



# PEGASE

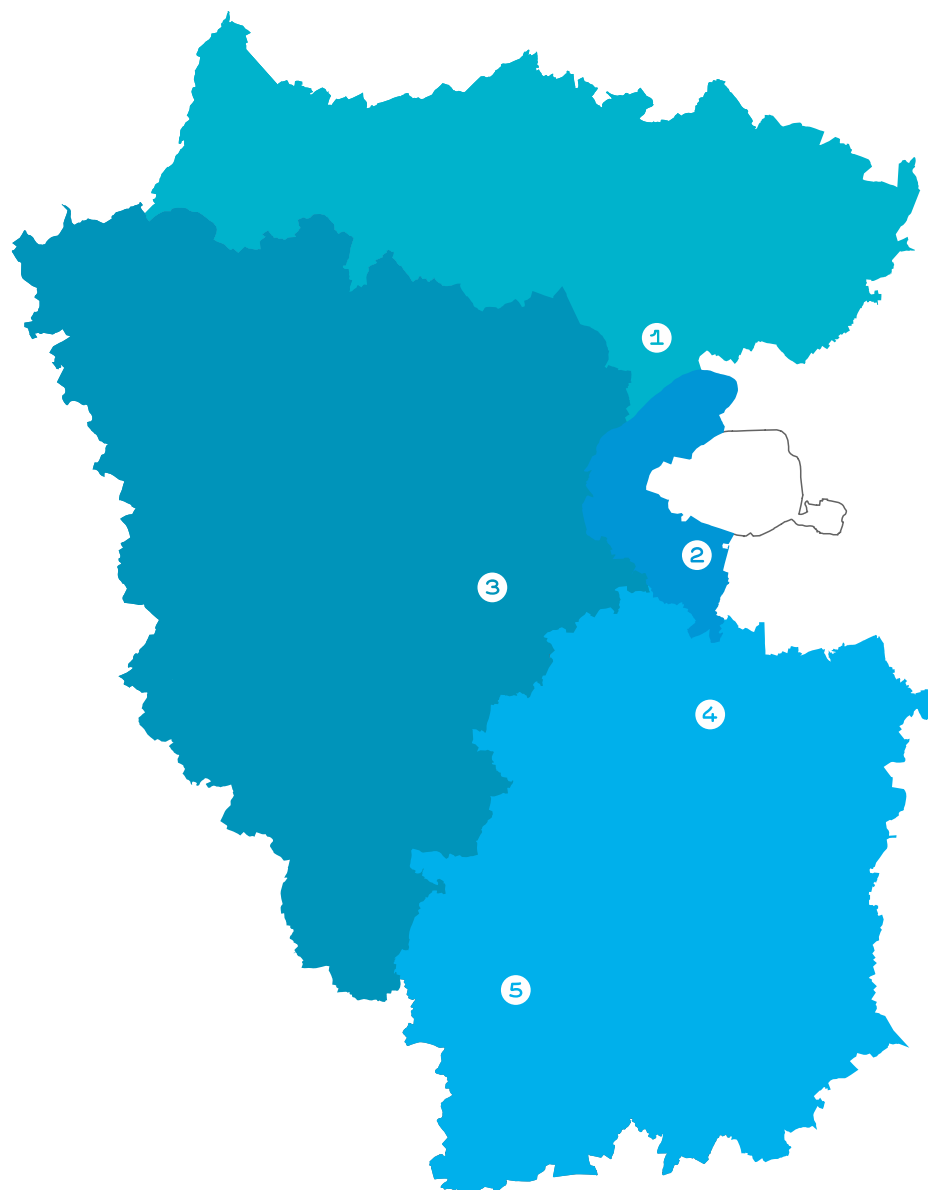
Programme expérimental  
de généralisation  
des arts à l'École

Journal de bord  
2018–2023



Les établissements impliqués	4
Célébrer 5 ans d'éducation culturelle et artistique à l'école !	5
Collège Eugénie Cotton	6
→ Créer avec un smartphone	8
→ Le Jardin des Sens : au fil des saisons	10
→ Jardin scénarisé : un jardin à raconter, à écouter, à entretenir	12
<b>FOCUS THÉMATIQUE</b>	
<b>Françoise Pétrovitch, une marraine engagée !</b>	14
Lycée professionnel Léonard de Vinci	16
→ Un lycée entre imaginaire et réalité	18
→ Message Image	20
<b>FOCUS THÉMATIQUE</b>	
<b>PEGASE, le lien indispensable durant le confinement</b>	22
Collège Ariane	24
→ Communiquer, crypter, décrypter	26
→ En chantier	28
<b>FOCUS THÉMATIQUE</b>	
<b>Les séminaires annuels, bilan et partage</b>	30
Lycée polyvalent Marguerite Yourcenar	32
→ Le vrai, le faux, le factice au cinéma	34
→ RegArt	36
<b>FOCUS THÉMATIQUE</b>	
<b>PEGASE sous le regard de la recherche-évaluation</b>	38
Regroupement d'écoles maternelle et élémentaire	40
→ Le projet en lien avec Françoise Pétrovitch et la correspondance avec elle	42
→ La Chalouette s'exprime sur la nature	44
Merci !	46

## Les établissements impliqués



① Collège Eugénie  
Cotton, Argenteuil

② Lycée professionnel  
Léonard de Vinci,  
Bagneux

③ Collège Ariane,  
Guyancourt

④ Lycée polyvalent  
Marguerite  
Yourcenar, Morangis

⑤ Regroupement  
d'écoles de Châlo-  
Saint-Mars et Saint  
Hilaire

# Célébrer 5 ans d'éducation culturelle et artistique à l'école !

PEGASE est un programme de généralisation de l'éducation artistique et culturelle à l'échelle de l'établissement scolaire, qui place la réussite des élèves au cœur de ses ambitions.

À Argenteuil, Guyancourt, Bagneux, Morangis, Châlo-Saint-Mars et Saint-Hilaire, 5 établissements ont expérimenté la généralisation des arts à l'école dans le cadre du programme PEGASE, mené en partenariat avec l'académie de Versailles et la Fondation Daniel et Nina Carasso. Entre 2018 et 2023, les équipes pédagogiques ont travaillé main dans la main avec des artistes et scientifiques de structures locales pour proposer aux élèves de la maternelle au lycée, des projets au long cours intégrés aux programmes scolaires.

À l'occasion des 5 années du programme PEGASE, nous avons souhaité vous offrir ce « carnet souvenir » retraçant un formidable moment de création vécu par plus de 6 000 élèves, 100 enseignants, 150 partenaires culturels autour de 140 projets.

Ce sont des graines qui ont été semées et qui porteront leurs fruits. Des vocations et des envies sont nées. Avec le recul, tout le monde ne peut que constater les effets bénéfiques de l'éducation artistique et culturelle du programme PEGASE. C'est un souffle de création et d'expérimentation qui s'est exprimé durant toutes ces années.

La confiance, la volonté de travailler ensemble, le respect de l'autre, l'écoute, toutes ces valeurs ont trouvé un écho positif dans la diversité des projets engagés. En sortant des établissements, les élèves ont découvert la richesse culturelle des lieux de création locaux.

PEGASE montre à quel point l'art et la culture ne sont pas de simples divertissements, mais ouvrent des possibles en matière d'innovation pédagogique et créent du désir chez des jeunes de la maternelle au lycée, en zone rurale, en REP, en voie technologique ou polyvalente. Nul doute que l'esprit de PEGASE inspire de nouvelles aventures...

## **KLAUS FRUCHTNIS DURÁN,**

Responsable de l'axe Art citoyen France,  
Fondation Daniel et Nina Carasso  
[kfruchtnis@fondationcarasso.org](mailto:kfruchtnis@fondationcarasso.org)

## **MARIANNE CALVAYRAC,**

Déléguée académique à l'éducation  
artistique et culturelle,  
Conseillère technique du Recteur de  
l'Académie de Versailles  
[ce.daac@ac-versailles.fr](mailto:ce.daac@ac-versailles.fr)

# Collège Eugénie Cotton

Argenteuil

Situé dans le quartier du Val d'argent sud à Argenteuil (Val-d'Oise), le collège Eugénie Cotton accueille 710 élèves. Ceux-ci proviennent en très grande majorité du quartier et ont donc un fort sentiment d'appartenance à leur collège.

Les nombreux projets PEGASE interdisciplinaires et éducatifs qui ont été menés ont permis aux élèves de travailler dans de bonnes conditions et ainsi contribuer à l'amélioration du climat scolaire.

