

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



propulsée par

CCulte!
Arts & Culture pour tous



Atelier «Art Pong» réalisé avec les CE2 de l'école Saint-Martin de Chagny (71)

Mise à jour : février 2026

SOMMAIRE

QUI SOMMES-NOUS ?	4
L'association CCulte!	4
L'ArtKaravane : un dispositif itinérant et modulable	4
Le partenariat avec les Micro-Folies	5
 NOS PARCOURS	 6
Les bulles d'art & le Musée Numérique	6
Les ateliers de pratiques artistiques et numériques	9
Les activités ludiques	12
 NOS OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES & NOS THÈMES	 16
Cycle 1	17
Cycle 2	18
Cycle 3	20
Cycle 4	22
Lycée, Post-Bac (BTS, Classe préparatoire, etc.)	24
 INFORMATIONS PRATIQUES	 26
Comment faire venir l'ArtKaravane au sein de votre établissement ?	26
Les modalités techniques	27
Contacts	28

QUI SOMMES-NOUS ?

L'ASSOCIATION CCulte!

Convaincue que les arts et la culture sont créateurs de lien social, d'émerveillement, d'émancipation, d'inclusion et que tou.te.s méritent d'y avoir un accès égal, l'association CCulte! a été créée en 2018, en plein cœur de la Bourgogne rurale et viticole, afin de favoriser leurs accès auprès des personnes qui en sont géographiquement et/ou socialement éloignées ou empêchées.

L'association a pour vocation de faire découvrir un vaste éventail des pratiques culturelles et artistiques qui ont émergé depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours, et dont les représentations sont aujourd'hui exposées dans les plus grandes institutions muséales et culturelles nationales et internationales, en allant directement à la rencontre des publics sur l'ensemble du territoire de la région Bourgogne-Franche-Comté grâce à son ArtKaravane.

L'ARTKARAVANE : UN DISPOSITIF ITINÉRANT ET MODULABLE

En 2020, l'association CCulte! a ainsi lancé son ArtKaravane - un dispositif itinérant composé d'un camion aux couleurs flamboyantes et qui permet de transporter, de village en village, le matériel nécessaire au bon déroulement de nos actions culturelles, artistiques et numériques. Elle est également dotée d'un Karavansérail, un ensemble de quatre tentes modulables, qui permet à l'association de s'installer dans les lieux où les salles et les espaces sont inexistantes.

Avec son dispositif souple, modulable et itinérant, l'ArtKaravane peut trouver des solutions sur-mesure et adaptées pour aller à la rencontre des publics éloignés (géographiquement ou socialement), des publics scolaires (de la maternelle au post-bac) ou encore des publics empêchés (personnes âgées, en situation de handicap, hospitalisées, réfugiées, incarcérées, etc.) et ce, dans les meilleures conditions possibles. L'ArtKaravane permet ainsi d'irriguer le territoire d'une présence culturelle régulière, persistante et, de ce fait, éducative. Elle peut s'installer pour une demi-journée, une journée ou encore une semaine et proposer ses parcours ArtKaravane, des parcours éducatifs, créatifs et ludiques multi-arts mêlant apprentissage, jeux, ateliers artistiques et numériques, dans le monde réel ou virtuel.

LE PARTENARIAT AVEC LES MICRO-FOLIES

L'ArtKaravane accueille par ailleurs une Micro-Folie au sein de son dispositif lui permettant ainsi d'avoir accès à un Musée Numérique qui regroupe à l'heure actuelle plus de 15 136 contenus artistiques et culturels, en haute définition, et qui sont mis à disposition par plus de 233 institutions culturelles nationales et internationales, le tout dans 16 langues différentes. Le réseau Micro-Folie est soutenue par l'État, supervisée par le Ministère de la Culture et accompagnée par La Villette.

En plus d'un contenu iconographique riche et unique, le partenariat avec les Micro-Folies permet également à l'ArtKaravane de proposer des contenus exclusifs produits par Arte, notamment des contenus vidéos immersifs à 360°, ainsi que des jeux-vidéos pédagogiques produits par la société Ubisoft.

*L'équipe de l'ArtKaravane :
Sophie Dalsbaek, Emma Picard et Léna-Marie Boucher*



Le camion de l'ArtKaravane



*Déploiement de notre Karavansérail à Meursanges (21)
lors de son inauguration le 15 septembre 2023*

NOS PARCOURS

Les parcours de l'ArtKaravane sont pensés et animés par les deux médiatrices culturelles et numériques de l'association, toutes deux diplômées d'un master en Histoire de l'art. Ils sont modulables et co-construits avec les enseignant.e.s qui souhaitent les développer et les proposer au sein de leurs classes. Cette co-construction permet ainsi de proposer des parcours singuliers et des interventions cohérentes avec le programme scolaire, en s'inscrivant parfaitement dans les parcours d'E.A.C., et adaptées au niveau des élèves rencontré.e.s, dans une démarche d'inclusivité, d'échange et de rencontre.

La durée d'intervention avec chaque classe peut varier en fonction du projet pédagogique et du parcours choisi en amont. Nos interventions peuvent ainsi durer au minimum 1h jusqu'à.. plusieurs jours ! Voici quelques exemples de parcours :

PARCOURS 1 / 1h00

Bulle d'art avec le Musée Numérique + Atelier de pratique artistique

PARCOURS 2 / 1h30

Bulle d'art sans le Musée Numérique + Activité ludique + Atelier de pratique artistique numérique

PARCOURS 3 / 3h00

Bulle d'art avec le Musée Numérique + Atelier de pratique artistique + Atelier de pratique numérique

