

Arts vivants :
donner sa place
au corps avec la
musique et
la danse

caps

- Explorer les liens entre l'art, le bien-être et la santé.
- Passer par l'expérience pour prendre conscience de la place et du rôle du corps et des sensations à travers la danse et la musique.
- Expérimenter le lâcher prise pour un meilleur développement personnel et professionnel.

Pourquoi les émotions et le rythme participent-ils au développement sensoriel et cognitif

enjeux

Les enjeux de la thématique

A travers des expériences immersives, ressentir, vivre et comprendre :

- l'ouverture du champ perceptif,
- l'aisance, les sensations,
- le corps et le rythme,
- le lâcher prise.



Parcours de 8 à 10h avec un module facultatif

- 2h ● Le rythme
Le corps et le rythme, exercices de rythme, mouvement rythmique, capacité à aller contre un rythme, sensation corporelle
- 2h ● Le groupe
Maintenir un rythme commun dans un groupe ; accélérer, ralentir en groupe ; individu / groupe
- 2h ● Les émotions
Emotions et sensations ; sieste musicale et sensation ; exercices pour ressentir une émotion
- 2h ● Voix et respiration
Le calme, la vocalisation, le travail de la respiration, la perception de la vibration de la voix.
- F 2h ● Le lâcher prise
Faire confiance dans l'inconnu et l'improvisation, explorer l'improvisation avec un groupe de danseurs



Publics / territoires ciblés

Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

Besoin de s'exprimer, de se retrouver, de se révéler pour prendre confiance
Bien bouger, bien penser.

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

Romain de Mesmay, premier prix de violon, s'intéresse beaucoup aux musiques improvisées, donne des cours sur les rapports entre la danse et la musique

Expériences
et pratiques
artistiques

Développer une approche bien-être et santé en lien avec le geste sportif et artistique

Publics / territoires ciblés
Tout public
Tout degré

Pratiquer la danse avec des chorégraphes pour concevoir son projet pédagogique

DISPOSITIF 22A0010528

Parcours composé de 2 modules

Parcours de 12 à 30h laissé au libre choix

18h
F

Module 1

La transmission de l'art chorégraphique dans le cadre de projets d'éducation artistique et culturelle à l'école : conception, modalités. Clefs de compréhension pour élaborer et réaliser un projet au sein de l'école. Temps de pratique, méthodologie et réflexion.

12h
F

Module 2

Exploration et définition de projets EAC en danse, à la croisée d'autres arts et des langages. Temps de pratique, méthodologie et réflexion.

Référent du parcours

• Anne Sauvage, Directrice Atelier de Paris /
Centre de développement chorégraphique national

Intervenants

- Intervenants du module 1 Claire Jenny, chorégraphe, pédagogue et personne-ressource au CDCN Agathe Pfauwadel, Jacques Bret et Francisco Arboleda, spécialistes de projets EAC en danse.
- Intervenants du module 2 Claire Jenny, Agathe Pfauwadel et Nina Vallon

Danse, art du mouvement

DISPOSITIF 22A0010532

Parcours de 18 à 24h avec un module facultatif

18h

Module - Immersion à Chaillot

Ateliers de pratique artistique, de création collective, de recherches pédagogiques et de pratique d'outils de médiation. Concevoir un projet EAC interrogeant les liens ART et SPORT avec une/des équipes artistiques

6h
F

Module - Partage d'une expérience ART et SPORT et création d'un geste artistique à transmettre

Accueil dans un lieu de fabrique artistique. Rencontre avec un artiste chorégraphe et une sportive / un sportif. Pratique partagée et rendu en fin de journée.

Référent du parcours

Sarah Jolivet, professeur d'éducation physique et sportive

Intervenants

- Chercheurs du CSEN
- CPD Lecture et RFC



L'art fait du bien : faisons-en l'expérience et mesurons ses effets !

Comment évaluer l'impact des arts sur le développement cognitif et sensoriel de l'élève

caps

- Prendre conscience des effets du beau sur le cerveau en bénéficiant d'apports scientifiques.
- Être accompagné et outillé pour entrer dans une démarche d'expérimentation et mesurer l'impact du beau sur les élèves.
- S'ouvrir à d'autres méthodes d'enseignement.

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Bénéficier** du savoir-faire des personnes ressources du Lab'Sorbonne expertes en neurosciences.
- **Croiser** ressources artistiques et réflexion sur les apprentissages en vue de stimuler les compétences et de viser le développement cognitif, sensoriel des élèves.
- **Evoluer** dans sa façon d'enseigner les arts.

Parcours entier à suivre de 15h

- 2h ● **Conférence : l'impact du beau sur le cerveau**
Pierre Lemarquis
- 2h ● **Atelier avec une chercheuse** : Gaëlle Rouvier, chercheuse, laboratoire LaPsyDé
 - expérimentation en cours
 - public scolaire visé, étude sur la réduction des inégalités
 - protocole de recherche
 - sensibilisation à des effets, des indicateurs
- 3h ● **Rencontre avec des structures artistiques**
pour découvrir des ressources à exploiter dans le cadre de la démarche (relais avec les conseillers EAFC et DAAC).
- 2x3h ● **Accompagnement** par les personnes ressources du Lab'Sorbonne expertes en neurosciences.
 - méthodologie d'une expérimentation
 - outillage
 - éclairages des experts sur les choix les plus adaptés pour mesurer les effets de l'art : attention, mémoire, fonctions exécutives, motricité...
 - rédaction du protocole de recherche avec une grille d'observation
- 2h ● **Evaluation**, mesure des effets après mise en œuvre.



