TUTORIEL 02

Comment lancer un projet arts et sciences ?

RESSOURCE POUR ENSEIGNANTS / ANIMATEURS • 12–20 ans • Séance proposée : 45–55 minutes

1. Présentation de la vidéo

Dans ce tutoriel d'environ 1 min 30, l'intervenant propose de démarrer simplement : choisir une notion scientifique, un phénomène naturel ou une loi physique, puis chercher comment le rendre visible, palpable ou émouvant. Les élèves choisissent eux-mêmes la forme artistique : dessin, danse, installation, bande-son, sculpture ou impression 3D. Le projet suit trois étapes : rechercher, imaginer une création, puis expliquer les principes scientifiques à partir de celle-ci. Le processus d'apprentissage prime sur la perfection du résultat.

2. Objectifs pédagogiques

- Choisir une question ou un phénomène scientifique adapté à un petit projet collectif.
- Proposer plusieurs formes artistiques pour rendre ce phénomène perceptible.
- Organiser une démarche en trois temps : recherche, création et explication scientifique.
- Décrire les apprentissages réalisés pendant le processus, indépendamment de la qualité esthétique finale.

3. Idées essentielles

Le tutoriel recommande de partir d'un sujet simple, rencontré en classe ou dans la vie quotidienne. Les jeunes doivent participer dès le départ au choix de l'expression artistique. La création n'est pas seulement décorative : elle sert à illustrer et à discuter des principes scientifiques. L'intervenant encourage la collaboration entre enseignants de sciences et d'arts, accepte l'imperfection et suggère éventuellement une petite exposition. Ces propositions sont celles de la vidéo ; la séquence ci-dessous est une extension pédagogique.

4. Déroulement proposé

Étape	Durée	Consignes pour l'animation
Regarder et repérer	5 min	Visionner la vidéo. Relever le point de départ proposé et les différentes formes artistiques citées.
Choisir une question	10 min	Par petits groupes, choisir un phénomène observable ou une notion scientifique simple. Formuler ce que la création devra expliquer.
Imaginer et créer	20 min	Les jeunes choisissent librement une forme artistique. Chercher une information fiable, réaliser un prototype et préparer une explication scientifique.

Présenter et réfléchir	10–15 min	Chaque groupe montre sa création et explique le phénomène. Discuter des essais, des difficultés et des apprentissages, sans juger seulement le résultat.

5. Matériel

Vidéo et dispositif de projection ; papier, crayons et marqueurs ; documentation scientifique adaptée. Selon les choix des groupes : matériaux de récupération, matériel sonore, pâte à modeler ou outils numériques. Aucun équipement spécialisé n'est indispensable.

6. Questions pour échanger

- Comment transformer un phénomène scientifique en quelque chose de visible, palpable ou émouvant ?
- Pourquoi laisser les élèves choisir leur forme d'expression artistique ?
- Comment vérifier qu'une création explique correctement le principe scientifique choisi ?
- Que peut-on apprendre d'un projet inachevé ou imparfait ?

7. Évaluation et prolongements

Chaque groupe présente sa question scientifique, la forme artistique retenue et une explication de ce qu'il a compris. Une courte autoévaluation porte sur la recherche, les choix créatifs, la coopération et les ajustements effectués. En prolongement, organiser une exposition commentée où le public découvre autant les étapes de travail que les réalisations.

8. Accessibilité et adaptations

Autoriser le dessin, le mouvement, le son, la construction ou le numérique. Proposer des rôles variés : recherche, conception, réalisation, présentation. Prévoir des supports visuels et des explications orales ou écrites ; favoriser les échanges multilingues si nécessaire. Adapter les matériaux et les gestes aux besoins du groupe.

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou du Bureau International Jeunesse (BIJ). Ni l'Union européenne ni le BIJ ne sauraient en être tenus pour responsables.