LES BULLES D'ART & LE MUSÉE NUMÉRIQUE

LES BULLES D'ART

Les parcours commencent toujours par une bulle d'art axée autour d'un thème défini en amont avec les enseignant.e.s. Cette introduction permet de montrer un ensemble d'œuvres aux élèves et d'initier des discussions et des échanges autour du travail d'un.e artiste, d'une période artistique, d'une technique ou encore d'une thématique. Les bulles d'art permettent également aux élèves d'apprendre à réfléchir ensemble et de participer à un débat de manière constructive tout en respectant la parole de l'autre. Adaptées à l'âge des élèves, les bulles d'art durent au minimum 20 minutes pour les plus petit.e.s et peuvent durer jusqu'à 1h pour les classes de collèges, de lycées ou encore pour les étudiant.e.s de l'enseignement supérieur. Voici quelques exemples de bulles d'art imaginées par nos soins :



Bulle d'art «Bestiaire» avec une classe de maternelle de Chagny (71)

Bulle d'art «La Laïcité : Croire en la nature»

Cette bulle d'art se veut d'expliquer la laïcité à travers la diversité des religions anciennes ou actuelles. Il s'agit de ne pas se centrer uniquement sur les trois grandes religions monothéistes mais de s'intéresser aux religions qui existent ou qui ont existé à travers le monde à partir d'œuvres d'art variées.



*Cosmogramme avec au centre le Mont Meru,
Chine du Nord, XVIIIe siècle*



*Paul Véronèse,
Les Noces de Cana, 1663*



*Temple de Mînâkshî,
Madurai, Inde, 1560-1660*

Bulle d'art «Paysages»

Cette bulle d'art propose de découvrir des paysages naturels, urbains ou encore oniriques créés par les artistes qui poussent à nous questionner sur le monde qui nous entoure ainsi que sur la manière dont nous évoluons dans ces paysages au quotidien.



*Jean-François Millet,
Le printemps, 1873*



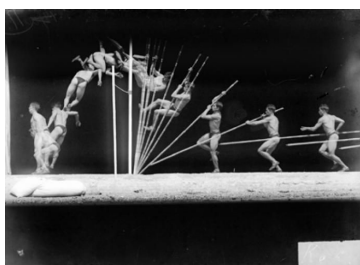
*Seb Toussaint,
Paz en Bogota, 2016*



*Robert Smithson,
Spiral Jetty, 1970*

Bulle d'art «Art & Sport»

De la statuaire grecque antique en passant par la chronophotographie, sans oublier les œuvres détournées du mouvement Fluxus et le spectacle vivant, le sport est depuis toujours représenté dans les arts. À travers des œuvres variées, cette bulle d'art montre le sport comme partie intégrante de notre culture sociale et artistique.



*Étienne-Jules Marey,
Saut à la perche, 1890*



*Discobole Lancellotti, copie romaine
du discobole de Myron, 460-450
av. notre ère*



*Laurent Perbos,
Le plus long ballon du monde, 2003*

LE MUSÉE NUMÉRIQUE

Le Musée Numérique regroupe actuellement plus de 23 760 contenus artistiques et culturels, en très haute définition, et qui sont mis à disposition par plus de 411 institutions muséales et culturelles nationales et internationales. Parmi les institutions partenaires, il y a notamment le musée du Louvre, le musée d'Orsay, le Château de Versailles, le musée des Beaux-Arts de Lyon ou encore le musée des Beaux-Arts de Montréal.



Bulle d'art «Croire en la nature» avec la classe de CE1-CE2 de l'école élémentaire de Sainte-Marie-la-Blanche (21)

La découverte du Musée Numérique s'effectue généralement avec des tablettes tactiles : comme durant une visite au musée, les élèves sont encouragé.e.s à s'approcher des œuvres mais cette fois-ci en zoomant sur les tablettes tactiles. Cette particularité permet ainsi de chercher des détails ou encore d'analyser les gestes picturaux des artistes grâce à la haute définition des images. Les bulles d'art sous format Musée Numérique peuvent également être entrecoupées de moments plus ludiques où les élèves découvrent les œuvres au moyen de différents jeux.

Les contenus du Musée Numérique sont enrichis régulièrement par la Villette qui propose une à trois nouvelles collections par an, soit thématique, soit régionale. Aujourd'hui on compte 20 collections qui regroupent une pluralité d'œuvres :



Kenojuak Ashevak,
Le hibou enchanté, 1960
Collection Québec

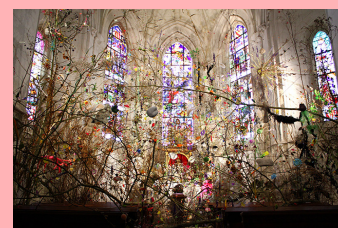


Séraphine de Senlis,
Bouquet de fleurs, 1929
Collection Hauts-de-France

Collection Nationale 1, 2 & 3
Collection Québec
Collection Union Européenne
Collection des Résidences Royales
Européennes Collection Hauts-de-France
Collection Mexico
Collection Paris
Collection Corse
Collection Centre Val-de-Loire
Collection Auvergne-Rhône-Alpes
Collection Île-de-France
Collection Sport
Collection Impressionnisme
Collection Grand Est
Collection Notre-Dame de Paris
Collection Normandie
Collection Bretagne
Collection Pays de la Loire



ORLAN,
Refiguration/Self hybridation n°2,
1998



Gerda Steiner et Jorg Lenzlinger,
Les pierres et le printemps, 2015
Collection Centre Val-de-Loire

LES ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES ET NUMÉRIQUES

LES ATELIERS DE PRATIQUES ARTISTIQUES

Pratiqués seul.e ou en groupe, ces ateliers sont proposés en complément de la bulle d'art. L'objectif est de permettre aux élèves de travailler sur le ou les thèmes abordés à partir de techniques qu'ils ou elles n'ont pas l'habitude d'utiliser. Il s'agit de questionner le travail d'un.e artiste, la technique utilisée ou de découvrir un nouveau savoir-faire artistique.

