



# Sensibiliser aux missions du musée par des capsules vidéo et des galeries virtuelles d'exposition au collège.

publié le 02/05/2024 - mis à jour le 27/06/2024

## Descriptif :

Réfléchir aux missions du musée en classe de 5ème à l'aide de capsules vidéo et de galeries virtuelles d'exposition pour favoriser l'approche sensible et la rencontre entre l'œuvre et l'élève.

## Sommaire :

- 1. Contexte pédagogique et lien avec les programmes en histoire des arts
- 2. Les compétences du socle mobilisées
- 3. Les compétences du CRCN mobilisées
- 4. Les exploitations pédagogiques en classe

 [Fiche élève pour découvrir le musée Bernard d'Agesci](#) (PDF de 271.8 ko)

Source : collège de Frontenay Rohan-Rohan



## ● 1. Contexte pédagogique et lien avec les programmes en histoire des arts

En collège, l'approche des œuvres se fait essentiellement par le numérique et la projection des œuvres via le vidéoprojecteur.

Les sites qui offrent des reproductions de qualités en HD sont nombreux :

[Paris Musées](#) 

[Art Institute of Chicago](#) 

[National Gallery de Washington](#) 

[Le Louvre](#) 

[Art and Culture Google](#) 

Mais rien ne remplace l'expérience directe. Les musées offrent aux élèves la **possibilité de voir**, parfois **toucher** et même **manipuler** des artefacts et des objets authentiques, ce qui rend la découverte, **l'émotion** mais aussi l'apprentissage plus concret et le rend mémorable.

Le rôle du musée pour des collégiens est multifacette est extrêmement bénéfique pour leur développement intellectuel, émotionnel et social.

▶ **Éducation culturelle** : Les musées offrent une opportunité unique aux élèves de découvrir l'art, l'histoire, la science et la culture à travers des expositions interactives et des collections variées. Cela élargit leurs horizons et enrichit leurs connaissances.

▶ **Stimulation de la curiosité** et de **la créativité** : Les expositions et les programmes éducatifs des musées encouragent les élèves à poser des questions, à explorer et à réfléchir de manière critique. Cela stimule leur curiosité naturelle et favorise le développement de leur pensée créative.

▶ **Apprentissage expérientiel** : La rencontre directe des œuvres est à privilégier afin d'appréhender la taille, matériaux, texture, qualité des couleurs, de la lumière, du geste... Les sentiments devant l'œuvre sont décuplés.

▶ **Compréhension** de la **diversité** et du **patrimoine culturel** : Les musées exposent souvent des œuvres et des objets provenant de différentes cultures et époques, ce qui sensibilise les élèves à la diversité du monde et les aide

à comprendre pour respecter pour les différentes traditions.

► **Inspiration et motivation** : Pour certains élèves, une visite au musée peut être une source d'inspiration qui les incite à explorer de nouveaux domaines d'intérêt, à poursuivre des études dans des domaines artistiques ou scientifiques, ou même à envisager des carrières dans le domaine de la culture.

En somme, le musée offre aux élèves bien plus qu'une simple sortie scolaire. C'est un lieu d'**apprentissage dynamique** qui enrichit leur éducation de manière significative, tout en stimulant leur **curiosité**, leur **créativité** et leur **ouverture d'esprit**.



Cependant le **numérique** peut être l'unique moyen de découvrir les œuvres d'art lorsque les établissements sont situés trop loin des musées et c'est aussi un complément. En effet, il permet :

► **Accessibilité accrue** : Grâce aux plateformes numériques, les œuvres d'art du monde entier deviennent accessibles aux élèves, quelle que soit leur situation géographique. Ils peuvent explorer des musées, des galeries et des collections en ligne sans avoir à se déplacer physiquement.

► **Variété et diversité** : Les plateformes numériques permettent aux élèves d'accéder à une vaste gamme d'œuvres artistiques, allant de l'art classique aux créations contemporaines. Cela leur offre une perspective diversifiée sur l'art et la culture.

► **Interactivité et engagement** : Les outils numériques offrent souvent des fonctionnalités interactives qui rendent l'exploration des œuvres plus engageante et dynamique pour les élèves. Cela peut inclure des visites virtuelles, des jeux éducatifs, des quiz et des vidéos explicatives.

► **Personnalisation de l'apprentissage** : Les plateformes numériques permettent aussi d'explorer les œuvres selon la curiosité et le rythme des élèves. Il peut être un outil de différenciation pédagogique. Les élèves peuvent choisir les artistes, les périodes ou les styles ...

