

TABLE DES MATIÈRES

préambule	3	4. Activités au départ d'un point donné	18	13. Entretiens	36
introduction	4	5. Activité(s) suivie(s) de discussion	20	14. Contes / Récits	38
mode d'emploi		6. Les visiteurs se guident entre eux	22	15. Exposés / conférences / introduction	40
aperçu des méthodes selon	6	7. Apprendre par la pratique	24	16. Théâtre / improvisation / danse	42
<ul style="list-style-type: none">le type d'expérience pour les visiteurs / les utilisateursle groupe ciblel'investissement en temps et ressources financières		8. Photographie, dessin et film	26	17. Audiovisuel et NTIC à l'usage de la médiation culturelle	44
méthodes		9. Processus créatif	28	18. Formation en ligne / apprentissage à distance	46
1. Visites guidées	10	10. Activités associatives	30	colophon	48
2. Dialogue	12	11. Les visiteurs posent eux-mêmes les questions	32		
3a. Jeu recherche / Chasse au trésor – sans questionnaire	14	12. Analyse d'objet	34		
3b. Jeu recherche / Chasse au trésor avec questionnaire / activités	16				

PRÉAMBULE

Les médiateurs culturels de par le monde sont activement engagés dans leur profession et ont recours à différentes méthodes et techniques de médiation. La majorité des gens ont entendu parler de visites guidées et de chasses aux trésors, mais la médiation culturelle est bien plus riche ! Il nous a semblé utile de doter le nouveau médiateur dans les musées et les sites patrimoniaux d'une 'boîte à outils' sous forme de petit manuel regroupant une grande variété de méthodes et de bonnes pratiques où puiser et sur lesquelles se baser selon ses besoins.

Dans le cadre de mes cours à la Reinwardt Academie, j'étais à la recherche pour mes étudiants d'une publication décrivant les différentes formes de médiation. Si j'ai trouvé de nombreuses références aux visites guidées, il en existe par contre fort peu sur d'autres méthodes de médiation muséale. Les éducateurs semblent plus propices à faire qu'à écrire...

C'est ce qui m'a conduit à concevoir ce petit manuel sous forme de 'boîte à outils' à partager avec mes collègues. Dix-huit méthodes de travail y sont décrites dans un certain ordre. Elles peuvent chevaucher et / ou être utilisées en complément l'une de l'autre.

Inspirée par les fiches de recettes dans mon supermarché local, j'ai choisi de les présenter sous la forme d'un livre de cuisine. Chaque recette peut prendre différentes formes, grande ou petite, savoureuse ou plutôt insipide, voire novatrice et revêtir une forme à laquelle je n'avais jamais pensé. Chaque médiateur a de plus son propre style, sa « touche » personnelle. Aussi, utilisez cette publication à votre guise.

Mode d'emploi

Dans le premier paragraphe, j'explique comment employer les différentes méthodes. Elles ne constituent qu'un ingrédient dans le processus de développement de nouveaux programmes ; ce sont les moyens mis en œuvre pour atteindre les buts recherchés. Dans un souci de clarté, suit alors un résumé explicatif des caractéristiques propres à chaque méthode. Et enfin, les « recettes » proprement dites avec une description de chaque méthode.

Ce petit manuel ne se veut nullement exhaustif. Quantité d'autres méthodes existent.

Aussi, serais-je ravie de connaître de nouvelles idées et exemples concrets. Je vous souhaite beaucoup de chance et de plaisir à expérimenter toutes ces méthodes dans votre travail !

J'aimerais ici remercier toutes les personnes qui m'ont encouragée à publier cet ouvrage et toutes celles qui ont contribué à sa réalisation : Nicole Gesché-Koning, Agnes Vugts, Michelle van der Sluis, Kiki van Keulen, Marlo den Haan et Annemarie Pothaar.