Une restitution des travaux effectués peut également être envisagée à l'issue de l'intervention de l'ArtKaravane. Pensées comme un moment convivial, les soirées ArtKaravane sont l'occasion de réunir les élèves, les familles et les enseignant.e.s autour des différents travaux réalisés et de proposer des activités ludiques et numériques accessibles à tou.te.s.

Voici quelques exemples de pratiques artistiques :

Atelier «Ebru Sonore»

Thématique «Le Rêve»

L'atelier permet de découvrir l'art du marbrage turc sur papier, accompagné de création musicale en temps réel.



Atelier «Ebru Sonore» avec une classe de 6ème du collège La Croix des Sarrasins, Auxonne (21)

Atelier «Linogravure»

Thématique «Paysages»

À partir de la technique de la linogravure, les jeunes ont gravé des plaques de linoléum afin de produire un travail autour du paysage. Il.elle.s ont ensuite réalisé des impressions à partir de leurs plaques gravées.



Atelier linogravure avec les jeunes de l'accueil Jeunes de Nolay (21) et du centre d'accueil pour demandeurs d'asile de la Croix-Rouge de Dijon (21)

LES ATELIERS DE PRATIQUES NUMÉRIQUES

En constante évolution, le numérique a cette particularité de permettre une approche différente aux œuvres d'art et à la culture, comme le montre le Musée Numérique. Le numérique permet également de repenser et de questionner les nouvelles pratiques artistiques émergentes, telles que l'art numérique ou encore la création grâce à l'intelligence artificielle.

LA RÉALITÉ VIRTUELLE (À PARTIR DE 10 ANS)

L'ArtKaravane possède huit casques de réalité virtuelle. Cette technologie permet à son utilisateur d'être immergé.e dans une autre réalité et, dans notre cas, offre une approche immersive aux œuvres d'art. Les contenus vidéos fournis par Arte proposent de visiter des monuments ainsi que de plonger au cœur des plus grands chefs-d'oeuvres artistiques, le tout accompagné de commentaires pédagogiques et éducatifs.

Les casques de réalité virtuelle permettent également de proposer des ateliers de créations artistiques numériques : l'application OpenBrush offre la possibilité de dessiner à main levée en 3D mais également d'assembler des modèles 3D ou d'effectuer des collages numériques afin de travailler sur les notions d'espace, de volume et de conception 3D.

Atelier «Crée ta chimère en 3D»

Thématique «Le Rêve»

À partir de l'application OpenBrush, les élèves ont créé leurs chimères en 3D en utilisant les différents outils disponibles depuis l'interface. L'atelier a nécessité un temps de travail préparatoire et un temps de prise en main de l'outil.



Atelier «Crée ta chimère» avec la classe de 2nde option Arts du Lycée Prieur de la Côte d'Or d'Auxonne (21)

CRÉATION D'UN MUSÉE IMAGINAIRE (À PARTIR DE 10 ANS)

Les espaces du Métavers permettent de créer des musées virtuels et imaginaires et de produire des expositions artistiques regroupant des œuvres déjà existantes ou bien des travaux réalisés lors d'un précédent atelier avec l'ArtKaravane. Qui n'a jamais rêvé de voir un tableau de Vincent Van Gogh côtoyer la Vénus de Milo ou encore son propre travail ?

Cet atelier propose de travailler autour de plusieurs notions, telles que l'aménagement d'espaces ou la scénographie d'une exposition, et peut constituer un travail de restitution accessible en ligne à tou.te.s.



Atelier de création d'un musée imaginaire sur le thème «Paysages» avec les jeunes du centre de loisir des Peupliers de Beaune (21)



Réalisation d'un musée imaginaire sur le thème «Paris, ville capitale ?» avec les BTS 1ère année du centre de formation Chalon Formation de Chalon-sur-Saône (71)

LES TABLETTES TACTILES (À PARTIR DE 6 ANS)

Nos tablettes tactiles regorgent d'applications permettant de mettre en place des ateliers de pratiques artistiques numériques.

La liste est longue mais voici quelques exemples d'ateliers réalisés à partir d'une tablette tactile :

Atelier de «Chronophotographie»

Thématique «Émotions» & «Art & Sport»

À l'aide de l'application «Cliché Mouvement», les élèves ont travaillé sur la décomposition du mouvement en réalisant des clichés de chronphotographie à la manière de Étienne-Jules Marey.



Atelier de «light-painting»

Thématique «Le Mouvement»

À partir de l'application light-painting et d'une lampe de poche, les élèves ont réalisé des prises de vues abstraites ou figuratives afin d'illustrer le mouvement.



Atelier de chronophotographie autour du thème «Art & Sport» avec la classe de CE1-CE2 de l'école de Saint-Jean-de-Losne (21)



Atelier de chronophotographie sur le thème «Émotions» avec les jeunes du centre de loisirs Bretonnière de Beaune (21)

Atelier de light-painting autour du «Mouvement» avec la classe de 1ère option Arts Plastiques du Lycée Prieur de la Côte d'Or d'Auxonne (21)

LES ACTIVITÉS LUDIQUES

LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES

En partenariat avec la Réunion des Musées Nationaux - Grand Palais et le réseau Micro-Folie, l'ArtKaravane possède six mallettes pédagogiques «Histoire d'art à l'école». Ces mallettes accompagnent et contribuent à l'éducation artistique et culturelle en proposant des activités autour de reproductions d'œuvres d'art et d'objets artistiques de très grande qualité, de toutes époques et de toutes cultures. En utilisant le jeu comme moyen et l'art comme support, chaque mallette traite d'un sujet et en organise la découverte en ateliers, sollicitant plusieurs formes d'intelligences et suscitant curiosité et émotions.

L'ArtKaravane propose ainsi d'animer des temps de jeu en les adaptant à l'âge des élèves. Les mallettes sont également disponibles à l'emprunt afin que vous puissiez les utiliser en toute autonomie au sein de votre classe. Pour les emprunter, contactez-nous !

