



Faire au climat

quelles images photographiques ?

Face au climat, quelles images photographiques ?

Université de printemps d'histoire des arts – UPHA
Ateliers pédagogiques et didactiques

Claire Lingenheim-Lavelle

(experte Histoire des arts DNE-DGESCO, enseignante H-G & Histoire des arts)

Sébastien Roos (enseignant Arts plastiques & Histoire des arts, Académie de
Strasbourg)

Enjeux didactiques

Développer les compétences orales en Histoire des arts

1. Développer l'autonomie de jugement et l'échange entre pairs

Exercer son esprit critique

- Débattre
- Argumenter
- Comparer
- Confronter

2. Diversifier ses situations d'enseignement

Associer des compétences à des activités orales

- Communiquer
- Partager
- Échanger
- Débattre
- Argumenter
- Synthétiser

3. Ludifier les apprentissages

Apprendre en jouant

- Décrire
- Analyser
- Débattre
- Comparer

Face au climat, quelles images photographiques ?

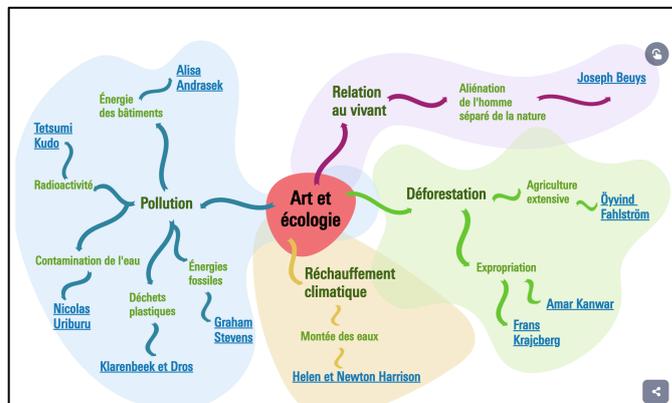
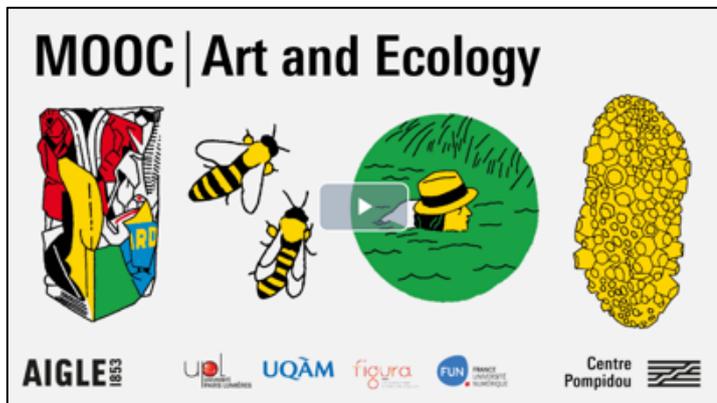
Face au climat, quelles polysémies et usages de la photographie ?

Observer, voir, documenter, dénoncer ... les photographes restituent à la fois un récit singulier et un témoignage personnel sur l'état climatique de notre planète. En prenant appui sur le MOOC Art et écologie conçu par le Centre Pompidou, à partir des collections du musée national d'art moderne, l'atelier propose des pistes pédagogiques et des outils pour aborder de manière sensible et raisonnée la photographie contemporaine. Sous la forme de jeux, un parcours est proposé pour explorer les enjeux environnementaux à l'œuvre dans la démarche des photographes, choix iconographiques et plastiques, interprétation de l'image, ainsi que de nombreuses ressources numériques pour aller au-delà des images.

Comment dépasser la dimension théorique de l'enseignement d'histoire des arts ?

Extrait des programmes

« En histoire des arts, le plaisir fait partie intégrante du rapport aux œuvres. Pour cela, l'élève doit pouvoir faire des choix. Apprendre à justifier ceux-ci passe autant par une approche raisonnée que par une approche sensible. Aussi la position adoptée à l'égard des objets d'étude, quels qu'ils soient, articule-t-elle en permanence l'acquisition de connaissances et l'expression distanciée du ressenti. L'élaboration progressive du questionnement et l'appropriation des savoirs s'incarnent dans l'apprentissage du discours oral ou écrit sur l'art, enrichi par tout type de commentaire et de matériau visuel, sonore ou audiovisuel. »



La conception des activités ci-dessous est fondée sur le dépassement de la dimension théorique de l'enseignement d'histoire des arts et le recentrage de l'apprentissage sur l'élève qui le conduit à préparer le cours en visionnant un certain nombre de documents afin de le mettre davantage en activité en classe : le numérique et ici le Mooc du Centre Pompidou *Art et écologie* offre des moyens simples pour mettre en œuvre efficacement ces principes proches de la classe inversée. L'élève réalise ainsi un travail autonome pour acquérir des connaissances de base qui seront mobilisées dans un parcours de travail en classe, lequel se réalise en groupe et emprunte aux techniques d'apprentissage actif¹ et procède de la ludification des apprentissages.

