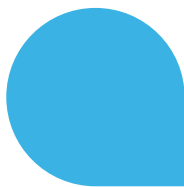




Guide pour la mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturelle



Préambule p. 2

Construire le parcours d'éducation artistique et culturelle : les principes

- Principes de conception p. 6
- Principes de mise en œuvre p. 9



Mettre en œuvre le parcours d'éducation artistique et culturelle

- La démarche de projet : une pédagogie appropriée aux objectifs du parcours d'éducation artistique et culturelle p. 12
- Assurer la cohérence du parcours d'éducation artistique et culturelle à l'échelon local p. 15



Le suivi du parcours d'éducation artistique et culturelle

- Suivre..... p. 20

Compléments



- **FOCUS 1** : formation à la mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturellep. 22
- **FOCUS 2** : éléments pratiques pour la mise en œuvre d'un projet artistique et culturelp. 27
- **FOCUS 3** : des projets pour un parcoursp. 35

Préambule

Le parcours d'éducation artistique et culturelle

L'éducation artistique et culturelle contribue à la réussite et à l'épanouissement des élèves, notamment par le développement de l'autonomie et de la créativité, la diversification des moyens d'expression et l'appropriation de savoirs, de compétences et de valeurs. Modifié par l'article 10 de la loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République, l'article L. 121-6 du code de l'éducation reconnaît l'éducation artistique et culturelle comme une composante de la formation générale dispensée à tous les élèves. Contribuant à l'épanouissement des aptitudes individuelles et à l'égalité d'accès à la culture, l'éducation artistique et culturelle « favorise la connaissance du patrimoine culturel et de la création contemporaine et participe au développement de la créativité et des pratiques artistiques ».

Le même article institue un « parcours pour tous les élèves tout au long de leur scolarité » qui joue un rôle décisif dans la lutte contre les inégalités en favorisant un égal accès de tous les

jeunes à l'art et à la culture dans le respect de la liberté et des initiatives des acteurs concernés.

La circulaire interministérielle n° 2013- 073 du 3 mai 2013 a déjà précisé les modalités du parcours d'éducation artistique et culturelle qui a pour objectif de mettre en cohérence enseignements et actions éducatives et de les relier aux expériences personnelles. Les dispositifs d'éducation artistique et culturelle peuvent contribuer à sa construction. Il conjugue l'ensemble des connaissances acquises, des pratiques expérimentées et des rencontres organisées dans les domaines des arts et de la culture, dans une complémentarité entre les temps scolaire, périscolaire et extrascolaire.

Il vise également à assurer la progressivité et la continuité des expériences et apprentissages, notamment entre le premier et le second degré. Le parcours d'éducation artistique et culturelle doit permettre aux élèves d'aborder les grands domaines des arts et de la culture dans leur diversité. S'inscrivant dans un territoire, il prend appui notamment sur les ressources locales et privilégie la démarche de projet en partenariat avec les acteurs de l'éducation artistique et culturelle.



Le parcours d'éducation artistique et culturelle marque donc une nouvelle étape dans le développement d'une politique publique cohérente, systématique et ambitieuse.

Au sein des écoles et des établissements, le parcours d'éducation artistique et culturelle favorise la réussite scolaire des élèves ainsi que l'inclusion scolaire des publics en difficulté ou à besoins spécifiques (handicap, allophones, etc.). Il peut également contribuer à l'amélioration du cadre de vie scolaire par l'exposition ou la présentation des productions réalisées. Il renforce la cohésion au sein de l'école ou de l'établissement par la mobilisation des élèves ainsi que par le travail des équipes pédagogiques et éducatives. Enfin, il facilite le dialogue et l'échange avec les parents d'élèves.

Les nouvelles Écoles supérieures du professorat et de l'éducation (ESPE) développeront avec les académies et leurs partenaires une offre de formation initiale et continue, reconnaissant ainsi l'apport des arts et de la culture à l'éducation et la dimension culturelle constitutive des métiers de l'enseignement, de l'éducation et de la formation (voir **FOCUS 1**).

Pourquoi un guide pour la mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturelle ?

Ce guide s'adresse aux acteurs de l'éducation artistique et culturelle : équipes pédagogiques et éducatives, chefs d'établissement, équipes des délégations académiques à l'éducation artistique et à l'action culturelle (DAAC), coordonnateurs éducation artistique et culturelle, corps d'inspection, partenaires culturels. Il vise à les accompagner par un ensemble de principes, recommandations et exemples qu'ils pourront décliner en fonction de leur contexte professionnel. Il propose des éléments pratiques pour la mise en œuvre d'un projet artistique et culturel. Il s'agit ainsi d'accompagner les équipes pédagogiques et éducatives dans la construction de projets, notamment en partenariat avec les acteurs de l'éducation artistique et culturelle. Il ouvre des pistes pour le suivi du parcours d'éducation artistique et culturelle par les équipes afin d'en garantir la cohérence. Enfin, il présente la formation initiale et continue comme vecteur essentiel d'une culture partagée par tous les personnels concernés. Le présent document a vocation à être amendé en fonction du cadre déterminé par le Conseil supérieur des programmes, qui inclut dans ses travaux l'éducation artistique et culturelle.

**Construire
le parcours
d'éducation
artistique et
culturelle :
les principes**

Principes de conception

APPUI SUR LES ENSEIGNEMENTS OBLIGATOIRES

Pour être pleinement déployée, l'ambition du parcours d'éducation artistique et culturelle doit déborder le cadre des enseignements en s'articulant à l'environnement patrimonial et culturel de l'école ou de l'établissement. Néanmoins, le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève repose d'abord et avant tout sur l'ensemble des enseignements dispensés à l'École : concernant obligatoirement tous les élèves, ils sont seuls à même de garantir les bases d'une éducation artistique et culturelle véritablement démocratique et généralisée.

Les programmes d'enseignement garantissent les fondamentaux d'une progressivité des apprentissages, tant dans les pratiques artistiques et les repères culturels mis en place au fur et à mesure de la scolarité que dans la formation du spectateur pour une rencontre de plus en plus riche et éclairée avec l'art. Les élèves acquièrent ou mobilisent et développent au fil du parcours des connaissances en culture artistique et des compétences diverses (dans leurs pratiques artistiques et dans les rencontres avec les œuvres notamment), dont le degré de maîtrise est évalué régulièrement, selon les objectifs de formation fixés par les programmes et le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

COHÉRENCE

Le principe de cohérence gouverne le parcours d'éducation artistique et culturelle, au moins selon trois perspectives :

- à l'intérieur de chaque projet, il s'agit de définir et mettre en œuvre des stratégies pédagogiques et éducatives adaptées aux objectifs visés et tenant compte du niveau des élèves ;
- il s'agit par ailleurs de relier les objectifs et activités découlant de chaque projet aux enseignements obligatoires ou optionnels parallèlement suivis ;
- il est enfin nécessaire de veiller à construire des ponts entre les projets successifs, de sorte que l'élève tire parti des expériences passées pour profiter pleinement des suivantes et approfondir les connaissances et compétences acquises (cf. § *Progressivité*).



COMPLÉMENTARITÉ

Cet autre principe essentiel concerne tout d'abord la succession des projets qui constituent le parcours de l'élève, celui-ci devant lui permettre de vivre une diversité d'expériences qui reflète la diversité des expressions artistiques. Il s'entend aussi dans les liens qu'entretient chaque projet avec les apports cognitifs des enseignements parallèlement dispensés ; les projets menés permettent en effet bien souvent de mobiliser des connaissances acquises pour les confronter à la réalité d'une action concrète et investie, aux exigences de la réalisation d'un projet. Il s'agit alors pour l'élève de prendre la mesure du sens et de la portée des connaissances qu'il a acquises.

La complémentarité est aussi celle des différents acteurs intervenants, que ce soit au sein d'une équipe de professeurs ou d'une action partenariale. Cette complémentarité maîtrisée par tous, si elle suppose d'avoir partagé la conception du projet puis du parcours et d'avoir conçu conjointement les grands axes de sa mise en œuvre, nécessite des échanges réguliers entre les intervenants pour mutualiser les observations sur le déroulement de l'action.

PROGRESSIVITÉ

Dans la constitution du parcours, les projets représentent des étapes successives dont la progressivité doit être une préoccupation permanente. Cette progressivité s'appuie notamment sur deux critères essentiels.

Le premier, évident, tient aux exigences portées par le projet. Exigences qui doivent être précisément adaptées aux possibilités des élèves, que celles-ci découlent de leur niveau scolaire ou du contexte culturel qui marque leur environnement de vie.

Le second critère concerne l'enchaînement des projets et la façon dont les connaissances acquises, les compétences développées et les expériences vécues à l'occasion d'un projet sont mobilisées par les suivants. La réussite du continuum de formation que constitue le parcours suppose, en effet, que les acquis de chaque projet s'appuient sur ceux des projets précédents et puissent être valorisés dans les projets à venir.