Les formidables illustrations sont l'œuvre de Studio Flip, le lay-out attrayant de Jolijn van Keulen, la traduction anglaise de Claire Brown, l'adaptation française de Nicole Gesché-Koning. Enfin je tiens à remercier également Liesbeth Tonckens et Gundy van Dijk, mon 'comité de rédaction' pour leur apport inestimable à continuellement améliorer ce petit manuel. Leur enthousiasme a certainement contribué au résultat et ce fut un réel plaisir de travailler avec elles.



Arja van Veldhuizen
[arjavanveldhuizen\[A\]gmail.com](mailto:arjavanveldhuizen[A]gmail.com)

INTRODUCTION

mode d'emploi

Ce petit manuel est destiné aux personnes qui ont une certaine connaissance de la médiation muséale et patrimoniale. Il permet d'approfondir un aspect de la médiation, à savoir le choix et l'adaptation des méthodes et des techniques de médiation.

L'approche didactique ne constitue qu'un ingrédient dans l'élaboration d'un programme éducatif. Son choix est tributaire du contexte dans lequel le programme va se développer et de la réponse à apporter aux buts préalablement définis.

Ci-dessous les différentes étapes du processus d'élaboration¹. Ce petit manuel est particulièrement utile en ce qui concerne la phase 2.



Les principaux choix ont lieu lors de la phase 1. Ils vont dépendre du contexte de l'institution (ce compris sa politique interne et les désirs de ses usagers). C'est au cours de cette phase qu'il faut définir, en accord avec les partenaires envisagés, le groupe cible, les objectifs visés et la pertinence du projet (à poursuivre ou non).

La deuxième phase consiste à élaborer les plans au niveau du contenu et des contraintes matérielles ; ils doivent être ensuite testés en terme de faisabilité (temps, coût, espace, ressources humaines, connaissance et technologie disponibles, etc.).

Les premières idées de techniques et formes de médiation apparaissent avec la définition du contenu et du groupe cible. Quelles sont les méthodes les plus appropriées dans un contexte donné afin d'atteindre les buts escomptés ? C'est donc au niveau de ce stade que ce petit manuel sera particulièrement utile.

Le programme sera alors développé, produit et testé au cours de la phase 3 avant d'être mis en place et évalué.

Le comité ICOM/CECA (Comité pour l'éducation et l'action culturelle du Conseil international des musées) a développé un ambitieux Manuel de pratique exemplaire (Best Practice Tool)² destiné à toute personne chargée de développer un programme éducatif.

Le choix de la méthode y est décrit au point I-9 intitulé *Moyens de médiation*³. C'est au cours de cette phase que sera choisie la forme la plus appropriée parmi le vaste choix à disposition des médiateurs et sur base des critères définis pour le projet. Ce point permet également de choisir la structure la plus adéquate pour la réalisation du programme. Comment s'intègre-t-elle avec les phases de début et de fin du projet, quelle technique conviendra le mieux et où ? Quelle structure sera garante d'une expérience éducative optimale ?

Notre petit manuel doit permettre de choisir les méthodes à appliquer en fonction des considérations suivantes eu égard le mode de transmission de l'information. Celle-ci relève-t-elle plutôt du récit ou part-elle essentiellement de l'objet. Quelle est la teneur scientifique du projet ? Quelle est la vision pédagogique de l'institution ? Les meilleurs choix seront surtout ceux qui répondent à la question : POURQUOI ? La méthode choisie permettra-t-elle aux visiteurs de vivre l'expérience éducative escomptée ?

Certaines méthodes décrites dans ce petit manuel concernent une visite dans son ensemble, comme celles intitulées 'Activité(s) suivie(s) de discussion' ou 'Les visiteurs se guident entre eux'. Certaines sont (également) conçues pour être intégrées à d'autres comme pour les tâches associatives, les interviews, les activités photographiques ou 'apprendre par la pratique'.