Publics / territoires ciblés

Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

Renforcement des connaissances dans le domaine des neurosciences
Appropriation
Posture d'expérimentation
Approche expérientielle personnelle

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

Lab'Sorbonne Cardie

Intervenants

- Pierre Lemarquis
- Gaëlle Rouvier, chercheuse, laboratoire
- LaPsyDé
- Personnes ressources du Lab'Sorbonne



Ouverture
aux arts pour
s'ouvrir à l'altérité :
développement
artistique,
développement
cognitif

A la découverte des perceptions sensorielles, la musique vecteur expérimental



caps

- Prendre conscience des effets du beau sur le cerveau en bénéficiant d'apports scientifiques
- Être accompagné et outillé pour entrer dans une démarche d'expérimentation et mesurer l'impact du beau sur les élèves
- Croiser projet d'éducation artistique avec la recherche

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Bénéficier** du savoir-faire des personnes ressources du Lab'Sorbonne expertes en neurosciences.
- **Croiser** ressources artistiques et réflexion sur les apprentissages en vue de stimuler les compétences et de viser le développement cognitif, sensoriel des élèves.
- **Mesurer** les effets d'empathie, d'ouverture cognitive, de perception, de développement du sensoriel.
- **Revisiter** le concept d'altérité pour construire une éducation de l'altérité par les arts.

Parcours entier à suivre de 22h



L'atelier découverte : le voyage sonore, la musique extra-européenne

- **Musée du Quai Branly-Jacques Chirac par les instruments de musique présents sur le Plateau des Collections et visible dans la Réserve.**
Visite-conférence avec un ethnomusicologue sur le Plateau des Collections, atelier de pratique musicale, présentation des ressources et des activités éducatives du Musée
12h
- **La Philharmonie : Asie**
Aborder la notion de diversité des patrimoines (musique, arts, société, langues...) à travers deux traditions : le Gamelan Balinaise et le Gamelan de Java.
Groupe : 30
6h
- **Rencontre**
Accompagnement par les personnes ressources du Lab'Sorbonne expertes en neurosciences.
2h
- **Evaluation, mesure des effets après mise en œuvre.**
2h

Publics / territoires ciblés
Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

Renforcement des connaissances dans le domaine des neurosciences
Appropriation
Posture d'expérimentation
Approche expérientielle personnelle

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours
Lab'Sorbonne Cardie

Intervenants

- Personnes ressources du Lab'Sorbonne



La médiation culturelle

Comment rendre les élèves acteurs de la médiation culturelle



caps

- Expérimenter et pratiquer la médiation culturelle pour s'approprier la démarche, transmettre ce rôle aux élèves.
- Susciter l'envie de transmettre pour confier ce rôle aux élèves.
- Eveiller chez les élèves le goût à l'art, développer un regard critique et instructif pour devenir à leur tour des médiateurs.
- Adapter les outils numériques à la démarche de la médiation culturelle.

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Acquérir** les compétences permettant de réaliser une médiation d'une exposition.
- **Apprendre** les techniques de médiation.
- **Apprendre** à scénariser pour produire une exposition en réalité virtuelle publiée en ligne.
- **Découvrir** des formes inspirantes d'expositions en réalité virtuelle, scénarisation, réalisation, publication en ligne.
- **Développer** une pédagogie participative et active.
- **Produire** les éléments de médiation en lien avec des contenus disciplinaires et dans une approche transdisciplinaire.

12h

de 6 à 12h

Parcours de 21 à 27h avec 2 modules à choisir

Temps commun

J1 : A la Cité des sciences. *Qu'est-ce qu'une médiation culturelle ?*
Intervenant Inspé.

- visiter deux expositions et expertiser leurs médiations,
- établir les liens entre leurs contenus et ceux des disciplines,
- découvrir les apports du numérique dans les médiations,
- concevoir en petite équipe un contenu de médiation à la suite d'une visite d'exposition.

J2 : à l'atelier Canopé de Vanves : *médiation culturelle par le numérique, l'exposition virtuelle*

- Présentation d'exemples de médiations utilisant des ressources numériques.
- Prise en main des outils, création de son parcours, présentation entre pairs, retours critiques, échanges/conclusions.

Choix de 2 modules

Objectif : analyser et concevoir une action de médiation en choisissant un outil numérique.

Choix d'une exposition scientifique :

- 3h Cité des sciences
- 3h Museum National d'Histoire naturelle
- 6h Musée des Arts et Métiers
- 6h Musée de l'Homme

Choix d'un outil numérique :

- 6h 3D réalité virtuelle
- 3h PAO en ligne
- 3h livre numérique
- 3h podcast audio
- 3h vidéo

3h Utiliser les outils numériques pour produire une médiation.

Publics / territoires ciblés

Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

- Acquérir des compétences en communication, conception et gestion de projets de médiation.
- Se former à la conception de projets de médiation au contact des institutions culturelles.
- Concevoir une approche de médiation artistique à partir d'un objet scientifique ou une approche de formation scientifique à partir d'un objet artistique.

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Réalisation d'une médiation culturelle participative et numérique.

Référent du parcours

Olivia Deroint, DAAC
Pierre Olivier Pilon (Médiateur Ressources et Services Réseau CANOPE)
Philippe Coubetergues, INSPE
Equipe MIDAS (Médiation et Ingénierie de formation pour les Arts et la Science), INSPE Paris
Vincent Chabenat, DANE adjoint



La médiation culturelle

Paris 1940-1944 Comment rendre les élèves passeurs de l'histoire et de la mémoire

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Développer** une pédagogie participative et active ;
- **Connaître** des structures culturelles parisiennes dédiées à la mémoire ;
- **Utiliser** le patrimoine parisien pour des projets mémoriels ;
- **Monter** des projets pluridisciplinaires liés à la mémoire ;
- **Apprendre** les techniques de médiation.



caps

- Expérimenter et pratiquer la médiation culturelle pour s'appropriier la démarche, transmettre ce rôle aux élèves.
- Susciter l'envie de transmettre pour confier ce rôle aux élèves.
- Eveiller chez les élèves le goût à l'art, développer un regard critique et instructif pour devenir à leur tour des médiateurs.
- Penser la médiation culturelle au service de la transmission mémorielle.