1. L'apprentissage actif vise un plus grand engagement des élèves dans leurs apprentissages. Il implique que les élèves réalisent des activités autres qu'écouter, regarder et prendre des notes.

Le projet collectif

Être commissaire et scénographe d'une exposition

Semaine 1

Semaine 2

Semaine 3

Semaine 4

Semaine 5 & 6

Tous à l'artothèque !

Jouons un peu...

Enregistrons...

Partageons...

- _ Visite et sélection à l'Artothèque des médiathèques de la Ville de Strasbourg
- _ Visite in situ d'un espace dédié à une collection d'art
- _ Rencontre avec la conservatrice

- _ Visionnage et travail sur le MOOC du Centre Pompidou (classe inversée)
- _ Choix des sections
- _ Accrochage (retour en classe)
- _ Choix du titre et des intitulés des sections

- _ Jeux autour de l'image photographique et ses langages (qui est-ce ? + jeu des mots + dé des liens)
- _ Rédaction du commentaire d'une œuvre
- _ Rédaction de la présentation de la section

- _ Rédaction et enregistrement des podcasts
- _ Création d'une carte heuristique collaborative

- _ Préparation des médiations, évaluation par les pairs et par les enseignants
- _ Médiations devant les groupes d'histoire des arts et les classes de l'établissement
- _ Rencontre avec la conservatrice

- _ se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation la plus régulière possible et par l'acquisition des codes associés
- _ développer son esprit critique
- _ débattre de la place de l'art face aux enjeux sociétaux contemporains
- _ s'initier au langage photographique

- _ développer son esprit critique
- _ apprendre à argumenter pour affirmer ses choix esthétiques et sémantiques
- _ établir des liens et distinctions entre des œuvres diverses
- _ débattre de la place de l'art face aux enjeux sociétaux contemporains
- _ exprimer un ressenti et verbaliser des émotions sur une question vive