Encore quelques conseils

- Combinez les différentes formes de médiation présentées dans cet ouvrage à votre guise. C'est à vous de jouer ! (NB ces 18 formes peuvent chevaucher).
- Varier les méthodes peut s'avérer souvent bénéfique, surtout face à des visiteurs peu concentrés.
- Choisissez la méthode en équipe : vos collègues ont également leur propre point de vue.
- Testez vos choix auprès de représentants du groupe cible.
- Veillez à prendre en compte les différences au sein du groupe cible. Les groupes scolaires sont de plus en plus diversifiés (non seulement en fonction de leur origine culturelle mais également en fonction du type d'enseignement - de nombreux élèves présentant des difficultés d'apprentissage ou de comportement restant dans l'enseignement traditionnel).
- Ne perdez pas de vue les conditions de la visite. Y a-t-il quelqu'un pour guider les groupes, distribuer le matériel, etc. Disposez-vous des moyens nécessaires pour l'entretien et les éventuelles réparations après l'achat de matériel ? Y a-t-il assez d'espace pour entreposer tout le matériel produit ?
- Qu'en est-il du programme après sa 10ème ou 100ème réalisation ? Son concept est-il toujours pertinent et à jour ? Ses exécutants sont-ils toujours aussi motivés ? Tenir compte de ces questions dans la phase de développement ne peut qu'être un gage de réussite pour la phase d'exécution.

Les pièges

- Attention de ne pas choisir une forme de médiation ludique avant de penser à la raison qui justifie votre choix. Même s'il s'agit d'une évidence, cette attitude est encore trop fréquente et ce pour plusieurs raisons : ce sont vos supérieurs qui souhaitent que vous réalisiez un 'jeu' ou c'est plus facile d'obtenir des fonds pour la réalisation d'un tour audio.
- Veillez à impliquer les responsables du programme (vacataires, volontaires, médiateurs) suffisamment tôt et régulièrement afin qu'ils se sentent concernés et qu'ils s'approprient le projet plutôt que de les laisser penser que ce n'est pas 'leur truc'.
- Veillez à bien utiliser les techniques choisies. Tout le monde a en tête l'exemple bien connu du guide qui débite son boniment ou du professeur qui ne pense pas à diviser sa classe en petits groupes avec pour conséquence que le médiateur se retrouve avec trente élèves se bousculant devant un tableau.

La méthode en elle-même n'est pas garante de succès ! Tout dépend de COMMENT elle est employée. En pratique il faut reconnaître que la personne à l'origine d'un programme éducatif n'est pas toujours celui/celle qui va le réaliser. Il est donc essentiel de bien transmettre l'information

au 'personnel' en contact avec les visiteurs. Et tout aussi important d'effectuer des évaluations intermédiaires et de prévoir un feedback afin de maintenir l'attention et l'intérêt des accompagnateurs.

Les pages suivantes présentent un tableau comparatif des 18 méthodes de médiation. Le 'score' dépend de trois aspects :

1. Type d'expérience pour le visiteur / utilisateur ;
2. Pertinence pour le groupe cible ;
3. Investissement nécessaire en temps et en argent.

L'attribution d'un tel score est en fait irréalisable. En effet, les différents critères évoqués jouent certainement un rôle dans le choix d'une méthode de médiation mais ils ne sont pas les seuls. Tout dépend de la réalisation et du contexte dans lequel elle s'inscrit et toujours de la question du POURQUOI du choix de telle ou telle méthode. Certaines d'entre elles qui peuvent apparaître a priori inappropriées peuvent dans votre cas et par un simple 'tour de passe-passe' s'avérer tout à fait pertinentes. Aussi, ne prenez donc pas tout ce qui suit à la lettre, il s'agit ici juste d'une aide-mémoire. La balle est dans votre camp : à vous de choisir !

