



MASTER
HISTOIRE VIVANTE
PUBLIC HISTORY

Master 1



Les journées romaines de Nîmes, mai 2022. Photo Edeis, délégataire des monuments romains pour la ville de Nîmes, en partenariat avec Unîmes.



**Ce Master est soutenu par la
région Occitanie.**

L'organisation de la filière HISTOIRE

► La filière HISTOIRE gère actuellement cinq diplômes :

- La licence *Histoire et patrimoine*
- Le master *Histoire vivante/Public History*
- Le D.U (diplôme d'université) *Généalogie et histoire des familles*
- Le D.U *Approfondissement en Généalogie (ApG)*
- Le D.U *Installation du Généalogiste Professionnel (IGP)*.

► Elle compte environ une cinquantaine d'enseignants, dont quatre sont titulaires et en sont les responsables.

1. L'équipe enseignante de la filière HISTOIRE

■ Les professeurs titulaires

Identité	Grade	Adresse mail
M. Louis BALDASSERONI	Maître de conférences	louis.baldasseroni@unimes.fr
M. Romain MILLOT	Maître de conférences	romain.millot@unimes.fr
M. Sylvain OLIVIER	Maître de conférences	sylvain.olivier@unimes.fr
Mme Isabelle ORTEGA	Maître de conférences	isabelle.guizard-ortega@unimes.fr isabelle.ortega@unimes.fr
M. Éric TEYSSIER	Maître de conférences, habilité à diriger des recherches (HDR)	eric34980@wanadoo.fr eric.teyssier@unimes.fr

► Bureaux des professeurs : (bâtiment D)

- **D 226 (2^e étage)** : bureau de M. Baldasseroni et M. Millot
- **D 227 (2^e étage)** : bureau de Mme Ortega et de M. Teyssier
- **Bureau de la Présidence (1^{er} étage)** : bureau de M. Olivier, Vice-président Formation

➔ *Vous pouvez être reçu(e) sur rendez-vous. Adressez-vous directement au professeur.*

■ Les professeurs vacataires (chargés de cours)

La filière HISTOIRE est également animée par de nombreux enseignants extérieurs, venant d'horizons variés et occupant des fonctions différentes (professeurs du secondaire et du supérieur, professionnels du patrimoine, archéologues, etc.). Ils prennent en charge des cours en fonction de leurs spécialités et de leurs compétences, sous la responsabilité des professeurs titulaires.

➔ ***Vous pouvez contacter ces enseignants par mail (leurs adresses mails figurent sur le livret étudiant).***

2. Le fonctionnement de la filière

■ Direction de la filière Histoire :

- **M. OLIVIER** est le directeur de la filière Histoire.

■ Responsables des diplômes :

- Licence Histoire et Patrimoine : **M. OLIVIER**
- Master Histoire vivante/*Public History* : **M. BALDASSERONI/ M. TEYSSIER**
- Pôle de Généalogie (tous les DU de généalogie) : **Mme ORTEGA**

■ Vice-président Formation :

- **M. OLIVIER** gère toutes les formations à l'échelle de l'établissement

3. Le service de la scolarité

■ **Le service de la scolarité** est votre interlocuteur principal pour toutes vos démarches administratives et pédagogiques (inscriptions, retrait des relevés de notes....). ➔ *Ouvert du lundi au vendredi, de 8h à 12h30 et de 13h30 à 16h45.*
<https://www.unimes.fr/fr/formations/etudes-et-scolarite.html>

■ La filière Histoire est gérée au service de la scolarité par **un.e secrétaire** :
scolarite.histoire@unimes.fr - n° : **04.66.36.45.80.**

L'E.N.T (Environnement Numérique de Travail)

- Comme tous les autres établissements d'enseignement supérieur, l'Université dispose d'**un E.N.T**, auquel ont accès tous les membres de la communauté éducative, enseignants comme étudiants.
 - Vous disposez d'**un nom d'utilisateur** et d'**un mot de passe** vous permettant d'accéder à l'E.N.T : **vous devez impérativement les activer**, car beaucoup d'informations seront diffusées via l'E.N.T.
 - Vous disposez également d'**une adresse mail** : **votre messagerie « Unîmes » devra être consultée très régulièrement**, car c'est par elle que sont diffusées les principales informations (changements d'emplois du temps, absence d'un professeur, calendrier des examens...).
 - L'E.N.T vous permet également d'accéder aux **espaces de cours en ligne**. Les enseignants peuvent, pour leurs enseignements, créer un espace en ligne et y déposer un certain nombre de documents : diaporamas, plans et documents de cours, sujets d'examen, ressources en ligne...
- Suivez les indications de vos enseignants.

Enseignements du Master 1

SEMESTRE 1

Master 1 "Histoire vivante/ <i>Public History</i> "			
Intitulés	ECTS/Coef.	CM	TD
Outils méthodologiques	7	39	
Outils du numérique en sciences humaines	3	14	
Anglais scientifique	3	15	
Histoire en réflexion	1	8	
Histoire vivante	10	50	6
Analyse du documentaire historique	4	15	6
Histoire vivante et archéologie expérimentale	4	20	
Séminaires	2	15	
Professionnalisation	5	36	
Enjeux économiques de l'histoire vivante	2	17	
L'historien et le jeu vidéo	1	6	
Outils pour l'insertion professionnelle	2	13	
Mise en pratique	8	27	
Projet expérimental vidéoludique tutoré-rédaction	4	13	
Projet expérimental vidéoludique tutoré-soutenance	3	12	
Atelier d'écriture	1	4	

SEMESTRE 2

Master 1 "Histoire vivante/ <i>Public History</i> "			
Intitulés	ECTS/Coef.	CM	TD
Apprentissage de la recherche	4	28	
Séminaires	2	15	
Spécialisation en histoire	2	13	
Stage de Master 1	14	20	
Projet d'histoire vivante	7	20	
Rapport de stage : rédaction et soutenance	7		
Pré-Mémoire de Master 1	14	13	
Atelier d'écriture	2	13	
Rédaction du pré-mémoire de master 1	8		
Soutenance de pré-mémoire	2		