ÉQUILIBRE

Au-delà de la progressivité du parcours, les enseignants ont aussi la responsabilité, collectivement et individuellement, de veiller à la diversité des grands domaines artistiques et culturels abordés par les élèves tout au long de leur scolarité – différentes formes du spectacle vivant, arts visuels, arts du son, arts de l'espace, arts appliqués, arts du langage. Par leurs choix pédagogiques (œuvres étudiées, lieux explorés, intervenants, professionnels des arts et de la culture rencontrés etc.), ils s'assurent en outre que les élèves explorent ces domaines dans leurs manifestations patrimoniales et contemporaines, pour permettre un dialogue fécond entre l'art d'hier et l'art d'aujourd'hui.



Principes de mise en œuvre

TRAVAILLER EN ÉQUIPE...

La construction d'un projet – et a fortiori d'un parcours – peut être l'occasion pour chaque enseignant de s'impliquer dans un travail d'équipe autour d'objectifs communs et portant sur un objet partagé. Les associations de disciplines peuvent être des plus diverses et réunir plusieurs classes d'un ou plusieurs niveaux. Au-delà, une attention particulière devra être portée à la liaison interdegré, notamment au sein du nouveau conseil école-collège, entre école élémentaire et collège afin de favoriser la continuité des apprentissages et des parcours dans le domaine de l'éducation artistique et culturelle.

...PLURIDISCIPLINAIRE

Parcours croisés et diversifiés, itinéraires de découverte, travaux personnels encadrés, projets pluridisciplinaires à caractère professionnel, travaux d'initiative personnelle encadrés : les dispositifs visant à développer l'interdisciplinarité au sein du système éducatif qui se sont succédé depuis quinze ans ont tous montré combien les arts et la culture constituaient un terrain particulièrement favorable à la rencontre des disciplines autour d'objets communs. Toute éducation artistique et culturelle est une éducation aux différentes dimensions de l'œuvre d'art et, plus largement, des objets culturels. Elle libère le jugement et la parole de l'élève, tout en les éclairant de connaissances diversifiées et en affinant sa sensibilité.

Projets et parcours d'éducation artistique et culturelle peuvent et doivent tirer parti de ce potentiel pour promouvoir de nouvelles démarches pédagogiques associant, selon des géométries diverses, plusieurs disciplines, plusieurs activités, plusieurs démarches, plusieurs sensibilités, donc plusieurs professeurs. La construction du parcours peut être l'occasion pour chaque enseignant de s'impliquer dans un travail d'équipe en prenant part à des projets artistiques et culturels, notamment pluridisciplinaires, par exemple dans le cadre de l'enseignement d'histoire des arts.

Ces projets artistiques et culturels peuvent être menés entre plusieurs classes au sein d'une même école ou d'un même établissement, entre les niveaux, entre les établissements, entre les degrés (école élémentaire et collège tout particulièrement pour favoriser la continuité des apprentissages et des parcours, grâce à l'action du nouveau conseil école-collège notamment).

ASSOCIANT DES PARTENAIRES EXTÉRIEURS

L'extension de ce travail en équipe à des compétences extérieures à l'école est toujours profitable à l'éducation artistique et culturelle. Qu'ils soient artistes, techniciens, médiateurs ou plus largement professionnels des arts et de la culture, les partenaires venus des structures qui constituent l'environnement culturel de l'école ou de l'établissement enrichiront la conception et la mise en œuvre des projets d'une expertise, de savoir-faire et de multiples expériences que l'école, à elle seule, ne peut apporter.

The background of the entire image is composed of numerous thin, wavy, black lines that create a sense of movement and depth, resembling a topographical map or a liquid surface. In the lower right quadrant, there is a large, solid orange shape that resembles a teardrop or a stylized leaf. This shape serves as a container for the text.

**Mettre
en œuvre
le parcours
d'éducation
artistique
et culturelle**

**Par les initiatives qu'elles
développent,** en cohérence
avec le projet d'école ou
d'établissement, les équipes
pédagogiques et éducatives
jouent un rôle déterminant
dans le parcours d'éducation
artistique et culturelle.

La démarche de projet : une pédagogie appropriée aux objectifs du parcours d'éducation artistique et culturelle

LES APPORTS DE LA DÉMARCHE DE PROJET

La démarche de projet est particulièrement adaptée à l'élaboration du parcours d'éducation artistique et culturelle, qui vise l'acquisition de connaissances et le développement de compétences clairement identifiées, quels que soient les contextes pédagogiques et éducatifs de mise en œuvre sur les temps scolaire, périscolaire et extrascolaire. Sur le temps scolaire, cette démarche concerne aussi bien les projets développés dans le cadre des enseignements que dans celui des actions éducatives.

Elle peut permettre de conjuguer les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle : connaissances, pratiques, rencontres (avec des œuvres, des lieux, des professionnels de l'art et de la culture). Le projet permet de conforter et de prolonger les apprentissages, les élèves étant amenés à donner plus de sens à leurs savoirs en se les appropriant. Il favorise l'interdisciplinarité ainsi que le décloisonnement des apprentissages en créant des ponts entre disciplines, acteurs éducatifs et élèves.



De plus, la démarche de projet stimule la motivation des élèves en les rendant co-acteurs (ou parfois même co-auteurs) d'un projet. Ainsi, il est essentiel que l'enseignant conjugue ses objectifs pédagogiques avec les capacités et attentes de ses élèves. Il peut aussi s'appuyer sur les connaissances et compétences culturelles et artistiques acquises par les élèves en dehors de l'école.

La démarche de projet, enfin, permet d'établir et de renforcer les liens entre l'école et les structures culturelles en sortant des cadres conventionnels de la classe, et donne ainsi aux élèves une ouverture sur le monde extérieur. Elle peut permettre d'amorcer une réflexion globale sur les conditions de réussite des élèves et rendre plus cohérentes les politiques de vie scolaire et d'enseignement dans les établissements.

L'ÉLABORATION D'UN PROJET ARTISTIQUE ET CULTUREL

Le projet artistique et culturel est une modalité pédagogique qui constitue une composante du parcours d'éducation artistique et culturelle et qui s'inscrit dans le cadre du volet artistique et culturel du projet d'école ou d'établissement. Il peut être porté par une équipe pédagogique et éducative ou par un(e) enseignant(e). Il est l'occasion de créer des liens sociaux en faisant participer les élèves et leurs familles à la vie de l'établissement.

Un projet est tendu vers un aboutissement identifié dès le début de sa mise en œuvre, non seulement par les concepteurs et meneurs mais également par tous les participants. Dans le domaine des arts et de la culture, « l'objet » visé par le projet peut être de différentes natures : ambitieux ou modeste, simple ou complexe, pérenne ou éphémère. Préparer un concert ou un spectacle public, présenter une exposition, découvrir un lieu patrimonial ou une structure culturelle, rencontrer un artiste ou un professionnel, assister à un événement relevant de la création artistique, créer une musique ou un film, rédiger un récit ou construire une scène théâtrale sont quelques-unes des nombreuses perspectives envisageables. Mais beaucoup d'autres le sont également en fonction des opportunités proposées par les partenaires comme des ressources internes à l'école ou l'établissement ou encore de la complicité pédagogique existant entre professeurs au sein d'une même unité d'enseignement. En outre, une telle démarche contribue à affirmer aux yeux de tous l'identité propre de l'école ou de l'établissement, notamment pour les élèves qui, ne participant pas directement au projet, y adhèrent malgré tout en défendant volontiers une action remarquable dès lors qu'elle porte l'image de leur école ou de leur établissement vers l'extérieur.

L'équipe pédagogique et éducative élabore une stratégie qui répond aux objectifs qu'elle s'est fixés à partir d'une problématique fondée sur une analyse de la situation locale (identification des besoins des élèves, des contraintes et des ressources existantes). Elle peut être aidée dans sa démarche par des personnes ressources de l'éducation nationale. Elle choisit notamment le cadre pédagogique et, le cas échéant, un partenaire avec lequel elle se concerte. La stratégie arrêtée peut être formalisée dans un cahier des charges et faire l'objet d'un contrat avec les élèves.

La mise en œuvre du projet nécessite d'en prévoir en amont les principales étapes, les activités, les productions attendues, etc. Lorsque le projet est porté par une équipe, la désignation d'un coordinateur pédagogique unique accroît l'efficacité de l'organisation. L'établissement d'un budget peut par ailleurs conduire à rechercher des financements.

La prise en compte du cadre légal et juridique des actions artistiques et culturelles, notamment lorsque sont prévus des déplacements hors de l'école ou de l'établissement, implique des démarches administratives (convention de partenariat éventuelle, autorisations, etc.). Il est également important d'informer les différents acteurs de la communauté éducative.

La restitution du projet est une réalisation concrète, étape ou finalité de la démarche, grâce à laquelle les élèves s'approprient le projet. Elle permet d'observer la progression de l'élève, de mesurer l'investissement du groupe classe puis de communiquer dans l'espace éducatif en faisant bénéficier des personnes extérieures au projet.

Les parents d'élèves peuvent prendre part à la restitution du projet, parfois même être associés à certaines de ses étapes. Ces situations permettent aux enseignants d'échanger différemment avec les familles et de favoriser une communication entre parents, enfants et école qui transforme le rapport au savoir. Pour les parents, ces projets révèlent aussi les potentialités de leur enfant.