Les projets PEGASE s'inscrivent dans une stimulation de groupe qui rayonne au niveau du collège. Ils sont pédagogiquement bien pensés et démontrent la volonté des enseignants de faire progresser chaque élève à son rythme en fonction de ses capacités. L'établissement s'est retrouvé dynamisé et cela a fait bouger les équipes professionnelles, notamment en favorisant une communication plus étroite entre les différents professeurs. Une forme de co-construction appréciée de tous.

Pour de nombreux collégiens, PEGASE a été l'occasion de mettre en œuvre la notion de respect envers les autres élèves et les intervenants. Ce qui s'est transposé à la vie interne de l'établissement. Une contribution à devenir des citoyens éclairés.

Ces diverses expériences ont aussi amené les élèves à la rencontre de personnes n'habitant pas le quartier ou Argenteuil, et ainsi, les ouvrir au monde.



5 ans d'arts et de culture au collège Eugénie Cotton, à découvrir en vidéo en flashant ce QR code



« En m'impliquant dans l'atelier, je m'exprime mieux, je parle plus distinctement en articulant. Et j'ai l'impression que ça me libère de mon corps d'adolescente... mais aussi de mon portable !

Ça joue sur ma vie de tous les jours, sur ma relation de tous les jours avec les autres. »

Hajâr,  
Élève de 4<sup>e</sup>

« Pour de nombreux élèves, travailler en groupe n'est pas acquis même s'ils se connaissent depuis longtemps, c'est un véritable apprentissage. Ils se découvrent en début d'année, sans toujours s'apprécier et pourtant, ils vont devoir travailler ensemble. Le projet va permettre ça. Pour moi, cela contribue à faire de ces jeunes, des citoyens éclairés. »

Ambre Delaunay,  
Professeure documentaliste et Référente Culture

« Il y a des élèves qui se sont inscrits dans cet atelier théâtre en début d'année et je me suis dit dans un premier temps que cela allait être compliqué pour eux. Aujourd'hui, quand je vois ce qu'ils ont été capables de faire sur le plateau, je constate que l'on a réussi quelque chose, que ça a marché. Le respect qu'ils développent envers leurs camarades est transposable dans la société, et ça, c'est très beau. »

Jean-Paul Rouvray,  
Intervenant théâtre, metteur en scène, auteur

PROJET

# Créer avec un smartphone

CULTURE SCIENTIFIQUE NUMÉRIQUE



Les citations sont extraites d'un reportage vidéo. Flashez le QR code pour y accéder.

« Qu'est-ce que l'on peut programmer sur notre smartphone pour créer un jeu ? » C'est à travers la personnalité historique d'Eugénie Cotton et de son engagement que les élèves de l'établissement ont mis en place des travaux expérimentaux de recherche et de création pour essayer de déjouer les usages attendus de ces appareils. Et voir ainsi comment on pouvait en faire de réels supports créatifs.

Ce fut l'occasion de rencontrer des chercheurs, des professionnels du son et de l'image de l'EnsadLab, de la Maison du Geste et de l'Image, ou encore du Centre des arts numériques d'Enghien-les-Bains.



« La programmation, la technique des smartphones, tout ça est très important, mais n'oublions pas toute l'invention et la manière dont nous pouvons transmettre les idées. »



« Les élèves ont eu plein d'idées, ils se sont beaucoup affrontés sur les scénarios. Découvrir qui était Eugénie Cotton à travers un jeu vidéo ? L'occasion d'aborder les engagements politiques, scientifiques, féministes ou pacifistes de cette femme, a permis de questionner l'engagement d'un jeune de 3<sup>e</sup>. »



« On a mis de petits capteurs dans un ballon et l'on va écouter le son que cela produit quand on se fait des passes... »



« Découvrir une femme, remonter le temps, s'appropriier une histoire. L'écriture narrative a rapproché de nombreux collégiens d'une figure scientifique et féministe du XX<sup>e</sup> siècle. »



« En deux heures, Issak s'est emparé du scénario, de la narration, pour donner un ton, une âme au texte écrit par le groupe. »

PROJET

# Le Jardin des Sens : au fil des saisons

CULTURE SCIENTIFIQUE DANSE

Le projet développé sur 4 saisons lie l'apprentissage du corps, des sensations physiques, des émotions à la découverte des multiples façons de se connecter à la nature, du plus concret (créer un jardin, semer, planter, voir pousser, préparer et nourrir la terre, cueillir, goûter) au plus poétique (qu'est-ce que la nature raconte de nous et comment le corps peut retranscrire ces expériences vécues ?).

Tout au long de l'année, les élèves ont travaillé en classe avec une chorégraphe qui les a accompagnés lors de visites des espaces verts du quartier pour observer les changements de la nature, traduire leurs perceptions par le geste et le corps.



« Le jardin pédagogique qui a été conçu et créé au collège a pris forme au rythme des saisons. Il a été le résultat de l'attention de chacun. »



« Vivre au rythme des saisons. Qu'est-ce que l'on plante à l'automne? De quelle façon mon corps peut exprimer ce moment particulier de l'année où la lumière devient plus douce? »



« Dans quelques mois, les plantes aromatiques plantées durant l'hiver dégageront de belles odeurs et mettront nos sens en éveil. Le thym, la menthe verte, la menthe poivrée... tout ça est aussi lié au goût de ce que l'on mange, de ce que l'on boit. »



« La première journée de rencontre avec Armelle Devigon, chorégraphe, va se faire à distance. Le confinement vécu par tous nous a raconté quelque chose de la nature, qui pendant l'hiver se met en veille pour mieux éclore au printemps. »

PROJET

# Jardin scénarisé : un jardin à raconter, à écouter, à entretenir



Les citations sont  
extraites d'un  
reportage vidéo.  
Flashez le QR code  
pour y accéder.

CULTURE SCIENTIFIQUE | MUSIQUE

En partenariat avec l'abbaye de Royaumont, chef-d'œuvre de l'architecture gothique avec ses trois jardins remarquables, ce projet « Jardin scénarisé », a permis aux élèves de 6<sup>e</sup> d'explorer la création chorégraphique, musicale et numérique ainsi que l'écriture et la prise en charge globale d'un potager.

À travers des visites guidées, ateliers et expositions, les jeunes ont partagé et travaillé avec un jardinier, un musicien, une illustratrice et des professionnels de l'Office de Protection pour les Insectes et leur Environnement. Les expériences ainsi vécues se sont prolongées en cours de SVT, de Français, d'Anglais et d'Éducation musicale.



« Découvrir les différents jardins de l'abbaye de Royaumont, observer, vivre avec les plantes, être à l'écoute et imaginer de la musique... »

« En SVT on étudie les plantes, et en musique, on fait de la musique... Mais là, on a réussi à rapprocher deux choses qui nous semblaient différentes. Et l'on comprend les émotions... des odeurs de plantes que l'on voit en entendant des sons. »



« *Éloge de la plante* est un morceau musical écrit par le compositeur et créateur Jean-Luc Hervé pour le potager jardin de l'abbaye de Royaumont. Une pièce pour soprano imaginé avec un dispositif de haut-parleurs intégrés au jardin. Ce fut l'occasion de découvrir une botaniste, chanteuse qui est aussi un peu magicienne. »



« C'est travailler dans un autre lieu que la classe, c'est à la fois dépaysant et très agréable d'être dans un beau lieu. Au contact de la nature. »



« Un véritable travail de création pour le jardin du collège autour de l'idée d'une balade sonore en écho avec le nom des plantes. Ce sont des ateliers qui ont suscité l'excitation de beaucoup sur les petits bruits, les sons légers de la nature. L'émerveillement et l'éveil des sens. »



« Alors bien sûr que la musique contemporaine est quelque chose d'inhabituel et d'inattendu, et pourtant en écho aux éléments de la nature, les jeunes se sont passionnés pour ce que l'on peut inventer avec la langue, la bouche, les sons. Avec les doigts comme percussions corporelles. »

# Françoise Pétrovitch, une marraine engagée !

La rencontre et la collaboration des élèves et des équipes pédagogiques avec les artistes sont au cœur de ce programme expérimental de généralisation des arts à l'école. En 2021, l'artiste plasticienne Françoise Pétrovitch s'est engagée dans le programme PEGASE en tant que marraine. Une marraine au plus près des élèves et des professeurs, qui a partagé son expérience et son regard d'artiste, afin de nourrir et enrichir la construction des projets artistiques et pédagogiques. Enseignante à l'école supérieure Estienne, Françoise Pétrovitch expose son travail depuis 1997 (Villa Savoye, Musée de la Chasse et de la Nature, Louvre Lens, Centre Pompidou, Bibliothèque François Mitterrand, Musée de la Vie Romantique...).