Parcours entier à suivre de 24h

- 6h **Temps commun**
La Fondation Pierre Lafue, passeur d'histoire
 - Eclairer la transmission mémorielle ;
 - Explorer le projet Lieux de vie, lieux d'histoire ;
 - Créer une médiation culturelle sur des lieux rattachés à une période de l'histoire ;
 - Bénéficier d'experts scientifiques.
- 3h **Aller à la rencontre de l'histoire sur la thématique du Paris de la culture dans la 2nde guerre**
- 3h **Une demi-journée au Musée de l'Homme**
Découvrir le réseau du Musée de l'Homme dans l'histoire de la résistance.
- 3h **Musée de la Libération de Paris**
Découvrir le poste de commandement souterrain.
- 3h **Musée du Jeu de Paume Une résistante au Jeu de Paume : Rose Valland**
Découvrir le travail d'une résistante, Rose Vailland, dans un musée parisien pour le sauvetage d'oeuvres volées par les nazis.
- 3h **Mémorial de la Shoah**
Comprendre comment ce lieu de mémoire, à travers son architecture et sa muséographie, est le reflet d'une évolution de l'approche de la mémoire de la Shoah.
- 3h **Visite du Conservatoire national supérieur d'art dramatique,**
Une institution théâtrale et culturelle sous l'Occupation
- 3h **Accompagnement sur l'élaboration de la médiation culturelle** avec la Fondation Pierre Lafue.



Publics / territoires ciblés

Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

- Acquérir des compétences en communication, conception et gestion de projets de médiation ;
- Se former à la conception de projets de médiation au contact des institutions culturelles.

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Réalisation d'une médiation culturelle au service de la transmission mémorielle.

Référent du parcours

Olivia Deroint, déléguée académique à l'action culturelle
Stéphane Vrevin, délégué académique à la mémoire, à l'histoire et à la citoyenneté
Anne Angles, professeur relais Histoire-Géographie-HIDA MNHN

Fondation Pierre Lafue

La médiation culturelle

L'art au cœur des disciplines : dialogue entre les arts et les sciences

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Eveiller** et former à l'interdisciplinarité. Ⓢ de 9 à 15h
- **Concevoir** une approche de médiation artistique à partir d'un objet scientifique.
- **Concevoir** une approche de formation scientifique à partir d'un objet artistique.
- **Offrir** à la diversité du public des outils de pensée et d'exploration dans les différentes disciplines.
- **Comprendre** l'influence des théories scientifiques sur l'art.

caps

- **Mettre le projet d'éducation artistique au cœur des apprentissages et des disciplines.**
- **Relier arts et sciences dans une approche pédagogique décloisonnée.**
- **Savoir développer une approche pluridisciplinaire en médiation culturelle.**



Parcours de 18 à 24h avec deux modules à choisir

- 3h ● **L'art passeur des connaissances - Equipe Médiation et Ingénierie des Domaines artistiques et scientifiques de l'Inspé :**
 - interdisciplinaire, pluridisciplinaire, multidisciplinaire,
 - médiation artistique à partir d'un objet scientifique,
 - approche de formation scientifique à partir d'un objet artistique.
- 3h ● **Aller à la rencontre des musées pour découvrir des ressources**
- Choix de deux modules**
- Ⓢ 9h 2 visites au Musée d'Orsay et au Centre Pompidou sur les thèmes de la lumière et de la couleur :
 - 1 journée au Musée d'Orsay/ Musée de l'Orangerie : de la lumière à la couleur, Les Nymphéas. Intervention de Didier Frémond, responsable de formation.
 - 1 demi-journée au Centre Georges Pompidou : visite commentée sur la couleur dans la photographie et la sculpture, intervention d'un artiste.
- Ⓢ 6h 2 visites aux Arts et Métiers et au Centre Pompidou sur le thème de la naissance de l'art moderne : évolutions techniques, révolutions artistiques
 - 1 demi-journée au Musée des arts et métiers : découvrir l'histoire des différentes techniques permettant la production d'images, depuis la lanterne magique jusqu'à la naissance du cinéma. Visite guidée des collections en lien avec la photographie et le pré-cinéma au MAM.
 - 1 demi-journée au Centre Georges Pompidou : collections sur les thèmes du futurisme, cubisme, orphisme. Présentation d'un corpus d'œuvres d'artistes plasticiens et designers.
- Ⓢ 6h 2 visites au Musée d'art moderne et au Musée des arts et Métiers sur le thème de la Fée électricité
 - 1 demi-journée au Musée d'art moderne de Paris : La Fée électricité de Dufy, approche croisée, sous l'angle des sciences et des arts, de l'œuvre.
 - 1 demi-journée au Musée des arts et métiers : visite du domaine Energie du Musée des arts et métiers. Conférence sur les Expositions universelles. Présentation des ressources pédagogiques du musée.
- Ⓢ 3h Une visite à la Cité des sciences et de l'industrie sur
 - Visite de l'exposition neuro-ludique « Cerveau » suivie d'un exposé « Couleurs » pour comprendre la perception colorée par l'il et le cerveau. groupe : 30
- 3h ● **Atelier projet : enrichir la médiation culturelle**
- 3h ● **Retour d'expérience et évaluation du projet**



Publics / territoires ciblés

Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

S'ouvrir à de nouvelles méthodes d'enseignement
Viser l'efficacité sur les progrès des élèves

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

DAAC, EAFC
Philippe Coubetergues, INSPE Paris
Equipe Inspé, Médiation et Ingénierie des Domaines artistiques et scientifiques



La médiation culturelle

Visites virtuelle, réelle, augmentée : comment rencontrer l'œuvre ?