LE PORTRAIT DANS L'ART – À PARTIR DE 5 ANS

Portraits de rois ou d'enfants, portraits célèbres ou intimes, officiels ou originaux, les portraits ne manquent pas dans l'histoire de l'art. Avec cette mallette, il s'agit d'explorer ce thème à travers une variété de portraits issus des plus grandes collections françaises afin d'en faire ressortir les enjeux symboliques et plastiques. Les jeux proposés s'adressent à tous les âges, pour une découverte ludique de l'art du portrait à travers l'histoire.



LE PAYSAGE DANS L'ART – À PARTIR DE 5 ANS

Appréhender le monde autour de soi et celui que l'on ne connaît pas à travers diverses représentations du paysage dans l'art. Qu'il soit naturel ou urbain, domestiqué ou sauvage, abstrait ou figuratif, le paysage n'a cessé d'inspirer les artistes comme les impressionnistes qui en ont fait un sujet artistique majeur. La (re)découverte des grands paysages de l'histoire de l'art à travers le jeu permet de s'approprier les codes de ce thème classique.



L'ANIMAL DANS L'ART – À PARTIR DE 3 ANS

Ils vivent sous terre, dans l'eau, la forêt ou le ciel ... Ils sont poilus, griffus, tout doux ou féroces... Il y a ceux que l'on connaît bien et ceux que l'on croit sortis d'un livre ... Ce sont nos voisins les animaux, que les artistes ont représentés sous toutes leurs formes depuis la nuit des temps ! Leurs œuvres se prêtent au jeu et permettent d'observer et comprendre la diversité de nos amies les bêtes et leurs environnements.



L'OBJET DANS L'ART – À PARTIR DE 3 ANS

Objets de jeux, objets détournés, objets de mode ou encore objets de pouvoir ... Les jeux de cette mallette proposent de redécouvrir les objets du quotidien, et ceux qui sortent de l'ordinaire, à travers une série d'objets cachés au sein des œuvres d'artistes.



LA CITOYENNETÉ DANS L'ART – À PARTIR DE 11 ANS

Destinée aux adolescents et jeunes adultes, la mallette «La citoyenneté dans l'art» permet d'utiliser le jeu comme moyen et l'art comme objet de transition pour donner à voir, discuter et partager ces valeurs, sans prérequis en histoire de l'art ni en éducation civique. L'objectif est de faire connaître les valeurs citoyennes en utilisant la « représentation » de celles-ci, dans une dynamique de jeu dont les participant.e.s sont acteurs ou actrices.



Exemple d'activité à proposer avec la mallette «La Citoyenneté dans l'art»

Comment être citoyen.ne aujourd'hui ? Vivre ensemble est-ce possible ? Et l'art dans tout ça ?

Avec l'école de Chassagne-Montrachet (21), l'ArtKaravane a développé trois séances à partir de la mallette «La Citoyenneté dans l'art» afin que les élèves puissent s'approprier les cinq grands thèmes (Liberté, Égalité, Fraternité, Protection de l'environnement et Action Citoyenne) et en saisir les différents enjeux.

La première séance a consisté à découvrir en classe les jeux et les cartes-œuvres de la mallette et à initier les premiers échanges sur chacune des thématiques.



La deuxième séance s'est déroulée à la mairie de Chassagne-Montrachet, en présence de la maire, et durant laquelle les élèves ont élu deux maires et voté pour les cinq œuvres les plus représentatives de chacun des cinq thèmes de la mallette.



Enfin, les cinq œuvres choisies ont été exposées dans le parc de Chassagne-Montrachet. Une inauguration officielle s'est tenue en présence des élu.e.s du village et durant laquelle les élèves ont assuré la présentation de l'exposition et la médiation des œuvres.



Les ateliers artistiques et numériques ainsi que les activités ludiques que l'ArtKaravane propose autour des sujets telles que la citoyenneté ou la laïcité sont référencés sur le site de l'Académie de Dijon : <https://www.ac-dijon.fr/outils-et-ressources-123377>

JEUX, ART ET SPORT - À PARTIR DE 5 ANS

Cette mallette est née d'une envie commune du RMN-Grand Palais et du Musée National du Sport de faire découvrir aux jeunes le sport et ses diverses représentations. Sans prérequis en histoire de l'art ou en compétences sportives, les participant.e.s sont amené.e.s à observer les images, rechercher des indices ou encore relever des défis sportifs, en respectant les principes d'inclusivité.



L'ArtKaravane possède par ailleurs deux autres mallettes pédagogiques, cette fois-ci nées de l'initiative de trois musées parisiens. Chaque mallette présente une partie des collections et vise à faire questionner les élèves sur le monde dans lequel il.elle.s évoluent.



LA BOÎTE À VOYAGES DU MUSÉE DU QUAI BRANLY - À PARTIR DE 5 ANS

Cette mallette est conçue pour mener des activités autour des collections du musée du Quai Branly - Jacques Chirac, dans le but d'étendre leur diffusion hors les murs.



CULTURE(S) EN PARTAGE - À PARTIR DE 8 ANS

Réalisée par le musée d'art et d'histoire du Judaïsme et l'Institut du monde arabe, cette mallette pédagogique a pour objectif de jeter des ponts entre les cultures juive et musulmane pour lutter contre les préjugés. Fondée sur une approche laïque et sensible par les œuvres d'art pour questionner le vivre-ensemble, cette mallette propose une éducation à la tolérance afin de lutter contre le racisme et l'antisémitisme.

REBÂTIR NOTRE-DAME DE PARIS - À PARTIR DE 15 ANS

Cette mallette parcourt les grandes thématiques du chantier de Notre-Dame. Les 13 activités invitent à explorer les métiers et à réfléchir sur des sujets phares du chantier, tels que la restauration des charpentes, la planification des travaux ou encore le choix des techniques de restauration.



Découverte de la mallette "Notre-Dame de Paris" avec les résidentes de la résidence "Les Primevères" à Beaune (21).