Artiste reconnue pour sa maîtrise de toutes les ressources des procédés d'impression, elle crée sur une diversité de supports, un univers intime, où dialogue, dans un jeu d'associations et de contrepoints, figures humaines et animales, enfants et adolescents. Un monde souvent marqué par la dualité dans lequel cohabitent humour et gravité, force et vulnérabilité, angoisse et merveilleux.

Le programme PEGASE a été l'occasion pour elle de réaliser une œuvre originale intitulée « Papillon ». Chaque étape de la conception à la mise en forme a été partagée avec les élèves et professeurs à l'aide d'un padlet, un outil collaboratif qui permet de s'échanger en ligne toutes sortes de documents. Chacun a pu suivre, pas à pas le travail d'atelier mené par Françoise Pétrovitch et Hervé Plumet, le photographe et directeur artistique, qui l'accompagne depuis de nombreuses années.

L'implication de Françoise Pétrovitch en tant que marraine a été l'occasion de créer des liens forts entre artistes, élèves et professeurs autour de projets communs, pour ouvrir l'horizon des connaissances et donner aux jeunes les clés et ainsi appréhender le monde d'aujourd'hui et de demain, quel que soit leur milieu familial, social, ou leurs origines.



« Papillon » réalisé avec  
Hervé Plumet.  
Flashez le QR code  
pour y accéder





« Je n'ai pas de modèle préconçu ou de recette à imposer en tant que marraine. Je souhaite simplement montrer les coulisses du travail de l'artiste, du processus créatif fait de persévérance, d'expériences... Cela ne tombe pas du ciel. L'apprentissage, ça dure toute la vie. »  
Françoise Pétrivitch



L'interview de la marraine. Flashez le QR code pour y accéder

# Lycée professionnel Léonard de Vinci

Bagneux

Le lycée Léonard de Vinci est situé dans le quartier nord de Bagneux. Il accueille 330 élèves répartis dans les différentes filières industrielles. Les élèves proviennent des communes alentour (Antony, Châtillon, Montrouge, Malakoff...). Le lycée leur offre la possibilité de travailler dans de bonnes conditions et contribue à un climat scolaire serein.

Le programme PEGASE a permis à de nombreux enseignants de développer des compétences nouvelles. L'établissement apporte une attention particulière à la cohésion sociale. Respecter l'autre, travailler avec l'autre, l'écouter. Les projets PEGASE ont été l'occasion pour les élèves en situation d'échec, de réussir et d'aboutir à un projet avec fierté. Ce qui a renforcé la confiance et l'estime de soi.

Le lycée entend poursuivre l'expérience qui a été initiée par le projet PEGASE, en le généralisant sur le même modèle. Cela a donné du crédit auprès des structures culturelles extérieures qui peuvent ainsi devenir de vrais partenaires. Toute cette dynamique a également motivé l'établissement à mettre en place une résidence d'artiste.





« Les projets PEGASE ont clairement permis le lien entre les enseignants des matières générales et ceux de filières professionnelles. »

Annie Horvath,  
Proviseure

« On a mis en synergie toutes nos compétences humaines. On a fait travailler des classes de spécialités différentes ensemble, donc obligatoirement, il y a eu une forme de transmission qui s'est opérée entre les élèves. Des échanges. Les jeunes ont acquis, sans même le percevoir, un vocabulaire qui leur permet d'être beaucoup plus précis dans leurs interventions à l'oral. »

Fabrice Oussou,  
Architecte/Intervenant

« Je suis arrivé en France en 2019 et je m'exprimais plutôt mal en français. En participant à des projets où je me suis complètement investi, j'ai constaté que je parlais plus facilement avec les autres élèves. Je parlais mieux tout simplement. »

Aladji,  
Élève de 3<sup>e</sup>



5 ans d'arts et de  
culture au lycée  
Léonard de Vinci,  
à découvrir en vidéo en  
flashant ce QR code

PROJET

# Un lycée entre imaginaire et réalité

CULTURE SCIENTIFIQUE ARCHITECTURE



Les citations sont extraites d'un reportage vidéo. Flashez le QR code pour y accéder.

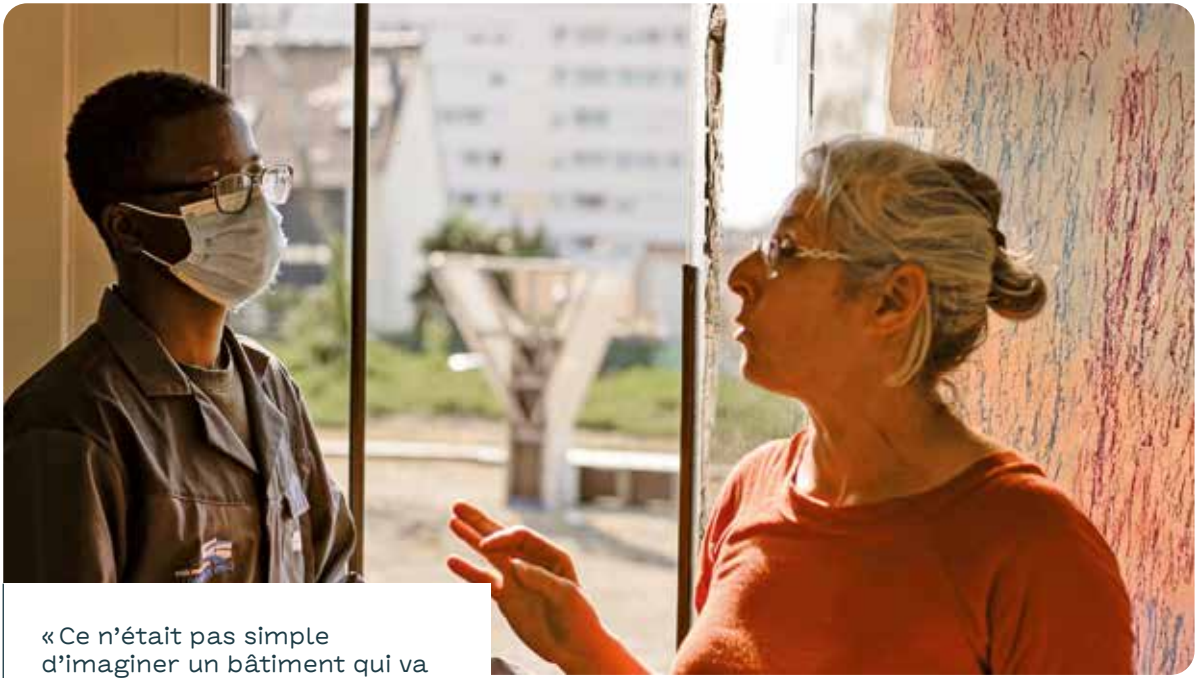
« À quoi ressemblerait le lycée idéal ? » C'est l'une des questions sur laquelle les classes de Seconde et Première se sont penchées avec ce projet. Les élèves ont été invités à regarder autrement leur univers urbain, leur quotidien et leurs espaces de vie, pour mieux les appréhender. Une classe a eu l'opportunité de prendre part au projet d'urbanisme participatif « Le Lycée avant le lycée » dont l'objectif était de concevoir le futur établissement scolaire de Bagneux, sur la colline des Mathurins. La Preuve par 7 et le Plus Petit Cirque du Monde les ont guidés dans cette démarche expérimentale novatrice pour imaginer l'école idéale.



« L'objectif au départ était clair, il s'agissait de s'interroger sur le futur lycée. Se projeter en se disant "Qu'est-ce que je souhaiterais avoir comme lycée ?" Un lycée idéal... dans un environnement connu de tous. Comment raconter ça avec du son, avec une installation sonore présentant le projet ? »



« Les jeunes ont travaillé différentes compétences qui ont été abordées de façon séparée. Histoire-Géo, Arts appliqués, Électricité s'imbriquent sur un même projet qui a pris corps petit à petit. »



« Ce n'était pas simple d'imaginer un bâtiment qui va accueillir plus de 1200 élèves avec les profs, l'administration. De se dire que cela va exister là, sous nos yeux. »



« On a pris des photos, on a fait des dessins de l'environnement. On a été interroger les habitants, les gens qui vivent dans cet environnement. »

PROJET

# Message Image

CULTURE SCIENTIFIQUE | NUMÉRIQUE



Les citations sont  
extraites d'un  
reportage vidéo.  
Flashez le QR code  
pour y accéder.

Qu'est-ce que l'image photographique ? Comment cette immersion au plus profond de la photographie argentique va permettre à chacun de trouver sa place ? L'artiste photographe, Laure Ledoux, a fait découvrir aux élèves le procédé sténopé, c'est-à-dire une petite boîte rudimentaire considérée comme l'ancêtre de l'appareil photo. Les jeunes ont abordé la magie de la création photographique, le développement en chambre noire, ainsi que la perception des images.