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Connaître** les mutations contemporaines du musée : visite virtuelle, visite augmentée, visite virtuelle urbaine, muséographie participative, cyber-muséologie.
- **Comprendre** l'intérêt de la visite virtuelle comme complément de la visite réelle sur les plans pédagogique, ludique, scientifique.
- **Interroger** les apports et les limites de la technologie dans la relation aux oeuvres.
- **Elargir** l'accès de tous au patrimoine grâce aux nouveaux outils.

caps

- Proposer des parcours 360° à travers la rencontre réelle des œuvres comme à partir de la médiation virtuelle développée par les musées.
- Questionner la rencontre d'une œuvre à travers les mutations récentes du concept de musée.
- Mettre les élèves en position de médiateurs grâce aux outils de la visite augmentée.
- Renforcer l'accès et le lien aux musées pour tous les élèves.



Parcours entier à suivre de 23h



- Module 1 :**
Cycle de conférences : Marc Terrisse, le musée dans tous ses états
 - 2h... La visite virtuelle
 - 2h... La visite réelle
 - 2h... La visite virtuelle urbaine à la découverte du patrimoine
 - 2h... La muséographie participative
- Module 2**
Qu'est-ce que rencontrer une œuvre à distance ?
Découvrir des outils de visite virtuelle et les nouvelles technologies
Pratiquer la visite virtuelle en classe : seul, en groupe, au tableau, en autonomie
Questionner la place de la visite virtuelle dans un projet en lien avec une exposition
- Module 3 à distance**
Choix et découvertes de visites virtuelles
- Module 4**
De la visite virtuelle à la visite physique (séance dans un musée)
Quels outils, quelles démarches au moment de la visite réelle ?
Comment aider à confronter les deux expériences dans la rencontre virtuelle/réelle des œuvres ?
Comment conduire un retour d'expérience ? A partir de quelles productions ?
- Module 5**
La médiation artistique à travers la visite augmentée
Rendre les élèves médiateurs dans le cadre de visites augmentées
Atelier en lien avec plusieurs partenaires
Explorer des modalités de médiation propre à celle d'une visite augmentée :
QRcode à scanner pour accéder à un commentaire, vidéos, textes, signalétiques.
- 2h... Retour d'expérience, évaluation des projets et de leur impact

Publics / territoires ciblés

Tout public, tout degré.

Définition du/des besoins des usagers

- Mieux concevoir ses projets en actualisant ses connaissances sur la muséographie, la muséologie
- Expérimenter les outils existants pour renforcer la relation de tous les élèves aux musées et aux oeuvres

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

Yaël Boubllil
Olivier Thircuir

Intervenants

- Marc Terrisse, auteur du Musée dans tous ses états et du Centre d'interprétation dans tous ses états

Arts, orientation,
valorisation
de la voie
professionnelle

caps

- Faire de l'art un levier sur la découverte des métiers : relier l'art et l'orientation professionnelle.
- Croiser projet d'éducation artistique et parcours d'orientation.
- S'appuyer sur un réseau professionnel pour développer une approche de l'art comme passerelle vers des formations, des métiers, des débouchés : conseillers d'orientation, artistes, professeurs, professeurs relais, formateurs de l'Inspé, entreprise.

Comment l'art s'ouvre-t-il au monde professionnel ? Cycle de parcours arts et orientation : les métiers du son

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Découvrir** les composantes d'un parcours qui allie arts, enseignement, orientation.
- **Bénéficier** des experts et des professionnels à chaque étape du projet.
- **S'ouvrir** à de nouvelles ressources
- **Développer** l'excellence de la voie professionnelle.
- **Découvrir** les métiers d'art dans les ateliers des lycées professionnels.



Parcours de 27 à 30h avec un module facultatif

- 3h ● Rencontre au lycée Paul Poiret. Découverte de la formation régisseurs Son et créateurs Son, de l'équipe, des lieux.
- 6h ● Aller à la rencontre pour découvrir des métiers à travers des ressources artistiques :
 - **Module Enjeux acoustiques : l'architecture**
Visite, conférence, atelier : aborder les enjeux acoustiques de l'architecture de 19^e, 20^e et 21^e siècles. Atelier de fabrication de maquettes. Présentation des ressources.
 - 6h ● **Module Radio France Enjeux acoustiques : prise de son**
Visite du bâtiment de Radio France, échanges avec un acousticien et avec un musicien d'orchestre centrés sur des expériences acoustiques dans diverses salles. Pratique autour de la prise de son radio. Applications possibles en classe.
 - 3h ● **Module Enjeux acoustiques : enregistrement du son (histoire)**
Visite guidée du domaine Communication du musée des arts et métiers. Découverte des techniques d'enregistrement du son, des premières machines musicales jusqu'aux technologies numériques. Ressources pédagogiques.
 - F 3h ● **Module Réaliser des productions audio de A à Z**
Découverte et analyse de divers contenus audio, principes de production et mise en production, focus sur les questions de droit, scénarisation de productions, réalisation audio.
 - 3h ● **Une demi-journée au Musée des arts et métiers.** Découvrir l'utilisation les objets techniques comme la verrerie de laboratoire ou les instruments d'optique.
 - 3h ● **Savoir questionner art et technique au lycée professionnel**
 - s'initier à la pratique de l'atelier philo : comprendre la démarche, s'outiller
 - faire de l'atelier philo un levier pour questionner les concepts : art et technique, bruit et son, art et artisan...
 - 3h ● **Regard croisé orientation et art**
 - bénéficier de l'expertise des professionnels des deux domaines,
 - monter un projet qui croise les deux dimensions, exploitant les ressources artistiques
 - évaluer les plus-values pour l'élève