Mallette l'Atelier Cinéma - À partir de 8 ans (cycle 3)

L'Atelier cinéma propose aux élèves d'appréhender les différentes étapes de création d'un film à travers 5 activités articulées sur plusieurs niveaux, les conduisant à découvrir différents métiers du cinéma, un vocabulaire spécifique et les prémices de l'écriture scénaristique, voire d'accéder à la réalisation d'un court métrage. Il s'appuie sur le film Azur et Asmar de Michel Ocelot.

NOS OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES & NOS THÈMES

Construire son rapport à l'art et au monde, confronter des œuvres diverses, analyser le regard de différents artistes sur une même thématique sont autant d'aptitudes que l'ArtKaravane a à cœur de transmettre aux élèves :

- ↳ Nommer ses émotions, exprimer ses sensations pour partager son ressenti ;
- ↳ Former son regard en observant afin de développer son imaginaire ;
- ↳ Mieux se connaître soi-même en formulant et partageant ses goûts ;
- ↳ Reconnaître les grands courants artistiques pour situer une œuvre et par conséquent se situer soi-même ;
- ↳ Réfléchir aux rapports de l'artiste avec le monde qui l'entoure afin de former son esprit critique et construire son propre rapport au monde ;
- ↳ Maîtriser le lexique pour dialoguer et échanger à partir des œuvres ;
- ↳ Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle ou non à un modèle, ou en inventant afin de faire travailler son imaginaire ;

Ainsi, pour tous les cycles, il s'agit d'apprendre à construire ses propres outils d'observation (comment observer une peinture ? une photographie ? une sculpture ? une installation ? une performance ?) et acquérir des connaissances et des compétences sur :

- ↳ La démarche de se questionner, de trouver des éléments de réponses dans l'observation de l'œuvre, de mobiliser ses connaissances ;
- ↳ La capacité à exprimer son rapport à l'œuvre, la capacité à exprimer ses impressions, ses goûts, à argumenter ses jugements, les partager avec les autres, à varier les points de vue ;
- ↳ Des références universelles ;
- ↳ Des sources d'inspiration, d'étonnement et d'émotion pour les publics ;
- ↳ Pour les publics éloignés, la rencontre indirecte avec l'œuvre, qui prépare la rencontre directe ;

Et plus spécifiquement, à partir du cycle 3 :

- ↳ Analyser des œuvres selon leurs caractéristiques matérielles, formelles, stylistiques, iconographiques ;
- ↳ Le contexte de production et de réception ;
- ↳ L'interprétation en mobilisant différents champs disciplinaires : historiques, esthétiques, littéraires, sociologiques ;
- ↳ L'information sur les formes et les techniques, les usages et leurs significations, les contextes historiques et la postérité des œuvres ;

CYCLE 1 (Maternelle)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

- ↳ Oser entrer en communication : communiquer par le langage en se faisant comprendre ;
- ↳ Échanger et réfléchir avec les autres : décrire, expliquer, questionner, discuter un point de vue ;
- ↳ Prendre la parole ;

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE À TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

- ↳ Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle ou non à un modèle, ou en inventant afin de faire travailler son imaginaire ;
- ↳ Réaliser des compositions plastiques, seule ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés artistiques ;
- ↳ Décrire une image, parler d'un extrait musical ou vidéo et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté ;

EXPLORER LE MONDE

- ↳ Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions et explications ;

NOS THÈMES

L'ArtKaravane propose différents thèmes spécifiquement adaptés aux élèves de cycle 1 :



Henri Matisse,
L'escargot, 1952-1953
Thème : Bestiaire

Bestiaire

Bestiaire de la Forêt

Émotions

Art et Sport

Art et Vigne

Bestiaire et Paysage Fantastique

Les Petites-Bêtes

Le Cirque

Des formes et des couleurs



Louis Léopold Boilly,
Réunion de 35 têtes d'expression,
1823-1825
Thème : Émotions

Ces thèmes sont en constante évolution et nous renouvelons régulièrement les œuvres présentées lors des bulles d'art. Nous développons par ailleurs chaque année de nouveaux thèmes. Parmi ceux à venir, nous proposons :

L'Art des 5 sens

L'Art au fil des Saisons

Si vous souhaitez développer un thème qui n'est pas cité ci-dessus, n'hésitez pas à nous contacter !

CYCLE 2 (CP - CE1 - CE2)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

FRANÇAIS

- ↪ Participer à des échanges dans des situations diversifiées ;

QUESTIONNER LE MONDE

- ↪ Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués ;
- ↪ Se situer et se repérer dans le temps / mesurer des données ;
- ↪ Identifier des paysages ;

ARTS PLASTIQUES & ÉDUCATION MUSICALE

- ↪ Expérimenter, produire, créer des productions plastiques de natures diverses ;
- ↪ Mettre en œuvre un projet artistique, individuel ou collectif ;
- ↪ S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité ;
- ↪ Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art ;
- ↪ Échanger, partager ses émotions, exprimer ses préférences ;

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- ↪ Mettre en œuvre les règles de la communication dans un débat ;

NOS THÈMES

L'ArtKaravane propose différents thèmes spécifiquement adaptés aux élèves de cycle 2 :



Henri Matisse,
Femme au chapeau, 1905
Thème : Portraits

Bestiaire

Mythologies

Émotions

Le Rêve

Portraits

Paysages

Art et Sport

Art et Vigne

Croire ou Savoir ? Le cas de la

Licorne

Les Contraires dans l'art

Bestiaire et Paysage Fantastique

Le Cirque

Arts du Japon d'hier à aujourd'hui

Quand l'art trompe l'oeil



Pierre-Auguste Renoir,
Le repas des vendangeuses, 1888
Thème : Art et Vigne

Ces thèmes sont en constante évolution et nous renouvelons régulièrement les œuvres présentées lors des bulles d'art. Nous développons par ailleurs chaque année de nouveaux thèmes. Parmi ceux à venir, nous proposons :

L'art au fil des Saisons

Si vous souhaitez développer un thème qui n'est pas cité ci-dessus, n'hésitez pas à nous contacter !