L'occasion de mettre en pratique des notions étudiées en cours, en Sciences, en Physique et en Chimie. Comment ressentir l'image ? Percevoir autrement et ainsi nourrir son regard de sa connaissance technique.

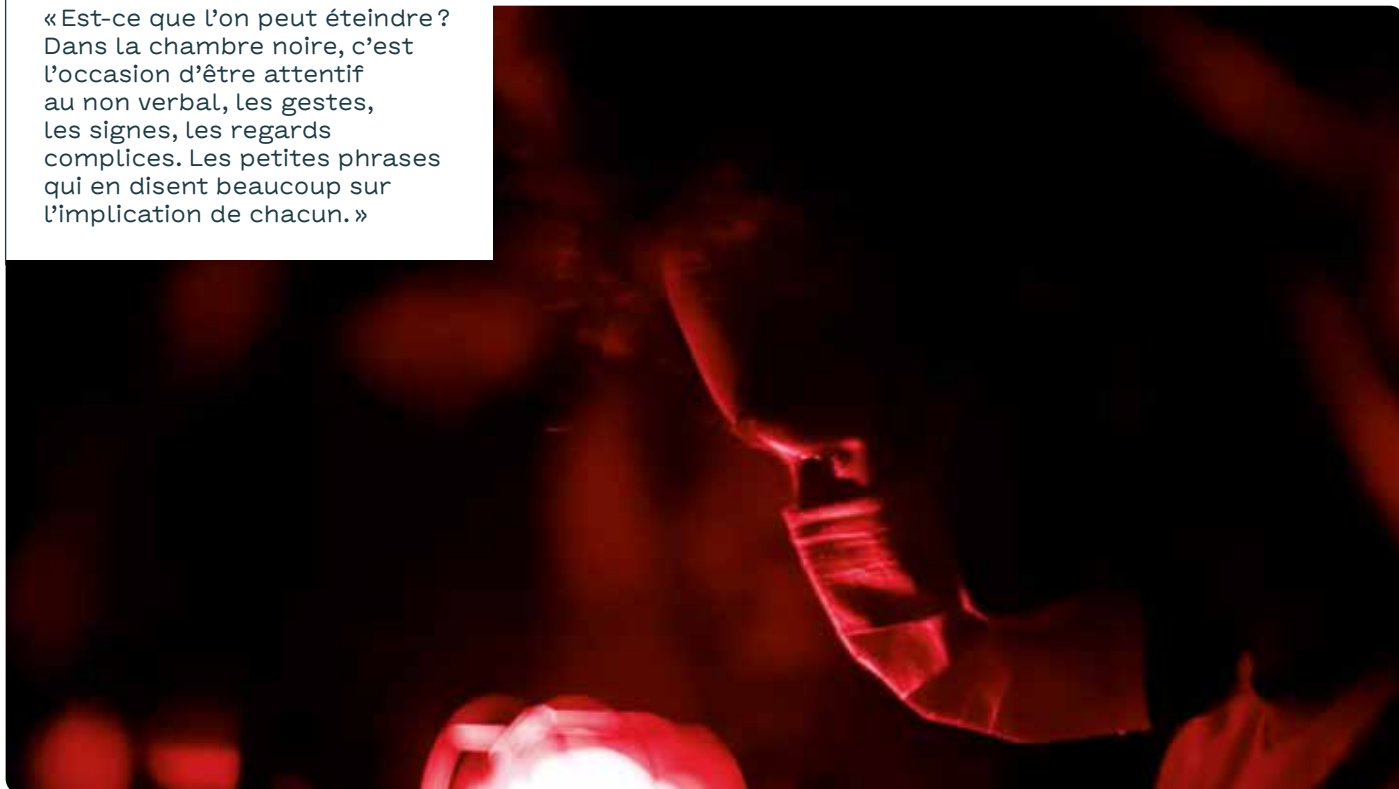


« La lumière va passer par ce petit trou réalisé dans cet appareil photo rudimentaire en carton.  
Dans la chambre noire, une feuille photo sensible a été placée à l'intérieur de la boîte. »



« Ce sont différents supports et techniques photographiques qui ont été abordés au cours du projet. Cyanotypes, papiers argentiques, photos en surimpression, défragmentation de la lumière à l'aide de prismes. »

« Est-ce que l'on peut éteindre ?  
Dans la chambre noire, c'est  
l'occasion d'être attentif  
au non verbal, les gestes,  
les signes, les regards  
complices. Les petites phrases  
qui en disent beaucoup sur  
l'implication de chacun. »



« On a eu quelques  
bases techniques et très  
rapidement, on s'est senti  
autonome alors que ça  
paraissait complexe. Et puis  
c'est tellement différent que  
de faire des photos avec son  
téléphone... »



« Les lycéens n'ont pas un  
regard passif bien au contraire,  
il y a une vraie volonté de  
maîtriser les messages  
véhiculés par les photographies  
qu'ils vont réaliser. »

# PEGASE, le lien indispensable durant le confinement

Au printemps 2020, un confinement généralisé a été adopté en France en raison de la pandémie de Covid-19. En quelques jours, le pays est passé d'une libre circulation des personnes à un arrêt quasi complet. Des mesures sanitaires contraignantes ont été prises, limitant déplacements et contacts. Les élèves des établissements scolaires ont découvert l'enseignement et la création à distance. Durant cette période éprouvante, c'est l'ensemble du programme PEGASE qui s'est retrouvé bouleversé. Tous les projets n'ont malheureusement pas pu se réaliser comme prévu. Pourtant, malgré les restrictions, 34 projets sur les 5 établissements ont été menés pendant le confinement avec de nouveaux partenaires culturels engagés, des élèves motivés et impliqués, une mobilisation forte des professeurs qui s'approprièrent de mieux en mieux les enjeux de ce programme.

L'ingéniosité et l'imagination étaient au rendez-vous. Artistes et équipes pédagogiques ont mis en place des alternatives : ateliers en visioconférences, plateformes de partage de dessins et photos ou encore un *escape game* en ligne créé autour du projet « Voilure » au collège Ariane de Guyancourt.

« Durant le confinement, comme les élèves n'ont pas pu bénéficier des ateliers voiles, nous avons réalisé pour eux un outil de création de contenus interactifs, que l'on reprendra l'année prochaine pour accompagner ce projet que l'on reconduit avec la volonté de l'harmoniser » expliquait Juliette Beillard, Référente Culture au collège Ariane à Guyancourt.

Compte tenu du contexte sanitaire, le séminaire de pratiques artistiques, de rencontres et d'échanges entre les partenaires et les acteurs du programme n'a pu avoir lieu durant cette année 2020. Les liens ont été maintenus en conviant les Référents Culture de tous les établissements lors de visioconférences pour explorer ensemble, mais aussi pour présenter le bilan et les perspectives du programme.

Le confinement a été un moment difficile pour tous, mais avec le recul, tout le monde a constaté que le programme PEGASE a permis de conserver le lien entre équipe enseignante, élèves, intervenants extérieurs et partenaires. Grâce à l'engagement, l'enthousiasme et la volonté de chacun, la poursuite des projets a donné un cap de sortie positif.



« Le dialogue avec les artistes a évolué durant ce confinement et nous co-construisons les projets à venir avec un grand plaisir ».

Juliette Beillard,  
Référente Culture au collège Ariane à Guyancourt.

# Collège Ariane

Guyancourt

Le collège accueille près de 400 élèves. 100 % des élèves de cet établissement de l'Académie de Versailles ont été concernés par le programme PEGASE.

Le collège est à la base dynamique, et le programme PEGASE est venu donner beaucoup d'ampleur à l'ambition du collège. Ce qui a été très fort pour les nouveaux enseignants en leur montrant l'étendue des possibilités.

Les ateliers et l'autonomie ont permis aux différents professeurs de développer quelque chose de complètement novateur au sein de l'établissement. C'est une forme de pratique en parallèle des cours. Les propositions ne sont pas vécues comme des exercices, dès lors que les élèves adhèrent à un projet, ils se l'approprient et gagnent en confiance. PEGASE garantit une liberté d'expression et d'expérimentation incroyable.

La fin du programme PEGASE va, sans aucun doute, pousser l'établissement à trouver des solutions, aussi bien financières qu'humaines, pour poursuivre les ateliers. Car il s'agit de pérenniser la relation qui s'est construite entre artistes, créateurs, et l'équipe pédagogique du collège.