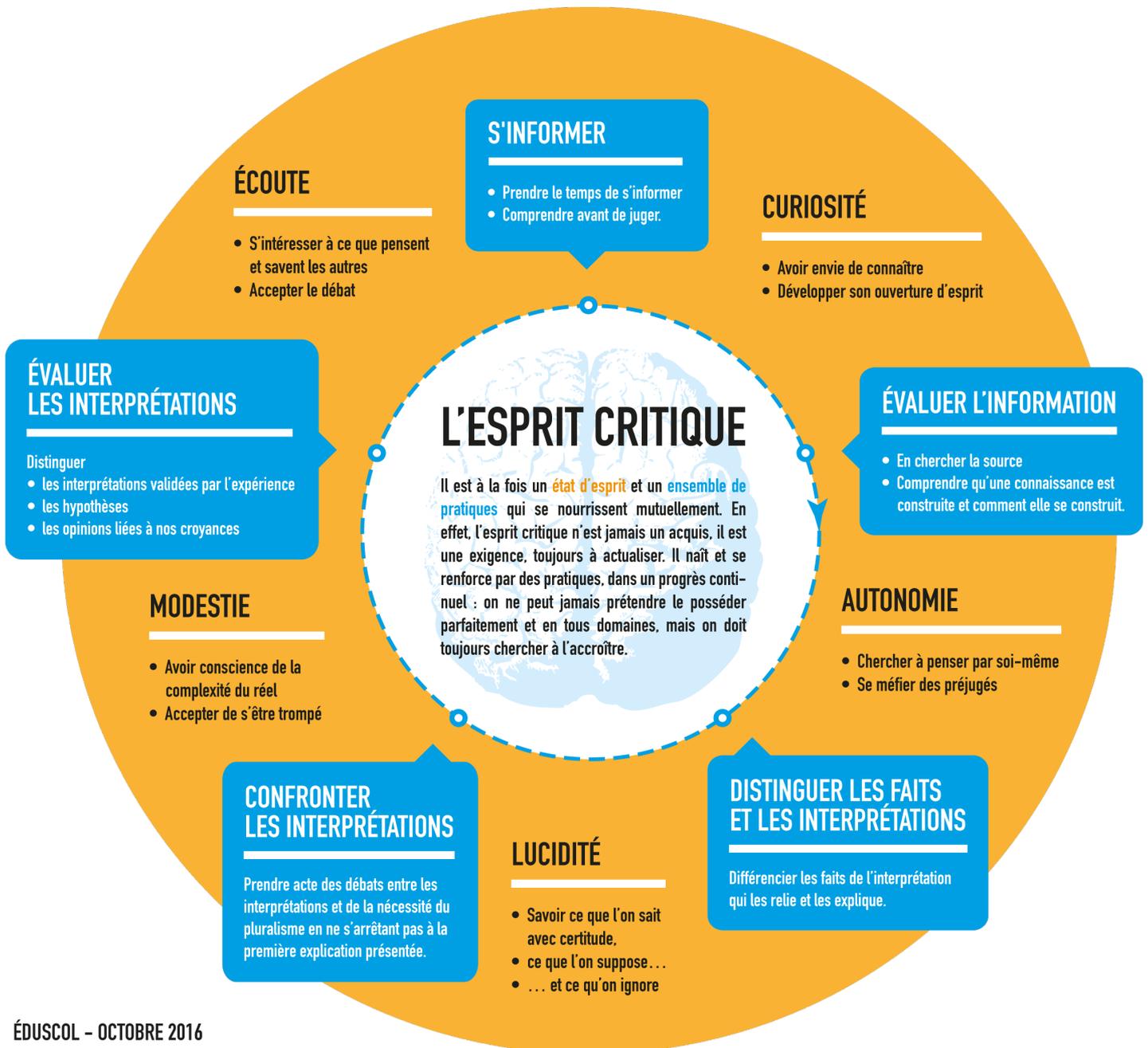
- _ s'initier au langage photographique
- _ apprendre en jouant
- _ développer des liens entre rationalité et émotion
- _ prendre conscience des interactions entre la forme artistique et les autres dimensions de l'œuvre
- _ maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées

- _ développer sa créativité numérique
- _ partager une expérience à l'aide de podcast
- _ saisir le potentiel de l'écriture collaborative
- _ maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer sur des bases raisonnées
- _ synthétiser des informations à l'aide d'une carte heuristique collaborative
- _ approfondir le sentiment d'appartenance à un groupe classe par le soutien entre pairs

- _ maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées
- _ approfondir le sentiment d'appartenance à un groupe classe par le soutien entre pairs
- _ établir ainsi des liens et distinctions entre des œuvres diverses

Former l'esprit critique des élèves

développer l'autonomie de jugement et l'échange entre pairs



Oral

et compétences travaillées

Comprendre son environnement culturel et artistique, en faire l'expérience sensible, l'analyser et le mettre en perspective avec les développements artistiques majeurs

compétences d'ordre esthétique

STIMULER SA SENSIBILITÉ
à l'œuvre d'art
et sa verbalisation

DÉVELOPPER DES LIENS
entre rationalité et émotion
pour *exprimer un ressenti*

compétences d'ordre méthodologique

ÉNONCER AVEC UN VOCABULAIRE APPROPRIÉ
ce que l'on ressent, décrit
analyse, interprète

EXPRIMER LA DIFFERENCE
entre présence et reproduction

**L'oral en
histoire des arts**

SAVOIR ÉTABLIR DES LIENS
entre forme artistique et toutes les dimensions plurielles de l'œuvre

SAVOIR DISTINGUER ET EXPLIQUER
différents types d'expression artistique et leurs particularités

compétences d'ordre culturel

CONNAITRE une sélection d'œuvres emblématiques et
COMPRENDRE pourquoi elles continuent de nous concerner

PRENDRE PART AU DÉBAT
sur le patrimoine et les œuvres d'art

AFFIRMER ET SOUTENIR UNE POSITION PERSONNELLE
en croisant les sources d'information

APPRÉHENDER DE FAÇON CRITIQUE UNE EXPÉRIENCE ARTISTIQUE ET LA MÉDIATISER

ACQUÉRIR des repères culturels pour structurer un discours

MAITRISER UN VOCABULAIRE POUR S'EXPRIMER
de manière spontanée et personnelle

Se familiariser avec des lieux artistiques et patrimoniaux et savoir partager une sensibilité par l'acquisition des codes associés

