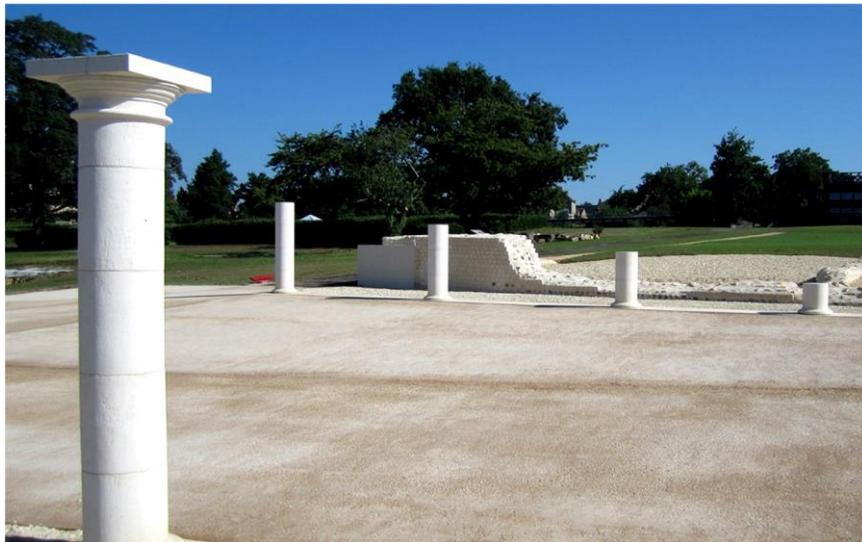


Monter un projet pédagogique au collège autour du musée et du site d'Argentomagus



**Plaquette réalisée par Olivier Stroh,
enseignant missionné auprès du Service éducatif
du musée et du site d'Argentomagus**



Ce document est une aide à l'élaboration de vos projets pédagogiques (sorties, EPI...) autour du musée et du site d'Argentomagus dans le respect des programmes des cycles 3 et 4, du socle de compétences et du 100% Education artistique et culturelle.

Nos commentaires des textes officiels sont écrits en italique.

Le 100 % Education artistique et culturelle

Le patrimoine d'Argentomagus permet de répondre, par son ancrage dans la période gallo-romaine, au pilier de la « connaissance » énoncé dans la feuille de route 2020-2021 du « 100 % Education artistique et culturelle ».

La connaissance : l'éducation artistique et culturelle permet aux élèves de s'approprier des repères culturels formels, historiques et esthétiques, de porter un jugement construit et étayé en matière d'art, et de développer leur esprit critique.

Une présence plus générale et multiforme des arts et de la culture, notamment par le biais de projets ayant une ambition pluridisciplinaire.

Argentomagus se prête naturellement à des projets impliquant les enseignements du français, du latin et de l'histoire-géographie. Mais l'implication d'autres disciplines dans un projet est tout à fait possible : arts plastiques avec l'étude de la statuaire, nombreuse à être présentée dans le musée, ou encore SVT avec la présence de ruches sur le site qui produisent du miel.

Les axes prioritaires de la généralisation de l'éducation artistique et culturelle

Regarder

Apprendre à regarder, apprécier et interroger notre patrimoine, bâti ou naturel, est un enjeu d'éducation citoyenne et de contribution à la préservation de cette richesse commune. Chaque élève est ainsi invité à s'emparer des sujets de société à travers une découverte active de ce patrimoine et des pratiques artistiques vivantes : observer, s'étonner, décrire, comparer et mettre en relation pour mieux s'inscrire dans un environnement, en mesurer la profondeur historique et sociale.

Nous retranscrivons ici les trois points essentiels de la Charte pour l'éducation artistique et culturelle qui entrent en résonance avec un projet pédagogique centré sur Argentomagus.

Point 4

L'éducation artistique et culturelle contribue à la formation et à l'émancipation de la personne et du citoyen, à travers le développement de sa sensibilité, de sa créativité et de son esprit critique. C'est aussi une éducation par l'art.