Les modalités de contrôle des connaissances

► **Premier semestre :**

Enseignements	1 ^{re} session (contrôle continu)	2 ^e session (rattrapages)
Outils du numérique en sciences humaines	2 notes minimum	Travail en salle informatique (1h30)
Anglais scientifique	2 notes minimum	Oral (15 min)
Histoire en réflexion	2 notes minimum	Ecrit (1h)
Analyse du documentaire historique	2 notes minimum	Écrit (2h)
Histoire vivante et archéologique expérimentale	2 notes minimum	Ecrit (2h)
Séminaires	Validation par la présence	
Atelier d'écriture	Validation par la présence	
Enjeux économiques de l'histoire vivante	2 notes minimum	QCM (40 min)
L'historien et le jeu vidéo	2 notes minimum	Dossier à rendre
Outils pour l'insertion professionnelle	2 notes minimum	Oral (15 min)
Projet expérimental vidéoludique tutoré-rédaction	2 notes minimum	Dossier à rendre
Projet expérimental vidéoludique tutoré-soutenance	Soutenance	
Stage	Facultatif	

► **Second semestre :**

Enseignements	1^{re} session (contrôle continu)	2^e session (rattrapages)
Séminaires	Validation par la présence	
Spécialisation en histoire	2 notes minimum	Ecrit (1h)
Projet d'histoire vivante	2 notes minimum	Oral (15 min)
Atelier d'écriture	2 notes minimum	Dossier écrit
Rédaction du pré-mémoire de master 1	Rendu écrit	
Soutenance du pré-mémoire	Soutenance	
Stage	Obligatoire	

L'obtention de l'année se fait sur compensation intégrale, en fonction des coefficients de chaque enseignement.

Le redoublement est possible à la demande de l'étudiant et soumis à l'approbation de l'équipe pédagogique, excepté pour les étudiants en alternance pour lesquels le redoublement en M1 n'est pas possible.

Outils du numérique en sciences humaines

Yann Canal
yann.canal@unimes.fr

Ce cours aura pour objet d'aborder l'environnement numérique, le traitement de texte, la bibliographie, le tableur, les images numériques et la certification Pix.

Cet enseignement vise à consolider et à approfondir les connaissances et les compétences numériques nécessaires dans un contexte universitaire, notamment d'exploiter au mieux son environnement numérique, de concevoir et de mettre en page des documents longs (mémoires, rapports de stages, thèses) à l'aide du logiciel Word ainsi que de construire et d'exploiter des tableaux de données, des calculs et des graphiques à l'aide du tableur Excel.

Compétences à acquérir :

- Être capable d'exploiter et d'appréhender son environnement numérique.
- Être capable d'évaluer la sécurisation de son environnement numérique et de ses données personnelles.
- Être capable d'identifier et d'exploiter différents formats de fichier numériques usuels.
- Être capable d'exploiter et adapter les images numériques.
- Être capable d'utiliser le traitement de texte Word pour produire des documents longs.
- Être capable de concevoir une bibliographie à l'aide de Word et du logiciel Zotero
- Être capable d'utiliser le tableur Excel pour présenter des listes de données sous forme de tableaux et de graphiques.
- Être capable d'utiliser les formules du tableur Excel pour effectuer des calculs simples.



Istock (banque d'images)

Anglais scientifique

Hyacinthe Dravet

hdravetseries@gmail.com

Dans ce cours, une place particulière sera faite au numérique afin de permettre aux étudiants d'acquérir une certaine autonomie dans l'apprentissage de la langue nécessaire à l'obtention du niveau C1 défini par le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL).

À ce niveau, les étudiants aborderont des situations concrètes professionnelles dont le but est de développer le degré de spontanéité et d'aisance à l'oral en travaillant notamment sur la maîtrise du vocabulaire de l'histoire vivante « Public History ».

À l'écrit, ils seront capables d'exercer un plus grand contrôle grammatical de façon à améliorer leur expression. L'objectif est de présenter l'histoire à un large public en maîtrisant les outils de vulgarisation scientifique adaptés.

Compétences à acquérir :

- Savoir lire des ouvrages et des articles scientifiques.
- Rédiger des articles
- Maîtriser les techniques de communication à l'oral.



Patrimoines anglais (istock, banque d'images)

Indications bibliographiques :

- Dictionnaire *Le Robert & Collins anglais-français*, multiples éditions.
- PERSEC S., BURGUE J.C., *Grammaire Raisonnée 2*, Paris, Ophrys, 2020
- REY J., BOUSCAREN F., MOUNOLOU A., *Le mot et l'idée. Anglais vocabulaire thématique*, Paris, Ophrys, 2021 (rééd.).

Sitographie :

<https://ncph.org> - National council on Public History - Publications and resources

<https://www.english-heritage.org.uk>

<https://doinghistorypodcast.com>

L'histoire en réflexion

Romain Millot

Romain.millot@unimes.fr

L'objectif de cet enseignement est d'enrichir les connaissances historiographiques des étudiants, de mener une réflexion sur l'écriture de l'histoire, en s'interrogeant sur l'épistémologie de l'histoire vivante (depuis les premières initiatives jusqu'à aujourd'hui), mais aussi en évoquant les thèmes d'actualité dans l'histoire et les débats qui animent la discipline. La compréhension des lectures sociales et politiques de l'histoire aujourd'hui est en effet essentielle tant pour un étudiant ou une étudiante se destinant à des recherches historiques, que pour un ou une autre qui souhaiterait rentrer directement dans le monde du travail, où ces enjeux sont parfois tout autant présents.

Compétences à acquérir :

- Connaître les grands courants historiographiques d'aujourd'hui et celles et ceux qui les portent
- Comprendre les grands débats historiographiques dans leur dimension scientifique, sociale et politique
- Se tenir au courant des avancées et des débats : pratiquer la veille scientifique



(Washington, janvier 2017 : Cicéron contre Trump, l'histoire vivante dans le débat politique) Source : <https://www.arretetonchar.fr/antiquite-actualite-quo-usque-tandem-abutere-trumpolina/>

Analyse du documentaire historique

Éric Teyssier

eric.teyssier@unimes.fr

Sophie Jekal

Sophie.jekal@unimes.fr

Le documentaire historique constitue un média très important tant pour la vulgarisation historique que pour la valorisation du patrimoine. Documentaires classiques ou docufictions, ce cours abordera les différents aspects de ces productions. Les exemples analysés seront le plus souvent basés sur les réalisations auxquelles l'enseignant a personnellement participé. Les différents aspects de leur création seront abordés. Écriture du scénario de docufiction, enquête et documentation pour les documentaires, repérage des lieux, intégration d'image 3D de restitution de monuments disparus, utilisation de groupes de reconstitution, interviews de spécialistes, problématiques liés aux grilles de programme des chaînes, utilisation de ces productions dans la promotion de sites patrimoniaux etc. Les enjeux de ces documentaires sont nombreux. Ils seront abordés de manière très concrète avec les étudiants qui devront travailler sur des cas précis.