Oral et situations d'enseignement

Comprendre son environnement culturel et artistique, en faire l'expérience sensible, l'analyser et le mettre en perspective avec les développements artistiques majeurs

compétences d'ordre esthétique

FRÉQUENTATION DE LIEUX CULTURELS

(Musées, galeries, centre d'art, Frac, artothèque)

RENCONTRE ET ECHANGES

avec un artiste, un créateur ou un professionnel de l'art et de la culture

ECHANGES ENTRE PAIRS

à propos des visites, des œuvres et des rencontres

compétences d'ordre méthodologique

JEU DES MOTS

Pour décrire, analyser, interpréter en employant un vocabulaire spécifique

FRÉQUENTATION DE LIEUX CULTURELS

(Musées, galeries, centre d'art, Frac, artothèque)

L'oral en histoire des arts

COMPARAISON CONFRONTATION

rapprochement des éléments constitutifs de différentes œuvres

EXPLOITATION D'UN LEXIQUE SPÉCIALISÉ

pour analyser plusieurs œuvres de différentes natures

compétences d'ordre culturel

UTILISATION DE RESSOURCES pertinentes pour analyser une œuvre et en déduire du sens

SYNTHÈSE ORALE

de ses recherches, de ses découvertes, de ses acquis

DÉBAT

sur le patrimoine et les œuvres d'art
défense d'un point de vue en argumentant

VISITE MÉDIATION

Alliant parole en continu et interaction

CRÉATION D'UN PODCAST

Mobilisant connaissances, description et analyse d'une œuvre

Se familiariser avec des lieux artistiques et patrimoniaux et savoir partager une sensibilité par l'acquisition des codes associés

La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage

_ Définition et objectifs

La "gamification" désigne le fait de mettre du jeu dans du non ludique ; Le #SeriousGame consiste à mettre du contenu utilitaire dans un jeu ;

Le "serious Gaming" revient à détourner un jeu pour y mettre un message.

La "ludification" (ou "gamification") utilise des mécanismes et leviers empruntés aux jeux dans un contexte qui en est dépourvu à l'origine, comme une situation d'apprentissage par exemple.

Il ne s'agit pas d'introduire un jeu en tant que tel dans un contexte pédagogique mais d'utiliser certains de ces rouages. Cette situation ludifiée s'appuie sur les 5 critères qui délimitent le jeu¹.

- s'il choisit de s'engager dans l'action (1), de lui-même ou à la suite d'un processus d'adhésion
- si ses actes s'inscrivent dans une réalité qui est la sienne, sans conséquence sérieuse dans le monde réel (2)

- s'il décide librement de ses modalités d'action (3), dans un cadre défini (règles sociales ou/et règles de jeu) si les finalités du jeu sont incertaines (4) (les élèves qui adhèrent à l'activité ne savent pas qui va gagner au final)

- si l'activité est limitée en temps et dans l'espace (5).²

La gamification est donc un levier de motivation et d'attention car il permet aux élèves de rentrer plus facilement dans l'activité et ce, de manière durable.

Cela serait propice à la transmission et l'acquisition des connaissances et compétences. Mais il ne suffit pas de jouer pour apprendre : il faut en effet distinguer le jeu pédagogique du jeu tout court.

_ Intérêts de la ludification

Avoir recours à des mécaniques empruntées au jeu permet de faciliter la motivation à court terme en proposant des ressorts ludiques comme :

- Les points - Les récompenses - Les niveaux à atteindre - Des tableaux de classement

Par ailleurs, il est envisageable de motiver à long terme en faisant appel à des mécaniques intrinsèques au jeu : plaisir pour jouer, autonomie, apprentissage, sensibilité/émotions ou encore identité de groupe.

La ludification permettrait également de :

- personnaliser l'apprentissage

- lutter contre le mauvais stress (dédramatisation de l'erreur)

- favoriser l'entraide

- Obtenir des feedbacks réguliers

Si la ludification est réfléchiée comme une activité de groupe, elle favoriserait bien évidemment la **cohésion d'équipe et encouragerait les échanges et les confrontations d'idées.**

_ Mise en place de la ludification : outils et méthodes

Lors de la création d'une activité ludifiée, l'objectif d'apprentissage doit être clairement défini.

