



## Auteurs

Carolina Molina Fernández, Sonia Pita Villares, Laura Gil Melcón, María Paz Monedero Aguilar, Luz Salomón Macias, María Teresa García Martín, Ricardo Castañares Gómez, Vanesa Benavente Martín, María Teresa Luna Izquierdo, Rubén Tamarit Martín, Juan Ramón Marcos Barbado, Nazaret Fernández Auzmendi, Ramón Madrigal Moirón, Alicia Polo Castellano, avec la supervision de Sophie Gilotte (CNRS)

## Version

Version française, avril 2024

## Images

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier

## Copyright

Ce matériel peut être utilisé conformément à :  
Creative Commons Non-Commercial Share Alike



## Avertissement

Le projet PITCHER a été financé avec le soutien de l'Union européenne et de l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ (accord de subvention 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Cette publication n'engage que ses auteurs, et l'Union européenne ainsi que l'Agence nationale française pour le programme Erasmus+ ne peuvent être tenues pour responsables de l'usage qui pourrait être fait des informations contenues dans ce document.



## Table des matières

|  |    |
|--|----|
| Avant-propos .....   | 4  |
| L'offre éducative de PITCHER .....   | 5  |
| Résumé : L'argile parlante .....   | 7  |
| Instructions pour les professeurs .....  | 8  |
| Comment utiliser cette ressource  11-14 ..... | 9  |
| Suggestions pour des activités ultérieures .....   | 10 |

## Avant-propos

Le projet PITCHER – Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage: Educational Resources – financé par le programme européen Erasmus+ (2021-2024), a développé des Ressources Éducatives Libres qui offrent aux enseignants et aux médiateurs culturels des moyens inédits pour aborder avec les élèves la question du pillage et du trafic illicite des biens culturels.

La lutte contre ces deux phénomènes est un enjeu majeur au regard de leurs conséquences : sur notre compréhension du passé (les objets volés et pillés, et les informations dont ils sont porteurs, disparaissent), sur notre sécurité (le trafic illicite des biens culturels, au 3e rang mondial après celui des armes et de la drogue, génère des sommes considérables qui alimentent les réseaux mafieux et terroristes) et sur le potentiel de développement de nombreux pays (appauvrissement culturel).

PITCHER se situe plus précisément dans la lignée des travaux du projet européen NETCHER – NETwork and digital platform for Cultural Heritage Enhancing and Rebuilding – financé par le programme européen H2020 (2019-2021). NETCHER a structuré un réseau européen de professionnels concernés par ce sujet et ses recommandations ont pointé la nécessité de sensibiliser et d’orienter les communautés éducatives.

Il s’agit d’une nouvelle étape dans cette lutte, parce que les jeunes sont la nouvelle génération qui la poursuivra, mais aussi parce qu’ils sont directement concernés, comme auteurs potentiels du pillage, au travers l’usage croissant de détecteurs de métaux conçus spécifiquement pour eux.

PITCHER a été initié par le centre de recherche de l’École Nationale de Police (France) et l’association Michael Culture (Bruxelles), anciens membres de NETCHER. Il a été coordonné par Bibracte, acteur majeur de l’archéologie française, et a réuni l’association MUSEOMIX, référence en matière de médiation pour les musées, ainsi que des établissements scolaires de France, de Grèce, d’Italie et d’Espagne.

Les ressources éducatives produites par les partenaires de PITCHER mettent à votre disposition :

- des connaissances sur les divers aspects du pillage et du trafic des biens culturels, dont les thèmes ont été choisis avec des enseignants et des médiateurs des pays partenaires,
- des activités variées, visant à rendre les élèves actifs de leurs apprentissages, en lien avec les programmes scolaires des pays partenaires.

Elles ont fait l’objet d’une double relecture, par un ou plusieurs spécialistes du sujet (archéologue, juriste en droit du patrimoine...) et par un spécialiste de la pédagogie.