Publics / territoires ciblés

Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

Mieux connaître les formations professionnelles en lien avec les métiers
Susciter des vocations chez les élèves
Valoriser les métiers d'art

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

- EAFC, DAAC
- Isabelle Basquin, IA IPR Design et Métiers d'Art

Arts, orientation,
valorisation
de la voie
professionnelle

caps

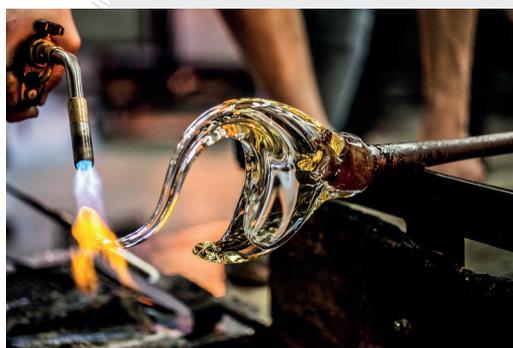
- Faire de l'art un levier sur la découverte des métiers : relier l'art et l'orientation professionnelle.
- Croiser projet d'éducation artistique et parcours d'orientation.
- S'appuyer sur un réseau professionnel pour développer une approche de l'art comme passerelle vers des formations, des métiers, des débouchés : conseillers d'orientation, artistes, professeurs, professeurs relais, formateurs de l'Inspé, entreprise.

Comment l'art s'ouvre-t-il au monde professionnel ? Cycle de parcours arts et orientation : le verre

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Découvrir** les composantes d'un parcours qui allie arts, enseignement, orientation.
- **Bénéficier** des experts et des professionnels à chaque étape du projet.
- **S'ouvrir** à de nouvelles ressources.
- **Développer** l'excellence de la voie professionnelle.
- **Découvrir** les métiers d'art dans les ateliers des lycées professionnels.



Parcours entier à suivre de 21h



6h

Visite des ateliers du DNMADE Matériau Verre du lycée Lucas de Nehou

- Les métiers du verre : le métier de designer verrier
- la visite des ateliers,
- un atelier de pratique d'une heure.

7h

Aller à la rencontre pour découvrir des métiers à travers des ressources artistiques

2 visites sur thème des métiers du verre :

4h Une demi-journée (9h/13h) au Musée des Arts Décoratifs

Dans le cadre de la résolution « 2022, année du verre » votée par l'ONU, appréhender des repères culturels, historiques, techniques, formels et esthétiques à partir des collections d'objets en verre appartenant au MAD. Les mettre en perspective avec la place du verre dans le design contemporain, les liens entre art, usages et techniques verrières.

3h Une demi-journée au Musée des arts et métiers. Découvrir l'utilisation des objets techniques comme la verrerie de laboratoire ou les instruments d'optique.

2h

3h

Rencontre avec une grande fondation d'entreprise

- allier art et artisanat dans les nouveaux enjeux de l'entreprise

Savoir questionner art et technique au lycée professionnel

- s'initier à la pratique de l'atelier philo : comprendre la démarche, s'outiller
- faire de l'atelier philo un levier pour questionner les concepts : art et technique, matériau et œuvre, art et artisan...

3h

Regard croisé orientation et art

- bénéficier de l'expertise des professionnels des deux domaines,
- monter un projet qui croise les deux dimensions, exploitant les ressources muséales
- évaluer les plus-values pour l'élève

Publics / territoires ciblés

Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

Mieux connaître les formations professionnelles en lien avec les métiers
Susciter des vocations chez les élèves
Valoriser les métiers d'art

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

- EAFC, DAAC
- Isabelle Basquin, IA IPR Design et Métiers d'Art



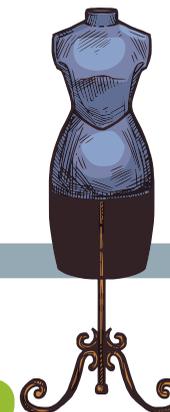
Arts, orientation,
valorisation
de la voie
professionnelle

caps

- Faire de l'art un levier sur la découverte des métiers : relier l'art et l'orientation professionnelle.
- Croiser projet d'éducation artistique et parcours d'orientation .

S'appuyer sur un réseau professionnel pour développer une approche de l'art comme passerelle vers des formations, des métiers, des débouchés : conseillers d'orientation, artistes, professeurs, professeurs relais, formateurs de l'Inspé, entreprise.

Comment l'art s'ouvre-t-il au monde professionnel ? Cycle de parcours arts et orientation : la mode



enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Découvrir** les composantes d'un parcours qui allie arts, enseignement, orientation.
- **Bénéficier** des experts et des professionnels à chaque étape du projet.
- **S'ouvrir** à de nouvelles ressources.
- **Développer** l'excellence de la voie professionnelle.
- **Découvrir** les métiers d'art dans les ateliers des lycées professionnels.