L'enjeu est de bien calibrer la difficulté, afin de conserver l'attention des apprenants en s'inspirant d'un des concepts utilisés dans beaucoup de jeux vidéo d'aventure qui est l'ajustement dynamique de difficulté (ADD). Certains jeux vidéo sont en effet construits pour offrir au joueur un apprentissage progressif, continu et logique, adapté aux compétences et performances du joueur. Ainsi la difficulté du jeu est adaptée à la progression de l'élève dans le jeu, les épreuves proposées ne sont ni trop faciles ni trop difficiles.

Les dynamiques de groupe sont à considérer ; les interactions interpersonnelles peuvent influencer la disposition affective de l'élève. La gamification offre à l'apprenant, par la mise en situation, la possibilité de développer des capacités et des habiletés. L'atmosphère bienveillante introduite par le jeu y contribue.

¹ Concepts définis et développés par Gilles Brougères dans son ouvrage Jouer/apprendre (2005), Johan Huizinga dans son ouvrage Homo Ludens(1938) et par Roger Caillois dans son ouvrage Les Jeux et Les hommes (1958).

² Source : document de cadrage Eduscol : Ressources maternelle : Jouer et Apprendre (septembre 2015)

³ Marine Loyen, Responsable communication de l'organisme de formation professionnel Unow

⁴ Source : Sarah Lachise, Coordinatrice au numérique éducatif et à l'innovation chez Réseau Canopé

Extrait de : [Natacha Dubois, La ludification d'un contenu pédagogique](#), un nouveau mode d'apprentissage, Académie de Toulouse

Classe de Première enseignement de spécialité Histoire des arts

Réalisation d'un projet collectif :

Être commissaire et scénographe d'une exposition

SALUER LA TERRE

Activité proposée

Qui est-ce ? & Taboo / Contre taboo

Corpus d'œuvres

Une sélection de 20 photographies de l'exposition

Objectifs généraux de compétences

Compétences d'ordre esthétique qui relèvent d'une éducation de la sensibilité	- Développer des attitudes qui stimulent sa sensibilité à l'œuvre d'art
Compétences d'ordre méthodologique qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art	_ Avoir conscience des interactions entre la forme artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa charge symbolique)
Compétences d'ordre culturel destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé	- Maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées

Apprentissages

- _ Observer et questionner les composants d'une œuvre
- _ Acquérir le vocabulaire spécifique (utiliser un vocabulaire technique et formel propre à la photographie)
- _ Développer son sens de l'observation et ses compétences orales

Scénario pédagogique

1H maximum

Règle du jeu :

Niveau 1 : Qui est-ce ?

Chacun des deux joueurs prend un plateau avec une sélection de 20 photographies de l'exposition

Ensuite chaque joueur pioche une carte « Image » qui correspond à la photographie que son adversaire doit deviner en lui posant un certain nombre de questions. Chacun des joueurs positionne cette carte en haut de son plateau sans la faire voir bien entendu à l'autre joueur.

ATTENTION : Chaque question posée par les joueurs doit permettre à l'autre joueur de répondre par OUI ou par NON

Niveau 2 : Qui est-ce + Taboo / Contre taboo

Taboo et contre taboo : chaque joueur dispose de deux cartes.

1 carte Taboo avec une liste de 5 mots à ne pas prononcer en posant les questions

1 carte Contre Taboo avec une liste de 5 mots à utiliser pour poser les questions

**Qui
est-ce ?**

Image
Que son
adversaire
doit deviner

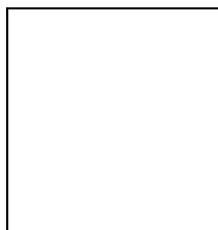
TaBoo



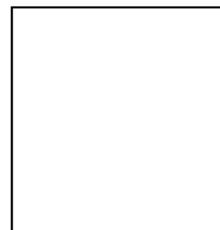
Nathalie SAVEY
Les montagnes rêvées



Nathalie SAVEY
Les montagnes rêvées II



Nathalie SAVEY
Les montagnes rêvées IV



Nathalie SAVEY
Les montagnes rêvées VIII



Jean-Claude LUTTMANN
Tashan icônes



Vincent CHEVILLON
Apicuba



Patrick GALAIS
Palestine, Naplouse



Lin DELPIERRE
Ariège, le Mas d'Azil



Morgane BRITSCHER (1986)
Les prémices



Reinis HOFMANIS
Stone



Déborah FARNAULT
Carte postale, A.N.Z, 07.01



Anne IMMELÉ
Quartier de la fonderie



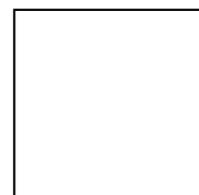
Florian TIEDJE
L'Enfant II [Das Kind II]