La restitution du projet permet aussi de valoriser les travaux des élèves auprès de tous, d'essaimer et de provoquer l'envie de monter des projets chez d'autres élèves ou enseignants. Elle constitue une occasion unique de fédérer tous les acteurs du projet en vue de sa reconduite.



Tout projet inclut pour son équipe une phase de bilan, généralement précédée d'évaluations intermédiaires qui valorisent le processus autant que la réalisation finale. Il s'agit d'estimer la progression vers les objectifs et les résultats obtenus, mais également d'examiner ce qui a été fait par les différents acteurs (analyse de pratiques). Il est également important de prendre en compte l'avis des élèves sur le projet auquel ils ont participé et d'en mesurer les effets sur les apprentissages.

Ainsi, chacun des participants peut profiter de l'expérience acquise pour s'investir dans de nouveaux projets ou disséminer le projet réalisé.

Ces différentes étapes sont développées dans le **FOCUS 2** « Éléments pratiques pour la mise en œuvre d'un projet artistique et culturel ».

Assurer la cohérence du parcours d'éducation artistique et culturelle à l'échelon local

La continuité, la progressivité et la cohérence du parcours d'éducation artistique et culturelle sont assurées dans le cadre du volet artistique et culturel du projet d'école ou d'établissement. Le conseil école-collège veille à la cohérence du parcours d'éducation artistique et culturelle entre l'école élémentaire et le collège.



INSCRIRE LE PARCOURS DANS LE VOLET ARTISTIQUE ET CULTUREL DU PROJET D'ÉCOLE OU D'ÉTABLISSEMENT

L'élaboration du volet artistique et culturel du projet d'école ou d'établissement est une étape préalable qui permet de garantir que l'éducation artistique et culturelle à l'école forme un ensemble continu et progressif qui va au-delà d'une succession d'actions.

Il se fonde sur des objectifs éducatifs et s'appuie sur les atouts locaux et notamment sur les ressources culturelles développées par les partenaires du territoire. Il favorise les dynamiques de construction de projets inter-établissements.

À partir d'un diagnostic de l'école ou de l'établissement portant sur le profil des élèves (acquis et lacunes), les ressources propres (ressources humaines, matérielles, projets existants, expérience acquise...), les ressources territoriales (patrimoine, structures éducatives, réseaux d'acteurs...), etc., le conseil des maîtres (école primaire) ou le conseil pédagogique (collège et lycée) fait des propositions pour assurer la diversité et la progressivité du parcours des élèves. Il peut par exemple proposer un grand domaine des arts et de la culture qui fera l'objet d'actions spécifiques durant l'année scolaire (voir infra). Il tient compte de la réflexion du nouveau conseil école-collège sur la continuité entre le premier et le second degré pour mettre en place une progressivité du parcours.

La construction du volet artistique et culturel du projet d'école ou d'établissement prend en compte la coordination entre les temps scolaire et périscolaire et peut s'articuler avec le projet éducatif territorial (PEDT).

Les grands axes inscrits dans le volet artistique et culturel du projet d'école ou d'établissement orientent les initiatives des équipes éducatives et pédagogiques qui adoptent, le cas échéant, la démarche de projet en partenariat. Une telle démarche permet de lier les établissements scolaires à des acteurs culturels (collectivités territoriales, musées, institutions, associations, etc.). Elle crée une dynamique de collaboration susceptible d'accroître le rayonnement des établissements.

La désignation d'une personne référente au sein de l'école ou de l'établissement (membre de l'équipe pédagogique dans le premier degré, professeur ou CPE particulièrement impliqué dans l'éducation artistique et culturelle au collège, référent culture au lycée, etc.) facilite la mise en place des projets et participe au rayonnement de l'école ou de l'établissement.

ORGANISER LE PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE SUR UN TERRITOIRE ÉDUCATIF

Le parcours d'éducation artistique et culturelle se construit à l'échelon local en fonction



des grands axes stratégiques de développement de l'éducation artistique et culturelle définis par un comité de pilotage académique. Ce dernier réunit annuellement le recteur, le préfet de région et le DRAC, les autres chefs de services déconcentrés de l'État concernés, le président du conseil régional, les présidents des conseils généraux, les présidents des associations départementales, des maires ou leurs représentants.

L'élaboration du parcours d'éducation artistique et culturelle prend appui sur des territoires éducatifs, mis en place selon les logiques les plus appropriées au terrain (communauté d'agglomération, communauté de communes, pays, etc.).

Au sein de ces territoires éducatifs, des comités locaux de pilotage sont chargés de mettre en complémentarité les différentes approches de l'éducation artistique et culturelle (volet artistique et culturel des projets d'école ou d'établissement, volet éducatif du projet artistique et culturel des structures culturelles, politique d'éducation artistique et culturelle des collectivités territoriales, actions des associations).

Ce comité local favorise la formalisation des partenariats selon des modalités diverses (conventions, contrats locaux d'éducation artistique – CLEA –, volet d'éducation artistique et culturelle des projets éducatifs territoriaux, etc.).

Le comité local de pilotage se concerta avec les instances de pilotage des divers dispositifs locaux existants (contrat urbain de cohésion sociale, programme de réussite éducative, projet éducatif territorial...) afin que l'action de ces différentes instances soit coordonnée et que le parcours d'éducation artistique et culturelle y soit si possible pris en compte.

Le parcours d'éducation artistique et culturelle peut constituer un volet des projets éducatifs territoriaux (PEdT). Le comité local de pilotage veille à utiliser au mieux la palette des dispositifs existants (classes à PAC, ateliers artistiques, résidences d'artistes, etc.) pour contribuer à la construction du parcours d'éducation artistique et culturelle.

Il s'efforce de promouvoir les établissements scolaires comme lieux de culture sur le territoire. Ainsi, par exemple :

- les CDI des établissements peuvent s'inscrire dans une complémentarité avec les bibliothèques municipales du territoire ;

- les écoles peuvent accueillir des cours assurés par les professeurs d'un conservatoire ou d'une école de musique éloignée ;
- les établissements peuvent dégager un espace d'accrochage pour une exposition ;
- une salle de spectacle vivant peut, par convention, être mobilisée pour une programmation ponctuelle ou régulière ouverte à tous publics.

**Le suivi
du parcours
d'éducation
artistique
et culturelle**

De l'école au lycée, le parcours d'éducation artistique et culturelle constitue un ensemble continu et progressif dont un suivi est à même de garantir la cohérence, selon les orientations définies dans le volet artistique et culturel du projet d'école ou d'établissement.

Au cours de l'année scolaire, les enseignants gardent la mémoire du parcours de leurs élèves à travers leurs préparations dans le premier degré et à travers leur cahier de texte dans le second degré. Au collège et au lycée, la forme numérique du cahier de texte facilite le suivi du parcours.

Au terme de sa scolarité, chaque élève aura suivi un parcours spécifique. Les éléments qu'il en conserve lui permettent d'en dégager progressivement le sens. Impliquer les élèves dans le choix de ces éléments, leur organisation et éventuellement leur exploitation permet de développer leur esprit critique, leur sens de l'autonomie et leur capacité d'initiative.

Afin de permettre un suivi efficient sur plusieurs années, l'outil informatique doit être privilégié. Au cours de l'année scolaire 2013-2014, l'application FOLIOS sera expérimentée à cet effet.

Au sein de FOLIOS, l'élève rassemble les éléments de son parcours d'éducation artistique et culturelle qu'il souhaite mettre en valeur. Il a également la possibilité d'y intégrer ce qui est réalisé en dehors de l'école, valorisant ainsi ses compétences extrascolaires et renforçant les liens entre l'école et ses partenaires. Il devient ainsi progressivement acteur de la construction de son parcours. L'application permet à l'élève d'accéder à un ensemble de ressources mis à disposition par ses professeurs et par les partenaires de l'école. Cette application favorise enfin une évaluation positive des travaux des élèves, ce qui encourage leur créativité et leur prise d'initiatives à l'école et hors de l'école.

Dans l'attente de la généralisation de FOLIOS, les élèves peuvent utiliser un « portfolio du parcours d'éducation artistique et culturelle » qui peut prendre des formes variées : cahier, album, forme dématérialisée, etc. Il rassemble leurs travaux et les documents qu'ils ont pu collecter. Témoin de la construction du parcours de chaque élève, il est conservé d'une année à l'autre.

A large, solid pink heart shape is centered on the page. It has a smooth, slightly irregular outline, giving it a hand-drawn or organic feel. The heart is a vibrant magenta or fuchsia color.

