

Féminiser, le paysage, le regard, décrire, les traces, ... aborder ces thèmes via l'Histoire de l'Art

Quoique destiné aux professeurs des collèges, ce guide pratique est structuré autour de vingt fiches thématiques. Chaque fiche est composée d'une double-page qui comporte un texte de référence, explicitant le titre et introduit par un chapeau. Une attention a été donnée, en phase avec les thèmes abordés, à une méthodique ouverture au monde qui permet d'entrer par une approche simple mais

factuelle dans un début d'analyse et de compréhension des pratiques artistiques extra-occidentales.

Vous trouverez ce guide sur le lien suivant:

<https://www.inha.fr/institut/education-artistique-et-culturelle/vademecum/>



Entrer dans le paysage
MIS À JOUR LE 17 JUILLET 2024 ■
Vademecum Histoire des arts | Collège
L'historienne de l'art Colette Garraud, dans le champ de sa discipline, a construit une histoire de l'idée de nature dans l'art contemporain qui donne des clés de lecture et impulse le goût de prospecter à son tour. Elle aborde les enjeux du Land Art et opère un classement des artistes selon l'idée génératrice de leur travail, « la réflexion sur l'espace, le corps comme outil, la réverie fusionnelle, ... la sculpture ».

Pistes pédagogiques

1 Faire classe dehors. Aller dans les environs immédiats de l'école pour y mener des projets de découverte du patrimoine de proximité à l'aide d'une carte. Les temps de marche, de collecte, d'observation puis de restitution sont autant d'entrées sensibles dans le paysage.

Ressources :

Une ressource numérique *Entrer dans le paysage* conçue en partenariat avec les Parcs Nationaux pour mener un projet interdisciplinaire

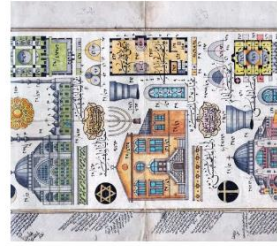
La lettre ÉduNum en histoire des arts d'avril 2022 sur le thème *Faire classe dehors*



Entrer, penser (le monde)



Féminiser



Relier, croiser



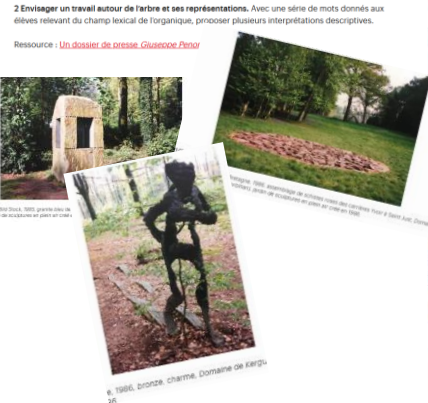
Chorégrapheur, écrire la danse



Entrer dans le paysage



Porter le regard ailleurs



Marcher



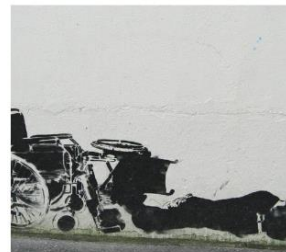
Apprendre à voir (les écrans)



Rentrer au musée par la bande dessinée



Fêter



Sensibiliser aux handicaps



Populariser l'excellence



Créer



Re-monter le temps



Donner du sens aux traces



S'approcher



Admirer, étudier au(x) musée(s)



Symboliser



Décrire



Dialoguer avec les sciences expérimentales

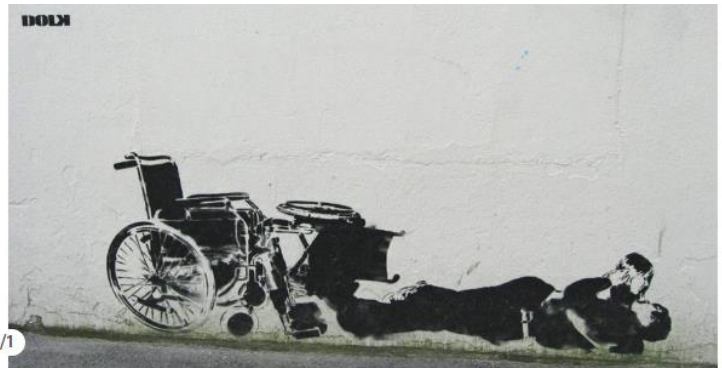
Vous trouverez ainsi bon nombre de pistes et d'idées pour aborder des sujets parfois délicats mais incontournables, à adapter évidemment en fonction du niveau de vos élèves.

Sensibiliser aux handicaps

MIS À JOUR LE 16 JUILLET 2024 ■

Vademecum Histoire des arts | Collège

Gérard Bonnefon anime des formations sur le développement des pratiques artistiques et l'accès à la culture des personnes handicapées, il est l'auteur de l'ouvrage de référence Art et lien social, les pratiques artistiques des personnes handicapées. Dans Handicap et cinéma, il établit les grands axes de l'apport éducatif que constitue l'ouverture à l'altérité par ce médium et propose des entrées simples et convaincantes dans la filmographie liée à la représentation des handicaps



101k, Les amoureux aux fauteuils roulants, 2016, pochoir, bombe aérosol, dimensions inconnues, Bergen (Norvège).

2 Étudier l'iconographie du handicap et de la différence dans l'histoire de l'art sous toutes ses formes. Ces représentations, dans les situations d'enseignement, placent trop souvent la personne handicapée dans une situation de victime (notamment à travers l'image des mutilés de guerre) et non comme pleinement acteur (au sein de partitions chorégraphiques par exemple).

Ressource : [Des captations de spectacles de danse sur le thème du handicap ou avec des interprètes handicapés](#)

3 Donner à voir. Dans le cadre de l'opération « La classe, L'œuvre ! », réaliser une capsule sonore – en lien avec une structure culturelle – à destination des personnes déficientes visuelles. Travailler l'accessibilité du contenu et la qualité de l'habillage sonore.

Ressource : [Un podcast « Visite de l'exposition Prière de ne pas toucher », exposition inclusive qui bouleverse les codes de la visite](#)

Référence au programme de cycle 3

Histoire des arts

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