► **Contextualisation et compréhension approfondie** : Les ressources numériques fournissent souvent des informations contextuelles détaillées sur les œuvres, les artistes et les mouvements artistiques. Cela aide les élèves à mieux comprendre le contexte historique, culturel et artistique dans lequel les œuvres ont été créées.

► **Collaboration et partage** : Les plateformes numériques permettent enfin aux élèves de partager leurs découvertes, leurs réflexions et leurs créations avec leurs pairs et même avec des communautés en ligne plus vastes. Cela favorise la collaboration et les échanges d'idées entre les élèves.

En résumé, le **numérique** offre une multitude d'opportunités pour **découvrir, explorer et apprécier les œuvres artistiques de manière interactive, personnalisée et enrichissante**. Cela peut compléter et enrichir les expériences d'apprentissages de l'art, tout en **élargissant les horizons culturels**.

#### ○ Liens avec les programmes en histoire des arts

Ce projet s'inscrit dans une compétence plus générale de l'histoire des arts : **Interroger l'espace, l'institution et les missions du musée en classe**.

A cette fin, il est possible de consulter la ressource sur [Eduscol](#).

#### ● 2. Les compétences du socle mobilisées

Domaine 1 : sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales.

Domaine 2 : l'élève sait utiliser de façon réfléchie des outils de recherche, notamment sur Internet. L'élève accède à un usage (des outils numériques) sûr, légal et éthique pour produire, recevoir et diffuser de l'information. Il développe une culture numérique.

Domaine 3 : l'élève apprend à exprimer ses sentiments, ses émotions en utilisant un vocabulaire précis. L'élève défend son opinion en s'appuyant sur sa réflexion, son argumentation.

Domaine 5 : l'élève exprime tant à l'écrit qu'à l'oral ce qu'il ressent face à une oeuvre. Il s'approprie des oeuvres in situ ou en virtuel du patrimoine local, national, mondial.

### ● 3. Les compétences du CRCN mobilisées

#### ▶ Pour les élèves (CRCN)

Domaine 1 : Information et données

1.1 Mener des recherches

Domaine 5 : Environnement numérique

5.2 Évoluer dans un environnement numérique

#### ▶ Pour les enseignants (CRCN- EDU)

Domaine 2 : Ressources numériques

2.1 Sélectionner des ressources

2.3 Gérer des ressources

Domaine 3 : Enseignement - Apprentissage

3.1 Concevoir

3.2 Mettre en œuvre

Domaine 4 : Diversité et autonomie des apprenants

4.3 Engager les apprenants

Domaine 5 : Compétences numériques des apprenants

5.1 Développer les compétences numériques des apprenants

### ● 4. Les exploitations pédagogiques en classe

#### ○ Problématique du projet

Comment concevoir un **musée numérique** par et pour les élèves en passant par leur **expérience**, leur **création** et leur **approche sensible** ?

#### ○ Présentation du projet et scénario pédagogique

Ce projet concerne une classe de **5ème** que **Mme Richard, professeur d'histoire-géographie-EMC** et **Mme Billard professeur d'arts plastiques**, ont en commun. (

Visite du **Musée Agesci de Niort** [↗](#), travail des œuvres et compte-rendu numérique). La partie création artistique et exposition concernera quant à elle, les 6 classes de **Mme Billard** et la partie découverte de l'Islam, les 3 classes de **Mme Richard**.

Les 2 professeurs ont décidé que le travail se porterait essentiellement sur **la place de l'œuvre** et **sa mise en valeur** au sein du **musée**, la **monstration** et la **réception de l'œuvre in situ** puis sa **diffusion numérique**.

Les deux professeurs travailleront respectivement dans leur cours la place de l'objet en art.

▶ Mme Richard : **Les arts de l'Islam** (histoire : l'Islam, pouvoirs, société et cultures)

▶ Mme Billard : **Les objets en art**. (De l'objet manufacturé du quotidien à l'œuvre.)

Dans un premier temps les élèves étudieront des œuvres géographiquement et historiquement variées. En prérequis, il est impératif que les élèves aient étudié **la place de l'objet en art (6ème)**. Un rappel succinct peut alors

être fait. Ce temps est aussi le moyen de revenir sur le rôle des objets (culturellement, historiquement, esthétiquement, socialement et contextuellement) (1h)

○ Activités des élèves de 5ème :

► En arts plastiques :

La phase de questionnement

Réflexion collective sur la fonction du musée et sur la mise en valeur des œuvres (1h) :

Eclairage, présentation, explication, interaction.... Suite à la collecte des idées émergentes, un brainstorming est réalisé en classe grâce à Canva :

En reprenant ces échanges, nous avons constitué avec la 5ème4, un enregistrement sonore des phrases d'élèves. Cette banque d'information a permis une restitution sous forme de capsule vidéo qui a ensuite été diffusée aux cinq autres classes de cinquième.