Compléments

Focus 1

Formation à la mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturelle

LE RENOUVELLEMENT DU PAYSAGE DE LA FORMATION : DE NOUVELLES SYNERGIES À CONSTRUIRE

• Les ESPE

À partir de septembre 2013, le paysage de la formation se remodèle avec la création des Écoles supérieures du professorat et de l'éducation (ESPE), chargées d'organiser la formation initiale et de participer à la formation continue des enseignants et des personnels éducatifs, en collaboration avec les académies et les partenaires de l'école. Les ESPE pourront intervenir dans la formation initiale à l'éducation artistique et culturelle selon différentes modalités notamment en proposant des modules sur la construction de projets pluridisciplinaires en partenariat, en mettant en place des ateliers de pratique artistique et, plus globalement, en déployant une vie culturelle portée par les formateurs et les étudiants, prenant en compte les

ressources artistiques régionales et les potentialités qu'offrent les différents partenariats culturels.

Dans le cadre du master MEEF mention Pratiques et ingénieries de la formation, certaines ESPE proposeront une offre de formation spécifique, du type Monter des projets d'éducation artistique et culturelle en partenariat, Ingénierie des métiers de l'éducation et de la culture. Enfin, dans leur mission d'innovation pédagogique et de recherche en éducation, certaines écoles encadreront des mémoires et des projets de recherche dans le domaine de l'éducation aux arts et de l'éducation par les arts, en lien fort avec le terrain de stage des étudiants et le contexte d'exercice des enseignants.

• L'inscription de l'éducation artistique et culturelle dans le référentiel de compétences

De fait, pour la première fois, la capacité à apporter sa contribution à l'éducation artistique et culturelle figure dans le nouveau référentiel de compétences professionnelles des métiers du professorat et de l'éducation, publié au BOEN n° 30 du 25 juillet 2013, comme une compétence à acquérir en formation initiale et à développer en formation continue. Un document de cadrage national, intitulé « Repères pour la formation à l'éducation artistique et culturelle », permet aux



ESPE et aux services académiques de formation de disposer d'un outil commode pour monter des actions ciblées sur les besoins de leurs publics, en cohérence avec la loi de refondation de l'École de la République.

• **La priorité aux formations partenariales**

Afin de créer une large dynamique, on privilégiera les formations en partenariat (co-conception, co-animation, croisement des publics), de manière à favoriser la connaissance mutuelle des acteurs et de travailler autour d'objectifs communs.

• **Le développement d'une offre hybride de formation**

Des formations hybrides sont à encourager, notamment en formation continue, car cette modalité permet une grande souplesse, une large diffusion, une appropriation filée dans le temps et elle favorise des modalités fortement interactives et collaboratives (échanges et mutualisation de pratiques). La richesse du web culturel et le développement de démarches artistiques hybridées représentent en outre une formidable opportunité pour la formation à l'éducation artistique et culturelle : l'enjeu y est, plus que jamais, d'harmoniser les outils, les pratiques et les finalités d'apprentissage.

 DES FORMATIONS À LA MISE EN ŒUVRE DU PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

La mise en œuvre simultanée du parcours de l'école au lycée et l'ambition d'une généralisation rapide constituent un véritable défi pour la formation. Afin d'y répondre, trois offres de formation pourraient être déployées, avec des problématiques spécifiques selon le rôle des acteurs concernés : le pilotage de projet, l'accompagnement de projet, la mise en œuvre du parcours.

• **Des formations au pilotage de projet pour les responsables et chefs d'établissement**

Un premier type de formation viserait les responsables académiques (DAAC, DASEN, IA-IPR...), les responsables Arts et Culture des CRDP, les chargés de mission concernés des DRAC, des Pôles Image en région, des collectivités territoriales.

- ***Problématiques** de gouvernance à l'échelle d'un territoire.*
- ***Définition** de propositions de parcours en commission d'éducation artistique et culturelle.*
- ***Enjeux** actuels de l'éducation artistique et culturelle (évolution des pratiques, phénomènes d'exclusion culturelle, interculturalité...).*

Un second type de formation mériterait de cibler systématiquement les IEN et chefs d'établissement car ils sont en première ligne pour piloter la mise en œuvre du parcours et veiller à sa cohérence et à sa continuité entre l'école, le collège et le lycée.

- **Sensibilisation** : pourquoi et en quoi l'éducation artistique et culturelle est-elle importante pour les élèves ?

Pour l'école ou l'établissement ? Pour le rayonnement et le maillage du territoire dans une relation entre les établissements ? Avec les familles ? Avec les partenaires ?

- **Plan d'action** pour inscrire la culture dans la stratégie de pilotage des écoles et établissements et l'organisation des temps scolaires : quels objectifs ? Qui convaincre ? Comment ? Avec qui ?

- **Animation** de l'équipe pédagogique et éducative autour d'un projet artistique et culturel : développer son leadership pour mobiliser, animer, motiver, déléguer.

• Des formations à l'accompagnement de projet pour les réseaux référents

Des actions spécifiques devraient cibler les réseaux référents en tant que tels – conseillers pédagogiques en éducation musicale et en arts visuels, professeurs des enseignements artistiques, référents culture en lycée, conseillers principaux d'éducation et professeurs documentalistes – pour le rôle clé qui

leur revient dans l'accompagnement de proximité à l'échelle locale ou départementale.

- **Le parcours** : quelles transformations de l'existant pour les élèves, les enseignants, les accompagnateurs ?

Quels écueils éviter ? Quels points d'attention (numérique, interdisciplinarité...), quelles potentialités enrichir et comment ? Quelles ressources et quels réseaux ?

- **L'accompagnement** : faciliter, prendre soin de, négocier, ne pas se substituer à.

- **L'accompagnateur** : un rôle à l'interface entre le directeur d'école ou chef d'établissement, les partenaires et les équipes, des compétences spécifiques en éducation artistique et culturelle.

• Des formations à la conception de projets de parcours pour les équipes

Bien entendu, les équipes pédagogiques, éducatives et partenariales devraient être formées pour monter leur projet de parcours à l'attention des élèves. Des échelles différentes (en école / entre établissements) pourraient être expérimentées car le parcours représente l'occasion exceptionnelle d'un large brassage de la communauté. Les CRDP / CDDP, avec leurs learning centers, pourraient être des points d'appui et d'accueil de ces formations.



Le premier enjeu de celles-ci est la constitution d'un esprit collectif (teamship) et d'une dynamique créative. Aussi leur point de départ pourrait-il être une expérience artistique partagée et analysée, et les modalités de travail pourraient-elles adopter un tour inédit et stimulant (l'art comme méthode).

- **Travail sur les représentations de chacun** (culture première / culture seconde).

- **Input dépayçant** : par exemple avec la découverte du projet Reggio Emilia, fondé sur l'expérience d'un pédagogue italien ayant placé l'art et la créativité au centre de l'éducation dans toutes les écoles d'un territoire : www.reggiocildren.it/?lang=en).

- **La pédagogie de projet / la démarche de projet** (distinction permettant de concilier réflexion pédagogique et réflexion méthodologique).

- **Le parcours : progressivité, sens, rôle de l'élève, évaluation, intégration du numérique dans toutes ses dimensions** (ressource, usage critique et créatif, individuel et collectif).

- **Le partenariat** : spécificité et rôle de chacun (enseignant – artiste – professionnel) : travailler l'écart, vecteur de complémentarité, pour éviter les redondances.

• **Des formations à la culture de la créativité à l'école : penser différemment !**

La mise en place du parcours est une formidable occasion de « penser différemment » et d'encourager les élèves à apprendre autrement. Des ateliers de formation destinés à impulser une culture de la créativité seraient donc à favoriser, en cohérence avec les conclusions du conseil de l'Union européenne sur le rôle des compétences culturelles et créatives dans le développement du capital intellectuel de l'Europe, en particulier la créativité et l'innovation.

- **Quelle est mon attitude** face aux comportements créatifs des élèves ?

- **Comment développer ma créativité** pour encourager celle des élèves ? (résolution de problèmes, fluidité, flexibilité, pensée divergente...), comment faire dialoguer pensée convergente et pensée divergente dans l'éducation artistique et culturelle ?

- **Que nous apprend la recherche** sur le rôle des émotions dans l'apprentissage, les intelligences multiples, les dimensions culturelles de la créativité (individu et originalité du produit / authenticité du processus et relation entre l'individu et le groupe) ?

- **Qu'induit le fait de placer la créativité au cœur du projet** artistique et culturel pour les enseignants ?

(envisager de nouvelles affinités pluridisciplinaires, l'éducation « par les arts »...).

- **Comment faire de la créativité un moyen / un objectif du parcours**

d'éducation artistique et culturel pour l'élève ? (Quelle appropriation ? Quelle production ? Quelle individualisation ? Quelle sollicitation de l'intelligence collective et des relations entre pairs ?

Focus 2

Éléments pratiques pour la mise en œuvre d'un projet artistique et culturel

Cette partie rassemble des informations pratiques relatives aux grandes étapes de la démarche de projet : élaboration d'une stratégie, mise en œuvre, restitution et bilan du projet.

ÉLABORATION D'UNE STRATÉGIE

À partir d'un diagnostic des besoins des élèves, des contraintes et des ressources existantes, les responsables du projet élaborent une stratégie en accord avec leurs objectifs en prenant appui, si besoin, sur les personnes ressources de l'éducation nationale.