« Au commencement du projet PEGASE, les parents s'inquiétaient que les ateliers prennent trop de temps sur le programme scolaire. Et au fil des années, les mêmes parents ont pris conscience de ce qui se passait, ils sont devenus très demandeurs ! »

Véronique Brissieux,  
Professeure de Mathématiques

« Les élèves ont découvert le corps de chacun, les différences entre les corps, leur propre corps. Et pour revenir à la base, ils ont composé avec la différence tout simplement. »

Boris Bodonon,  
Danseur Chorégraphe/Intervenant

« On a travaillé en communion avec plusieurs matières et cela m'a permis de connaître la personnalité de certains élèves à qui je n'adressais pas forcément la parole. Je me suis rendu compte, à travers la participation à un projet que je pouvais être curieux et accepter le regard de l'autre. Je faisais quelques textes sans les montrer, et là, cela m'a donné confiance pour monter sur scène pour faire du slam. »

Stany,  
Élève de 2<sup>de</sup>



5 ans d'arts et de culture au collège Ariane, à découvrir en vidéo en flashant ce QR code

PROJET

# Communiquer, crypter, décrypter

CULTURE SCIENTIFIQUE NUMÉRIQUE



Les citations sont extraites d'un reportage vidéo. Flashez le QR code pour y accéder.

Le projet est parti de l'idée de créer un *escape game* sur la cryptographie, ce qui était ambitieux. L'interdisciplinarité est rapidement devenue une force, car plusieurs matières se sont retrouvées sollicitées dans une approche transversale.

Peu d'élèves avaient une connaissance ou une pratique concrète de l'électronique et de l'informatique. La rencontre d'intervenants scientifiques et artistiques, la découverte du travail de groupe, de la complémentarité et de l'écoute, ont donné une forme à ce projet que les jeunes se sont approprié.

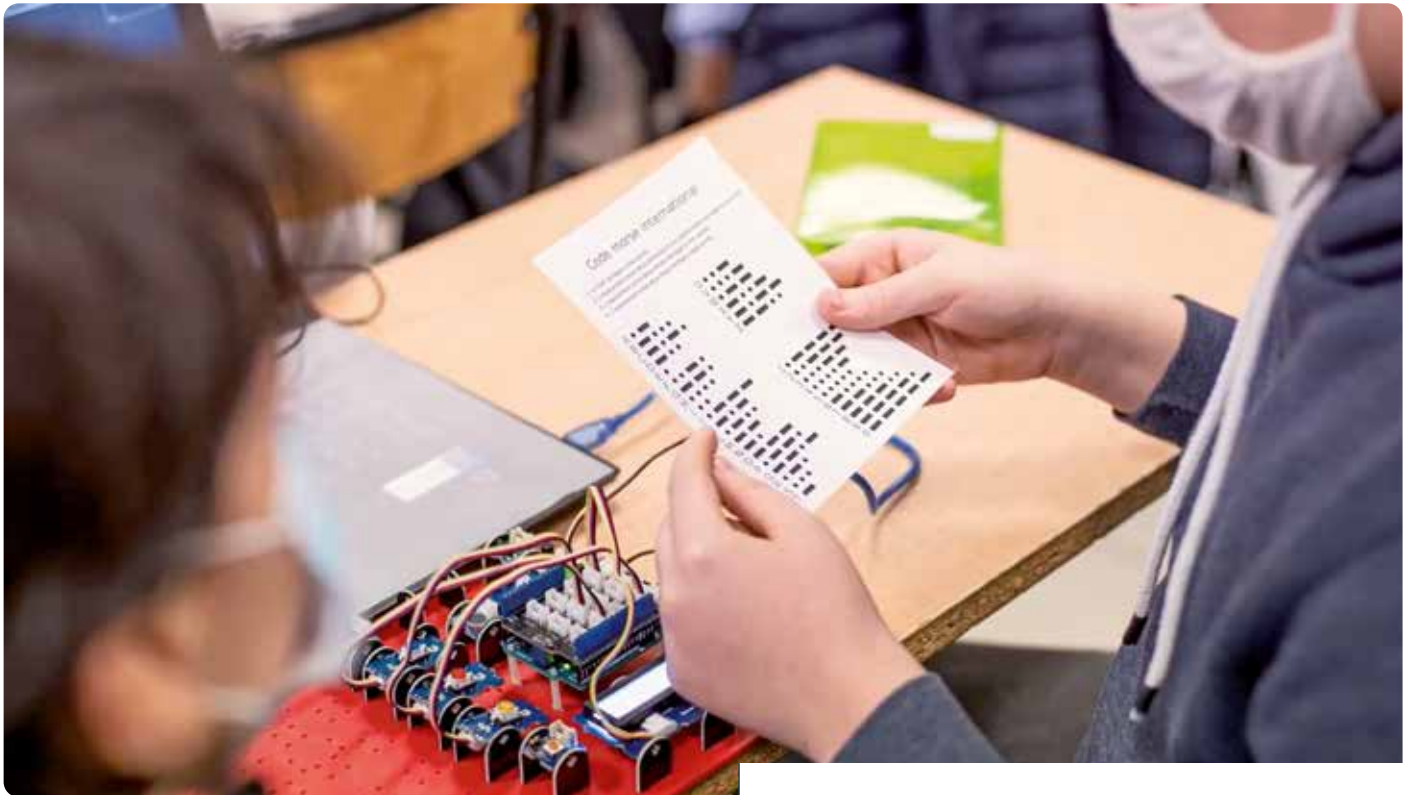
Au final, c'est une vraie narration qui s'est construite jour après jour.



« Séance 1: Écriture. Objectif, "en Sortir". La guerre, le débarquement, des espions qui doivent infiltrer l'armée allemande, des messages à faire passer. L'écriture de scénario a permis de mixer les idées de chacun, d'être attentif au travail de l'autre. »



« Le projet a apporté à chacun une vision de l'informatique qu'ils n'avaient pas. Le codage qui est aussi un langage en pratique. Il faut relier des fils à des bornes et être attentif aux circuits ainsi créés. »



« De questionner le langage. Qu'est-ce que c'est communiquer ? Crypter, décrypter, aborder cette question dans l'histoire. Pourquoi a-t-on imaginé et utilisé le code morse au XIX<sup>e</sup> siècle ? Et est-ce très différent du langage informatique avec ses 0 et 1 ? »



« Ouvrir les élèves à l'artistique, au culturel et au scientifique. Ce qui est formidable avec ce type de projet PEGASE, c'est d'arriver à combiner, à connecter toutes les matières entre elles. C'est une autre façon d'enseigner. »



# En chantier

CULTURE SCIENTIFIQUE PHOTOGRAPHIE

Alors que le téléphone portable a pris énormément place dans le quotidien des élèves, le projet « En Chantier » a cherché à ralentir le temps pour produire des images comme l'on pouvait le faire au XIX<sup>e</sup> siècle avec le cyanotype. Les jeunes se sont emparés d'un procédé chimique de sensibilisation, de supports, de tissus sur lesquels chacun a pu déposer un objet ou un végétal de son choix. Et la lumière a fait son action dans la durée.

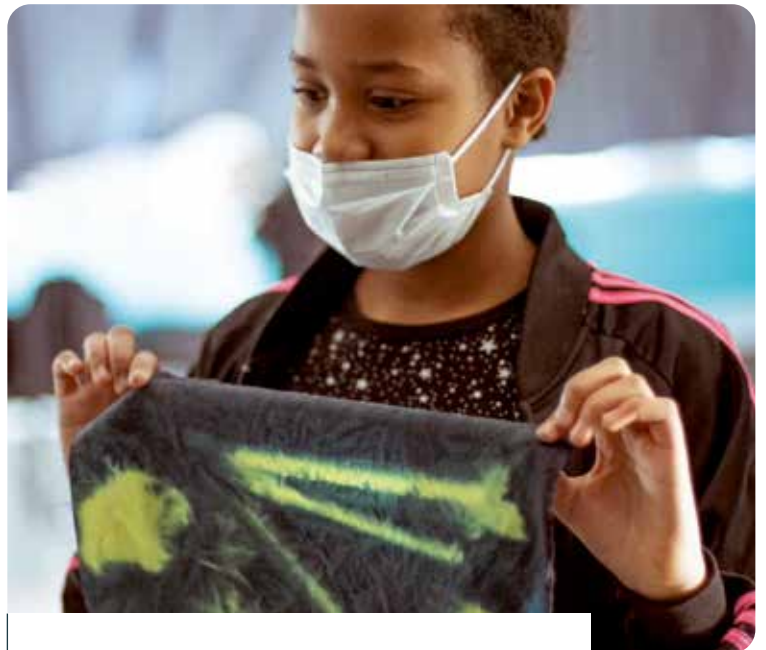
L'intervention de l'artiste Ming Chun Tu a favorisé une liberté d'expérimentation incroyable. Les élèves ont découvert une pratique rudimentaire et accessible qui leur a permis de faire des images avec très peu d'éléments.



