



« La classe, l'œuvre ! »
Modalités de participation à l'édition 2016-2017
Une opération d'éducation artistique et culturelle proposée dans le cadre de la Nuit
européenne des musées
Samedi 20 mai 2017

1-1. Cadre de l'opération

La classe, l'œuvre ! est une opération partenariale entre les ministères de la Culture et de la Communication et de l'Éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la recherche. Adossée à la *Nuit européenne des musées* elle s'inscrit pleinement dans le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève.

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

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

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

1-2. Principes de l'opération

Une opération emblématique d'éducation artistique et culturelle

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

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

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

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



La singularité du dispositif : les médiateurs d'un soir

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

- Elle entraîne sur l'année scolaire, le croisement des temps, des lieux et des activités scolaires et non-scolaires, organisées autour de la conception et de la mise en œuvre d'un projet d'éducation artistique et culturelle ;
- Elle offre aux élèves, la possibilité de valoriser le travail d'appropriation conduit dans le cadre des cours et leur permet d'éprouver la qualité et la sensibilité de leur propre rapport à l'œuvre ;
- Parce que de nombreux enfants présentent ces œuvres à des pairs, à des amis, à des parents, à des voisins, ce dispositif favorise la perception du caractère social associé aux pratiques culturelles : partage d'une culture commune, développement d'un vivre-ensemble, expression d'émotions esthétiques à confronter.

Nature des productions : un champ vaste et varié

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

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

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

- Médiation écrite : rédaction de cartels, création de livrets de visite, de petits journaux, de livres-jeux...
- Médiation orale : présentation d'œuvres et organisation de visites guidées...
- Médiation numérique : création et production de contenus pour audio-guides, bornes interactives ou tablettes numériques, commentaires d'œuvres accessibles via un *Flashcode*,...

Des médiations mettant en jeu l'invention et la créativité

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

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

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



La plateforme La classe, l'œuvre ! : valorisation et ressource

Depuis 2016, les deux ministères partenaires ont confié au Réseau Canopé le soin de créer et d'assurer la mise en ligne d'une plateforme dédiée à l'opération La classe, l'œuvre !

Cette plateforme vise trois objectifs principaux :

- Valoriser l'ensemble des projets menés autour des collections des musées de France ;
- Mettre en avant et diffuser les démarches pédagogiques et culturelles qui ont présidé à la conduite de chaque projet ;
- Constituer, au fil des éditions, un recueil de projets dans lequel les acteurs de l'éducation artistique et culturelle puisent pour inventer de nouveaux projets.

Les futurs participants sont invités à naviguer sur [la plateforme en ligne de La classe, l'œuvre !](https://www.reseau-canope.fr/la-classe-loeuvre/accueil.html) pour les aider à mûrir leurs projets : <https://www.reseau-canope.fr/la-classe-loeuvre/accueil.html>

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

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

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

1-3. Déroulement de l'opération

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

- Étape 1 : Musée et classe arrêtent conjointement un projet

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

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

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

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

Ils peuvent également solliciter le chargé de mission patrimoine de la délégation académique à l'éducation artistique et culturelle, Paul-Henri Roullier à paul-henri.roullier@ac-toulouse.fr

- Étape 2 : Inscription : le musée signale sa participation

Il revient aux musées de signaler leur participation à l'adresse mail suivante **au plus tard le vendredi 16 décembre 2016** :

contact.lclo@culture.gouv.fr

Ils veilleront à bien mettre en copie les conseillers musées et EAC de la DRAC de la région Occitanie ainsi que la DAAC (culture@ac-toulouse.fr) et le référent Canopé (philippe.satge@reseau-canope.fr) de l'académie correspondante. Pour l'inscription, les musées doivent mentionner :

- Nom et coordonnées du musée et du porteur du projet au sein du musée
- Nom de l'école ou de l'établissement et niveau(x) de la classe

Les enseignants doivent quant à eux retourner la fiche de liaison jointe à la DAAC à paul-henri.roullier@ac-toulouse.fr, au plus tard le 16 décembre 2016.

Cette étape d'inscription est très importante car à la suite de cette inscription, **un code d'accès** à la plateforme est fourni par les correspondants nationaux aux musées impliqués dans l'opération. Ce code leur permettra de mettre en ligne tous les documents relatifs à leurs projets. *NB : pour des raisons pratiques, seuls les musées reçoivent un code d'accès. Aucun code personnel n'est créé pour chacun des acteurs du projet.*

- Étape 3 : Mise en ligne des projets sur le site dédié à l'opération

Dès l'inscription, **les porteurs de projet (médiateurs du musée et enseignants) élaborent ensemble les documents** qu'ils souhaitent sur la plateforme en ligne sur [le site du Réseau Canopé \(https://www.reseau-canope.fr/la-classe-loeuvre/accueil.html\)](https://www.reseau-canope.fr/la-classe-loeuvre/accueil.html). Les membres des comités régionaux et académiques sont chargés de valider la publication de certains éléments des projets. Les services centraux des ministères demeurent à la disposition des porteurs de projet pour les aider à mettre en ligne leurs documents (photographie de l'œuvre étudiée, notice succincte de l'œuvre, résumé de la démarche pédagogique et culturelle du projet, champs à renseigner pour l'outil de recherche).

Les projets doivent tous être renseignés sur la plateforme avant le vendredi 21 avril 2017, de manière à permettre aux comités académiques et régionaux de faire remonter aux correspondants nationaux les projets remarquables qui seront valorisés dans la presse nationale, au moment de la *Nuit européenne des musées*.

- Étape 4 : Nuit européenne des musées (samedi 20 mai 2017)
- Étape 5 : Mise en ligne des restitutions des médiations (après le 20 mai 2017)

A l'issue de la *Nuit européenne des musées*, les porteurs de projets sont invités à mettre en ligne sur la plateforme, les restitutions des médiations qui auront eu lieu le soir du 20 mai 2017 (*sous forme, par exemple, de vidéos ou de documents écrits*).

Rentrée 2016	Début des inscriptions auprès des services centraux <i>Une fois inscrits, les participants à l'opération peuvent commencer à mettre en ligne tous les renseignements et documents relatifs à leurs projets, et ce jusqu'au 21 avril 2017</i>
Vendredi 16 décembre 2016	Clôture des inscriptions
Vendredi 21 avril 2017	Fin de la mise en ligne des documents relatifs aux projets
Samedi 20 mai 2017	Nuit européenne des musées
Après la Nuit européenne des musées	Mise en ligne des restitutions des médiations
Vendredi 30 juin 2017	Clôture de l'édition 2017 et fermeture de l'accès au site <i>Au-delà de cette date, les porteurs de projets ne peuvent plus contribuer sur le site dédié à l'opération. Les projets demeurent en revanche consultables</i>