Parcours entier à suivre de 20h

- 6h ● **Découvertes des métiers de la mode au lycée Turquetil** (visite d'ateliers, démonstration par des élèves...), pôle vêtement et pôle cuir et fourrure. Lycée Paul Poiret (costume et vêtement). Lycées du campus mode
- 6h ● **Aller à la rencontre pour découvrir des métiers à travers des ressources artistiques :**
 - 3h Musée Galliera, visites thématiques sur la mode contemporaine, les accessoires de mode, la haute couture
 - 3h Musée des arts décoratifs, visite de la section Mode
- 2h ● **Rencontre avec une grande fondation d'entreprise**
 - allier art et artisanat dans les nouveaux enjeux de l'entreprise
- 3h ● **Savoir questionner art et technique au lycée professionnel**
 - s'initier à la pratique de l'atelier philo : comprendre la démarche, s'outiller
 - faire de l'atelier philo un levier pour questionner les concepts : art et technique, matériau et œuvre, art et artisanat...
- 3h ● **Regard croisé orientation et art**
 - bénéficier de l'expertise des professionnels des deux domaines,
 - monter un projet qui croise les deux dimensions, exploitant les ressources muséales,
 - évaluer les plus-values pour l'élève,
 - identifier les partenariats avec le supérieur.

Publics / territoires ciblés

Tout public.

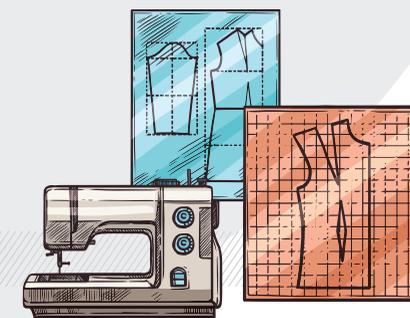
Définition du/des besoins des usagers

Mieux connaître les formations professionnelles en lien avec les métiers
Susciter des vocations chez les élèves
Valoriser les métiers d'art

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

EAFC, DAAC
Isabelle Basquin, IA IPR Design et Métiers d'Art
Jean-Christophe Da Veiga, IEN Design et Métiers d'art
Héloïse Leboucher, Nounja Jamil, directrices opérationnelles des Campus Design et Métiers d'Art Paris Gobelins, Mode



Culture
et ouverture
à l'international

caps

Créer de l'appétence pour l'ouverture à l'international par la découverte et la réalisation de projets d'échanges à distance et de mobilités à l'étranger.

S'ouvrir à l'Europe avec eTwinning et Erasmus+



enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Connaître** le programme d'échanges européen eTwinning.
- **Acquérir** les compétences permettant de le réaliser avec sa classe.
- **Découvrir** le programme européen Erasmus + : opportunités, types de projets possibles, étapes de construction, dépôt d'une candidature, articulations entre eTwinning et Erasmus +.

Parcours de 20 à 21h avec 2 modules spécifiques

- 6h ● **Se lancer dans un projet d'échanges à distance**
 - Présentation du programme européen d'échanges à distance eTwinning,
 - Prise en main du Twin Space, la plateforme d'échanges et de travail collaboratif.
- 6h ● **Articuler son projet d'échanges à distance à un projet d'échanges de mobilités en Europe**
 - opportunités qu'offre programme européen Erasmus +,
 - types de projets possibles pour un établissement,
 - construction d'un projet et du dépôt d'une candidature.
 - articulations entre eTwinning et Erasmus +,
 - recherche de partenaires et conception d'un projet.
- 6h ● **Finaliser son projet et apprendre à maîtriser des outils numériques**
 - Enrichir son projet
 - réaliser un travail collaboratif avec ses partenaires européens. Découverte d'outils numériques et d'activités collaboratives. Conception d'activités permettant d'intégrer les volets culturel et scientifique aux projets d'ouverture à l'international.
- 3h ● **Module spécifique : Explorer le monde grâce à eTwinning**
Public : 1^{er} degré
Approfondissement
- 2h ● **Module spécifique : Faire entrer son établissement, son école dans une dynamique d'ouverture**
Public : directeurs d'école, inspecteurs, personnels de direction
Favoriser des actions eTwinning dans son établissement : l'ouverture internationale de l'établissement ; formations et accompagnement ; mise en pratique.

Publics / territoires ciblés

Professeurs du 1^{er} et du 2nd degrés, directeurs d'école, personnel d'encadrement

Définition du/des besoins des usagers

Besoin d'ouverture
Besoin d'enrichissement par la culture internationale
Faire du réseau

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

Virginie Racine, CANOPE Atelier Paris
Eduardo Cortes Nigrinis,
correspondant académique
eTwinning Canopé
Mathilde Orioux, DAREIC adjointe,
responsable Erasmus



Des parcours
inspirants
pour l'EAC

Itinéraires découvertes pour élargir ses horizons culturels et créatifs

caps

- Découvrir différents univers culturels pour transmettre le goût et la curiosité à la culture dès le plus jeune âge.
- Prendre le parti d'une approche concrète et incarnée à travers les professionnels et leurs métiers.
- Privilégier la pratique artistique
- Identifier des ressources, s'outiller pour co-construire son projet EAC avec les professeurs relais.
- Faire l'expérience d'un parcours culturel pour s'en inspirer dans ses pratiques d'enseignement
- Se repérer dans les sites ou les plateformes des structures culturelles

enjeux

Les enjeux de la thématique

- **Renouveler** l'approche de la pratique culturelle à travers des propositions diversifiées
- **Aborder** la culture dans une approche territoriale de connaissance de son environnement
- **Renforcer** le lien entre écoles, établissements, structures culturelles
- **Élargir** ses horizons culturels et créatifs



Parcours de 17 à 22h avec 3 modules à choisir et 1 module facultatif

DISPOSITIF 22A0010559

Parcours 1

Présentation des finalités des parcours inspirants et d'un outil de cartographie numérique

Choix de 3 modules :