Claire CHEVRIER
Espace + construction 09 : Le Caire



Guillaume CHAUVIN
Le théâtre des opérations



Jérôme SAINT-LOUBERT BIÉ
Photographies (Shangai)



Patrick GALAIS
Palestine, Jéricho



Fabienne BALLANDRAS
Aires classifiées vacantes



Pascal POULAIN
Sheikh Zayed Road



Jérôme SAINT-LOUBERT BIÉ
Photographies (Ryad)

Activité proposée

Qui est-ce ? & Taboo / Contre taboo

Mots
interdits

TaB00

Mots
interdits

Mots à
utiliser

**Contre-
TaB00**

Mots à
utiliser

Mots à ne pas
utiliser pour
poser des
questions

FIGURE HUMAINE
LIGNÉ
PAYSAGE
CLAIR
MATIÈRE

Mots à ne pas
utiliser pour
poser des
questions

NUAGE
NOIR & BLANC
VUE
IMAGE
AÉRIENNE

Mots à ne pas
utiliser pour
poser des
questions

ARBRE
FLOU
NOIR & BLANC
CARRÉ
SÉRIE

Mots à ne pas
utiliser pour
poser des
questions

BLEU
THÈME
HORIZON
PAYSAGE
CADRE

Mots à utiliser
pour poser des
questions

DÉTAILS
OMBRÉ
PLAN
POSE
Hors CHAMP

Mots à utiliser
pour poser des
questions

CADRAGE
CHEVAUCHEMENT
MISE EN SCÈNE
PLANÈTE
CONTRASTE

Mots à utiliser
pour poser des
questions

PROFONDEUR
ESPACE
VALEURS
CHAMP
DENSITÉ

Mots à utiliser
pour poser des
questions

PLAN
FLOU
VUE
LUMIÈRE
COMPOSITION

Classe de Première enseignement de spécialité Histoire des arts

Réalisation d'un projet collectif :

Être commissaire et scénographe d'une exposition

SALUER LA TERRE

Activité proposée

Les mots de l'œuvre (les mots à l'œuvre)
Un jeu de cartes pour l'analyse d'une photographie

Corpus d'œuvres

Une sélection d'œuvres parmi celles empruntées à la médiathèque et choisies pour une des sections de l'exposition

Objectifs généraux de compétences

Compétences d'ordre esthétique qui relèvent d'une éducation de la sensibilité	- Développer des attitudes qui stimulent sa sensibilité à l'œuvre d'art
Compétences d'ordre méthodologique qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art	_ Avoir conscience des interactions entre la forme artistique et les autres dimensions de l'œuvre (son format, son matériau, sa fonction, sa charge symbolique)
Compétences d'ordre culturel destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé	- Maîtriser un vocabulaire permettant de s'exprimer spontanément et personnellement sur des bases raisonnées

Apprentissages

- _ Présenter et analyser une œuvre
- _ Acquérir le vocabulaire spécifique (utiliser un vocabulaire technique et formel propre aux différents arts)
- _ Développer son sens de l'argumentation et ses compétences orales

Scénario pédagogique

1H : jeu de cartes, rédaction du commentaire et restitution orale

Préalable : les élèves ont déjà analysé une œuvre à partir du jeu « *Les mots du clic* »

Travail en groupe

Chaque groupe travaille à partir de la reproduction d'une œuvre différente.

Règles du jeu :

1. Choisissez une carte dans chaque catégorie correspondant à l'œuvre de départ : représentation, espace, cadrage, point de vue, lumière, classification, parti-pris, comparaison
2. Rédigez à partir des caractéristiques choisies un court commentaire de l'œuvre.
3. Partagez-le à l'oral avec les autres groupes.



Les différentes catégories :

1. Représentation 2. Espace (littéral et suggéré) 3. Cadrage 4. Point de vue 5. Lumière
6. Classification 7. Parti-pris 8. comparaison

Les mots clés ou les questions pour chaque catégorie :
(1 carte à choisir dans chaque catégories)

1. Représentation

Figure humaine, Objets, Paysage, Espace intérieur, Mouvement, Quotidien, Temps qui passe

2. Espace (littéral ou suggéré)

Format (échelle, orientation ?), Occupation (plein/vide), Présentation (support, cadre), Composition (diagonale, pyramidale, statique, dynamique...), Profondeur/planéité, Champ/hors-champ, Distorsion, déformation.