1. Processus élaboré par Arja van Veldhuizen pour le Landschap Erfgoed Utrecht et Kunst Centraal dans le cadre du programme 'Cultuureducatie met Kwaliteit' (Médiation culturelle de qualité).
2. 'Best practice, ou projet exemplaire ; Programmes d'éducation et d'action culturelle ; Décrire, analyser et apprécier une réalisation' rédigé par Marie-Clarté O'Neill et Colette Dufresne-Tassé. Voir à ce sujet la page Best Practice sur le site du CECA où le manuel est téléchargeable : <http://network.icom.museum/ceca>.
3. *Moyens de médiation* est le point 9 de la phase 'I. Planification du programme' qui comporte en tout 14 points. Trois autres phases suivent celle de la Planification du programme, à savoir II. Mise en œuvre du programme, III. Appréciation des résultats du programme et IV. Remédiation éventuelle du programme.

APERÇU DES DIFFÉRENTES FORMES DE MÉDIATION

d'après le type d'expérience pour le visiteur / utilisateur

	1. Visite guidée	2. Dialogue	3a. Jeu recherche / Chasse au trésor – sans questionnaire	3b. Jeu recherche / Chasse au trésor – avec questionnaire / activités	4. Activités au départ d'un point donné	5. Activité(s) suivie(s) de discussion	6. Les visiteurs se guident entre eux	7. Apprendre par la pratique	8. Photographie, dessin et film	9. Processus créatif	10. Activités associatives	11. Les visiteurs posent eux-mêmes les questions	12. Analyse d'objet	13. Entretiens	14. Contes / Récits	15. Exposés / conférences / introduction	16. Théâtre / improvisation / danse	17. Audiovisuel et NTC à l'usage de la médiation culturelle à distance	18. Formation en ligne et apprentissage à distance
Accompagnement nécessaire selon le lieu patrimonial	++	++	-	-/?	++	±	-/?	+	?	+	+	++	-/?	-/±	++	++	++	±/?	-/?
Indépendant / Autonomie	-	-	++	++	+	+	++	+	+	+	-	±	+	+	-	-	-	+	+
Travail en équipe	-	±	±	+	+	++	+	?	?	?	?	±	?	+/?	-	-	-/?	?	?
Recherche	-	±	-	-	+	++	++	±/+	±	±	+	±/+	+	+	-	-	-	?	+/?
Apport personnel du visiteur / utilisateur	±	++	-	-/±	+	+	++	±	++	++	++	+	+	+	-	-	?	?	+
Transfert de connaissances	++	+/?	+	+	±	+	+	±	±	±	±	±	+	±	+	++	±	+	+
Intérêt de la collection / du patrimoine	++	+	+	+	+	++	++	±/?	+	?	+	±	++	-/?	?	?	?	+	?

? = possible mais pas obligatoire

APERÇU DES DIFFÉRENTES FORMES DE MÉDIATION

d'après le groupe cible

		1. Visite guidée	2. Dialogue	3a. Jeu recherche / Chasse au trésor - sans questionnaire	3b. Jeu recherche / Chasse au trésor - avec questionnaire / activités	4. Activités au départ d'un point donné	5. Activités(s) suivie(s) de discussion	6. Les visiteurs se guident entre eux	7. Apprendre par la pratique	8. Photographie, dessin et film	9. Processus créatif	10. Activités associatives	11. Les visiteurs posent eux-mêmes les questions	12. Analyse d'objet	13. Entretiens	14. Contes / Récits	15. Exposés / conférences / introduction	16. Théâtre / improvisation / danse	17. Audiovisuel et NTIC à l'usage de la médiation culturelle	18. Formation en ligne et apprentissage à distance	
Groupes scolaires De la maternelle au secondaire	4-5 ans (groupe 1-2)	-/±	+	-	-	-	-	-	++	±	++	-	-	-	-	+	-	++	±	±	
	6-9 ans (groupe 3-5)	-/±	+	-	±	±/+	-	-	++	+	++	±	-	±	-	++	-	++	±	±	
	10-12 ans (groupe 6-8)	±	++	-	++	++	±	+	++	++	++	+	+	+	+	+	±	+	+	++	
	12-14 ans (classe 1-3)	-/±	++	-	++	+	++	++	+	++	+	++	+	+	++	-	-	±	++	++	
	15-18 ans (classe 4-6)	±	++	+	+	±	++	++	±/+	++	+	++	++	±	++	-	±	±	±	++	++
	Adultes	++	+	++	±	-	+	+	±/+	+	+	+	+	±	-	±	++	±	±	±	+
Familles	+	+	+	+	+	±	±	++	±	++	+	±	±	-	++	±	++	+	±	±	