• **Contacter des personnes ressources**

Les responsables du projet ont la possibilité d'établir un contact avec les personnes ressources de l'éducation nationale afin d'obtenir un appui pour élaborer le projet. Ces personnes ressources sont notamment :

- **les corps d'inspection**, chargés

du pilotage académique ou départemental. Ils jouent un rôle d'impulsion pour la mise en œuvre des projets ;

- **les conseillers pédagogiques en arts visuels et en éducation musicale** du premier degré : ils apportent leur expertise dans l'élaboration et le suivi du projet, leur connaissance du réseau partenarial et leurs compétences de spécialistes des disciplines artistiques ;
- **les conseillers pédagogiques de circonscription** peuvent favoriser les contacts entre les écoles et les partenaires, se rendre dans les classes et apporter un accompagnement des actions pour les enseignants qui le souhaitent ;
- **les professeurs relais**, présents dans les structures artistiques et culturelles et dans certaines DSDEN (direction des services départementaux de l'éducation nationale) pour faire le lien entre les enseignants et les services pédagogiques des institutions partenaires ;
- **les conseillers art et culture des délégations académiques à l'éducation artistique et à l'action culturelle** (DAAC) du rectorat. Ils suivent les actions d'éducation artistique et culturelle au sein des établissements scolaires du second degré et aident à la mise en œuvre des

parcours d'éducation artistique et culturelle ;

- **le / la délégué(e) académique aux relations européennes et internationales et à la coopération** (DAREIC). C'est la personne à contacter lorsqu'un enseignant souhaite donner une portée internationale à son projet ;
- **le référent culture**, nommé dans chaque lycée sur la base du volontariat. Il peut aider ses collègues à identifier les personnes ressources et/ou les institutions culturelles à contacter et accompagner les porteurs de projets dans leurs démarches partenariales (cadre juridique, échéancier, financement, lien avec le conseil pédagogique et le conseil de la vie lycéenne – CVL –, etc.).

• Définir le cadre pédagogique

Les personnes responsables du projet choisissent le cadre pédagogique dans lequel sera mené le projet artistique et culturel : pendant les heures d'enseignement et / ou dans le cadre de dispositifs éducatifs.

• Choisir les partenaires

L'équipe pédagogique et éducative décide si elle souhaite travailler en partenariat. Dans ce cas, elle identifie le partenaire le plus à même de répondre à ses attentes puis dégage avec lui des pistes de travail pour le montage du projet.

Le partenaire peut proposer plusieurs types d'accompagnement, parmi lesquels :

- le soutien à des projets de classe à l'aide de professionnels (artistes, professeurs relais des structures culturelles, etc.) ou en exploitant des ressources numériques (par exemple celles des musées, qui permettent de préparer, exploiter et prolonger le travail en classe autour des visites) ;
- l'accompagnement de projets sur une année scolaire (aide pédagogique et logistique, prêt de matériel, etc.) ;
- des actions pédagogiques encadrées ou définies par les partenaires : résidences d'artistes, ateliers, venue de professionnels dans l'établissement, visites de structures (musées, théâtres, etc.) ;
- l'organisation de prix ou de concours artistiques et culturels ;
- des actions de formation : conférences, stages pour les élèves en liaison avec la découverte des métiers, etc. ;
- des événements exceptionnels (visites insolites, expositions temporaires dans ou hors de l'établissement, semaines thématiques, etc.) ;
- un accompagnement à distance grâce aux ressources numériques et par échanges directs avec le professionnel compétent.

Le choix précoce de la structure partenariale permet d'envisager une réelle co-construction du projet.



L'enseignant peut alors faire part de ses pistes de réflexion et échanger avec le partenaire sur la meilleure manière d'aborder les choses. Ce partage des points de vue est souvent générateur d'idées novatrices. Ce mode de fonctionnement permet au(x) porteur(s) du projet de garder à l'esprit ce qui est concrètement réalisable, en concertation avec le partenaire.

• **Se concerter avec les partenaires**

Lorsque le projet est co-construit avec des partenaires (musées, associations, artistes dans le cadre de résidences, etc.), il s'agit de se concerter afin de :

- s'accorder sur les enjeux, les besoins, les attentes de chacun ;
- s'accorder sur les objectifs du projet commun ;
- établir un calendrier de travail précis ;
- définir l'implication de chacun en précisant notamment les rôles des enseignants et des intervenants lors des activités et des déplacements ;
- mettre en place un dispositif d'évaluation de l'expérience culturelle ou esthétique des élèves et de leurs apprentissages (répertoire par exemple les représentations initiales des élèves avant d'engager un projet afin de mieux en évaluer l'impact).

• **Susciter l'implication des élèves**

Il est important de présenter le projet aux élèves, de les associer au

processus, de prendre en compte leurs idées et leurs attentes. Ils pourront participer aux différentes étapes (recherches documentaires, courriers...) de la construction du projet. Dès le collège, il est possible de formaliser avec eux cet engagement réciproque sous la forme d'un contrat. Ce contrat aura une valeur symbolique et permettra de définir les missions dans lesquelles les élèves pourront s'impliquer, individuellement et collectivement. Véritable feuille de route, il sera utile pour remotiver les élèves ou intégrer des nouveautés ; il pourra être présenté aux parents.



MISE EN ŒUVRE DU PROJET

La mise en œuvre du projet nécessite la désignation d'un coordinateur pédagogique, lorsqu'il est porté par une équipe, mais aussi la recherche éventuelle de financements, la prise en compte du cadre légal et juridique des actions artistiques et culturelles, et l'information des différents acteurs de la communauté éducative.

• **Trouver des financements**

Dans le second degré, si le projet nécessite un financement, l'enseignant doit anticiper les dépenses et mobiliser des lignes budgétaires

correspondantes en accord avec le chef d'établissement. Il doit également se rapprocher des partenaires et établir des devis financiers en concertation avec l'intendance de l'établissement pour les dépenses qui seront engagées : transport, hébergement, interventions, fournitures, frais d'animation, d'intervention, déplacement des élèves, billets d'entrée dans les sites visités, matériel pédagogique, etc. Dans le premier degré, certaines actions font l'objet de financement par les DASEN. Les autres sources de financement possibles sont :

- **les fonds associatifs** (maison des lycéens, foyer socio-éducatif au collège, coopératives scolaires et associations d'écoles, etc.) ;
- **les collectivités territoriales ou locales** (municipalités pour les écoles, conseil général pour les collèges et conseil régional pour les lycées), les directions régionales de certains ministères (DRAC, DREAL, etc.), qui peuvent apporter des aides ponctuelles pour élaborer certains types de projets. Les demandes doivent être formulées souvent très en amont ;
- **des organismes privés** (fondations de grandes entreprises, mécénat, etc.) qui soutiennent également le développement de projets d'éducation artistique et culturelle. Il convient de les contacter directement en

fonction du tissu local ou de se tourner vers le délégué académique à l'éducation artistique et à l'action culturelle (DAAC) qui pourra proposer des idées de financeurs. Les subventions d'entreprises privées ne sont autorisées que sous réserve de ne pas être assorties d'obligations publicitaires ;

- **les familles** qui peuvent être sollicitées à condition que le montant demandé soit raisonnable, comme le stipule l'article L. 551-1 du code de l'éducation : « les établissements scolaires veillent, dans l'organisation des activités à caractère facultatif, à ce que les ressources des familles ne constituent pas un facteur discriminant entre les élèves ». La contribution financière des familles est fixée par une délibération du conseil d'administration de l'établissement. Son montant est fixe et ne doit pas être compris dans une fourchette. Il ne peut être modifié que par une délibération du conseil d'administration. Dans le premier degré, la participation éventuelle des familles est discutée en conseil d'école. La gestion en est assurée par la municipalité lorsque celle-ci apporte le financement principal nécessaire au projet. Les parents qui rencontrent des difficultés doivent être informés de la possibilité d'obtenir une aide financière



dans le cadre des fonds sociaux dont disposent la municipalité ou l'établissement.

• Prendre en compte le cadre réglementaire des actions artistiques et culturelles

Le projet artistique et culturel doit se concrétiser dans un cadre réglementaire qui définit la responsabilité des personnes impliquées et garantit la sécurité des élèves dans le respect des principes généraux de l'éducation comme la laïcité ou la neutralité.

• Conventions de partenariats

Dès que le projet engage des moyens financiers ou des personnes, il doit faire l'objet d'une convention établie entre le partenaire et le DASEN ou l'IEN, dans le premier degré, ou l'établissement, dans le second degré. Cet accord entre les deux parties décrira l'activité concernée, ses conditions d'organisation, le rôle des intervenants extérieurs, les conditions de sécurité, et en précisera la durée.

La convention sera intégrée dans le projet de l'école ou de l'établissement. Plusieurs items doivent figurer dans la convention de partenariat :

- les parties contractantes et le contexte de mise en œuvre ;
- la durée prévue du partenariat ;
- les besoins identifiés au regard

d'un état des lieux des actions déjà menées ;

- la mise en œuvre des actions afin d'atteindre les objectifs fixés qui engagent chaque partie ;
- le bilan et l'évaluation de la convention.