- ⓐ 6h Travailler en partenariat avec Universcience
Visite. Expérience d'une médiation scientifique en lien avec l'exposition visitée. Atelier pédagogique Groupe de 30
- ⓑ 6h Découvrir le Bal Paris
Visite de l'exposition temporaire et ateliers. Groupe de 30
- ⓒ 6h Se familiariser avec Chaillot
Visite du théâtre, atelier de danse, découverte des outils de médiation en danse, découverte du dispositif « les olympiques ». Eventuellement, spectacle le soir. Groupe de 30
- ⓓ 3h La Bibliothèque nationale de France et son offre EAC
Visite du site Richelieu et présentation de l'offre pédagogique. Groupe de 30

Retour d'expérience

2h

ⓐ de 15 à 18h

ⓓ 2h

Parcours de 20 à 22h avec 3 modules à choisir et 1 module facultatif

DISPOSITIF 22A0010560

Parcours 2

Présentation des finalités des parcours inspirants et d'un outil de cartographie numérique

Choix de 3 modules :

- ⓐ 6h Musée de l'Homme (MNHN)
Présentation du lieu. Visite guidée. Ressources pédagogiques, élaboration de projets pédagogiques. Groupe de 30
- ⓑ 6h La Monnaie de Paris : lieu patrimonial et industriel
Visite guidée : découverte du site, des collections, des ateliers, démonstrations de savoir-faire. Pistes pédagogiques. Initiation à un geste technique lors d'un atelier de pratique. Groupe de 30
- ⓒ 6h Arts et Métiers et BnF : l'envers du décor
Visite des réserves du musée des Arts et Métiers à Saint-Denis et des coulisses de la BnF. Rencontre avec le personnel. Groupe de 30
- ⓓ 6h Découverte du Jeu de Paume
Conférence introductive sur l'Arte Povera. Visite guidée de l'exposition. Pistes d'exploitation pédagogique. Groupe de 30

Retour d'expérience

2h

ⓐ 18h

ⓓ 2h



Parcours de 20 à 28h

avec 3 modules à choisir et 1 module facultatif

DISPOSITIF 22A0010562

Parcours 3

2h

Présentation des finalités des parcours inspirants et d'un outil de cartographie numérique

de 18 à 24h

Choix de 3 modules :

6h Découvrir le musée de la Libération de Paris - Musée du Général Leclerc-Musée Jean Moulin

Découverte des collections et de la scénographie considérée comme instrument de médiation. Ecriture d'un podcast à partir du choix d'une héroïne, d'un héros. Groupe de 30

6h Destination Louvre savoir décrypter une image

Découverte des outils pour sensibiliser aux spécificités du palais devenu musée. Analyse d'oeuvres suivie d'un atelier créatif. Regard critique faisant dialoguer les œuvres du passé avec des images d'actualité. Groupe de 30

12h Radio France : maison de la radio de et la musique

Découverte du lieu, de son histoire, de son architecture, d'un univers radiophonique par la pratique et musical par l'écoute. Rencontres avec différents professionnels. Pistes pédagogiques, perspectives transdisciplinaires. Groupe de 30

6h Quai Branly – Jacques Chirac

Découverte de l'histoire de la collection, de la muséographie, des acteurs et les métiers du musée. Conception d'un projet d'éducation artistique et culturelle en partenariat avec le musée. Groupe de 30

2h

Retour d'expérience

Parcours de 14 à 19h

avec 2 modules à choisir et 1 module facultatif

DISPOSITIF 22A0010563

Parcours 4

2h

Présentation des finalités des parcours inspirants et d'un outil de cartographie numérique

de 12 à 15h

Choix de 2 modules :

6h Musée des Arts Décoratifs, Le beau dans l'utile

Parcours guidé dans les collections permanentes et l'exposition « Shocking ! les mondes surréalistes d'Elsa Schiaparelli ». Présentation de plateformes numériques, de projets et de ressources pédagogiques. 2 groupes de 25

6h Orsay - Orangerie

Deux visites conférences (« De la gare au musée », « La collection de l'Orangerie. Aux sources de la modernité »). Réflexions sur des parcours pluridisciplinaires du CP à la Terminale. Groupe de 25

9h Nouveau parcours au musée de l'immigration

Visite guidée, introduction aux enjeux techniques, muséographiques et scénographiques par les équipes du musée. Atelier de photographie et échange autour d'outils pédagogiques et de projets. Groupe de 30

2h

Retour d'expérience

Publics / territoires ciblés

Tout public.

Définition du/des besoins des usagers

- S'outiller, bénéficier de ressources
- Mieux connaître les antennes pédagogiques des structures culturelles
- Créer du réseau entre acteurs sur les projets culturels.

Type et support de production à réaliser par les stagiaires

Référent du parcours

Vincent Chabenat, DANE adjoint
Olivia Deroint, DAAC



CHOIX CONCERTÉS
EN
CIRCONSCRIPTION
N° de dispositif à venir



Ecouter, s'exprimer et créer

L'impact du beau sur les apprentissages

DISPOSITIF 000000

2h

● **Conférence obligatoire** de Pierre Lemarquis
L'impact du beau sur les pratiques
Enseignants tous cycles.

LES SUR MESURE
1^{er} &
inter-degré

Publics / territoires ciblés
Enseignants de tous cycles
Enseignants cycles 1, 2, 3.