CYCLE 3 (CM1 - CM2 - 6ème)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

FRANÇAIS

- ↪ Participer à des échanges dans des situations diverses ;
- ↪ Comprendre des images ;

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- ↪ Se situer dans l'espace et dans le temps ;

HISTOIRE

- ↪ Situer et reconnaître les grandes périodes historiques ;
- ↪ Formuler des hypothèses, vérifier et justifier ;
- ↪ S'informer dans le monde numérique ;
- ↪ Coopérer et mutualiser ;

ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

- ↪ S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité ;
- ↪ Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, connaître et comparer quelques œuvres d'art ;
- ↪ Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art ;
- ↪ Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles ;
- ↪ Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usagers ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création ;
- ↪ Sensibiliser à la fréquentation des œuvres dans les lieux culturels ;

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- ↪ Exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments ;
- ↪ Exposer et nuancer son point de vue dans un débat en respectant le point de vue des autres ;

NOS THÈMES

L'ArtKaravane propose différents thèmes spécifiquement adaptés aux élèves de cycle 3 :



*Dieu descendant de Dzibanché,
Culture Maya, 1200-1500
Thème : Mythologies*

Bestiaire
Mythologies
Versailles
Portraits
Le Rêve
Paysages
Art et Sport
Art et Vigne
Croire en la nature
Art et Intelligence Artificielle
Les Contraires dans l'art
Bestiaire et Paysage Fantastique
Art et Végétal
Quand l'art trompe l'oeil
Le Cirque
Arts du Japon d'hier à aujourd'hui



*Joann,
Inflatable wonders, Eiffel Tower
Thème : Art et l'Intelligence
Artificielle*

Ces thèmes sont en constante évolution et nous renouvelons régulièrement les œuvres présentées lors des bulles d'art. Nous développons par ailleurs chaque année de nouveaux thèmes. Parmi ceux à venir, nous proposons :

Street-Art
Nature vivante / Natures mortes
Le Voyage
Citoyenneté, laïcité, vivre ensemble
Les Femmes dans l'art

Si vous souhaitez développer un thème qui n'est pas cité ci-dessus, n'hésitez pas à nous contacter !

CYCLE 4 (5ème - 4ème - 3ème)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

FRANÇAIS

- ↳ Comprendre et interpréter des discours oraux élaborés ;
- ↳ Élaborer et prononcer une intervention orale continue de cinq à dix minutes ;
- ↳ Participer à un débat de manière constructive en respectant la parole de l'autre ;

ARTS PLASTIQUES AU CROISEMENT DES ENSEIGNEMENTS

- ↳ Culture et créations artistiques

En lien avec l'éducation physique et sportive, le français, l'éducation musicale :

- ↳ Présentation, mise en scène, appropriation de l'espace : comment valoriser une production, rendre compte de son travail, transmettre à un public ;
- ↳ Culture et création artistiques, information, communication, citoyenneté ;

En lien avec le français, la technologie :

- ↳ La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique ;
- ↳ Culture et création artistiques, Transition écologique et développement durable, Langues et cultures de l'Antiquité, Langues et cultures étrangères ou régionales, Monde économique et professionnel ;

En lien avec la technologie, l'histoire et la géographie, les mathématiques, le français, les langues vivantes, les langues et cultures de l'Antiquité, les sciences de la vie et de la Terre :

- ↳ Architecture, art, technique et société : l'évolution de la création architecturale ; l'architecture comme symbole du pouvoir ; architectures et progrès techniques ; les grandes constructions du passé et d'aujourd'hui ;
- ↳ La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace ;
- ↳ La ville en mutation, construire, entendre, observer, représenter, etc. ;

En lien avec la technologie et la physique-chimie :

- ↳ Formes et fonctions, la question de l'objet : évolution de l'objet ; statuts de l'objet ; design et arts décoratifs ;
- ↳ Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques ;
- ↳ Techniques et matériaux artistiques ; architecture, matériaux nouveaux et matériaux innovants ;

En lien avec le français, les langues vivantes, l'histoire et la géographie :

- ↳ La représentation et la narration (évolutions, ruptures, formes/supports, etc.) : représentation réaliste, symboliste, métaphorique, etc. ;

En lien avec les sciences de la vie et de la Terre, l'éducation physique et sportive, l'éducation musicale, le français :

- ↳ Le corps et l'espace : la relation du corps à la production artistique : spectacle vivant, danse, cirque, théâtre, performances, etc. ;
- ↳ La transformation de la matière, en particulier les relations entre matières, outils, gestes ;

HISTOIRE DES ARTS

- ↳ Se rappeler et nommer quelques œuvres majeures, que l'élève sait rattacher à une époque et une aire de production et dont il.elle dégage les éléments constitutifs en termes de matériau, de forme, de sens et de fonction ;
- ↳ Comparer des œuvres d'art entre elles, en dégageant, par un raisonnement fondé, des filiations entre deux œuvres d'époques différentes ou de parentés entre deux œuvres de différente nature, contemporaines l'une de l'autre ;
- ↳ Rendre compte en termes personnels d'une expérience artistique vécue, soit par la pratique soit comme spectateur ;
- ↳ Rencontrer des acteurs des métiers d'art et de la culture et fréquenter des lieux de culture ;

NOS THÈMES

L'ArtKaravane propose différents thèmes spécifiquement adaptés aux élèves de cycle 4 :

Portraits

Art et Gastronomie

Le Voyage

Paysages

Versailles

Art et Agriculture

Art et Sport

Art et Écologie

Art et Intelligence Artificielle

Les Contraires dans l'art

Le Voyage

Bestiaire et Paysage Fantastique

Art et Végétal

Quand l'art trompe l'œil

Le Cirque

Arts du Japon d'hier à aujourd'hui



*Aliza Eliazarov,
Série Waste Not, 2016
Thème : Art et Gastronomie*



*Suzanne Husky,
La noble pastorale, 2016-2017
Thème : Art et Écologie*

Ces thèmes sont en constante évolution et nous renouvelons régulièrement les œuvres présentées lors des bulles d'art. Nous développons par ailleurs chaque année de nouveaux thèmes. Parmi ceux à venir, nous proposons :

Street-Art

Le Voyage

Citoyenneté, laïcité, vivre ensemble

Les Femmes dans l'art

Si vous souhaitez développer un thème qui n'est pas cité ci-dessus, n'hésitez pas à nous contacter !