• Déplacement des élèves hors de l'établissement

Les sorties à la journée sont soumises à l'autorisation du directeur d'école ou du chef d'établissement. Les sorties et voyages scolaires comprenant au moins une nuitée sont soumis à l'accord du conseil d'administration dans le second degré et à l'accord du directeur académique des services de l'éducation nationale pour les classes des écoles maternelles et élémentaires.

En cas de sortie hors de l'établissement, l'enseignant doit s'assurer qu'il a bien récupéré, pour tous les élèves, toutes les autorisations administratives nécessaires avec les coordonnées des personnes civilement responsables. Si le projet prévoit un déplacement important, une concertation aussi large que possible sera menée avec les parents d'élèves. Cette information doit être portée à la connaissance des familles suffisamment tôt pour laisser la possibilité aux parents qui le souhaitent de faire part de leurs interrogations ou craintes sur le déroulement de la sortie ou du

voyage scolaire. Les responsables du déplacement se référeront aux textes en vigueur.

Le transport des élèves doit être effectué par des transporteurs professionnels sur des lignes régulières ou avec des moyens spécialement affrétés. L'utilisation de véhicules personnels relève d'une réglementation très stricte dont on trouvera les références ci-dessous.

À CONSULTER

- *Organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques :* circulaire n° 99-136 du 21-9-1999.
- *Séjours scolaires courts et classes de découvertes dans le premier degré* NOR : MENE0402921C ; RLR : 554-1 ; circulaire n° 2005-001 du 5-1-2005 MEN DESCO B6.
- *Sorties et voyages scolaires au collège et au lycée . Modalités d'organisation* NOR : MENE1118531C ; circulaire n° 2011-117 du 3-8-2011 ; MEN - DGESCO B3-3.
- *Utilisation des véhicules personnels des enseignants et des membres de certaines associations pour transporter les élèves :* note de service n° 86-101 du 5 mars 1986.
- *FAQ sur les sorties scolaires à l'école primaire* <http://eduscol.education.fr/cid46685/sorties-scolaires-vos-questions-nos-reponses.html#transport>.

• Informer les différents acteurs de la communauté éducative

Il est important que l'initiateur du projet associe dès les premières étapes les acteurs suivants :

- **la direction de l'établissement scolaire** (directeur d'école, chef d'établissement, intendant, etc.), de préférence sous forme écrite, en précisant les objectifs, les classes concernées, l'équipe pédagogique et éducative mobilisée et le dispositif choisi. Dans le premier degré, le directeur assure un rôle de coordination et de soutien aux projets au sein du conseil des maîtres de l'école. Les projets sont présentés au conseil d'école. Dans le second degré, le chef d'établissement joue un rôle de coordination pour tous les projets et pourra proposer des connexions et des idées de partenariat. Il dispose également de tout pouvoir d'appréciation sur l'intérêt pédagogique et les conditions matérielles de mise en œuvre du projet. Une fois son accord obtenu, le projet de partenariat sera présenté et discuté en conseil pédagogique et pourra être inscrit à l'ordre du jour du prochain conseil d'administration si le projet nécessite un financement ;
- **le reste de l'équipe pédagogique et éducative et l'équipe de vie scolaire :** les chefs d'établissement et les directeurs d'école s'en chargent

habituellement mais il est souvent intéressant d'informer directement ses collègues afin de pouvoir solliciter leur aide éventuelle (encadrement du partenariat) et d'anticiper l'organisation des sorties et les modifications éventuelles d'emploi du temps. Dans tous les cas, la démarche de projet privilégie la concertation et doit être pensée en cohérence avec les orientations et objectifs du volet artistique et culturel du projet d'école ou d'établissement ;

- **les parents d'élèves.** Les familles doivent également bénéficier d'une information complète sur les modalités d'organisation du projet pédagogique, aussi bien d'un point de vue matériel que financier : dates, visées pédagogiques, partenaires impliqués, moyens de transport utilisés, encadrement prévu, coût financier éventuel... Cette étape est importante pour emporter l'adhésion des familles au projet.

RESTITUTION DU PROJET

La restitution du projet peut se dérouler en différents lieux :

- **au sein de l'établissement scolaire** ou de l'école, la restitution de projet crée souvent l'évènement. Elle offre aux élèves la possibilité d'investir l'espace commun et ainsi de contribuer à

améliorer leur cadre de vie scolaire.

Elle permet d'exposer les travaux d'élèves et de rendre compte de l'investissement de chacun auprès de la communauté éducative ;

- **dans les structures artistiques et culturelles** où les journées de restitution sont l'occasion de valoriser les projets des élèves qui les présentent devant un public curieux ;
- **dans les lieux de vie proches** de l'établissement tels que les structures municipales (maisons de quartier, MJC, médiathèques, salle de mairies, etc.).

La restitution du projet peut prendre différentes formes.

Elle peut s'adresser à tous les élèves de l'établissement mais aussi à des élèves des établissements voisins, aux parents d'élèves et aux partenaires impliqués. Elle peut se développer sous différents formats, en fonction du niveau d'investissement des élèves :

- **conférences ou ateliers** de présentation par les élèves, notamment lors des journées « **portes ouvertes** » de l'école ou de l'établissement, qui sont l'occasion de montrer son dynamisme et son implication dans différents projets ;
- **expositions** de créations ou de panneaux dans les espaces de vie scolaire, tels que le CDI, le préau, le hall d'entrée, les bureaux de l'administration, le foyer des élèves, etc. ;

- **spectacles** sous forme de pièces théâtrales retraçant la vie du projet ;
- **articles ou comptes-rendus** écrits publiés sur le site web de l'établissement, dans le journal de l'établissement (quand il existe) ou dans des journaux locaux ou nationaux ;
- **film, productions numériques** (CD-rom, blog, page web) d'interviews, d'animations virtuelles.

BILAN DU PROJET

En prenant le temps d'échanger et de confronter les points de vue lors d'une phase de bilan, partenaires et enseignants pourront adapter leurs façons de procéder lors de projets ultérieurs. Souvent, la manière de prendre en considération le monde scolaire évolue pour le partenaire d'un projet au suivant.

Au terme du projet, lorsque le bilan est établi, il est souhaitable d'en adresser une copie aux différents partenaires financiers et de les convier, le cas échéant, à l'évènement de clôture de projet qui aura été programmé.

Focus 3

Des projets pour un parcours

Les exemples qui sont présentés ici ont été élaborés à partir de projets menés dans plusieurs établissements, sur différents territoires. Ils ont été conçus par des enseignants pour répondre aux besoins spécifiques des élèves dont ils avaient la charge et selon des objectifs pédagogiques précis, préalablement déterminés, qui ont guidé leur construction. Il s'agit d'actions emblématiques qui permettent de rythmer et de structurer les parcours des élèves, de temps forts qui sont l'occasion de mobiliser la communauté scolaire, de travailler en transversalité (entre les champs disciplinaires, entre les domaines artistiques), de nouer des partenariats, de conjuguer enfin pratiques, rencontres et connaissances.

Les projets présentés ci-dessous n'ont aucun caractère modélisant ni prescriptif. Ils ont pour seule ambition de stimuler

les équipes éducatives et de les aider à imaginer les parcours de leurs élèves.

Ces exemples ne sont pas une transcription du parcours complet effectué par un élève à l'école : ce parcours est constitué de l'ensemble des acquis dans les domaines des arts et de la culture et se construit tout au long de la scolarité grâce aux apports des différents enseignements et des éventuelles actions éducatives auxquelles l'élève a participé.

Ces projets sont modulables et peuvent prendre une ampleur variable : de nombreuses tâches se déroulent en classe, dans le cadre des apprentissages quotidiens ; les ressources disponibles dans l'environnement de l'établissement et les actions menées par les collectivités territoriales, les structures artistiques et culturelles ou les services déconcentrés de l'État (rectorats et DRAC) peuvent permettre de dépasser parfois ce cadre. La présentation de ces projets est évidemment incomplète, car il s'agit là de trames à investir à partir des problématiques culturelles élaborées par les équipes, des œuvres qu'elles ont choisies et des partenaires impliqués dans les projets.



MATERNELLE GRANDE SECTION :

« LES MARIONNETTES JOUENT CASSE-NOISETTE »

Réalisation d'un spectacle de marionnettes avec danses, dialogues et musiques à partir du conte *Casse-noisette* d'Hoffmann et du ballet de Tchaïkovski.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 MUSIQUE ARTS VISUELS DANSE MARIONNETTES	<u>Principales activités</u> ● Découverte de l'histoire à partir d'albums pour enfants et d'extraits filmés du ballet. ● Mise en place du projet de jouer cette histoire devant un public à l'aide de marionnettes, avec des dialogues et des danses. ● Travail oral de caractérisation des personnages associé à des dessins, des peintures, des modelages ● Recherche de matériaux ; essais réalisées à plat sur le sol en vue de réaliser les marionnettes de grande taille et en volume. Photographies et discussion. Construction des marionnettes avec l'aide de l'adulte pour les aspects techniques trop complexes. ● Recherches corporelles d'évolution dans l'espace et d'attitudes liées aux personnages et aux musiques en lien avec un travail d'écoute des pièces choisies dans la suite de concert de Tchaïkovski. Mémoriser les titres et le nom du compositeur. Fixer des chorégraphies, les répéter. ● Élaboration d'un synopsis alternant scènes jouées avec les marionnettes et danses par les élèves. ● Apprentissage de la manipulation des marionnettes. ● Écriture et mémorisation des dialogues ; jeux vocaux et recherches d'expression pour les dialogues. ● Représentation ; réalisation d'affiches utilisant des photos du travail préparatoire et des mots clés, rédaction de programmes. ● En parallèle, assister à des spectacles produits par des compagnies de marionnettes, au travail d'une classe de danse dans un conservatoire ou à une répétition de ballet. Si cela est possible, découvrir une salle d'opéra.
	<u>Partenaires et intervenants</u> ● Compagnie de marionnettistes ou danseurs, conservatoire de musique et de danse.