Istock (banque d'images)

Histoire vivante et archéologie expérimentale

Éric Teyssier & Gilles Martinez

eric.teyssier@unimes.fr

gillesmartinez.aegidios@gmail.com

Le cours *Histoire vivante et archéologie expérimentale* est divisé en deux modules. Dans la partie du cours assuré par Eric Teyssier, il sera notamment question de reconstitution historique. La valorisation des monuments et des lieux de mémoires au moyen de la reconstitution sera précisément au cœur du propos. Avec les Grands jeux romains, Nîmes organise depuis 2010 la plus grande reconstitution romaine d'Europe. À la fois didactique et spectaculaire, cet évènement permet de valoriser les arènes de Nîmes et la Maison Carrée. Les Grands jeux romains, permettent ainsi de faire comprendre les fonctions de ce monument de spectacle et de ce temple du culte impérial avec le concours de trente groupes de reconstitution Français et italiens. Depuis 2010, la ville de Nîmes s'est progressivement emparée de ce moment pour replonger dans son passé romain l'espace d'un week-end. À partir de cet exemple qui sera détaillé, d'autres cas de figure, du plus modeste au plus ambitieux, comme le Puy du fou, seront également analysés. Entre reconstitution, spectacles historiques et simple évocation, les nuances seront précisées. L'idée force étant d'avoir pour chaque lieu, un concept original qui soit les plus adapté à l'histoire du lieu.



« Recréation du combat médiéval : entre médiévalisme et sport moderne »
(cliché : Académie AMHE/Gilles Martinez)

La seconde partie, animée par Gilles Martinez, se concentrera sur les méthodes expérimentales en Histoire (archéologie expérimentale, expérimentation gestuelle...). Plus précisément, ce module entend interroger les étudiants de Master sur une discipline – l'Histoire du geste – dynamique, mais récente et encore dans son processus de définition. Pour les métiers du patrimoine, où nombreux sont les bénévoles et professionnels à s'en réclamer, se pose donc la question de ce qu'est un geste historique – qu'est-ce qui le définit, qu'est-ce qui le constitue ? –, mais aussi (et surtout) de la redécouverte de ceux-ci : comment les historiens du geste et les expérimentateurs parviennent-ils à retrouver les gestes du passé ? y a-t-il des différences entre les données issues de l'expérience liées à l'Histoire vivante (reconstitution, évocation...) ou les pratiques sportives (AMHE, behourd...) et celles provenant de processus d'expérimentation scientifiques ? Quelle est la valeur de ces redécouvertes ? Comment juger de leur pertinence ? Pour répondre à ces questions, cette seconde partie sera composée d'une séance théorique d'une heure, ainsi que trois séances pratiques de trois heures.

Enjeux économiques de l'histoire vivante

Éric Gateau

gateau.eric@vincentdepaul30.com

« Choisis un travail que tu aimes, et tu n'auras pas à travailler un seul jour de ta vie »
Confucius (Philosophe chinois, -555/-479)

L'histoire vivante et l'archéologie expérimentale constituent un enjeu important pour la valorisation et la promotion de notre patrimoine archéologique et historique. Des institutions internationales, notre État et les organismes institutionnels jouent un grand rôle. Les collectivités territoriales apportent une contribution importante à la mise en valeur de leur patrimoine. De nombreuses associations existent, d'autres sont créées par des passionnés pour promouvoir l'histoire vivante comme un véritable outil de valorisation. Des entreprises privées s'intéressent également à la concrétisation de projets de reconstitution.

L'identification des acteurs et le repérage de l'apport de chaque partenaire dans un projet, constituent le préalable de sa réussite. Approcher les consommateurs potentiels de produits culturels, cerner leurs attentes pour leur proposer une offre correspondant à leurs besoins, s'inscrit dans une logique de marché et de rentabilité, contraintes incontournables à la réalisation de tout projet.

Les sphères culturelles contemporaines visées par ce cursus s'adressent à un public cible de plus en plus élargi et diversifié. L'enjeu est de les identifier, de les connaître, de les séduire pour les inviter à venir découvrir notre offre !

La France est l'un des pays où l'on organise le plus d'événements professionnels de type M.I.C.E (Meetings, Incentives, Conferencing, Exhibitions). Face à cette offre pléthorique, il est parfois difficile de faire son choix pour valoriser ou promouvoir son patrimoine local. Il est primordial de communiquer auprès de son public. Ces techniques d'organisation d'événements (*expositions, fêtes de terroir, festivals, salons professionnels, foires...*) sont au carrefour de plusieurs fonctions de la structure : marketing-communication, commercialisation.... qui exigent de l'expertise.

Indications bibliographiques :

BÔ D., *Brand Culture, Développer le potentiel culturel des marques*, Paris, Dunod, 2019.

BOURGEON-RENAULT D. (dir.), *Marketing de l'Art & de la Culture*, Paris, Dunod, 2009.

KOTLER Ph., *Marketing management*, Paris, Pearson Editions, 2012 (14^e éd.).



Marché de l'Histoire- APHV Crédit photo : Frédéric COUNE

L'historien et le jeu vidéo

Thierry L'Hôte

thierry.l-hote@univ-montp3.fr

Le jeu vidéo, dernier né de l'industrie culturelle et créative produit des expériences, des histoires et des images porteuses de sens. La plupart des acteurs de l'industrie vidéoludique, du petit studio indépendant à la multinationale, utilisent les faits historiques comme écosystème ludique prétexte à l'aventure. Par ailleurs, le média/medium jeu vidéo permet aujourd'hui la valorisation patrimoniale grâce aux interactions entre le joueur et le système informatique. L'expérience vécue du joueur est devenue en quelques décennies un vecteur de transmission incontournable.

La simulation, réaliste ou fantasmée, fait alors naître de nouveaux métiers : historiens, documentalistes, chercheurs, conseillers techniques spécialisés pour les nouveaux médias ou encore *ludosseurs* : enseignant utilisant le jeu vidéo comme support de cours.

Cet enseignement est destiné à présenter les nouvelles modalités de valorisation du patrimoine historique liées au jeu vidéo industriel ou indépendant. Il s'agira d'en présenter les spécificités ludiques, interactives et narratives. Ce cours vise également à proposer une approche et une analyse critique du divertissement industriel par le biais des anachronismes et de la licence poétique propre à la fantaisie vidéoludique.



Soldats inconnus : mémoires de la Grande Guerre, créé par le studio français Ubisoft

Les heures de travaux dirigés seront consacrées à différentes tâches, comme :

- L'exercice pratique tuteuré en lien avec l'enseignement.
- Imaginer un jeu vidéo pour enseigner l'histoire :
- Choisir des thématiques à partir de frises chronologiques ou de cartes de territoires.