3. Cadrage

Plan général, plan d'ensemble, plan moyen, plan américain, plan rapproché taille, plan rapproché buste, gros plan

4. Point de vue

Vue frontale/ vue de face, vue de profil, vue de trois quart, vue de dos, plongée, contre-plongée, vue aérienne.

5. Lumière

Source de lumière ?, Ombre(s), Intérieure ou extérieure, Concentrée ou diffuse, Clair-obscur, Contraste, Valeur de gris

6. Classification

Phot tableau, Photo décor, Photo portrait, Photo pamphlet, photo poésie, photo conte, photo journalisme

7. Parti-pris

Saisir l'instant, Mettre en scène, Donner de la profondeur, répéter/ accumuler, Coller/monter, Manipuler/retoucher, Raconter

8. Comparaison (9 cartes)

exemples : Henri CARTIER BRESSON, Juvisy, France, 1938/ Marc RIBOUD, *La jeune fille à la fleur* / Martin PARR *Le dernier recours* New Brighton, Angleterre. 1983-85

Classe de Première enseignement de spécialité Histoire des arts

Réalisation d'un projet collectif :

Être commissaire et scénographe d'une exposition

SALUER LA TERRE

Activité proposée

Le dé des liens

Un dé pour une diversité de lien entre les images photographiques

Corpus d'œuvres

Les photographies de l'exposition

Objectifs généraux de compétences

Compétences d'ordre esthétique
qui relèvent d'une éducation de la sensibilité

- Développer des liens entre rationalité et émotion

Compétences d'ordre méthodologique
qui relèvent de la compréhension de l'œuvre d'art

- 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

Compétences d'ordre culturel
destinées à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé

- 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 ;

Apprentissages

- _ Développer la pensée associative
- _ Distinguer les liens plastiques, sémantiques et thématique
- _ Aborder les questions et les langages scénographiques

Scénario pédagogique

1H

Préalable :

les élèves ont analysé et étudié une des photographies de leur section

Matériel :

- _ les reproductions photographiques de l'exposition
- _ 1 dé coloré avec les différents liens (à fabriquer)