LYCÉE, POST-BAC (BTS, Classe préparatoire, etc.)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

PHILOSOPHIE

- ↳ L'art ;
- ↳ La technique ;
- ↳ La nature ;

FRANÇAIS

- ↳ Le débat qui suppose une préparation et une modération des échanges ainsi qu'une répartition des rôles et peut faire l'objet d'un compte rendu écrit ;

HISTOIRE

- ↳ Capacité d'analyse et de réflexion des élèves ;
- ↳ Savoir faire preuve d'esprit critique ;
- ↳ Analyse de manière critique des documents iconographiques ;
- ↳ Pratiquer l'argumentation ;
- ↳ Contextualiser ;

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- ↳ S'exprimer en public, savoir écouter et apprendre à débattre ;
- ↳ Développer des capacités à contribuer à un travail coopératif /collaboratif en groupe, s'impliquer dans un travail en équipe et les projets de classe ;

NOS THÈMES

L'ArtKaravane propose différents thèmes autour de l'art et de la culture adaptés aux élèves de lycée et aux étudiant.e.s :



*Sérigraphie des ateliers de l'ENSBA,
La lutte continue, 1968
Thème : Paris, ville capitale ?*

Portraits

Art et Intelligence Artificielle

Art et Gastronomie Paysages

Scandale!

Le Voyage

Paris, ville capitale ?

Renaissance et Humanisme

Art et Agriculture

Vitesse et Itinérance

Nature Humaine

Notre-Dame de Paris



*Adrian Paci,
Centre de détention provisoire, 2007
Thème : Le Voyage*

Ces thèmes sont en constante évolution et nous renouvelons régulièrement les œuvres présentées lors des bulles d'art. Nous développons par ailleurs chaque année de nouveaux thèmes. Parmi ceux à venir, nous proposons :

Street-Art

Nature vivante / Natures mortes

Arts du Japon d'hier à aujourd'hui

Citoyenneté, laïcité, vivre ensemble

Les Femmes dans l'art

INFORMATIONS PRATIQUES

COMMENT FAIRE VENIR L'ARTKARAVANE AU SEIN DE VOTRE ÉTABLISSEMENT ?

L'ArtKaravane se déplace dans tous les établissements scolaires, de la maternelle jusqu'aux établissements d'enseignements supérieurs, de la région Bourgogne-Franche-Comté.

Vous souhaitez faire venir l'ArtKaravane ? Avoir plus d'informations ?

Contactez directement Sophie Dalsbaek, responsable de la médiation, à :

sophie.dalsbaek@cculte.com

Pour une première prise de contact, merci de bien vouloir nous indiquer votre localité, votre établissement, le niveau de la/des classe.s concernée.s, le nombre d'élèves par classe ainsi que la ou les date.s souhaitée.s. Nous pourrons ainsi vous recontacter et convenir d'un rendez-vous physique ou téléphonique afin de définir ensemble vos besoins, les parcours et leurs contenus ainsi que le calendrier de ou des interventions. À noter que, dans un souci d'organisation, nous vous prions de nous contacter au moins un mois et demi avant la date d'intervention souhaitée.

VOUS ÊTES UN ÉTABLISSEMENT PRIMAIRE ?

Votre commune peut prendre en charge notre intervention !

VOUS ÊTES UN ÉTABLISSEMENT SECONDAIRE ?

Pensez au Pass Culture ! L'association y est référencée sous le nom de «Micro-Folie ArtKaravane». Vous y retrouverez plus d'une trentaine d'offres de parcours. Si vous avez un souhait spécifique, contactez-nous ! Nous pourrons alors vous créer une offre sur-mesure depuis la plateforme ADAGE. Voici la marche à suivre afin de réserver une offre collective Pass Culture pour ma classe :

- Je me connecte avec le profil de rédacteur de projet sur ADAGE ;
- Dans l'onglet «Ressources», je pré-réserve l'offre Pass Culture, c'est-à-dire que je pose une option sur cette offre ;
- Dans l'onglet «Recensement», je choisis l'enseignement artistique, le projet, l'action ou l'évènement culturel.
- Dans l'onglet «Recensement», j'associe l'offre Pass Culture à l'enseignement artistique, le projet, l'action ou l'évènement culturel concerné par l'offre.
- Dans l'onglet «Établissement» puis « Suivi Pass Culture », le.la chef.fe d'établissement doit confirmer la réservation de l'offre.

VOUS ÊTES UN ÉTABLISSEMENT DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ?

Contactez-nous directement afin que nous établissions ensemble un devis adapté au parcours choisi.

LES MODALITÉS TECHNIQUES

L'ArtKaravane est un camion de 20m³ qui contient tout le matériel nécessaire au bon déroulement de nos bulles d'art (écran, vidéo-projecteur, Musée Numérique, etc.) et de nos ateliers de pratiques artistiques et numériques (casques de réalité virtuelle, tablettes tactiles, tables, chaises, etc.). L'association est donc autonome en ce qui concerne le matériel. Pour les ateliers nécessitant des ordinateurs tel la création d'un musée virtuel, il est nécessaire que la séance se déroule au sein d'une salle informatique ou bien que l'établissement prête des ordinateurs aux élèves.