APERÇU DES MÉTHODES

Investissement nécessaire en temps et en argent

		1. Visite guidée	2. Dialogue	3a. Jeu recherche / Chasse au trésor – sans questionnaire	3b. Jeu recherche / Chasse au trésor – avec questionnaire	4. Activités au départ d'un point donné	5. Activité(s) suivie(s) de discussion	6. Les visiteurs se guident entre eux	7. Apprendre par la pratique	8. Photographie, dessin et film	9. Processus créatif	10. Activités associatives	11. Les visiteurs posent eux-mêmes les questions	12. Analyse d'objet	13. Entretiens	14. Contes / Récits	15. Exposés / conférences / introduction	16. Théâtre / improvisation / danse ⁵	17. Audiovisuel et NTIC à l'usage de la médiation culturelle	18. Formation en ligne et apprentissage à distance
Phases d'élaboration et de développement	Heures nécessaires pour la préparation	±	-/±	++	+++	+	+	++	+	-/+	+?	±/+	-	+	±	+	+	+	+++	+++
	Budget	-	-	+	+	±	-	-/?	+//+	?	+?	-/+	-	-/±	-	-	-	++	+++	+++
Phase de réalisation	Number of implementation hours	++	++	-	-	++	±/+	-/±	+	-/+	++	+	++	-	±	++	++	++	+	-/±?
	Budget pour la réalisation (hors personnel) ⁴	-	-	±	±	-/±	-	-	+//+	?	+	-/±	-	-/±	-	-	-	+++	+/?	-/±?

4. Les résultats peuvent fortement varier en fonction de recours ou non à du personnel rémunéré (médiateurs/ vacataires).

5. Dans cet aperçu, on part du fait que l'institution patrimoniale ne dispose pas d'experts en interne en matière de performance théâtrale, improvisation, danse.

1. VISITE GUIDÉE

... permet de transmettre en un temps limité un maximum d'information adaptée au niveau et aux besoins du groupe et de lui offrir ainsi une belle expérience de partage

explication

Forme traditionnelle : le guide conduit le groupe à travers les pièces maîtresses qu'il explique. C'est la plus ancienne forme de médiation et encore la plus populaire.

variantes

- Visite guidée obligatoire parce que le public n'est pas autorisé à circuler seul (par exemple dans les demeures historiques).
- Visite guidée interactive (impliquer activement le visiteur grâce à différentes méthodes).
- Les guides se trouvent à des endroits précis et donnent des informations aux groupes qui se déplacent ainsi de guide en guide.
- Visites promenades (de villes).
- Médiateurs pairs : visite guidée effectuée par des personnes du même âge (ou presque).

groupes cibles

Cette méthode peut être utilisée pour quasi tous les groupes cibles.

Attention aux groupes scolaires : la visite peut facilement s'avérer ennuyante / passivité des élèves.





avantages

- Flexibilité de la mise en place.
- Possibilité d'adaptation !
- Importante transmission d'information.
- Caractère social (travail de groupe).
- Le guide fait des liens, situe le cadre (vision élargie) et indique les détails (vision plus ciblée).
- Un bon guide peut également faire passer des émotions et susciter de l'enthousiasme.

inconvenients

- Rôle passif du public.
- A la merci du guide, aucune autonomie.
- Cela rentre par une oreille et sort de l'autre.
- Qualité variable des guides.
- Certains guides ne savent pas s'arrêter.
- Celui/celle qui se trouve à l'arrière voit et entend moins bien.

opportunité

- Peut être largement utilisée, dans de nombreux lieux patrimoniaux, même en rue.