Compétences à acquérir à l'issue de l'enseignement :

- Trier et adapter des informations susceptibles de donner une valeur ajoutée à un divertissement vidéoludique.
- Repérer les jeux qui favorisent l'apprentissage des différents savoirs.
- Concevoir des jeux adaptés à des besoins spécifiques.
- Tester et les adapter aux différents besoins des élèves.
- Mettre en place des procédures d'évaluation et d'amélioration de ces dispositifs ludiques.

Indications bibliographiques :

ALVAREZ J. et DJAOUTI D. et RAMPNOUX O., « Typologie des serious games », in RUFAT S. et TER MINASSIAN H. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.

ALVAREZ J. et DJAOUTI D., « Une taxonomie des Serious Games dédiés au secteur de la santé », in SEE, revue REE, n°11, 2008.

BENJAMIN W., « Sur le Concept d'histoire » [1942] dans *Œuvres III* [1972], Paris, Gallimard, 2000.

JENKINS H. (2006b), « Game design as narrative architecture » dans WARDRIP-FRUIIN N. et HARRIGAN P. (2006), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge (MA), The MIT Press,

LALU J., « L'historien et le jeu-vidéo », *Conserveries mémorielles* [En ligne], #23 | 2018, mis en ligne le 10 octobre 2018, consulté le 25 février 2020. URL : <http://journals.openedition.org/cm/3422>

MARTIN Jean-Clément et TURCOT Laurent, « Histoire et jeu vidéo », *Écrire l'histoire*, 16 | 2016, 225-230.

RABINO T., « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, n° 177, 2013.

Outils pour l'insertion professionnelle

Éric Gateau

gateau.eric@vincentdepaul30.com

« Ce qui unit les hommes, c'est l'amour du métier »
Saint-Exupéry (écrivain et aviateur français, 1900-1944).

Votre période de formation en entreprise est votre principal atout après votre premier semestre basé sur l'expertise. Votre réussite dans ce Master est liée au choix de votre structure, à la qualité de vos missions et au bien-fondé de votre projet tuteuré.

Il est donc important de construire une véritable stratégie comparable à celle utilisée pour une recherche d'emploi : du CV pratique à la lettre d'accroche, en passant par la maîtrise d'un entretien, sans compter sur la réalisation d'un véritable press-book !

La recherche d'un stage ou d'un emploi passe par une analyse précise du secteur visé, du type de clientèle entre visiteurs et/ou usagers et des répercussions de cette expérience pour votre parcours personnel et professionnel.

Cela demande un professionnalisme basé sur l'utilisation de méthodes et d'outils qu'il est important de connaître mais surtout de maîtriser dans le but de s'insérer professionnellement.



Ce Tableau s'est inspiré de celui d'INEUM/FORUM d'Avignon, 2010:
Quelles stratégies pour l'emploi et le développement des territoires, p.10.

Ouvre-la-boîte-culture- Tourisme culturel-mon emploi pour demain

Indications bibliographiques :

JOSIEN M., Techniques de Communication interpersonnelle, Paris, Eyrolles, 2004.

KREBS G., Ressources humaines : nouvelles pratiques selon l'ISO 9001, Paris, Afnor, 2007.

Projet expérimental vidéo-ludique

Thierry L'Hôte

thierry.l-hote@univ-montp3.fr



Age of Empires : Definitive Edition

Si l'Histoire est devenue un terrain de jeu favorable à l'élaboration de jeux vidéo toujours plus réalistes et spectaculaires, les concepteurs de jeux vidéo puisent dans l'inconscient culturel *Mainstream*. Ces jeux vidéo, majoritairement pensés par et pour des occidentaux, relaient une vision *Mainstream* et sont vecteurs du soft power américain du XXI^e siècle.

Si les concepteurs utilisent en effet l'Histoire comme médium, les politiques ont bien compris les enjeux que cela représente et questionnent désormais leur légitimation culturelle. Notre période contemporaine est en effet propice au mélange entre réalité et fiction, entre post-vérité et discours sur la réalité. Il paraît aujourd'hui plus que nécessaire de se questionner sur les faits qui constituent notre lien social et les « arrangements » vidéoludiques proposés par des artistes au nom d'un divertissement sans conséquence.

L'objectif de ce cours est une introduction aux problématiques idéologiques des jeux vidéo historiques. Les étudiants seront invités à repenser un épisode historique du point de vue du peuple, des opprimés, des invisibles ou des vaincus à travers un *game design document* réalisé en groupe.

Compétences à acquérir à l'issue de l'enseignement :

- Compréhension de la chaîne de production d'un jeu vidéo.

- Repérer les éléments vecteurs d'un courant dominant (*Mainstream*) dans un divertissement vidéoludique.
- Appréhender le jeu vidéo comme vecteur de messages politiques.
- Utiliser le divertissement comme support à la critique.
- Mise en pratique des différentes rhétoriques propres à l'*hypermédium* vidéoludique, pour proposer une valeur ajoutée historique au jeu vidéo.

Indications bibliographiques :

ALVAREZ J. et DJAOUTI D., « Une taxonomie des Serious Games dédiés au secteur de la santé », in SEE, revue REE, n°11.

ALVAREZ J. et DJAOUTI D. et RAMPNOUX O., « Typologie des serious games », in RUFAT S. et TER MINASSIAN H. (dir.), *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions théoriques, 2011.

AZIZA C., *Guide de l'Antiquité imaginaire*, Paris, Les Belles Lettres, 2008.

BENJAMIN W., « Sur le Concept d'histoire » [1942] dans *Œuvres III* [1972], Paris, Gallimard, 2000.

BOYER E. (dir.), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Paris, Bayard, 2012.

CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Folio, Collection essai, 1958.

DELUERMOZ Q., SINGARAVELOU P., *Pour une histoire des possibles. Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Paris, Seuil, 2016.

JENKINS H., « Game design as narrative architecture » dans WARDRIP-FRUIIN N. et HARRIGAN P., *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge (MA), The MIT Press, 2006.

LALU J., *Le jeu vidéo, un médium qui donne une vision du monde. L'exemple des représentations du passé*, Sarrebruck, Éditions universitaires européennes, 2016.

LALU J., « L'historien et le jeu-vidéo », *Conserveries mémorielles* [En ligne], #23 | 2018, mis en ligne le 10 octobre 2018, URL : <http://journals.openedition.org/cm/3422>

MARTIN J.-C. et TURCOT L., « Histoire et jeu vidéo », *Écrire l'histoire*, 16 | 2016, 225-230.