Point 7

L'égal accès de tous les jeunes à l'éducation artistique et culturelle repose sur l'engagement mutuel entre différents partenaires : communauté éducative et monde culturel, secteur associatif et société civile, Etat et collectivités territoriales.

Point 8

L'éducation artistique et culturelle relève d'une dynamique de projets associant ces partenaires (conception, évaluation, mise en œuvre).

Programme d'enseignement du cycle de consolidation (cycle 3)

Volet 2 : contributions essentielles des différents enseignements au socle commun

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

☐ Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

L'histoire des arts ainsi que les arts de façon générale amènent les élèves à acquérir un lexique et des formulations spécifiques pour décrire, comprendre et interroger les oeuvres et langages artistiques.

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

C'est à l'histoire et à la géographie qu'il incombe prioritairement d'apprendre aux élèves à se repérer dans le temps et dans l'espace. L'enseignement de l'histoire a d'abord pour intention de créer une culture commune et de donner une place à chaque élève dans notre société et notre présent.

Tout projet pédagogique autour du musée et du site d'Argentomagus doit demander la pratique de la langue française comme outil de restitution de ce que l'élève aura vécu : c'est en ce sens que les dossiers pédagogiques proposés par le service éducatif sont élaborés. Ceux-ci font appel aux compétences de rédaction de l'élève (français) et à ses capacités de se repérer dans l'espace (sur le site) et dans le temps (en lien avec la période de vie de la cité gallo-romaine).

Voici les extraits des programmes exploitables dans un projet pédagogique autour d'Argentomagus.

Français

Culture littéraire et artistique

Récits de création ; création poétique

On étudie :

- en lien avec le programme d'histoire (thème 2 : « Croyances et récits fondateurs dans la Méditerranée antique au 1er millénaire avant Jésus-Christ »), un extrait long de La Genèse dans la Bible (lecture intégrale)

Croisements entre enseignements

Outre la recherche d'informations, le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture. En 6e, le professeur documentaliste est plus particulièrement en charge de ces apprentissages, en lien avec les besoins des différentes disciplines.

Le QCM, présent sur le site internet du musée, dont les réponses se trouvent dans les pages du site, est un préalable intéressant à toute visite du site et du musée. Pensé sur le modèle du concours « Indre mon pays », il fait appel à la recherche d'informations pour répondre et à l'appropriation de celles-ci pour que l'élève devienne acteur de sa visite.

Histoire et géographie

Thème 3 - L'empire romain dans le monde antique

- Conquêtes, paix romaine et romanisation.

Lors de la première année du cycle 3 a été abordée la conquête de la Gaule par César. L'enchaînement des conquêtes aboutit à la constitution d'un vaste empire marqué par la diversité des sociétés et des cultures qui le composent. Son unité est assurée par le pouvoir impérial, la romanisation et le mythe prestigieux de l'*Urbs*.

Argentomagus s'inscrit pleinement dans la période gallo-romaine : ses dates vont du Ier à la fin du IVème siècle après Jésus-Christ. L'enseignant d'histoire-géographie peut aisément trouver dans la cité berrichonne un exemple sur lequel s'appuyer pour enseigner le monde antique.

Arts plastiques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Repérer, pour les dépasser, certains *a priori* et stéréotypes culturels et artistiques.
- Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une oeuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.
- Décrire des oeuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée.

Les statues des personnages assis en tailleur ou les blocs sculptés provenant des thermes, du théâtre ou de la fontaine monumentale peuvent se prêter à une étude dès la sixième en arts plastiques.

Histoire des arts

L'histoire des arts intègre autant que possible l'ensemble des expressions artistiques du passé et du présent, savantes et populaires, occidentales et extra occidentales. Son enseignement s'appuie sur le patrimoine, tant local que national et international, en exploitant notamment les ressources numériques. Constitutif du parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève, il associe la fréquentation des oeuvres et l'appropriation de connaissances sans s'arrêter aux frontières traditionnelles des beaux-arts, de la musique, du théâtre, de la danse, de la littérature et du cinéma. Il repose sur la fréquentation d'un patrimoine aussi bien savant que populaire ou traditionnel, aussi diversifié que possible. Il s'enrichit des pratiques artistiques de tous ordres.