Les citations sont extraites d'un reportage vidéo. Flashez le QR code pour y accéder.



« Le projet est l'occasion de fabriquer une image. En allant chercher des éléments de chimie, de la physique, des arts plastiques. Et quelque chose va cristalliser en quelques heures, quelques jours. »



« Alors que je peux faire 1000 photos avec mon portable en quelques minutes, là, je vais déposer des feuilles ou des morceaux de bois qui vont laisser une trace sur le tissu, comme un bronzage ! »



« Ça ressemble à de la peinture faite par des artistes alors qu'il ne s'agit que de la lumière du soleil qui vient modifier la matière d'un tissu. »



« Faire adhérer tout un groupe à un projet commun, c'est tout l'enjeu. Un enfant qui est en difficulté scolaire et qui se retrouve à participer à un atelier qui va le valoriser ne peut que gagner en confiance. »



« Et les élèves ont rapidement compris comment s'approprier ce procédé photographique qui émerveillait les gens du XIX<sup>e</sup> siècle. »

# Les séminaires annuels, bilan et partage

Tout au long de ces 5 années, les acteurs du programme PEGASE se sont régulièrement retrouvés en séminaires annuels pour des journées de bilan, de partage et d'échanges.

La matinée fut l'occasion de découvrir les réalisations de l'année à travers les restitutions des différents projets, vidéos, photos, productions littéraires...

L'après-midi, les participants travaillaient en ateliers par pôle artistique et culturel (culture scientifique et design, spectacle vivant, livre et écritures, images, arts plastiques et cinéma, musiques et média) puis par établissement pour imaginer et co-construire les projets de la prochaine édition.

« La journée était très bien rythmée avec des moments variés et dirigée par une équipe que l'on sent dynamique et investie. La richesse des propositions donne beaucoup de nouvelles idées et de pistes à explorer, une connaissance plus fine des différents partenaires engagés et leur domaine de spécialité. »

Mélanie Herpe,  
Collège Eugénie Cotton à Argenteuil

« Nous avons parcouru du chemin ensemble, appris à nous connaître à travailler main dans la main. Nous sommes heureux de continuer cette aventure dans une relation de confiance. Le défi n'est pas gagné d'avance, mais chacun apporte sa pierre à l'édifice pour rendre la généralisation de l'éducation artistique et culturelle possible, tangible sur le terrain. »

Marion Desmares,  
Responsable de programmes de l'axe Art citoyen  
de La Fondation Daniel et Nina Carasso

« PEGASE est un laboratoire qui permet d'oser, d'être audacieux. »

Marianne Calvayrac,  
Déléguée académique à l'éducation artistique  
et à l'action culturelle, Académie de Versailles



L'édition 2020/2021 a été l'occasion de faire connaissance avec l'artiste plasticienne Françoise Pétrovitch qui s'est associée à l'aventure PEGASE en tant que marraine. Une marraine engagée au cœur du programme qui a partagé son expérience et son regard d'artiste, afin de nourrir et enrichir la construction des projets artistiques et pédagogiques.

Le dernier séminaire de clôture du programme PEGASE a eu lieu à La Batterie de Guyancourt en juin 2023. Cette journée, chargée en émotion, a pris une tonalité particulière puisqu'il s'agissait de faire le bilan de 5 années d'expérimentation qui ont impliqué 6 000 élèves, 100 enseignants, 150 partenaires culturels autour de 140 projets.

« Ensemble, nous avons démontré que l'art est bien plus d'un simple divertissement et qu'il peut être un outil puissant pour le développement intellectuel, émotionnel et social des jeunes » a tenu à rappeler Alice Callegarin Demangeat, Responsable programme Art citoyen de La Fondation Daniel et Nina Carasso.

Et Marianne Calvayrac, Déléguée académique à l'éducation artistique et à l'action culturelle, de préciser : « Cette journée a été une véritable célébration qui valorise l'engagement de tous les instants, en particulier des professeurs. PEGASE montre à quel point l'art et la culture ouvrent des possibles en matière d'innovation pédagogique et créent du désir chez les élèves. Cette expérience va nous inspirer ces prochaines années. »



# Lycée polyvalent Marguerite Yourcenar

## Morangis

Le lycée Marguerite Yourcenar, situé à la bordure de Chilly-Mazarin et Morangis, est un établissement polyvalent qui scolarise 900 élèves au sein des filières générales, technologiques et professionnelles tertiaires. À l'occasion de la rentrée 2018, le projet d'établissement a été réécrit pour insérer le programme PEGASE qui répondait parfaitement à l'axe 1: « Améliorer l'insertion au lycée Marguerite Yourcenar et encourager l'émergence de talents individuels et collectifs ».

Au sein du lycée, l'éducation artistique et culturelle constitue un véritable levier pour enrichir les performances scolaires et comportementales de tous les élèves. Durant ces 5 années de projets PEGASE, le climat général s'en est trouvé apaisé. Chaque filière a pu bénéficier équitablement de ce dispositif à travers près de 20 ateliers originaux. Une vraie cohésion d'ensemble a pris forme et c'est une autre façon d'entrevoir l'apprentissage des matières que les élèves ont mis en pratique. PEGASE a aussi été l'occasion pour de nombreux lycéens d'avoir un regard vers l'extérieur et découvrir que la culture existait à proximité de leur lycée à l'occasion de sorties dans des musées et des lieux d'exposition.

Le dynamisme insufflé par PEGASE durant ces années a trouvé sa place dans le fonctionnement quotidien de l'établissement.





5 ans d'arts et de culture au lycée Marguerite Yourcenar, à découvrir en vidéo en flashant ce QR code

« Pour certains élèves, les projets PEGASE ont permis de les raccrocher à l'enseignement. Cela ne s'est pas toujours traduit par des notes extraordinaires, mais dans tous les cas, on a perçu une présence en classe beaucoup plus active. J'ai vu des lycéens s'épanouir complètement. »

[Sandrine Poussier](#),  
Professeure de Lettres classiques et Référente PEGASE

« Dans le travail d'écriture que j'ai pu avoir avec les élèves, on est parti de ce qu'ils avaient appris en cours, on n'était donc en rien déconnectés. C'était plutôt une manière ludique de réutiliser un savoir. Comme un point de départ pour expérimenter. Souvent, ils se sont approprié quelque chose qui pouvait leur paraître lointain. En apportant leur part au projet, et ça, c'est formidable. »

[Fabrice Oussou](#),  
Réalisateur/Intervenant

« Le projet, ça te donne envie de découvrir plus, donc d'être curieux. Et puis j'ai senti la confiance devenir plus forte... Ça m'a permis de me lâcher, complètement, et devant une caméra ce n'est pas facile... Aujourd'hui, je n'ai quasi plus honte de rien. Le travail de groupe, la solidarité, l'entraide sur un projet. J'ai découvert tout ça ! »

[Nolan](#),  
Élève de Terminale

PROJET

# Le vrai, le faux, le factice au cinéma

CINÉMA



Les citations sont extraites d'un reportage vidéo. Flashez le QR code pour y accéder.

L'objectif de ce projet était de jouer avec les codes cinématographiques et de découvrir ainsi le monde de l'audiovisuel. Mené dans le cadre du dispositif « Lycéens au cinéma », le projet a permis de développer une « école du spectateur » et d'acquérir un vocabulaire technique autour de l'analyse filmique avec comme point d'entrée « Le vrai, le faux, le factice au cinéma. »

Les élèves ont pu plonger dans l'écriture de scénario, pratiquer la prise de vue et de son avec des professionnels, aborder le jeu des comédiens, la mise en scène et s'initier au montage.



« Le vrai, le faux, le factice au cinéma... Toutes ces questions ont été abordées en imaginant et développant 2 courts métrages. On est ambitieux et l'on trouve les solutions pour donner corps à nos idées. »



« Cet atelier, il est extraordinaire, ça resserre le groupe, chacun à un rôle à jouer, chacun se sent important. On apprend aussi la confiance dans le travailler ensemble, ça motive et ça responsabilise. Là, ce que l'on a sous les yeux, c'est à la fois faux ou factice, mais très concret. »



« On fabrique non seulement une histoire avec des mots, mais aussi avec des images, des trucages, des effets spéciaux. Viendra le son, l'accompagnement sonore. C'est un véritable univers qui a été créé. »



« Ça nous a passionnés de découvrir comment au cinéma, on pouvait créer, modifier le réel avec des effets spéciaux. Au départ, on avait juste un fond vert et le projet a grandi au point d'avoir un studio permettant une multitude d'effets spéciaux. »

PROJET

# RegArt

ARTS VISUELS — PLASTIQUES — APPLIQUÉS | UNIVERS DU LIVRE

Le projet RegArt a cherché de la transversalité dans les différentes expressions artistiques. Croiser les choses, rapprocher les images, questionner son regard. Sur des thématiques en lien avec le programme de Français. « Revendications et condition féminine » pour les Secondes, « Beauté et Laideur » pour les Premières. L'occasion pour chaque élève de réaliser un carnet, un portfolio mêlant mots personnels, iconographie et critiques d'œuvres.