RABINO T., « Jeux vidéo et Histoire », *Le Débat*, n° 177, 2013.

Séminaires

Programme susceptible de modifications, en fonction de la disponibilité des intervenant.es

Sortie de terrain à Lyon – 10-11 octobre 2023

En quête de patrimoine

Alice Bourges

L'étudiant et l'entrepreneuriat

Marc Olivaux

Conservation et muséologie

Céline Salvetat

La gestion des monuments historiques par une société privée

Jacques Galland

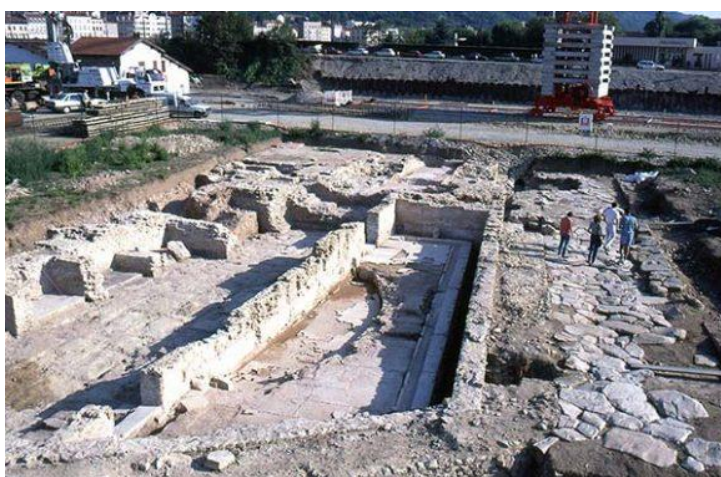
Sortie pédagogique à Saint Romain en Gal et Lyon– 10 et 11 octobre 2023

Cette sortie est organisée dans le cadre du Master Histoire vivante, pour permettre aux étudiants des deux promotions du Master de découvrir sur le terrain le patrimoine antique rhodanien ainsi que diverses techniques de muséographie.

Le premier jour, les étudiants pourront découvrir le musée de Saint Romain en Gal, engagé depuis plusieurs années dans l'histoire vivante et l'archéologie expérimentale avec la mise en place d'ateliers dédiés, ainsi que dans la valorisation du patrimoine orientée vers le grand public via les nouvelles technologies (vidéos des "Tuto Gallo").

Le deuxième jour est organisée une visite du Musée archéologique de Fourvière qui s'inscrit dans la lignée de la visite de la veille en permettant à la fois une découverte du patrimoine antique rhodanien ainsi qu'une réflexion sur la muséographie dans un cadre architectural particulier. Enfin, la visite du mémorial de Montluc, qui clôture la dernière journée, vise à faire réfléchir les étudiants sur les formes de patrimonialisation des lieux de mémoire dans le cadre, cette fois, de l'histoire contemporaine.

Toutes ces visites mettent l'accent sur la rencontre avec des professionnels des métiers du patrimoine et de la muséographie et sont donc en cohérence avec le projet pédagogique du master.



Photos Musée archéologique de St Romain en Gal/Mémorial national Montluc

En quête de patrimoine

Alice Bourges

Découvrez le parcours d'une chargée d'inventaire en quête de connaissances sur les patrimoines.

De la recherche en archives à la collecte de témoignage, ce séminaire propose une approche opérationnelle d'une profession méconnue. Loin de l'image du chercheur isolé en bibliothèque, être chargé d'inventaire aujourd'hui c'est pratiquer un métier de terrain à la rencontre des acteurs locaux et appliquer les sciences humaines pour étudier et valoriser les patrimoines. Ce cours vise à aborder par des exemples concrets (participation citoyenne, documents d'urbanisme, tourisme...) les enjeux contemporains auxquels sont confrontés les chargés d'inventaire pour mettre leurs connaissances au service du développement territorial.

The screenshot displays a digital heritage map interface. At the top, there are six small images: a sunset over a landscape, a village, an interior architectural view, a stone tower, a windmill, and a large stone building. Below these is a search bar with the text 'CHERCHER' and a location pin icon. To the left is a sidebar menu with various filters: 'THÉMATIQUES', 'ENQUÊTEURS', 'PATRIMOINE BÂTI', 'PATRIMOINE IMMATÉRIEL', 'PATRIMOINE MOBILIER', 'PATRIMOINE NATUREL', 'PATRIMOINE ARCHÉOLOGIQUE', 'COMMUNES', 'TAGS', 'Patrimoine disparu', and 'Patrimoine menacé'. The main area shows a map of Manduel with several heritage markers. A specific marker for 'La Bouvine' is highlighted in pink. To the right of the map is a detailed information panel for 'La Bouvine' at '30129 Manduel'. The panel includes a title, a location, a historical photograph of a bull race, and a 'Description' section. The description text reads: 'Dès la fin du 18e siècle, les archives départementales mentionnent l'existence de courses de taureaux (10 août 1796). Le taureau camarguais et la fête patronale sont indissociables et l'animal est l'élément moteur de la fête. Les courses ont lieu de la mi-avril au 11 novembre, et les dates coïncident avec les fêtes. Après avoir été interdites, le 5 septembre 1800 par le préfet du Gard, Napoléon 1er, à la naissance du roi de Rome, légalise les courses de taureaux dans tous les départements situés entre le Rhône et les Pyrénées.' The interface also includes a search bar, a 'CHERCHER' button, and a 'PATRIMOINE' filter.

Muséographie

Céline Salvetat

La gestion des monuments historiques par une société privée

Jacques Galland

Les monuments historiques sont souvent gérés sous la forme de DSP (Délégation de Service Public) ou en gestion directe. Ces sociétés investissent dans la valorisation de ces sites dans une démarche culturelle, historique et économique.

Le séminaire portera sur la présentation et le mode de fonctionnement d'une entreprise, la Société Kleber Rossillon. Seront évoqués les objectifs et les contraintes de la mise en valeur de sites historiques dont certains sont classés Unesco. Ces sites sont généralement gérés en DSP, un mode de gestion est de plus en plus utilisé pour les sites historiques. Le séminaire en présentera le processus à partir d'un exemple de cahier des charges. Enfin, les sites de la société Kléber Rossillon attachent beaucoup d'importance à la mise en valeur didactique de chaque monument. Cet aspect directement lié à l'esprit même du master d'histoire vivante de l'université de Nîmes sera également largement abordé.