Pratiques inspirantes au choix

3h Education musicale : écouter, comparer, commenter

● **Éveil à l'environnement sonore** ; affiner l'écoute, développer la sensibilité, la discrimination et la mémoire auditive, découvrir différents milieux, observation de l'environnement - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

1h

● **Magistère sons-entendus 1**, approfondissement de la thématique, développer l'écoute et la perception des sons de l'environnement - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

1h

● **Magistère sons-entendus 2**, approfondissement de la thématique, développer l'écoute et la perception des sons de l'environnement - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

1h

● **Ecouter des œuvres musicales**, développer les capacités à percevoir des caractéristiques plus fines et des organisations plus complexes de la musique, acquérir des repères structurant sa culture artistique - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

1h

● **Magistère écouter des œuvres**, approfondissement de la thématique, développer les capacités à percevoir des caractéristiques plus fines et des organisations plus complexes de la musique, acquérir des repères structurant sa culture artistique - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

3h

Groupe de travail en équipe pédagogique

● **Echange de pratiques**, travail d'équipe, retour sur expérience, accompagnement d'un projet ECOUTE, aider à la construction de projet, recensement des besoins et des points d'appui de l'équipe pour développer le projet - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

Pratiques inspirantes au choix

3h Education musicale : chanter, interpréter

● **Mise en œuvre du plan choral**, organisation d'un projet choral, préparation à une représentation, renforcer la réflexion sur les modalités de travail avec le PVP (élémentaire) pour une meilleure efficacité de l'action partagée - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

1h

● **Mise en œuvre du plan choral**, approfondissement, autoformation en distanciel, parcours Magistère - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

2h

Groupe de travail en équipe pédagogique

● **Mise en œuvre du plan choral**, approfondissement, échange de pratiques, travail d'équipe, retour sur expérience, accompagnement d'un projet ECOUTE, aider à la construction de projet, recensement des besoins et des points d'appui de l'équipe pour développer le projet - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

Pratiques inspirantes au choix

3h Education musicale : explorer, imaginer, créer

● **Éducation musicale, le jeu vocal** ; enrichissement des possibilités de création et de l'imaginaire musical, exploitation ludique de la voix parlée et chantée, direction d'improvisations collectives, ressources institutionnelles, références bibliographiques et sitographiques - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

1h

● **Éducation musicale, le jeu vocal**, Magistère, approfondissement de la thématique ; enrichissement des possibilités de création et de l'imaginaire musical - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

3h

● **Éducation musicale, geste instrumental** ; enrichissement des possibilités de création et de l'imaginaire musical - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

1h

● **Éducation musicale, le jeu vocal** Magistère, le geste instrumental, approfondissement de la thématique ; enrichissement des possibilités de création et de l'imaginaire musical - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**

3h

● **Enrichissement des possibilités de création** et de l'imaginaire musical, approche ludique sur les jeux corporels associés au chant - **Enseignants cycles 1.**

2h

Groupe de travail en équipe pédagogique

● **Aider à la construction de projet**, recensement des besoins et des points d'appui de l'équipe pour développer le projet - **Enseignants cycles 1, 2, 3.**



Référents du parcours

Frédérique Pipolo
Stéphanie Sarmiento Cabana

Projets artistiques au service des fondamentaux et organisations apprenantes et enseignements artistiques

**L'impact
du beau sur les
apprentissages**

Projets artistiques

DISPOSITIF 000000

2h

- Conférence **obligatoire** de Pierre Lemarquis
L'impact du beau sur les pratiques
Enseignants tous cycles.

LES SUR MESURE
1^{er} &
inter-degré

Enseignements artistiques

DISPOSITIF 000000

2h

- Conférence **obligatoire** de Pierre Lemarquis
L'impact du beau sur les pratiques
Enseignants tous cycles.

Publics / territoires ciblés
Enseignants de tous cycles
Cycles 2 et 3 PE et PVP

2x3h

Animation pédagogique

- Projet académique en arts plastiques : apports théoriques et didactiques en adéquation avec le projet académique de l'année et arts plastiques, ateliers et retours d'expériences pour prolonger la réflexion engagée -
Tous cycles, PE inscrits au projet avec engagement de restitution en fin d'année.

3h

- Patrimoine de proximité et compétences langagières : atelier d'appropriation des contenus délivrés in situ, articuler pratique orale et expérience sensible à travers la découverte du patrimoine de proximité, consolider ses connaissances théoriques et didactiques sur l'appréhension du patrimoine - **Cycles 2 et 3.**

3h

Patrimoine de proximité et compétences langagières :

- apports théoriques et didactiques sur le sujet, découverte des ressources institutionnelles ; articuler pratique orale et expérience sensible à travers la découverte du patrimoine de proximité, consolider ses connaissances théoriques et didactiques sur l'appréhension du patrimoine.

2h

Animation pédagogique

- Volume et langages : apports théoriques et didactiques sur le volume ; articuler langage oral et langage plastique à travers des pratiques en volume, s'appuyer sur l'analyse des pratiques d'enseignement autour du volume pour améliorer les apprentissages des élèves dans les domaines artistiques et dans les fondamentaux, mettre en place un collectif apprenant dans le cadre d'une dynamique générée par un projet autour du volume.

2h

- Volume et langages : consultation de ressources à distance avec retour attendu.

2h

- Volume et langages : mutualisation et conception à partir des retours réalisés, mettre en place un collectif apprenant dans le cadre d'une dynamique générée par un projet autour du volume.

2x1h30

Groupe de travail entre pairs

- Pédagogie de projet, accompagnement d'un projet artistique spécifique, ateliers de réflexion-construction-mutualisation pour un accompagnement spécifique ; aide à la construction de projet, recensement des besoins et des points d'appui de l'équipe pour développer le projet, propositions de pistes concrètes pour nourrir dans un même mouvement le projet à visée artistique et les compétences langagières des élèves.



Référents des 2 parcours
Frédérique Pipolo
Stéphanie Sarmiento Cabana