L'artiste plasticienne Audrey Perzo et l'historienne de l'art et commissaire d'exposition, Audrey Barnier, sont venues encadrer et accompagner les élèves.

Un projet où chacun a pu développer une réflexion personnelle et une argumentation convaincante à l'écrit comme à l'oral.



« 3 images représentatives du corps de la femme... Aller chercher des images, découvrir, découper, regrouper, coller, écrire. Questionner son regard sur un sujet d'actualité. Pourquoi le corps des femmes passe-t-il toujours par le regard masculin ? »



« *Femme à la toilette*. C'est un tableau aujourd'hui perdu du très grand peintre flamand du XV<sup>e</sup> siècle, Jan Van Eyck. Une femme nue garde un linge devant son corps et son sexe, l'autre habillée de rouge est enceinte... Elle tient une pomme... Il y a sans doute des symboles derrière tout ça! C'est le reflet dans le miroir que je peins en y associant de la couleur ».



« Dans un environnement quotidien saturé d'images, en revenir au découpage et à la confection de supports de réflexion permet à chacun de ralentir le temps. C'est tellement agréable de travailler avec des images sélectionnées dans des magazines, de faire des collages et de construire au cours des semaines un vrai carnet personnel. Que l'image pose des questions, me pose des questions! »



« Ce n'est pas toujours facile d'aborder le corps à l'adolescence. De parler du corps, de trouver les mots. Pour beaucoup, cela passe par les réseaux sociaux. Et là, ce qui est formidable, c'est que j'ai travaillé la couleur, je n'avais pas vu que cela peut être perçu comme une image thermique... la chaleur qui se dégage d'un corps! »

# PEGASE sous le regard de la recherche-évaluation

La recherche-évaluation du programme PEGASE a été menée par une équipe de 4 chercheurs en éducation. Elle a été animée par Benjamin Moignard, Professeur des Universités à l'université Cergy-Paris, membre du laboratoire EMA (Ecole, Mutations, Apprentissages) et de l'Observatoire Universitaire International Éducation et Prévention. Elle visait à saisir les résultats de l'éducation artistique et culturelle menée avec PEGASE en identifiant les conditions optimales de fonctionnement. Regarder les contextes dans lesquels se déploie le programme est très important pour comprendre ce qu'il est susceptible de produire ou pas. Mais aussi pour ne pas attribuer artificiellement des effets là où on sait qu'il y a une pluralité de facteurs. La recherche-évaluation s'est appuyée à la fois sur les savoirs existants et sur une vaste enquête de terrain.

« Les recherches de cette envergure sont assez rares en France. Le plus souvent, les travaux sont réalisés à l'échelle d'un établissement. Avec PEGASE, ce sont 5 établissements, qui vont de la maternelle au lycée qui sont observés. De plus, nous sommes dans un processus au long cours, ce qui nous permet d'étudier et d'analyser les différentes phases : la mise en place, le développement et la manière dont l'action se pérennise ou pas. Ce facteur temps est essentiel et précieux. »

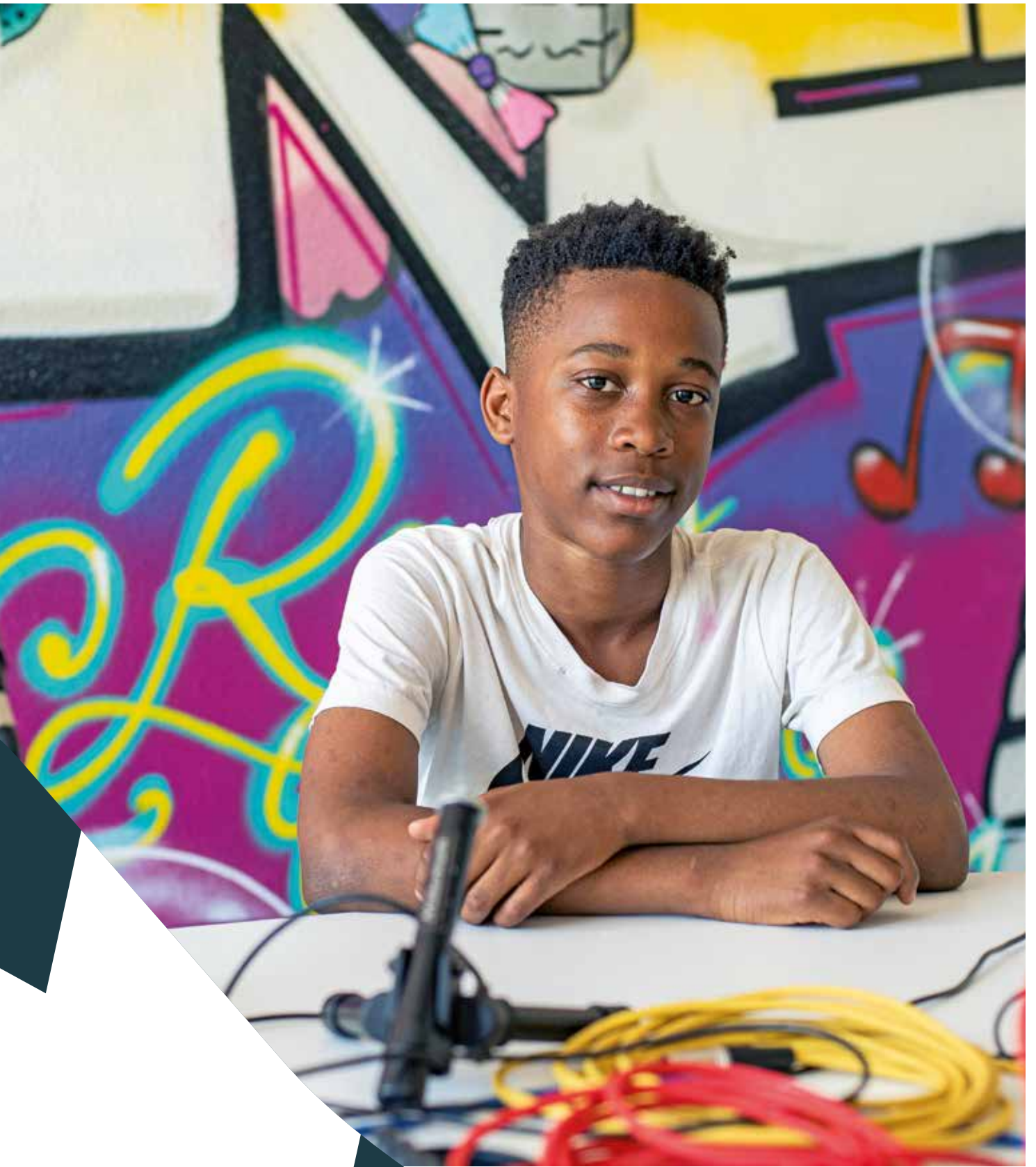
Benjamin Moignard,  
Professeur des Universités en charge de la Recherche-évaluation du programme PEGASE

Les 5 objectifs de la recherche-évaluation sont de :

- Saisir le cadre du programme PEGASE, c'est-à-dire le définir et le qualifier ;
- Comprendre ses modalités de mise en œuvre à l'échelle des établissements et comment les acteurs s'approprient ce programme en situation réelle ;
- Mesurer les effets, en particulier sur l'amélioration du climat scolaire ;
- Mesurer les effets sur les pratiques et usages des professionnels enseignants et du monde culturel ;
- Identifier les résultats en termes d'alliances, de partenariats entre les personnes impliquées, notamment entre les professeurs et les artistes.

Les méthodes de la Recherche-évaluation sont mixtes mêlant du qualitatif et du quantitatif. 142 entretiens ont été menés avec les professeurs, les référents culture, les artistes intervenants, les représentants des structures culturelles et les élèves. Compte tenu de la période du confinement, le travail de recherche a été complété par le biais de questionnaires.

La recherche-évaluation travaille en toute confiance et en totale transparence avec la Fondation Daniel et Nina Carasso et l'Académie de Versailles.