CP: « DE L'IMAGE AU TEXTE »

Production textuelle et plastique à partir de l'imagier *Tout un monde* de Katy Couprie et d'Antonin Louchard (éditions Thierry Magnier, tiré de la sélection d'ouvrages de littérature de jeunesse pour le cycle 2 en ligne sur Éduscol).

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 LITTÉRATURE ARTS VISUELS	<u>Principales activités</u> Ce livre de petit format, sans texte, a recours à des techniques plastiques extrêmement variées. Chaque page est liée à la suivante par un détail signifiant inattendu. De très nombreuses illustrations sont un clin d'œil à des œuvres d'art célèbres. ● Découverte de l'album et de l'enchaînement entre les pages. ● Création de légende pour une sélection de pages. ● Création d'un diaporama avec insertion de ces légendes. ● Présentation avec lecture des légendes devant un autre CP ou une grande section. ● Découverte de certaines œuvres d'arts citées en référence par les illustrateurs. ● Réalisations plastiques par les élèves de série d'illustrations au moyen de techniques présentes dans l'album (encre, gouache, grattage etc.) et s'enchaînant suivant le même principe.
	<u>Partenaires et intervenants possibles</u> ● Un plasticien ou un illustrateur d'album jeunesse, l'équipe pédagogique d'un musée.

CE1 : « VOYAGE EN VILLE – UN AUTRE REGARD »

Dans le cadre de la découverte de l'environnement de proximité de l'école, projet visant l'initiation à la lecture de l'espace urbain et la découverte du patrimoine architectural.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 PATRIMOINE ARCHITECTURE ARTS VISUELS LITTÉRATURE	<u>Principales activités</u> ● Exploration de l'espace entourant l'établissement (circulation ; origines, formes et fonctions des immeubles ; habitants et usagers). ● Découverte approfondie d'une construction ou d'un espace remarquable (place, église, construction traditionnelle, immeuble moderne ou contemporain...). ● Recueil de traces, frottages, dessins, photographies, prospectus. ● Mise en place d'une exposition au sein de l'école : œuvres plastiques, maquettes, photos rendant compte de l'espace découvert, rédaction de cartels ou de légendes. ● Travail d'expression autour d'un lieu ou d'un monument, réel ou imaginaire, que les enfants aimeraient voir figurer dans leur environnement. ● Travail en groupe pour une réalisation plastique d'une maquette de ce lieu ou monument désiré.
	<u>Partenaires et intervenants possibles</u> ● Un architecte, un conférencier du patrimoine ; un plasticien ou photographe.

CE2 : « LES MUSÉALES : ADOPTER UNE ŒUVRE »

Projet sur les arts visuels adossé à un musée et à une structure du spectacle vivant (compagnie théâtrale).

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 ARTS VISUELS PATRIMOINE MUSIQUE DANSE	<u>Principales activités</u> ● Visite du musée. ● Choix d'une œuvre par petits groupes d'élèves. ● Mise en corrélation avec d'autres œuvres en fonction d'un mouvement artistique ou d'une période historique. ● Étude des principales caractéristiques de l'œuvre, expression des sensations et émotions qu'elle suscite. ● À partir des éléments de connaissance et de l'approche sensible, préparation en classe de la présentation des œuvres dans le musée lors d'une déambulation d'élèves spectateurs : recours possible à la théâtralisation, à une forme de chorégraphie, à la musique ou à des productions plastiques. ● Conservation dans le cahier du parcours culturel ou d'histoire des arts d'une trace de la production et des principales connaissances acquises.
	<u>Partenaires et intervenants possibles</u> ● Les membres d'une équipe des services pédagogique d'un musée ; un comédien, un musicien intervenant, un chorégraphe ; un plasticien.

CM1 : « L'ÉCOLE FAIT SON CINÉMA »

Projet sur l'art cinématographique adossé à une participation
au dispositif national « École et cinéma ».

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 ARTS VISUELS	<u>Principales activités</u> ● Assister à une série de projections en salle préparées en amont. ● Travail d'analyse et d'expression sur les films vus avec l'aide des éléments mis à disposition par « École et cinéma » (<i>Cahiers de notes sur</i>, extraits présentés sur le site des « Enfants de cinéma »). ● Mise en correspondance avec d'autres œuvres : littéraires, musicales, plastiques... conserver la mémoire du vocabulaire et des références culturelles acquises. ● Découverte d'une salle de cinéma, des techniques de projection et des métiers liés à son exploitation. ● Réalisation d'une série de photographies, de dessins d'animation, ou de courtes séquences vidéo, en lien avec le travail mené sur les œuvres cinématographiques découvertes et avec l'apport d'un professionnel du cinéma si le projet le prévoit.
	<u>Partenaires et intervenants possibles</u> ● Intervenants des pôles régionaux d'éducation à l'image, professionnels des métiers du cinéma.

CM1 : « RENDEZ-VOUS AVEC LA JOCONDE »

Projet associant un opéra contemporain - adapté aux élèves de cycle 3 et qui traite d'une Joconde imaginaire - à l'approche de la Renaissance et à la découverte de l'œuvre de Léonard de Vinci.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 MUSIQUE DANSE ARTS VISUELS	<u>Principales activités</u> ● Monter l'opéra pour enfants « Rendez-vous manqué ou l'évasion de la Joconde » de Julien Joubert dont l'argument est le suivant : la Joconde demande à une classe venue en visite au Louvre de l'aider à s'évader du musée (durée 35 minutes). ● Travail vocal, apprentissage et mémorisation des chants avec bande orchestre, élaboration d'une mise en scène. ● Recherche sur l'œuvre de Léonard de Vinci et sur la Joconde, en lien avec la Renaissance et les programmes d'histoire. Utilisation de la mallette « Découverte des chefs-d'œuvre du Louvre » (Louvre éditions). ● Visite préparée d'un musée dont les collections hébergent des œuvres de la Renaissance, ou, si possible, du musée du Louvre. ● Utilisation des éléments collectés pour enrichir la mise en scène et les accessoires de l'opéra. ● Représentation à d'autres classes avec réalisations d'affiches et d'un programme de salle contenant des éléments sur l'opéra et sur l'œuvre de Vinci. Ce programme sera conservé par les élèves comme mémoire du projet. <u>Partenaires et intervenants possibles</u> ● Un musicien intervenant, un metteur en scène, les équipes éducatives d'un musée.

CM2 : « PETITES FABRIQUES DE THÉÂTRE »

Projet global autour du théâtre et du spectacle vivant, liant découverte de l'univers du théâtre, pratique théâtrale et formation du spectateur.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 THÉÂTRE ARTS VISUELS	<u>Principales activités</u> ● Atelier de jeu théâtral mené conjointement par le professeur et le partenaire. ● Réalisation d'un programme en citant les fonctions de chacun et en utilisant la terminologie théâtrale ; réalisation d'une affiche. ● Présentation d'une petite forme devant d'autres classes, ou, dans un théâtre lors de rencontres au niveau d'un département, d'une communauté de communes ou d'un quartier. ● Échanges avec les autres classes concernant l'histoire jouée et les propositions scéniques. ● Sorties théâtre suivies d'un travail d'analyse de la représentation. ● Découverte d'édifices, de lieux consacrés au théâtre et au spectacle vivant. ● Découverte des différents métiers liés à cet art. <u>Partenaires et intervenants possibles</u> ● Un théâtre, une compagnie, un comédien, un scénographe, un metteur en scène, un dramaturge, des professionnels des métiers du spectacle vivant.

