Une approche transversale et interdisciplinaire

L'utilisation du numérique permet de placer les élèves dans un rôle de médiateur et ainsi de les impliquer dans la construction de leurs discours et ensuite de valoriser leurs compétences en travaillant de manière collaborative.

Les pistes de réflexion engagées dans ce TraAM ne se limitent pas à la seule discipline histoire des arts mais peuvent être transversales en lien avec les programmes d'histoire ou de lettres. En effet, à travers cette production, le regard des élèves est questionné afin d'établir un jugement critique raisonné et argumenté.

Une démarche citoyenne

Les activités qui sont menées permettent de travailler le patrimoine de proximité. L'approche sensible et le contact direct de l'œuvre d'art n'ont pas été gommés mais renforcés avec l'exploitation des outils numériques. L'approche croisée entre le monde de représentation du numérique et la réalité sensible de l'œuvre d'art ont été renforcés. Cela peut être une forte plus-value pour les territoires éloignés de structures culturelles de proximité et/ou des grands musées.

- **Perspectives**

La participation aux TraAM permet aux académies de profiter de ce dispositif pour consolider les groupes de travail autour de la discipline et du numérique. Nous encourageons davantage d'académies à participer à ce dispositif. Nous avons pu voir un élan pour la rentrée 2021 avec 4 candidatures pour l'histoire des arts.