○ Le musée capsule vidéo

(créée avec CANVA)



Le musée capsule vidéo 5eme (Video Youtube)



○ La phase de création



Exemples projet "cuillère" (Video Youtube)  
Source : collège de Frontenay Rohan-Rohan

**8h** pour les 3 étapes :

« La cuillère dans tous ces états »

De l'objet à l'œuvre.

1/ Création en 2D d'une cuillère personnalisée. **(2h)**

2/ Réalisation d'une planche de BD dont le précédent personnage crée devient le personnage principal de l'histoire **(30 minutes** de cours sur la BD et **3h30 de création)**

3/ Passage de la 2D à la 3D : en partant d'une cuillère en bois fournie par le professeur, la transformer à l'aide de matériaux divers afin que la création volume soit la plus ressemblante possible au dessin de l'étape 1. **(2h)**



Source : collège de Frontenay Rohan-Rohan

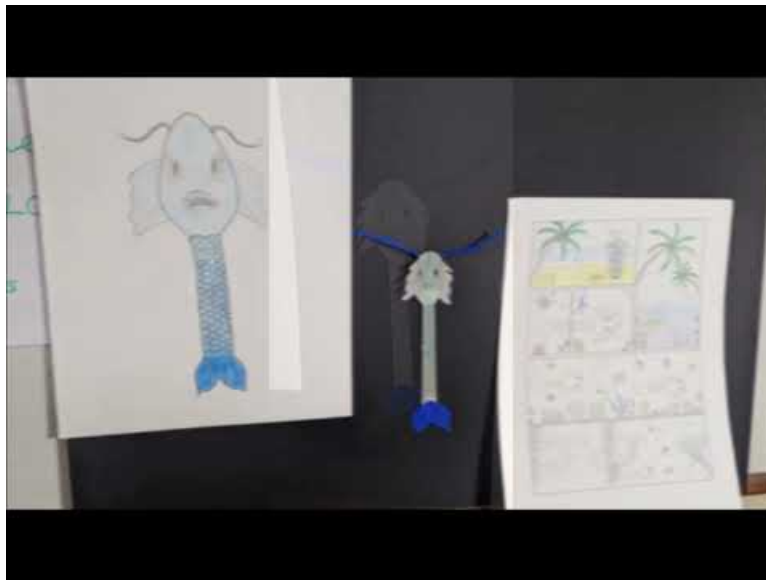


Source : collège de Frontenay Rohan-Rohan

### o La phase d'exposition

Cet ensemble de trois productions sera ensuite présenté par l'élève et photographié pour être exposé dans une galerie virtuelle. Utilisation [framevr.io](https://framevr.io) et du Padlet du professeur. Pour ceux qui le souhaitent, vous pouvez consulter le **tutoriel** consacré à Framevr.io dans un **autre scénario de TraAM**.

Concernant la petite installation des trois productions réunies, l'élève choisira sa mise en scène, sa mise en valeur, son éclairage etc. + la réalisation d'un cartel.



Quelques travaux d'élèves de 5eme réalisés dans le cadre du TraAM (Video Youtube)  
Source : collège de Frontenay Rohan-Rohan

### o En histoire : temps 2 séances

Préambule de la séquence intitulée : **l'Islam, pouvoirs, sociétés et cultures.**

- ▶ Les élèves étudient un extrait des **Contes des Mille et une nuits, Sinbad le marin.**
- ▶ Etude du contexte, les élèves situent dans le temps la création des contes et le règne du calife **Haroun al Rachid** puis à l'aide d'une carte et d'un plan la ville de **Bagdad**. Les notions de récits merveilleux et de récits historiques sont abordés.
- ▶ Différenciation entre l'Islam qui renvoie à la civilisation et l'islam qui fait référence à la religion.

Le tout permet aux élèves d'acquérir les pré-requis en vue de la visite du **musée Bernard d'Agesci**. Puis, une fois sur place, ils disposent du fichier ci-après pour s'approprier ses enjeux.

**Fiche élève pour découvrir le musée Bernard d'Agesci** (PDF de 271.8 ko)  
Source : collège de Frontenay Rohan-Rohan



sortie au Musée Agesci de Niort (Video Youtube)