# Regroupement d'écoles maternelle et élémentaire

Chalo-Saint-Mars et Saint-Hilaire

Le Syndicat Scolaire Intercommunal Châlo-Saint Hilaire gère trois établissements : l'École maternelle La Marette, l'École élémentaire La Chalouette et l'École de Saint-Hilaire.

Le programme PEGASE a permis d'engager un projet artistique commun et ainsi créer une dynamique de groupe liant différentes classes de chaque école. La venue des artistes a nourri la culture des enfants et développé de nouvelles représentations artistiques. Les élèves exploitent leurs capacités d'expression, découvrent leur motricité et construisent un répertoire d'actions à visée esthétiques. Les échanges ont enrichi les pratiques des classes et ont amené les enfants à la persévérance dans l'approche des disciplines artistiques.

L'engagement des établissements dans le programme PEGASE s'inscrit pleinement dans le projet commun aux 3 structures dont l'un des objectifs est le développement des Cultures et de la citoyenneté responsable : une école qui donne accès à la culture et qui permet de former l'esprit critique.

Les élèves ont découvert différents musées et lieux culturels et scientifiques de la région.





5 ans d'arts et de culture à l'école, à découvrir en vidéo en flashant ce QR code

« Il y a des enfants qui sont de nature très timide que j'ai vu s'épanouir davantage en participant aux projets. Certains vont poursuivre une activité à l'extérieur de l'école, dans un atelier par exemple. Ça ouvre les possibles parce que ça donne confiance en soi. »

Maude Strina,  
Directrice

« Ça donne confiance dans ce que l'on sait faire, car les autres voient en nous autre chose que les matières habituellement travaillées en classe. C'est aussi tout simplement pousser la porte d'un musée, ouvrir un enfant à la culture. Et solliciter sa curiosité. Ce genre de projets, ce sont des graines qui fleuriront demain. »

Sara Mangano,  
Chorégraphe Comédienne/Intervenant

« On s'est rendu compte que la classe était plus soudée ! On s'est posé plein de questions sur notre environnement. Je trouve que PEGASE, c'est une belle idée... »

Milo,  
Élève de CM1

PROJET

# Le projet en lien avec Françoise Pétrovitch et la correspondance avec elle



Les citations sont  
extraites d'un  
reportage vidéo.  
Flashez le QR code  
pour y accéder.

ARTS VISUELS PLASTIQUES

Avec cet atelier, c'est une vraie correspondance entre l'artiste Françoise Pétrovitch et les élèves des classes de CE2, CM1 et CM2 qui s'est mise en place. « Françoise, que fais-tu en ce moment ? » Au départ, l'estampe de la collection *Rougir* a circulé entre le domicile des enfants et à servi d'objet d'incitation à la production. Puis ce sont des lettres, des dessins, des sculptures qui ont nourri le projet d'appréhender le monstre non plus comme un personnage imaginaire suscitant la peur ou le dégoût, mais comme un objet artistique pouvant revêtir des aspects esthétiques.



« L'intérêt de disposer d'une vraie œuvre d'art au sein de l'école est de mettre du sens dans les apprentissages. Ce qui a ouvert les enfants à la proximité du monde de l'art. Beaucoup se sont dits que ce n'était pas si loin d'eux. »



« Il y a 19 élèves dans la classe, et l'estampe, *Rouge* a été accueillie comme le 20<sup>e</sup> élève. L'estampe a circulé à l'extérieur et certains enfants ont pu l'emporter à la maison et ainsi leur faire partager la vie familiale. »



« D'avoir cette estampe à l'école et de la faire circuler facilement dans la maison de chacun, a eu comme effet de libérer la parole. En quelques jours, le débat s'est installé. »



Blandine a écrit à Françoise. « Bonjour, merci pour cette belle œuvre que vous nous avez confiée et que nous avons regardée en classe. » Et Françoise a répondu. « Bonjour Blandine, merci pour ta lettre, tu parles de masque, effectivement, mais un masque peut aussi être autre chose qu'un masque, nous en reparlerons... À bientôt. »

PROJET

# La Chalouette s'exprime sur la nature

DANSE NATURE



Les citations sont extraites d'un reportage vidéo. Flashez le QR code pour y accéder.

Ce projet s'est appuyé sur la mission de l'école, « Favoriser l'éducation artistique et culturelle en milieu rural ». Les intervenants l'on construit sur l'exploration corporelle des 4 éléments de la nature : l'eau plutôt fluide et dense, l'air, léger, le feu, insaisissable et la terre comme socle. Comment ces 4 éléments entretiennent-ils une relation particulière avec le corps de chaque élève ?

Claire Le Michel, artiste, danseuse et chorégraphe a travaillé notre lien au vivant, et à la nature. Pour amener les enfants à comprendre que l'extériorité de chacun est aussi à l'intérieur de nous. L'occasion de relier les émotions aux éléments de notre environnement qui durant cette période de confinement a été mis à rude épreuve.



« Un ruisseau qui coule dans une forêt... comment mon corps va pouvoir exprimer cela ? Et si tout le groupe s'associait à moi pour que l'on fasse une grande rivière avec ses remous ! »



« D'un côté la joie, la colère, la tristesse et la peur. De l'autre, l'eau, la terre, l'air, le feu. Les élèves se retrouvent à devoir réfléchir à l'expression de ces émotions confrontées aux éléments de la nature. »



« La joie, tout le monde a reconnu la joie quand Héroïse s'est élancée au centre de la pièce. La joie et l'air qui soufflent comme quand on est dans une forêt et que l'on sent la fraîcheur sur ses bras. »



« Au moment de la restitution, il a beaucoup été question d'être ensemble. De s'écouter. Qu'est-ce que c'est que vivre ensemble au-delà de la classe et du projet ? »



## Merci !

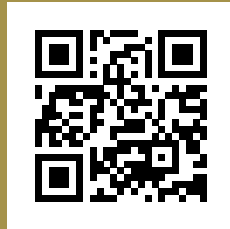
→ Aux partenaires culturels :  
les artistes et équipes des  
théâtres, musées, centres culturels,  
scientifiques, environnementaux,  
cinémas, structures musicales,  
etc., qui ont œuvré sans relâche au  
cours du projet auprès des élèves,  
en collaboration étroite avec les  
professeurs pour la conception  
de ces projets

→ Aux établissements, aux élèves  
et aux enseignants

→ À Françoise Pétrovitch,  
marraine du programme.

Les partis pris rédactionnels de ce document visent à ne pas alourdir le texte. Néanmoins, la diversité est une réalité au sein des projets et structures présentés dans ce document. Notre propos concerne bien l'ensemble des personnes qui agissent au sein du secteur de l'art et de la culture.

**Graphisme :** Philippe Dabasse  
**Rédaction :** François Chevret  
**Coordination :** Chloé Gerster  
**Photos et vidéos :** Lumento /  
Vassili Féodoroff / Didier Rouget /  
Mahka Eslami / Françoise Pétrovitch, 2021.  
Photo Hervé Plumet. Adagp, Paris 2021  
© FHEL 2021 / Courtesy Semiose Paris.



L'aventure du programme PEGASE  
en photos, vidéos, témoignages  
sur le site dédié  
[reseau-pegase.org](http://reseau-pegase.org)



Créée en 2010, la Fondation Daniel et Nina Carasso est une fondation familiale, sous l'égide de la Fondation de France.

Elle s'engage dans deux grands domaines que sont l'Alimentation Durable, pour un accès universel à une alimentation saine, respectueuse des personnes et des écosystèmes; et l'Art Citoyen, pour le développement de l'esprit critique et le renforcement du lien social.

Pour cela, elle œuvre au service de projets en France et en Espagne:

- En apportant des moyens financiers: subventions, investissements à impact
- En mobilisant des ressources humaines: expertise, accompagnement, formation, mise en réseaux
- En concevant et développant des actions: programmes, événements, publications.



**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

L'Académie de Versailles regroupe quatre départements: les Yvelines (78), l'Essonne (91), les Hauts-de-Seine (92) et le Val-d'Oise (95).

Première académie de France par le nombre d'élèves scolarisés, ce territoire se caractérise par une très grande diversité de situations, à tous les échelons territoriaux. L'un des axes de son action consiste à améliorer la connaissance et la prise en charge de cette diversité, avec l'ambition d'accompagner chaque établissement de façon plus précise et plus soutenue.

Pour accompagner et valoriser les démarches engagées, l'Académie a conçu l'application ADAGE, état des lieux vivant et partagé de l'éducation artistique et culturelle sur son territoire.

**PEGASE**

Programme expérimental  
de généralisation  
des arts à l'École