Jacques Galland est secrétaire général de la Société Kléber Rossillon qui gère onze sites culturels en France et en Belgique. Partenaire de notre diplôme, cette entreprise est propriétaire ou gestionnaire du Musée de Montmartre Paris, de la Grotte Chauvet en Ardèche, la Tour de Crest dans la Drôme, les châteaux de Langeais, Castelnaud, Murols et Suscinio, les jardins de Marqueyssac, le Train de l'Ardèche, le Mémorial de Waterloo et la grotte Cosquer.

L'étudiant et l'entrepreneuriat

Marc Olivaux

Les voies d'insertion professionnelle sont nombreuses à la sortie d'un Master et l'une d'entre-elle est souvent négligée : l'entrepreneuriat.

Pourtant, l'Université s'est dotée de dispositifs permettant d'accompagner les étudiants désireux de concrétiser leurs projets et ce, quels qu'ils soient.

Ce séminaire vise donc à présenter à la fois le statut d'étudiant entrepreneur, le diplôme d'étudiant entrepreneur mais également, les structures et moyens qui vous permettront d'être accompagnés dans le montage de votre projet, association, entreprise etc.

Marc Olivaux est maître de conférences en sciences du management à l'Université de Nîmes. Il est également vice-président des partenariats-relations entreprises. Il est directeur adjoint du département DEG (Droit-Economie-Gestion). Il est également animateur de l'axe 4 du laboratoire de recherche d'Unîmes CHROME, et responsable pédagogique de la Licence Pro Management Durable des Organisations

Second semestre

Spécialisation en histoire

Un cours à suivre parmi les trois présentés ci-dessous (en rouge) :

Sciences historiques : les sources de l'histoire romaine (mutualisation L2 Histoire)

Éric Dars

e.dars@laposte.net

En insistant sur quelques aspects fondamentaux en termes d'organisation sociale et politique, ce cours initie les étudiants aux sources dans leur diversité, notamment les sources épigraphiques. Le cours insistera par ailleurs sur des aspects de l'histoire romaine que les étudiants ont peu l'occasion d'étudier durant leur cursus : l'étude de l'onomastique (les noms) à travers les inscriptions, la diversité des religions, les spécificités du judaïsme et du christianisme au « Bas-Empire », ...



Auguste vêtu en *pontifex maximus*.

Statue dite « Auguste de la *via Labicana* ». Musée national romain, Rome.

Indications bibliographiques :

CHAUVOT A., CEBELLAC-GERVASONI M., MARTIN J.-P., *Histoire romaine*, Paris, A. Colin, 2014.

CLAVÉ Y., *Le monde romain de 70 av. J.-C. à 73 apr. J.-C.*, Paris, Dunod, 2014.

LEHMANN Y. (dir.), *Religions de l'Antiquité*, Paris, PUF, 1999.

Paléographie

(mutualisation avec le D.U. *Généalogie & Histoire des familles*)

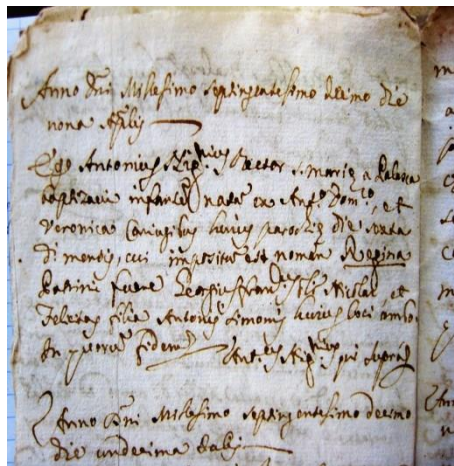
Valérie Lafage

valerie.lafage@unimes.fr

La généalogie et la reconstitution de l'histoire des familles amènent ceux qui s'y adonnent à fréquenter les dépôts d'archives. Mais en remontant le temps, la consultation des documents anciens se heurte à des difficultés de lecture aptes à décourager bon nombre de chercheurs. L'écriture des siècles passés n'était pas la nôtre : arrivé aux abords des XVII^e et XVI^e siècles, le lecteur néophyte découvre souvent avec stupeur des textes que, bien que rédigés en français, il n'arrive pas à déchiffrer.

L'accès de ces textes n'est pas pour autant réservé aux seuls spécialistes, et la paléographie (science des écritures anciennes) est là pour donner les outils nécessaires à qui veut aborder les documents des siècles passés.

Ce cours aura pour objet une initiation à ces écritures, conçu comme en réponse aux difficultés les plus communément rencontrées : langage administratif et formalisme des documents, diversité linguistique, graphie, code scriptural, seront ainsi les principaux domaines abordés dans une progression pédagogique reposant sur une pratique continue des documents.



Acte de baptême, début XVIII^e siècle

Indications bibliographiques :

AUDISIO Gabriel, RAMBAUD Isabelle, *Lire le français d'hier. Manuel de paléographie moderne, XV^e-XVIII^e siècle*, Paris, Armand Colin, 2016 (rééd.).

BUAL Nicolas, VAN DEN NESTE Evelyne, *Dictionnaire de paléographie française. Découvrir et comprendre les textes anciens (XVI^e-XVIII^e siècle)*, Paris, Les Belles Lettres, 2011.

Héraldique

(mutualisation avec le D.U. *Généalogie & Histoire des familles*)

Matthieu Desachy

matthieu.desachy@carpentras.fr

Science auxiliaire de l'histoire, l'héraldique se définit comme l'art du blason. La formation aura donc pour objectif d'acquérir les éléments fondamentaux de cette discipline historique afin de pouvoir décrire, analyser et surtout interpréter les armoiries présentes dans les sources, et notamment dans les documents généalogiques, en faisant fi des approches hasardeuses communément répandues.

Chaque séance comprendra une première partie consacrée à l'apprentissage des règles de l'héraldique suivie d'une seconde partie d'exercices pratiques à partir d'exemples concrets proposés par les étudiants à partir des documents héraldiques rencontrés lors de leurs recherches généalogiques. Ces travaux pratiques permettront de se familiariser avec les principaux instruments de travail, notamment les différents armoriaux.

À l'issue de la formation, le généalogiste sera en capacité d'expertiser une pièce héraldique pour authentifier ou dirimer un document généalogique.



