

Dat Delphine, professeure d'arts plastiques au collège Renoir, Ferrières-en-Gâtinais.
Partenaires : **Museomix IDF**, Musée des Beaux-Arts d'Orléans, DAAC



Mise en œuvre pédagogique de la séquence

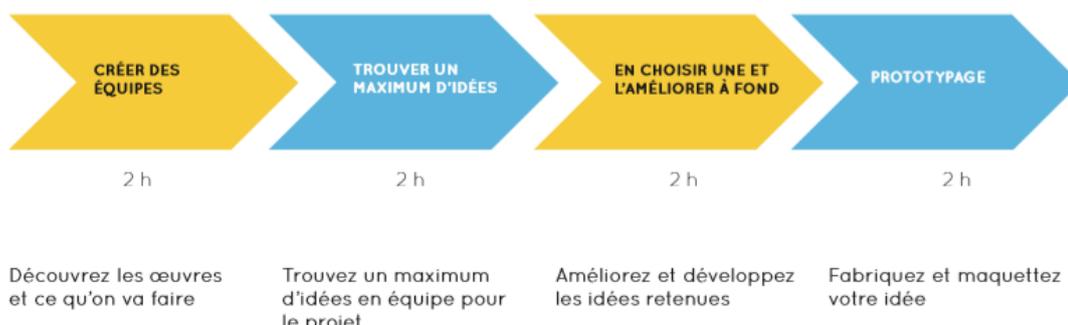
Une classe de 4^{ème}

Travail en demi-classe (deux groupes de 12 et 14 élèves)

Quatre ateliers de 2 heures par demi-classe.

Les élèves participent à une expérimentation académique durant laquelle ils sont amenés à **inventer et fabriquer des prototypes permettant la médiation d'œuvres** du Musée des Beaux-Arts d'Orléans.

Les étapes dans « Hack Ton Musée »



Extrait du livret élève

Objectifs en matière de compétences et les niveaux de maîtrise

CRCN:

- 2. Communication et collaboration : 2.1 Interagir (niveau 3-4)/ 2.3 Collaborer (niveau 3-4)
- 3. Création de contenus : 3.2 Développer de documents multimédia (niveau 3-4)

Mettre en œuvre un projet :

- Se repérer dans les étapes de réalisation d'une production collective.
- Prendre sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.

Domaines 2, 3, 5 du Socle commun de compétences et de connaissances

Se repérer dans les domaines artistiques :

- Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle.

Domaines 1, 5 du Socle commun de compétences et de connaissances

Liens avec les programmes

Cycle 4: L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre

La problématique

- **Distanciel : Quelles conditions créées pour permettre aux élèves d'aller à la rencontre des œuvres exposées au musée ?**
- **Comment rendre les élèves acteurs de la médiation des œuvres ? Comment les élèves peuvent-ils s'approprier une œuvre dans un dispositif de médiation destiné aux visiteurs du musée ?**

Outils et ressources numériques mobilisés

- Timeform
- Tablettes
- Pronote
- Gimp / Photofiltre.

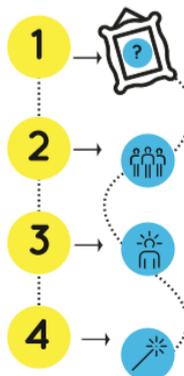
Au préalable, les élèves ont complété un questionnaire en ligne pour permettre à l'équipe de **Museomix IDF** de faire leur connaissance (exemples de questions posées : « Quel est ton talent caché ? », « Selon toi qu'est-ce que serait un musée fun ? », « Qu'est-ce que tu aimes créer ? »).

Phase 1

Présentation

Extrait du livret élève >>>

Votre mission :



1. Sélectionnez une ou plusieurs œuvres.

2. Mettez-vous en équipe.

3. Inventez, créez ensemble à partir de ces œuvres !

Par exemple : réalisez une création artistique à partir de cette (ces) œuvre(s). Du piment !

Par exemple : créez un prototype visuel, sonore, une mise en scène, une construction, un jeu de piste pour présenter l'œuvre aux visiteurs du musée. Lâchez-vous : grâce à vous, le visiteur verra l'œuvre autrement !