facteurs de réussite

- Un bon guide qui comprend sa tâche.
- Groupe de maximum 15 personnes. Chaque membre du groupe est ainsi dans l'angle de vision du guide.
- Bonne interaction avec le groupe, le guide ne tient pas le crachoir trop longtemps.
- Savoir pourquoi le groupe vient et jouer là-dessus.
- Partir des objets (et de ce qu'il y a à voir) : une bonne visite est une visite qui apprend à VOIR.
- Laisser assez de temps au groupe pour regarder.
- Ne pas être trop long, par exemple une heure (adapter le temps de visite au groupe cible).

exemples

- Visite d'une demeure/château, maisons dans un musée en plein air, usine, etc. : le guide ouvre littéralement les curiosités au public, mais également au sens figuré, en en parlant.
- Visites guidées tous les X dimanches du mois : le groupe est constitué sur place en fonction de personnes intéressées.
- Visites guidées réservées par des groupes spécifiques avec différents buts de visite : étude, sortie professionnelle ou anniversaire de la grand-mère.
- Visites guidées pendant les vacances destinées aux enfants avec recours à du matériel hands-on (voire avec invitation à venir déguisés).
- Visite guidée la nuit à l'aide d'une lampe de poche.

2. DIALOGUE ... pour impliquer le groupe activement et toucher le public dans son for intérieur de manière à lui faire vivre une véritable expérience patrimoniale

explication

Toutes formes de conversation et de dialogue.

variantes

- Au cours d'une visite guidée.
- Conversation basée sur un jeu de questions / réponses (le médiateur mène la discussion avec le groupe en lui posant des questions).
- Conversation socratique.
- Je demande (I Ask) : une méthode basée sur le questionnement et qui encourage les visiteurs à s'exprimer du début à la fin de la visite.
- Techniques de transfert comme la pensée visuelle (Visible Thinking) et les Stratégies de pensée visuelle (Visual Thinking Strategies) basées sur un long temps d'observation (slow looking) de manière à faire intensément interagir le visiteur avec le patrimoine et les objets du musée et à déclencher ainsi le dialogue entre eux/elles.
- Philosophie : le patrimoine /les objets de musée sont une incitation à pousser plus loin la réflexion.
- Débat à plus ou moins grande échelle au départ d'affirmations ou de propositions du médiateur ou des visiteurs.
- Conversations avec des artistes qui viennent expliquer leurs œuvres et dialoguent avec le public.

groupes cibles

Convient à de nombreux groupes d'âge et particulièrement pour l'enseignement secondaire où les jeunes sont fort préoccupés par leur recherche d'identité et à se forger leur propre opinion.





avantages

- Les visiteurs restent actifs, sont continuellement sollicités par des questions (mêmes rhétoriques).
- Demande une forte implication de la part du visiteur rendant ainsi la visite plus personnalisée.
- Des techniques de conversation plus poussées peuvent prendre un caractère très personnel.
- Les visiteurs sont encouragés à réfléchir et à apprendre à regarder selon différents points de vue.
- Lors d'un débat les visiteurs sont encouragés à apporter leurs propres arguments. Peut conduire à une expérience intense qui laissera un souvenir longtemps gravé dans les mémoires.

exemples

- Lors d'une visite les élèves donnent leur avis en indiquant s'ils sont 'pour', 'contre', ou 'neutres' suivi de discussion.
- Je demande (I Ask) est une approche développée par le Musée historique juif et TACT education à Amsterdam . Le point de départ est de partir de ce qui touche le visiteur. I Ask existe en anglais et en néerlandais.
- Pensée visuelle (Visible Thinking). Cette méthode a été développée dans les écoles et comprend quelque 20 séquences destinées à stimuler différentes manières de penser au départ de l'observation, l'approfondissement et la synthèse. Visible Thinking est assez flexible – différentes 'séquences' peuvent être combinées et ajouter ainsi plus d'information contextuelle afin de stimuler le débat – et peut être utilisé individuellement ou en groupe (éventuellement accompagné de questionnaires). Voir : <http://thinkingmuseum.com>, <http://www.visiblethinkingpz.org/>
- Stratégies de pensée visuelle (Visible Thinking Strategies)