Chaque ressource est conçue comme un support pédagogique autonome. Elle fournit un cadre général à partir duquel vous pouvez choisir les éléments les plus pertinents pour vos activités. Elle peut être utilisée dans n’importe quel pays, dans n’importe quel contexte, car elle traite de questions universelles. Cependant les contenus portant sur la législation peuvent être spécifiques à un pays particulier et une adaptation à votre propre contexte national peut s’avérer nécessaire.

Nous espérons que la ressource éducative présentée dans ce document apportera une nouvelle dimension à votre travail et que vous l’utiliserez de façon profitable avec vos élèves, en sorte que ceux-ci auront à cœur de devenir également des acteurs de la lutte contre le pillage et le trafic illicite des biens culturels.

Pour plus d’informations sur le projet PITCHER et accéder à l’ensemble des ressources, nous vous invitons à consulter le site : <https://www.pitcher-project.eu/?lang=fr>.



Photo: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

## L'offre éducative de PITCHER

Les ressources éducatives libres PITCHER comprennent les modules d'apprentissage suivants, classés en fonction des sujets et de l'âge des élèves :

|                                       |  7-11 |  11-14 |  14-18 |
|---------------------------------------|--|---|---|
| Tous les sujets                       |  | Études de cas   | Études de cas   |
|                                       |  | L'affaire du « Trésor de Couan »  | L'affaire du « Trésor de Couan »  |
|                                       |  | Piller n'est pas jouer !  | Piller n'est pas jouer !  |
|                                       |  | Traffic International   | Traffic International   |
|                                       |  | Les Aventuriers de l'Art Perdu  |   |
| Vol d'antiquités et d'œuvres d'art    | Village pillage  | Village pillage   | Village pillage   |
|                                       | Traffic 'Art   | Traffic 'Art  | Traffic 'Art  |
|                                       | Vade-mecum Projet pédagogique  | Vade-mecum Projet pédagogique   | Vade-mecum Projet pédagogique   |
|                                       | Le vol mystérieux  | Le vol mystérieux   | Trésors coupables   |
|                                       |  | Entretiens croisés  | Entretiens croisés  |
|                                       |  | Itinéraire d'une stèle  | Itinéraire d'une stèle  |
|                                       |  | Protégez les sites !  | Protégez les sites !  |
|                                       |  | Sans Voix !   | Sans Voix !   |
|                                       |  | PillarT   | PillarT   |
|                                       |  | L'argile parlante   |   |
| Vente des objets volés                | Traffic 'Art   | Traffic 'Art  | Traffic 'Art  |
|                                       |  | Itinéraire d'une stèle  | Itinéraire d'une stèle  |
|                                       |  | Sans Voix !   | Sans Voix !   |
|                                       |  | PillarT   | PillarT   |
|                                       |  |   | Trésors coupables   |
| Identification des réseaux et acteurs | Traffic 'Art   | Traffic 'Art  | Traffic 'Art  |
|                                       |  | Entretiens croisés  | Entretiens croisés  |