4. Réalisez votre dispositif ou votre création artistique.



- du concept « Hack ton musée »

Présentation des membres de **Museomix**, de l'action « Hack ton musée », de ce qu'est un prototype.

Activité « brise-glace » avec les cartes Dixit : chaque membre de **Museomix** montre la carte qu'il a choisi et explique pourquoi il l'a choisie, ensuite c'est le tour des élèves de choisir une carte et de s'exprimer.

- des œuvres

Quatre œuvres exposées au Musée des Beaux-Arts d'Orléans, choisies collectivement par l'ensemble des partenaires (**Museomix**, Médiatrices du Musée des Beaux-Arts, Professeure).

Projection des œuvres (vue d'ensemble des salles d'exposition, l'œuvre, ses détails).

Echange oral entre les médiatrices et les élèves sur les œuvres.

Les membres de **Museomix** écrivent les mots clés dits par les élèves, un espace d'affichage des œuvres est installé dans la salle d'Arts Plastiques.



Espace d'affichage

Créer des équipes

A l'issue de la présentation, les élèves s'organisent en trois groupes, chaque groupe choisit l'œuvre à partir de laquelle il veut travailler et le nom du groupe.

Phase 2 – Trouver un maximum d'idées



2ème étape : A vos idées !

Quelles sont les 3 meilleures idées qui vous sont venues ?



Idée retenue

Quelle est l'idée que vous gardez pour la suite ?



Extrait du livret élève >>>>>



Chaque élève écrit sur des post-it toutes les idées qui lui passent par la tête par rapport à l'œuvre choisie par le groupe.

Les post-it sont mis en commun dans l'équipe ; les idées sont débattues, alimentées ou écartées.

Le membre de *Museomix* aide l'équipe à avancer sur les idées, les organiser et sélectionner les 3 meilleures idées.

A la fin des deux heures, l'équipe parvient à dégager une idée et l'explique au reste de la demi-classe (présentation orale par un porte-parole).

Exemples des idées retenues par les trois équipes du groupe 1



François de Nomé,
Bélisaire reconnu par l'un de ses soldats,
vers 1620.

Idee retenue par l'équipe : Créer une maquette reprenant le tableau.



Bernard Rancillac,
5h35, un jour de plus,
1979.

Idee retenue par l'équipe : Créer un escape game dans les salles d'exposition du sous-sol du musée des Beaux-Arts.



De Malik Nejmi (photographe), Abdelkader Benchamma (dessinateur) et Mathieu Gaborit (musicien),
How to plant a dead tree and where ?,
2004-2006,
photo, dessin et composition musicale.

Idee retenue par l'équipe : Créer un dispositif interactif et participatif.

Phase 3 – Enrichir l'idée



3ème étape : Enrichissement de l'idée

Que voulez-vous faire vivre à votre visiteur ?

Qu'est-ce que fait le visiteur face à votre création ? _____

Qu'est-ce qu'il voit, entend, peut toucher ? _____

Qu'est-ce que ça lui fait ? _____

À quoi ressemble votre installation ? Comment est-elle faite ? _____

Extrait du livret élève

Pouvez-vous nous faire un schéma ?



Durant la phase 3, les élèves poussent leur idée au maximum et amorce la réflexion sur les matériaux à utiliser pour fabriquer le prototype.

Pour les y aider, les membres de *Museomix* font appel à différents outils : jeu de cartes « Mekanicarte » pour la création de l'escape game (*photo ci-contre*), visio avec Agnès - membre de *Museomix* à distance – qui va questionner les élèves et leur proposer de nouvelles pistes...

Point Visio avec Agnès >>>>



Phase 4 - Prototypage

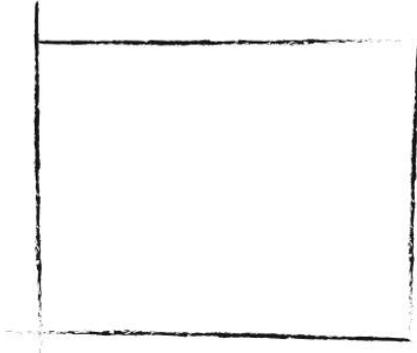


4ème étape: Prototypage

Votre création : Comment allez-vous créer votre prototype ?

Schéma plus détaillé :

Avec quels matériaux, quels outils ?