Les objectifs généraux de cet enseignement pour la formation des élèves peuvent être regroupés en trois grands champs :

- des objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité et qui passent par la fréquentation des oeuvres dans des lieux artistiques et patrimoniaux ;
- des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'oeuvre d'art, de sa technique et de son langage formel et symbolique ;
- des objectifs de connaissance destinés à donner à l'élève les repères qui construiront son autonomie d'amateur éclairé.

À la fin du cycle 3, les élèves ont acquis les éléments de lexique et de compréhension qui les rendent capables, devant une oeuvre plastique ou musicale, face à un monument, un espace ou un objet artistique, d'en proposer une description qui distingue les éléments :

- relevant d'une présence matérielle (matériaux, dimensions, fabrication) ;

- caractéristiques d'un langage formel ;
- indicateurs d'usages ou de sens.

Ainsi le cycle 3 construit-il les compétences qui permettront aux élèves, dans le courant du cycle 4, d'établir des interprétations et des rapprochements fondateurs d'une autonomie dans leur rapport à l'art.

Compétences travaillées

Domaines du socle

Identifier

1, 3, 5

- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une oeuvre d'art.

Analyser

1, 2, 3, 5

- Dégager d'une oeuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

Situer

1, 5

- Relier des caractéristiques d'une oeuvre d'art à des usages ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

Se repérer

2, 5

- Dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.

Attendus de fin de cycle

- Décrire une oeuvre en identifiant ses principales caractéristiques techniques et formelles à l'aide d'un lexique simple et adapté.
- Émettre une proposition argumentée, fondée sur quelques grandes caractéristiques d'une oeuvre, pour situer celle-ci dans une période et une aire géographique, au risque de l'erreur.
- Exprimer un ressenti et un avis devant une oeuvre, étayés à l'aide d'une première analyse.
- Se repérer dans un musée ou un centre d'art, adapter son comportement au lieu et identifier la fonction de ses principaux acteurs.
- Identifier la marque des arts du passé et du présent dans son environnement.

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une oeuvre d'art

Observer et identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces, des éclairages.

De nombreuses statues de divinités se trouvent dans le musée.

Dégager d'une oeuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme.

- Retrouver des formes géométriques et comprendre leur agencement dans une façade, un tableau, un pavement, un tapis.
- Dégager d'une forme artistique des éléments de sens.

Relier des caractéristiques d'une oeuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

Mettre en relation une ou plusieurs oeuvres contemporaines entre elles et un fait historique, une époque, une aire géographique ou un texte, étudiés en histoire, en géographie ou en français.

Mettre en relation des oeuvres et objets mobiliers et des usages et modes de vie.

- Constitution d'un premier « musée imaginaire » classé par époques.
- Fiche signalétique/cartel pour identifier une oeuvre d'art.
- Premiers éléments de lexique stylistique.

Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial

Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle.

- Se repérer dans un musée ou un lieu d'art par la lecture et la compréhension des plans et indications.
- Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine.

- Premiers grands principes d'organisation muséale.
- Métiers de la conservation, de la restauration et de la diffusion.
- Identification et localisation d'une oeuvre ou d'une salle.

Visite de musées ou de lieux patrimoniaux sous forme de jeux de piste.

La visite du site sous forme de jeu de piste « Où êtes-vous ? » est disponible aux enseignants de sixième qui souhaiteraient organiser une sortie à Argentomagus.

Programme d'enseignement du cycle des approfondissements (cycle 4)

Français

Croisements entre enseignements

Ces croisements, qui contribuent à une formation cohérente de l'élève, favorisent les approches disciplinaires décloisonnées et la prise en charge de la formation morale et civique par toutes les disciplines.