|   |                               |                               |                               |
|---|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
|   |                               | Itinéraire d'une stèle        | Itinéraire d'une stèle        |
|   |                               | Sans Voix !                   | Sans Voix !                   |
|   |                               | PillarT                       | PillarT                       |
|   |                               |                               | Trésors coupables             |
| Lutte contre le trafic illicite                           | Traffic 'Art                  | Traffic 'Art                  | Traffic 'Art                  |
|   |                               | Protégez les sites !          | Protégez les sites !          |
|   |                               | Entretiens croisés            | Entretiens croisés            |
|   |                               | Itinéraire d'une stèle        | Itinéraire d'une stèle        |
|   |                               | PillarT                       | PillarT                       |
|   |                               | L'argile parlante             |                               |
| Recherche de provenance et traçabilité                    |                               | Entretiens croisés            | Entretiens croisés            |
|   |                               | PillarT                       | PillarT                       |
|   |                               | Touche - Pas touche           | Touche - Pas touche           |
| Retour des objets volés                                   | Traffic 'Art                  | Traffic 'Art                  | Traffic 'Art                  |
|   |                               | Itinéraire d'une stèle        | Itinéraire d'une stèle        |
| Préservation de la mémoire des œuvres disparues           | Vade-mecum Projet pédagogique | Vade-mecum Projet pédagogique | Vade-mecum Projet pédagogique |
|   |                               | Touche - Pas touche           | Touche - Pas touche           |
| Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences | Vade-mecum Projet pédagogique | Vade-mecum Projet pédagogique | Vade-mecum Projet pédagogique |
|   |                               | Entretiens croisés            | Entretiens croisés            |
|   |                               | Itinéraire d'une stèle        | Itinéraire d'une stèle        |
|   |                               | Protégez les sites !          | Protégez les sites !          |
|   |                               | Sans Voix !                   | Sans Voix !                   |
|   |                               | PillarT                       | PillarT                       |
|   |                               | L'argile parlante             |                               |

## Résumé : L'argile parlante

Sujet : Vol d'antiquités et d'œuvres d'art, Lutte contre le trafic illicite, Pourquoi c'est interdit et quels en sont les conséquences



11-14

Age :

Programmes scolaires : Enseignement secondaire obligatoire, Sciences sociales, Éducation aux valeurs et éducation civique.



200 minutes

Durée :

Matériel et outils : Ressource éducative ouverte créée sur la plateforme en ligne : <https://iesalbalatfr.eurekaformacion.com/>

Compétences : Manipulation et utilisation d'appareils, d'applications informatiques et de plateformes numériques ; recherche, lecture critique et traitement de l'information ; interprétation et élaboration de cartes, de diagrammes, d'images et de représentations graphiques ; sensibilisation à la conservation et à la défense du patrimoine historique, artistique et culturel, et à la nécessité d'une coopération internationale pour la défense du patrimoine.

Objectifs :

Les objectifs de ce REL sont les suivants :

- Sensibiliser les étudiants à l'importance du respect du patrimoine culturel en tant que manifestation de la dimension civique par le biais de l'engagement civique.
- Reconnaître les traces du patrimoine culturel, archéologique et historique dans leur environnement immédiat et lointain, ainsi que les personnes qui en prennent soin.
- Démystifier les figures nuisibles au patrimoine et sensibiliser à l'importance de l'individu dans son respect.
- Apprendre à valoriser les sources historiques et archéologiques en tant que base pour la construction de la connaissance historique, ainsi que l'importance des objets et artefacts en tant que source de l'histoire et du patrimoine immatériel, et leur préservation dans les archives et les musées.

## Instructions pour les professeurs

« L'argile parlante » est une ressource éducative libre qui vise à sensibiliser les élèves de 12 et 13 ans au respect du patrimoine culturel et aux dangers qui le menacent. La ressource a une structure ludique, de sorte que l'élève doit résoudre plusieurs tâches, à travers un discours narratif qui est présenté sous la forme d'une bande dessinée pour en faciliter la lecture, conformément aux postulats de la Conception Universelle Pour L'apprentissage.

La ressource est présentée dans une perspective STEAM, puisque les activités combinent la mise en œuvre de compétences liées aux domaines social, humaniste et scientifique-technologique. Elle a été conçue pour être réalisée individuellement et, à l'exception de deux activités qui nécessitent de la supervision de l'enseignant et qui peuvent servir d'étape dans l'évaluation, les autres activités sont auto-évaluables.

La transversalité de ses contenus la rend idéale pour une mise en œuvre dans les matières liées à la discipline historique, mais aussi dans le cadre de l'éducation à la citoyenneté, aux valeurs éthiques, ou dans les heures de vie de classe.



