

1. Projet territorial de toute nature

1.1 Projet s'inscrivant dans une logique territoriale

Concept /

Un projet territorial peut concerner un ou plusieurs domaines des arts et de la culture, en revanche, l'interdisciplinarité sera préférée. Sa nature peut être variée (atelier, rencontre, création...). Les projets qui auront pour cible directe les élèves seront privilégiés, d'autant plus si la créativité de l'élève en est au cœur. Un projet avec des élèves peut également avoir un volet « formation enseignant » complémentaire. La priorité est donnée aux projets montés en collaboration avec des partenaires culturels et/ou scientifiques. La logique territoriale du projet, l'appui sur des structures culturelles, muséales, scènes nationales, maisons d'opéra, FRAC, CAUE, centres nationaux de création musicale, instituts... sont essentiels. Ces projets peuvent intégrer des dispositifs nationaux ou locaux, notamment « Un établissement, une œuvre », le 1% artistique, la classe l'œuvre !, jumelages, etc.

C'est l'approche spécifique de l'intervenant qui permet de déterminer la nature de la création mise en œuvre par les élèves et qui renforce la portée artistique du projet. L'intervenant peut être auteur, illustrateur, photographe, architecte, chorégraphe, peintre, designer, compositeur, sculpteur, commissaire d'exposition, metteur en scène, paysagiste, programmeur de spectacles... en relation avec une structure culturelle.

1.2. Projet territorial « Les ateliers Ersilia »

Concept /

Expérimenter un atelier de création (photographie, vidéo, performance, écriture, etc.) en relation avec « Ersilia », plateforme numérique d'éducation à l'image, créée par Le BAL (www.le-bal.fr)

« Ersilia » est un outil numérique pédagogique innovant de découverte, de formation à destination des enseignants de toutes disciplines et des élèves du second degré. Les ressources proposées (photo, cinéma, vidéo, animation) permettent d'aborder de manière transversale les enjeux des images aujourd'hui et susciter un regard ludique et critique sur leurs usages et pratiques. Cette plateforme d'échange et de création est un support pour mener un parcours d'éducation artistique et culturelle avec ses élèves tout en associant un intervenant extérieur (artiste, professionnel de l'art, autre enseignant, etc.). Plusieurs fonctionnalités favorisent l'échange et la création : jeux et exercices pour mettre en perspective savoirs et expériences, partage de collections et parcours conçus par l'enseignant, les élèves et l'artiste invité, annotations et commentaires pour guider les élèves dans leurs réalisations.

Sur un thème ou un sujet laissé à la liberté de choix des participants, l'expérimentation consistera à intégrer l'usage de la plateforme numérique « Ersilia » dans le déroulement de l'atelier : support de documentation, outil d'accompagnement et d'impulsion pour une réalisation collective ... découvrez, testez, proposez, créez !

Spécificité / L'équipe du BAL peut vous accompagner, en se déplaçant, pour la mise en place ou le déroulement de votre expérimentation.

Pour les deux types de projets territoriaux :

Critères d'éligibilité /

Le projet doit répondre à tous ces critères obligatoirement :

- l'implication de Réseau Canopé ET d'au moins une structure référente dans la co-construction du projet : culturelle, associative, liée à un festival...
- la concertation des autres partenaires (parmi collectivités, rectorat, DRAC, université...)
- le développement à partir d'un fil rouge, une thématique, une problématique, un événement, une œuvre, un partenaire, une personnalité...
- l'adéquation avec les textes de référence : parcours EAC de l'élève (connaissance - rencontre - pratique créative), EPI, programmes, PEDT...
- le budget abondé par d'autres partenaires (min. 50%)
- la possibilité d'évaluer, par le dossier, la dimension du projet et ses besoins (intervenants, documentation, locaux, techniciens, droits...)

La commission appréciera /

- la cohérence, l'équité et la complémentarité des projets sur le territoire : articulation Action - Formation – Edition (formation de formateurs, atelier-Canopé, ouvrage, outil web, application, conférence-rencontre, jeu...), y compris ceux portés par des partenaires.
- la nouveauté, l'innovation, l'audace, les projets émergents, l'ancrage des projets de qualité, la plus-value artistique...
- la richesse transversale du projet
- la production artistique d'élèves en point d'orgue du projet : sous forme de mise en scène, exposition, présentation des productions... Le concours n'est pas encouragé.
- l'implication des options cinéma-audiovisuel, coiffure-esthétique, couture, design, métiers du bâtiment, métiers d'arts...
- l'adéquation avec l'actualité culturelle de la saison 2016-2017.

Financement APAC / À titre indicatif, ces projets sont financés entre 10 à 15 % du budget total du projet.

Un budget total comprend les dépenses directes (prise en charge intervenant...) mais aussi indirectes : valorisation du temps de travail de chaque partenaire, prêt de matériel, mise à disposition de salle...