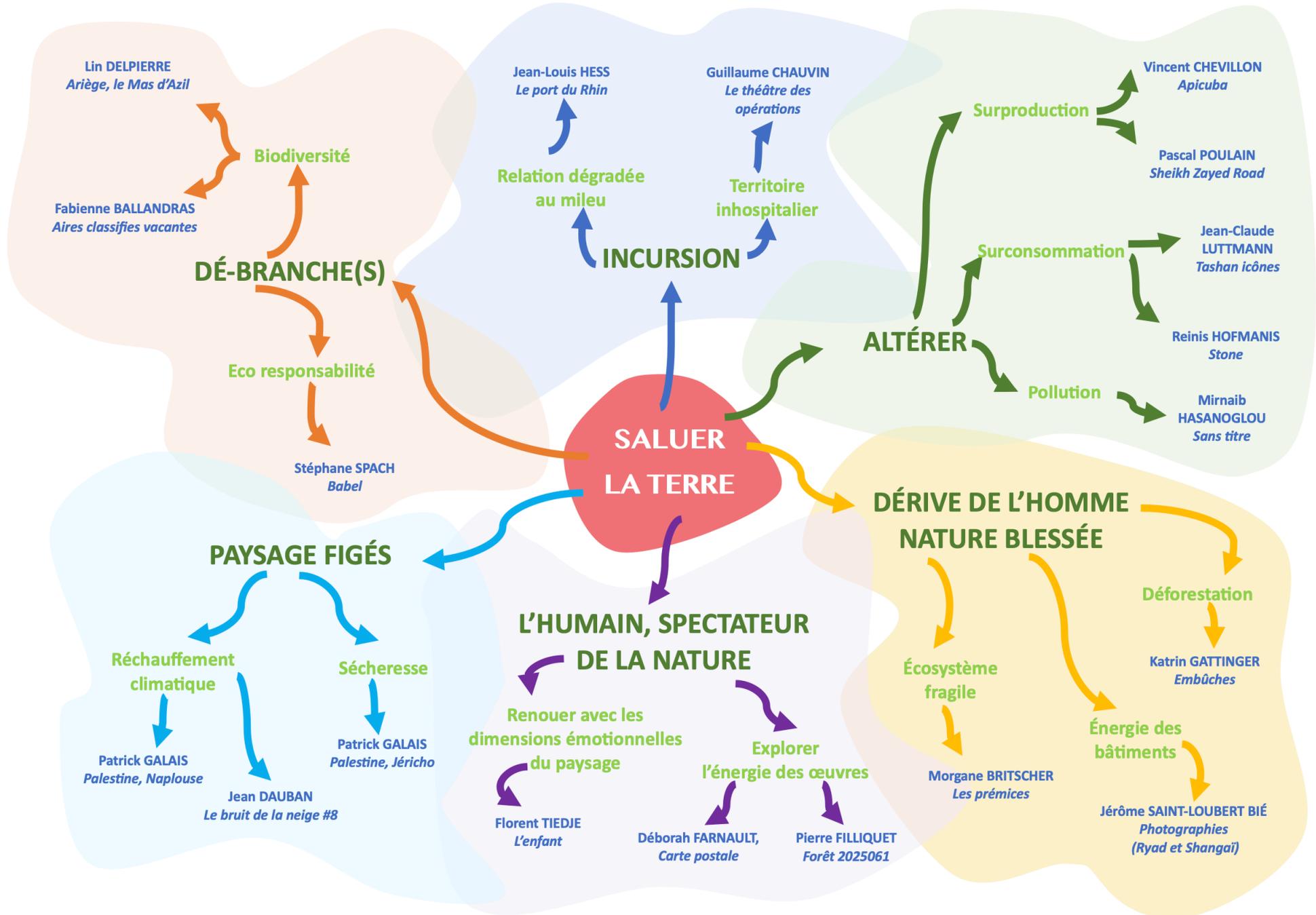


Liens sur le dé :

Lien 1. Poétique 2. Sémantique 3. Thématique 4. Plastique 5. Iconographique 6. Antinomique

Proposition :

1. les élèves regroupent d'abord les photographies de leurs sections
2. chaque élève du groupe choisit une des photographies de la section
3. un des membres du groupe lance le dé
4. chaque élève choisit une photographie dans les reproductions restantes (hors section) afin de répondre au lien désigné par le lancer de dé.
5. Chaque membre du groupe défend son choix en quelques phrases.
6. A la fin du jeu, pour chaque image de la section, 1 lien et 1 image sont retenus pour la médiation finale



Les ressources numériques

Le numérique au service des apprentissages : MOOC et innovation pédagogique

_ La Lettre EduNum histoire des arts n°8 avril 2023

Une présentation du MOOC et des ressources du Centre Pompidou autour de la thématique Art et écologie <https://eduscol.education.fr/document/48428/download?attachment>

_ L'article Réseau Canopé Les MOOC : intentions pédagogiques et motivations des apprenants

<https://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/les-mooc-intentions-pedagogiques-et-motivations-des-apprenants.html>

_ La page consacrée aux MOOC et leur exploitation en histoire des arts sur le site académique de Versailles

<https://hda.ac-versailles.fr/spip.php?article567>

Initier des projets interdisciplinaires : Arts et développement durable

_ L'Actualité éducol histoire des arts *Arts, culture et écologie*

L'actualité des ressources numériques sur la thématique du développement durable <https://eduscol.education.fr/3765/arts-culture-et-ecologie>

Développer les compétences orales : la pratique de la webradio scolaire

_ Le Scénario édubase EMI et histoire des arts de l'académie de Strasbourg

Un scénario *S'interroger sur la création cinématographique* dans le cadre de l'appel à projet TraAM 2021-2022 *Créativité Numérique* qui met en œuvre la webradio scolaire

<https://edubase.eduscol.education.fr/fiche/20930>

_ Le Vademecum Créer une webradio scolaire

Un document de synthèse réalisé par Le Clemi pour expérimenter en classe la pratique et l'écrit radiophonique

<https://www.cleml.fr/vademecumwebradio/>

Favoriser l'autonomie et valoriser la coopération : le projet collectif en histoire des arts : commissaires d'exposition

_ Le Scénario de projets collectifs éducol histoire des arts

Projet n°1 commissaires d'exposition

Une proposition de mise en œuvre de projet collectif et du dispositif La classe, l'œuvre

<https://eduscol.education.fr/document/23617/download>