## Comment utiliser cette ressource

Pour utiliser la REL avec les élèves, il faut disposer d'un appareil électronique (téléphone portable, tablette ou ordinateur portable, de préférence). Chaque étudiant doit accéder au lien où la REL est hébergée, <https://iesalbalatfr.eurekaformacion.com/>, et suivre simplement les directives indiquées sur le site web. La plupart des activités sont auto-évaluables, de sorte que la plateforme les corrige elle-même et indique le résultat. Dans les cas qui ne le sont pas, la ressource elle-même a hébergé les modèles dont l'enseignant peut avoir besoin, qui peuvent être facilement téléchargés pour que les étudiants puissent effectuer la tâche.

La structure de la ressource est la suivante :

- **Le titre** : le titre fait référence au fait que, bien souvent, le patrimoine est caché sous nos pieds, il suffit de savoir regarder. Le titre se veut attirant pour les élèves, sous la forme d'une énigme ou d'un hiéroglyphe.
- **Présentation** : la page de présentation contient une vidéo expliquant l'objet de la ressource, la définition du mot "patrimoine" et une courte histoire racontée sous forme de bande dessinée qui présente les personnages principaux et révèle la tâche que l'élève est sur le point d'entreprendre.
- **Première tâche** : qu'est-ce que le trafic illicite de biens culturels ? Dans cette première tâche, les élèves doivent lire un article de presse réel sur la récupération par Interpol de 119 pièces archéologiques dans un entrepôt à Cordoue (Espagne), répondre à des questions de compréhension écrite sur cet article de presse et regarder la vidéo du youtubeur français Charlie Danger sur le trafic illicite de biens culturels. La vidéo est enrichie de questions à choix multiples. Cette deuxième tâche peut être réalisée en groupe, ou vous pouvez choisir de regarder le documentaire individuellement.
- **Deuxième tâche** : les personnes qui s'occupent de notre patrimoine. La deuxième tâche a pour objectif de sensibiliser les élèves à l'ensemble des métiers liés au patrimoine. Pour ce faire, ils doivent lire un texte imagé dans lequel les caractéristiques de chacune des professions sont détaillées, puis jouer au jeu de piste « Qui est qui dans le patrimoine ».
- **Troisième tâche** : le contenu du sac. Dans la troisième tâche, l'élève doit lire une bande dessinée qui explore l'histoire principale en profondeur, puis répondre à des questions de type vrai/faux. Le concept de site archéologique est ensuite exploré plus en profondeur, offrant aux élèves la possibilité de faire des recherches sur certains des sites européens les plus importants. Ce court travail de recherche contient un document (en PDF et en format modifiable) qui peut être utilisé par l'enseignant, s'il le souhaite. Ce travail est le premier à être corrigé par l'enseignant.
- **Quatrième tâche** : mettre au pas les faussaires et les pilleurs. La quatrième tâche se concentre sur l'idée du pillage et de la falsification des objets archéologiques. Pour ce faire, un petit document a été préparé sous la forme d'un bulletin d'information sur l'histoire des échecs. Les élèves doivent le lire attentivement afin de résoudre les deux activités proposées dans ce bloc : aider la police à découvrir ce qu'est un faux au moyen d'une activité de et d'une activité de remplissage. Ensuite, après avoir visionné une vidéo expliquant le déplacement du cavalier aux

échecs, l'élève doit réaliser une tâche mathématique sur les nombres entiers négatifs. Cette activité contient un document (en PDF et en format modifiable) qui peut être utilisé par l'enseignant, s'il le souhaite. Cette tâche est la deuxième tâche à superviser par l'enseignant.

- **Cinquième tâche** : le défi final. La cinquième et dernière activité est une tâche visant à vérifier si l'élève a compris les différents concepts (patrimoine, pillage, falsification, conservation) qui sont apparus dans la proposition didactique. Il s'agit d'une auto-évaluation.

## Suggestions pour des activités ultérieures

Lien vers la présentation vidéo du projet à montrer en classe : <https://youtu.be/GLSQVRoJSL8>