Armoiries de Montpellier confirmées par lettres patentes de Charles X en 1826

L'héraldique sur Internet :

- Société française d'héraldique et de sigillographie :
<http://sfhs-rfhs.fr/accueil/heraldique/>
- Le manuel de référence : Emmanuel de Boos, *Les armoiries. Lecture et identification*, Paris, Association Études, loisirs et patrimoine, 1994 :
<http://sfhs-rfhs.fr/accueil/editions-en-ligne/les-armoires-lecture-et-identification/>
- Base numérique des sceaux conservés en France :
www.sigilla.org
- La galerie héraldique et généalogique de Gallica :
<https://gallica.bnf.fr/conseils/content/h%C3%A9raldique>

Projet d'histoire vivante Master 1

Valérie Lafage

valerie.lafage@unimes.fr

Lors du deuxième semestre, les étudiants réaliseront un stage professionnel au cours duquel ils devront mener à bien des projets liés à l'histoire vivante. De quelque nature qu'ils soient, ces projets sont dans tous les cas le fruit d'un long travail mobilisant rigueur, professionnalisme et maîtrise méthodologique.

Par conséquent, ce cours a pour objectif de dérouler cette trame méthodologique de la naissance à la réalisation du projet : établir des axes de réflexion, savoir élaborer un cahier des charges, aborder les aspects techniques, mettre en œuvre la réalisation pratique... Voici quelques-uns des points que l'étudiant doit apprendre à maîtriser avant son départ en stage.

Des exemples méthodologiques reposant sur des projets concrets auront vocation d'offrir un panel le plus large possible :

- Dans les structures d'accueil de mises en œuvre : musées, monuments historiques, sites archéologiques, entreprises privées, associations...
- Dans les publics visés : scolaires, touristes, grand public, personnes à besoins spécifiques...
- Dans les thématiques développées : on développera surtout la méthodologie des visites commentées et des différents types de médiation.

Compétences à acquérir :

- Définir un projet adapté à un cahier des charges précis.
- Maîtriser la méthodologie d'un projet de la création à la réalisation.
- Savoir adapter un projet à une clientèle spécifique.

Première orientation bibliographique :

- BOURGEON-RENAULT D., DEBENEDETTI S., GOMBAULT A., *Marketing de l'art et de la culture : Spectacle Vivant, Patrimoine et industries culturelles*, Paris, Dunod, 2009.
- DELECOURT N., HAPPE DURIEUX L., *Comment organiser un événement ?* Héricy, Éditions du Puits fleuri, 2012.



Association de sauvegarde du château de Calmont d'Olt (Aveyron)

Atelier d'écriture

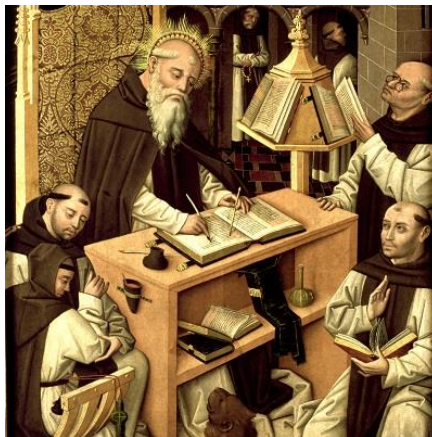
Louis Baldasseroni

louis.baldasseroni@unimes.fr

Cet atelier vise à préparer et faciliter l'écriture du mémoire de recherche en histoire. Il s'agira d'abord d'en présenter les attendus, autant du point de vue de la forme que du contenu. Ensuite, les outils de recherche (bases de données en ligne), mise en forme du mémoire (traitement de textes) et de gestion bibliographique seront abordés. Le format d'atelier permet une pratique collaborative et concrète, en travaillant directement sur le mémoire et la présentation de ses principales idées.

Compétences à acquérir :

- Maîtriser les outils de traitement de texte au service de la rédaction d'un mémoire
- Présenter sa recherche de manière synthétique et claire, à l'oral et à l'écrit
- Découvrir des outils et méthodes pour faciliter l'écriture du mémoire



Maestro del Parral, Saint-Jérôme dans son *scriptorium*, entouré de copistes (XV^e siècle)

Indications bibliographiques :

Blog « Devenir historien » : <https://devhist.hypotheses.org>

MÉLÈS Baptiste, *Méthodologie du mémoire de Master*, 2020, en ligne : <https://hal.archives-ouvertes.fr/cel-01225190>

Rédaction et soutenance du mémoire

Éric Teyssier
eric.teyssier@unimes.fr

Romain Millot
romain.millot@unimes.fr

Isabelle Ortega
isabelle.guizard-ortega@unimes.fr

Sylvain Olivier
sylvain.olivier@unimes.fr

Louis Baldasseroni
Louis.baldasseroni@unimes.fr

La rédaction et la soutenance du mémoire de master 2 est l'investissement le plus important de l'année. Chaque étudiant doit donc s'y consacrer **dès le début du premier semestre**.

Pour cela, il faut se rapprocher de l'un des spécialistes des périodes historiques afin de définir un sujet :

Histoire ancienne : Mr Teyssier ou Mr Millot

Histoire médiévale : Mme Ortega

Histoire moderne : Mr Olivier

Histoire contemporaine : Mr Baldasseroni

Les cours suivis tout au long de l'année aident à la réflexion, à la maturation du projet. C'est un travail d'endurance pour lequel nous vous accompagnerons.



Istock (banque d'images)

Séminaires

Programme susceptible de modifications, en fonction de la disponibilité des intervenant.es

Produire des films et vidéos historiques

Ugo Bimar

La place de la fiction dans la transmission de l'histoire et du patrimoine

Lucille Payen

Séminaire organisé par les étudiant.es du M2

Louis Baldasseroni
février 2024

Recherche appliquée et médiation culturelle : la reconstitution historique et les possibilités de médiation, potentiels et pièges d'un terrain nouveau.

Nicolas P. Baptiste-Anthore, Soline Anthore-Baptiste

Les concours du Patrimoine et leurs enjeux

Céline Salvetat

Les concours du Patrimoine et leurs enjeux

Céline Salvetat, Conservatrice adjointe des musées d'Alès Agglomération

Produire des films et vidéos historiques

Ugo Bimar

Ugo Bimar est truquiste et réalisateur dans le cinéma et la publicité depuis une vingtaine d'années. Il a créé Confessions d'Histoire en 2015. Dans cette série web, des personnages historiques célèbres ou anonymes sont interviewés dans un dispositif de télé-réalité. La Grande Histoire se voit ainsi racontée avec verve, directement par ceux qui l'ont vécu. Chaque numéro de la série est un bijou d'humour tout en restant très rigoureux sur la réalité historique. Dans la même veine que Confessions d'Histoire, Ugo Bimar a également réalisé des films historiques pour la Caisse d'Epargne ou pour le musée des Invalides.