Afin d'assurer notre intervention dans les meilleures conditions possibles, il est nécessaire que nous soyons au moins 1 heure avant le début de la séance afin de préparer le matériel pour la bulle d'art, les ateliers de pratiques artistiques et/ou numériques et les activités ludiques.

VOUS ÊTES UN ÉTABLISSEMENT PRIMAIRE ?

L'ArtKaravane étant pensée comme une sortie scolaire pour les élèves, nous nous installons au plus proche de l'école, soit en occupant la salle communale du village ou la médiathèque/bibliothèque de la commune, soit en déployant notre Karavansérail à l'approche des beaux jours !

Le déploiement de notre Karavansérail, constitué de trois tentes pagodes de 4x4 mètres chacune, nécessite un espace plat et d'au moins 64m². L'endroit doit être sécurisé avec un accès à un raccordement électrique et à un point d'eau. L'installation prenant au moins une demi-journée, nous utilisons notre Karavansérail pour des interventions de minimum deux jours sur place.

VOUS ÊTES UN ÉTABLISSEMENT SECONDAIRE OU DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ?

Nous nous déplaçons sans notre Karavansérail ! Dans le cas d'une intervention au sein d'un collège, d'un lycée ou d'un établissement de l'enseignement supérieur, nous préférons occuper une salle ou deux salles de classe.

CONTACTS

Emilie Viollon

Médiatrice culturelle et numérique
emilie.viollon@cculte.com

Sophie Dalsbaek

Responsable de la médiation culturelle et numérique
sophie.dalsbaek@cculte.com

Emma Picard

Présidente de CCulte!
emma.picard@cculte.com

contact.cculte@gmail.com

www.cculte.com

Association CCulte!

23, route de Santenay 21190 Chassagne-Montrachet
SIRET : 838 829 113 00019
RNA : W211 002 561

*L'association CCulte! est une association loi 1901
déclarée à la Sous-Préfecture de Beaune (21) et reconnue d'intérêt
général*

NOS RÉSEAUX

Instagram : @microfolie_artkaravane

Facebook : @CCulte

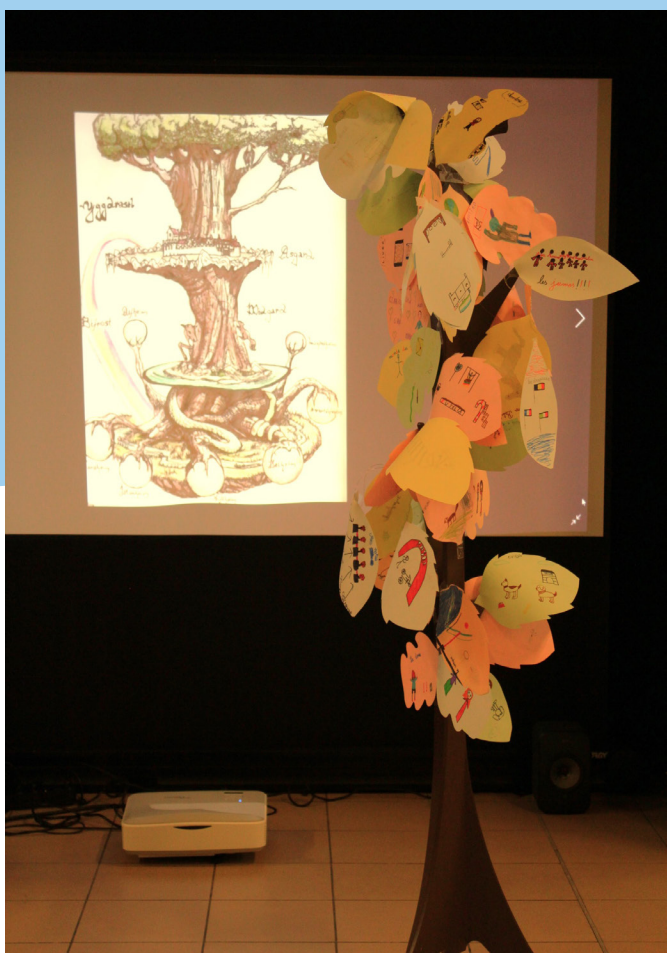
LinkedIn : @CCulte

Les oeuvres proviennent du Musée Numérique de la Micro-Folie
ou sont en accès libre



Découverte de la mallette «La Citoyenneté dans l'art» avec la classe unique CP-CM de l'école élémentaire de Chassagne-Montrachet (21)

Atelier «Arbre des mondes» à partir du thème «Croire en la nature» avec la classe de CM1-CM2 du pôle scolaire de Vignoles (21)



Atelier «Devine mes émotions» à partir du thème «Émotions» avec la classe de PS-MS de l'école maternelle de Brazey-en-Plaine (21)

Atelier autour de «L'homme qui marche» d'Antoine Guilloppé avec la classe de CM1-CM2 de l'école élémentaire de Sennecey-les-Dijon (21)



#ARTS&CULTUREPOURTOUS

«L'ART EST LE PLUS COURT CHEMIN DE
L'HOMME À L'HOMME»

André Malraux

Centre
Pompidou

CHATEAU DE VERSAILLES

CITÉ DE LA MUSIQUE
PHILHARMONIQUE DE PARIS

FRANCE
TECH

INSTITUT
DU MONDE
ARABE

LOUVRE

RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTE

AGIR
FONDATION D'ENTREPRISE
CREDIT AGRICOLE
CHAMPAGNE-BOURGOGNE

PVS
PICARD VINS
& SPIRITUEUX

PICARD
VINS

M
O

MAISON
DE LA
CULTURE

OPERA
NATIONAL
DE PARIS

m

universcience

la Villette

MINISTÈRE
DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

arte soutient les Micro-Folles et y propose une sélection
de ses programmes pour VR et tablettes

Côte
d'Or
LE DÉPARTEMENT

Rotary

CFNEWS
CHAMPAGNE

CHARBONNEUX
BRABANT
1787