SIXIÈME : « LES DÉVOREURS DE CONTES »

Projet réalisé à partir de contes et récits merveilleux, notamment de l'Antiquité, dont l'enseignement du français assure la trame principale enrichi de travaux menés dans d'autres disciplines.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 LITTÉRATURE MUSIQUE ARTS VISUELS	<u>Principales activités en français</u> ● Pour découvrir et choisir des œuvres : travail au centre de document et d'information de l'établissement en collaboration avec le professeur documentaliste ; sorties accompagnées à la médiathèque, dans une librairie. ● Lectures adressées à voix haute dans l'espace partagé de la classe (individuelles, plurielles et chorales), initiation progressive à l'art du conteur. ● Atelier d'écriture d'un conte (individuelle, collective). ● Mise en jeu de certains des contes lus en classe ou écrits par les élèves. ● Rencontres avec un auteur de littérature de jeunesse, qui peut contribuer à animer l'atelier d'écriture des contes. <u>Prolongement du travail sur les textes antiques possibles en Langues et cultures de l'Antiquité</u> : latin initiation. <u>Travail complémentaire en histoire</u> ● Contextualisation historique et culturelle en lien avec l'étude de l'Antiquité. <u>Éducation musicale</u> ● Participation à la mise en jeu des contes, par exemple par l'écriture d'une chanson refrain rythmant le récit ou d'une courte mélodie. <u>Prolongements possibles en arts plastiques</u>, autour de l'élaboration d'un album jeunesse (sous forme numérique par exemple), à partir des contes étudiés et/ou des contes écrits par les élèves, ou de la participation au travail scénographique pour la mise en jeu des contes. <u>En mathématiques</u>, travail possible autour de la mise en page de l'album jeunesse (reconnaissance et construction de figures géométriques).
	<u>Partenaires et intervenants possibles</u> ● Un auteur, un illustrateur ; un comédien, un professionnel du chant, un conteur, un théâtre ou une compagnie théâtrale ; le responsable d'une médiathèque, d'une maison d'édition, d'une librairie.

CINQUIÈME : « MUSIQUE, ESPACE ET PAROLE »

Projet pluridisciplinaire sur les croisements des arts.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 MUSIQUE DANSE LITTÉRATURE	Principales activités en éducation musicale, éducation physique et sportive et français ● Sortie(s) à un ou plusieurs spectacles croisant les trois domaines artistiques du projet. ● Parcours de spectateur : tenue d'un journal de bord (numérique) sur les spectacles vus ; attention portée à l'analyse des rapports entre les arts convoqués sur scène. ● Découverte des lieux et des métiers du spectacle vivant. ● Travail d'écoute et d'analyse d'œuvres du répertoire chanté, croisant les approches disciplinaires (éducation musicale, français). ● Réalisation d'un projet de création collective musicale – en partant d'un texte (étudié en français, créé en atelier d'écriture) ou d'une prestation chorégraphique. ● Atelier d'écriture – notamment à partir d'une composition musicale ou d'une prestation chorégraphique. ● Travail chorégraphié ou acrobatique : soit à partir des œuvres étudiées ou créées en éducation musicale, soit comme point de départ d'un travail de composition musicale. ● Préparation d'une petite forme scénique (possibilité d'un travail commun avec les arts plastiques) alliant musique, danse et parole (chantée, déclamée). Histoire, Histoire des arts : dans le cadre de l'étude du XVII^e siècle et du thème de l'émergence du « roi absolu », travail possible sur la collaboration entre Lully et Molière (comédie-ballet) ou entre Lully et Philippe Quinault (tragédie lyrique, opéra).
	Partenaires et intervenants possibles ● un musicien, un orchestre, un conservatoire de musique, une salle de concert ; un danseur, une compagnie de danse ou d'arts circassiens ; un festival de spectacle vivant ; un écrivain.

QUATRIÈME : « HISTOIRE(S) DE LUMIÈRE »

Dans le cadre de la problématique du programme d'arts plastiques
« images, œuvre et réalité », projet sur la lumière principalement centré
sur la photographie.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 LITTÉRATURE MUSIQUE ARTS VISUELS	<u>Principales activités</u> ● Production d'images photographiques numériques, à partir d'une problématique définie par le professeur en lien avec la découverte de l'œuvre d'un photographe ou d'une exposition photo thématique. ● Réalisation d'une installation dans un espace spécifique à partir des œuvres photographiques réalisées (imprimées, projetées, sur écran), permettant une déambulation des spectateurs. <u>Prolongements possibles</u> ● Sur la lumière en peinture, à partir du fond pictural d'un musée. ● Découverte d'œuvres contemporaines, d'installations donnant une place centrale à la lumière, d'un patrimoine architectural scénographié. ● Rencontre avec un créateur lumière dans les arts du spectacle, un scénographe, un régisseur lumière. <u>Histoire</u> : en lien avec la découverte du patrimoine industriel et urbain, XVIII^e et XIX^e siècles. <u>Travail complémentaire possible en physique-chimie</u>, par exemple par la réalisation d'un sténopé. <u>Partenaires et intervenants</u> ● Un musée, un centre d'art contemporain, un FRAC, une galerie d'arts ; un photographe ; une association locale de conservation du patrimoine ; un créateur lumière dans les arts du spectacle, un scénographe, un régisseur lumière.

TROISIÈME : « LA CITÉ EN THÉÂTRE, LE THÉÂTRE DE LA CITÉ »

Projet théâtre à partir d'œuvres et de spectacles soulevant des questions éthiques et citoyennes.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 THÉÂTRE LITTÉRATURE ARTS VISUELS MUSIQUE	<u>Principales activités</u> <u>Français</u> ● Parcours du spectateur : sorties théâtre et tenue d'un journal de bord (numérique) sur les spectacles vus. ● Rédaction d'articles de critique, de billets d'humeur, mis en ligne sur un blog spécifique. ● Atelier d'écriture théâtrale ; écriture commune d'une petite forme autour d'une valeur de la République (liberté, égalité, fraternité, tolérance, solidarité). ● Mise en jeu des extraits étudiés en lecture analytique, de la forme théâtrale écrite en commun ● Réalisation d'un programme mentionnant les différents métiers du théâtre et d'une affiche pour la représentation. ● Présentation des petites formes théâtrales élaborées à d'autres classes.
	<u>Éducation civique</u> Dans le cadre du programme (la citoyenneté démocratique, le thème des valeurs de la République), travail en lien étroit avec les différentes activités menées en français. Connexion possible avec l'objet d'étude « diversité et unité des êtres humains » au programme des sciences et vie de la terre. Travail complémentaire possible en éducation musicale, en arts plastiques, en technologie autour du spectacle : bande-son, bruitage ; décor, accessoires, dispositifs scéniques, éclairage ; programme, affiche, blog.
	<u>Partenaires et intervenants possibles</u> ● Un théâtre, une compagnie, un conservatoire d'art dramatique ; des professionnels du théâtre et du spectacle vivant ; un dramaturge.

SECONDE OU PREMIÈRE : « LYRISME ET ART LYRIQUE »

Projet permettant d'explorer les liens entre littérature, musique, arts du spectacle vivant et d'étudier le dialogue des arts. Sauf dans le cadre des enseignements artistiques du lycée général et technologique ou dans les séries technologiques ou professionnelles centrées sur des domaines et métiers artistiques spécifiques, il est plus difficile de s'engager en classe terminale dans des projets d'éducation artistique et culturelle d'envergure en raison des exigences de la préparation des épreuves du baccalauréat et de l'orientation post-bac.

DOMAINES	PRINCIPALES ACTIVITÉS, PARTENAIRES ET INTERVENANTS
 LITTÉRATURE MUSIQUE DANSE	Entrées possibles en français et histoire des arts ● Travail sur des mélodies françaises (de Berlioz, Fauré, Debussy, Ravel, Poulenc ou encore Reynaldo Hahn) permettant un approfondissement du questionnement esthétique de la poésie en seconde générale et technologique, à partir de l'objet d'étude « La poésie du XIX^e au XX^e siècle : du romantisme au surréalisme ». ● Travail sur un opéra : en seconde professionnelle, à partir de l'objet d'étude « Parcours de personnages », en lien avec deux mouvements du XIX^e siècle, le romantisme et le réalisme (par exemple <i>Eugène Onéguine</i>) ; en première des séries générales et technologiques, à partir de l'objet d'étude « Le personnage de roman, du XVII^e siècle à nos jours » (par exemple <i>Manon</i>, de Jules Massenet, ou <i>Manon Lescaut</i>, de Puccini) ; en première professionnelle, à partir de l'objet d'étude « Du côté de l'imaginaire » (par exemple <i>Les Contes d'Hoffmann</i>) Accès aux œuvres lyriques directement, en assistant à un opéra ou un récital ; en suivant le travail d'une classe de chant lyrique de conservatoire ; grâce à des retransmissions en direct dans un cinéma (spectacles du Metropolitan Opera, de la Royal Opera House, de l'Opéra de Paris notamment) ; par des supports vidéo et audio. Selon les axes du projet, les possibilités d'accès aux œuvres, aux lieux du spectacle vivant et les partenaires : • Activités d'écriture et de communication pour rendre compte et garder la trace du parcours de lecteur-spectateur accompli : pour le journal du lycée, pour alimenter un blog, pour initier une autre classe aux œuvres découvertes... • Découverte des métiers (autour de la prise de son ou de la captation d'images notamment) et de l'économie du spectacle vivant, des lieux du spectacle vivant. Selon les différents enseignements proposés dans le lycée et/ou les œuvres abordées, prolongements et compléments possibles en musique, en langues vivantes, en arts appliqués et culture artistique (lycée professionnel).
	Partenaires et intervenants possibles ● Un conservatoire (une classe de chant lyrique), une scène lyrique, une salle de spectacle, une salle de cinéma.