Ugo Bimar fait partie de ces vidéastes férus d'Histoire qui prennent une part de plus en plus importante à la vulgarisation historique sur You Tube. En marge de l'enseignement et de la recherche, le travail réalisé est souvent de qualité et leurs vidéos, comme celle de Confession d'Histoire atteignent souvent le million de vue. En dépit, ou peut-être à cause, de ce succès, cette nouvelle approche de l'histoire suscite parfois les craintes et les résistances du milieu académique. Dans le cadre du séminaire du master d'Histoire vivante, Ugo Bimar nous expliquera son parcours et comment il a créé et développé ses productions historiques.

<https://vimeo.com/channels/757378/videos>

<https://www.ugobimar.com/>



La place de la fiction dans la transmission de l'histoire et du patrimoine

Lucille Payen

Aujourd'hui, comme de tout temps, la fiction nous entoure : séries, films, docu-fiction, romans, spectacles... La fiction est un outil pertinent pour donner vie à l'histoire. Utiliser les techniques et les ressorts du récit et de la fiction pour transmettre l'Histoire, c'est la rendre accessible à un très large public. Au cours de cette intervention nous aborderons diverses questions pour appréhender la question de la place que peut prendre la fiction dans la transmission de l'histoire et du patrimoine.

Il y a un monde entre le guide conférencier qui dit "la vérité" pour instruire et le conteur ou le comédien qui invente des histoires ou des personnages pour divertir. Pourquoi relier ces deux domaines ? Nous verrons ce que cela peut apporter en termes de développement des publics et d'expérience visiteur. Nous évoquerons également différentes manières de rendre la frontière plus poreuse. Nous verrons que grâce aux outils du théâtre, du conte et de l'écriture de scénario, la fiction peut être mise au service de la transmission de l'histoire et quelles formes cela peut prendre concrètement.

Cette pratique nécessite de se poser de nombreuses questions et de se positionner en tant que guide : quelle place donner à l'imaginaire et au sensible dans une visite guidée ? Comment doser entre vérité historique et apport fictionnel pour une médiation équilibrée ? Quel sera l'impact de ces choix sur le contenu des visites ? Comment définir des objectifs de contenu historique et fictif précis.

Après un parcours de pratique artistique et de pédagogie en musique et en théâtre, **Lucille Payen** s'est formée à l'histoire et au patrimoine lors d'un parcours universitaire aboutissant à l'obtention de la carte de guide-conférencier. Dans toutes ses expériences de médiation et de visite guidée elle cherche à donner vie et caractère. Aujourd'hui elle met ses compétences au service des visites Cybèle, des visites insolites du patrimoine lyonnais, en cherchant à repousser les limites de la visite guidée. C'est par une solide expérience de la médiation pour des publics variés, avec des centaines de visites contées et théâtralisées menées, analysées, critiquées, qu'ils ont patiemment affiné, précisé et amélioré leur méthode de médiation. En 2019, Cybèle a accueilli 20.000 visiteuses et visiteurs dans différents quartiers de Lyon et de Villeurbanne. Les parcours sont adaptés à des publics très variés : scolaires (tous les âges à partir de 3 ans), entreprises et particuliers.

Recherche appliquée et médiation culturelle : la reconstitution historique et les possibilités de médiation, potentiels et pièges d'un terrain nouveau.

Nicolas P. Baptiste-Anthore, Soline Anthore-Baptiste

Première partie : la reconstitution historique et l'histoire vivante en action dans les lieux du patrimoine. Clés et limites d'un système.

Seconde partie : L'exemple du projet du château d'Aujac (Gard) La reconstitution historique appliquée aux métiers du patrimoine, visites commentées et pistes de médiations.

Destiné aux métiers de l'historien dans les pratiques patrimoniales, des musées, monuments et institutions conservant du patrimoine historique, le cours concerne l'appréhension de la recherche appliquée et ses bénéfices dans les métiers du patrimoine comme la médiation. Au-delà des découvertes et de leurs apports de connaissance dans les domaines spécialisés, les pistes mènent en effet jusqu'à la médiation culturelle auprès des publics. Les méthodologies de la recherche appliquée, de la contextualisation et de la critique historique, combinées à des aspects créatifs, permettent d'aborder différemment le montage d'exposition, la rédaction de catalogues, mais aussi la gestion matérielle des collections, et la médiation culturelle via la reconstitution historique. Cela dépasse le simple cadre du musée en se projetant au-delà, dans les interfaces virtuelles, les réseaux-sociaux et les plateformes de partage de contenu scientifique et de vulgarisation des savoirs. Mais leur réussite dépend de la bonne compréhension de techniques et de codes liés aux métiers créatifs et de la recherche en histoire. Un passage en revue de l'Etat de l'Art en France et à l'étranger permet d'appréhender les limites de l'histoire vivante dans l'interprétation des lieux du patrimoine et l'exemple du projet du château d'Aujac dans le Gard sera l'objet d'échanges, pour une approche constructive et contemporaine des enjeux de conservation, de muséologie et d'interprétation des collections.



Le château du Cheylard, à Aujac (30)

MASTER 1 HISTOIRE VIVANTE - PUBLIC HISTORY





Calendrier prévisionnel de l'alternance : 2023 - 2024

septembre 2023 1							octobre 2023 2							novembre 2023 3						
L	Ma	Me	J	V	Sa	D	L	Ma	Me	J	V	Sa	D	L	Ma	Me	J	V	Sa	D
				1	2	3						1			1	2	3	4	5	
4	5	6	7	8	9	10	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12
11	12	13	14	15	16	17	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19
18	19	20	21	22	23	24	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26
25	26	27	28	29	30		23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30			
							30	31												

décembre 2023 4							janvier 2024 5							février 2024 6						
L	Ma	Me	J	V	Sa	D	L	Ma	Me	J	V	Sa	D	L	Ma	Me	J	V	Sa	D
				1	2	3	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
25	26	27	28	29	30	31	29	30	31					26	27	28	29			

mars 2024 7							avril 2024 8							mai 2024 9						
L	Ma	Me	J	V	Sa	D	L	Ma	Me	J	V	Sa	D	L	Ma	Me	J	V	Sa	D
				1	2	3	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	5
4	5	6	7	8	9	10	8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12
11	12	13	14	15	16	17	15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19
18	19	20	21	22	23	24	22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26
25	26	27	28	29	30	31	29	30						27	28	29	30	31		

juin 2024 10							juillet 2024 11							août 2024 12						
L	Ma	Me	J	V	Sa	D	L	Ma	Me	J	V	Sa	D	L	Ma	Me	J	V	Sa	D
					1	2	1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
24	25	26	27	28	29	30	29	30	31					26	27	28	29	30	31	

-  Périodes en Entreprise
-  Périodes en Centre
-  Fériés
-  Examens