Qui fait quoi ?

<<<< Extrait du livret élève



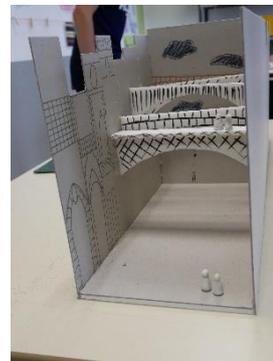
Il est temps pour les équipes de passer à **la fabrication de leur prototype !**

Les élèves piochent dans le matériel et les matériaux mis à disposition (par l'équipe *Museomix* et ceux déjà présents en salle d'Arts Plastiques).

Le facilitateur *Museomix* veille à ce que les élèves se répartissent les tâches à accomplir, coopèrent, s'organisent...

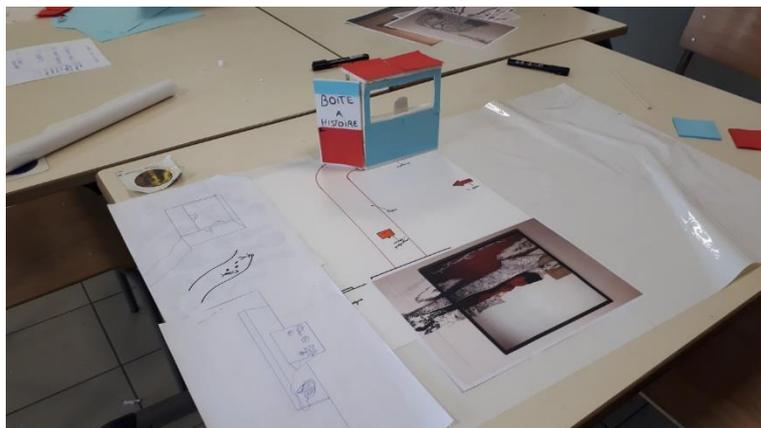
Les deux heures passent très vite et tout le monde s'active. A l'issue de l'atelier, chaque équipe peut présenter son prototype :

L'équipe « Hunter DACC » travaillant sur *Bélisaire reconnu par l'un de ses soldats* a réalisé une maquette en carton autour de laquelle les visiteurs peuvent tourner. D'un côté, nous voyons les éléments constitutifs de l'œuvre (bâtiments, ponts...) et de l'autre la vision proposée par les élèves, plus colorée, lumineuse et joyeuse.



L'équipe « Les voyageurs » travaillant sur *5h35 un jour de plus* a rédigé le scénario de l'escape Game, enregistré une énigme sonore, fabriqué plusieurs éléments tels qu'un coffre en carton fermé par des cadenas, une anamorphose d'une partie de l'œuvre, un code sur un livre. Elle a pris appui sur un plan des salles (fourni par les médiatrices du musée) pour imaginer le déplacement des visiteurs et l'emplacement des énigmes.

L'équipe « Les zouaves » travaillant sur *How to plant a dead tree and where ?* a fabriqué une maquette du dispositif proposé aux visiteurs pour créer une narration à partir de l'œuvre, elle a incrusté des dessins réalisés par les élèves dans une photo de l'œuvre pour simuler des projections sur l'œuvre. Enfin, elle a dessiné un plan de son installation.



Les prolongements

La restitution en classe entière : En classe entière, lors du prochain cours d'Arts Plastiques, les 6 équipes présenteront leurs prototypes et expliqueront à la classe leurs intentions. *L'équipe Museomix sera certainement présente en Visio pour assister à la restitution et recueillir les ressentis des élèves sur cette expérience.*

Une piste envisagée : recueillir les impressions et avis des élèves en leur proposant de compléter un questionnaire en ligne.

La visite au Musée des Beaux-Arts : Si les conditions sanitaires le permettent, la classe se rendra au musée en juin 2021 pour découvrir les œuvres « en vrai » et se rendre compte des espaces d'exposition.

En juin 2023, les élèves – désormais en troisième – pourront choisir de présenter « Hack ton musée » à l'oral du DNB puisque cette expérience s'inscrit pleinement dans le Parcours d'Education Artistique et Culturelle.

Ce projet trouve écho et s'inscrit dans les **TraAM Arts plastiques de l'académie d'Orléans-Tours.**