□ Le français et les langues anciennes

L'enseignement du français rencontre à tout moment les langues anciennes ; elles permettent de découvrir des systèmes graphiques et syntaxiques différents ; elles suscitent la réflexion sur l'histoire de la langue ; elles contribuent à l'acquisition du vocabulaire et éclairent le sens des mots ; elles ouvrent les horizons et les références culturelles qui n'ont jamais cessé de nourrir la création littéraire, artistique et scientifique.

Elles sont donc au carrefour de l'enseignement de la langue française et des langues romanes, du programme d'histoire, de l'histoire des arts (peinture, sculpture, architecture, art lyrique, théâtre, etc.) et des enseignements artistiques. Elles proposent de nombreuses pistes de lecture, notamment autour de l'étude des mythes, des croyances et des héros. Les élèves peuvent également examiner les résonances ou les écarts entre les oeuvres antiques et les oeuvres modernes et contemporaines ; ils peuvent constituer des collections d'oeuvres, s'en inspirer pour des réécritures personnelles ou pour l'étude de transpositions modernes des vieux mythes (théâtre, cinéma, roman, poésie, etc.) ; ils peuvent aussi explorer le patrimoine archéologique local.

Le dossier pédagogique à destination des 4èmes et des 3èmes sur la vie d'un notable d'Argentomagus, « Une journée de Quintus Sergius Marcrinus » fait appel aux capacités de rédaction en français et aux connaissances de langue latine des élèves latinistes avec la version guidée d'une inscription le concernant présentée au musée.

Histoire

□ Culture et création artistique

En lien avec les enseignements artistiques et le français ; contribution au parcours d'éducation artistique et culturelle.

- EPI possibles sur le paysage et le patrimoine.
- Thème 1 de la classe de 4e, « L'urbanisation du monde »

L'étude de la cité d'Argentomagus est une porte d'entrée à l'analyse de la structure d'une ville : la cité gallo-romaine, plusieurs fois remaniée, présente de nombreux vestiges, présents sur le site, qui structuraient la ville.

Arts plastiques

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

- Reconnaître et connaître des oeuvres de domaines et d'époques variés appartenant au patrimoine national et mondial, en saisir le sens et l'intérêt.
- Identifier des caractéristiques (plastiques, culturelles, sémantiques, symboliques) inscrivant une oeuvre dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique.
- Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une oeuvre.
- Interroger et situer oeuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
- Prendre part au débat suscité par le fait artistique.

L'implication des arts plastiques dans un projet de cycle 4 peut se faire sur les bases de ce qui peut être fait en sixième (voir plus haut).

Histoire des arts

Les Enseignements Pratiques Interdisciplinaires offrent un cadre particulièrement propice au travail collectif autour d'objets communs en lien avec les thématiques d'histoire des arts.

Les objectifs généraux de cet enseignement pour la formation des élèves peuvent être regroupés en trois grands champs :

- des objectifs d'ordre esthétique, relevant d'une éducation de la sensibilité :
 - o se familiariser avec les lieux artistiques et patrimoniaux par une fréquentation la plus régulière possible et par l'acquisition des codes associés ;
 - o développer des attitudes qui permettent d'ouvrir sa sensibilité à l'oeuvre d'art ;
 - o développer des liens entre rationalité et émotion ;
- des objectifs d'ordre méthodologique, qui relèvent de la compréhension de l'oeuvre d'art :

Compétences travaillées Domaines du socle

Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine. 1, 2, 5

1. Arts et société à l'époque antique et au haut Moyen Âge

- De la ville antique à la ville médiévale.
- Formes et décor de l'architecture antique.
- Les mythes fondateurs et leur illustration.
- La représentation de la personne humaine.

L'apport de l'histoire-géographie à un EPI autour du bâti d'Argentomagus est incontournable.

Langues et cultures de l'Antiquité

Th. 1 dans son entier.

Th. 3 : Développement des arts du spectacle : le tragique, le sacré, le comique et la fête.

Dans cette thématique, on peut placer la visite du théâtre gallo-romain d'Argentomagus, conservé dans un remarquable état. Vu son activité, vu qu'il a été agrandi pour répondre à la demande de la population, son étude peut être une porte d'entrée à celle des arts du spectacle.