inconvénients

- Demande d'excellentes capacités d'interaction de la part du médiateur.
- Le transfert de connaissances est moindre que dans le cas de la 'visite guidée' traditionnelle ; moins d'objets / de lieux sont abordés.
- Difficile de prédire la tournure de la discussion.
- Se limiter à poser toujours les mêmes questions peut devenir fastidieux.
- Si les visiteurs ne sont pas bien préparés, cela peut engendrer une certaine incompréhension.

sont une méthode qui a été développée dans les musées d'art dans le but d'apprendre aux visiteurs à mieux observer et à développer de la sorte de nouvelles compétences cognitives et de pensée visuelle. Le médiateur ou guide joue un rôle neutre de facilitateur. Il / elle se limite à un ensemble de 3 questions sans ajouter d'information contextuelle. Voir : <http://www.vtshome.org/>

- Philosophe (avec l'art) est communément employé dans les musées d'art comme le musée Kröller-Müller ou le Musée d'art contemporain De Pont.
- Débat sur l'art de type parlementaire sur base de règles définies et avec un vainqueur.
- A la suite d'une visite d'exposition à thème social, débats entre des jeunes menés par des pairs. Au Stedelijk Museum d'Amsterdam le groupe multiculturel de jeunes Blikopeners sont formés à entrer en conversation avec d'autres jeunes afin de leur ouvrir les yeux.

opportunité

- Pour activement impliquer les visiteurs, rencontrer leurs propres valeurs et faire appel à leurs connaissances et intérêts. Peut s'avérer très pertinent dans le cadre d'un tour interactif.
- Afin de cultiver les capacités de pensée et la pensée critique.
- Afin de sensibiliser aux différents points de vue et nuances et démontrer que chacun peut vivre une expérience différemment.

facteurs de réussite

- Questions plausibles, éviter les questions de questions.
- Développement à partir des réponses amenées par les membres du groupe.
- Prévoir suffisamment de temps.
- Environnement pas trop distrayant.
- Un 'bon' médiateur capable d'élever le débat.

3A. JEU RECHERCHE OU CHASSE AU TRÉSOR - SANS QUESTIONNAIRE

...offre un nombre suffisant de clés pour permettre aux visiteurs de découvrir le musée / site patrimonial de manière ludique et amusante

explication

Visite guidée planifiée conduisant à différents points brièvement décrits.

variantes

- Se focaliser sur la recherche en mettant l'accent sur la direction / la bonne place / l'objet.
- Se centrer sur ce que l'on peut voir (sur les objets eux-mêmes et les thèmes adjacents).
- Des sujets indépendants ou reliés (thématiquement).
- Recours à des citations.
- Recherche au départ de photos (valable également pour de jeunes enfants).
- Double chasse au trésor dans le but de favoriser la collaboration et la comparaison.

groupes cibles

Peut en théorie être utilisé pour tous les groupes d'âges, voire pour les visiteurs individuels. Très populaire auprès des familles avec enfants. Il faut néanmoins savoir déjà lire.

EUH! LA SORTIE?
/ LAISSEZ-MOI RÉFLÉCHIR ...
\
OUI HMM





avantages

- Les visiteurs sont actifs.
- Petite dose d'information.
- Chacun travaille à son rythme.
- Ne dépend pas de la qualité du médiateur.
- Le but est connu.
- On a quelque chose en mains à emporter après la visite.
- Investissement relativement limité eu égard le nombre virtuel de possibilités d'utilisation.

inconvénients

- Manque de personnalisation.
- Course d'un point à un autre.
- Lire et regarder en même temps peut s'avérer délicat.
- Connaissances linguistiques face à un long texte.

opportunité

- Lorsque le recours à un médiateur est impossible pour raisons financières ou tout autre raison.
- Quand les visiteurs veulent être indépendants mais ont néanmoins besoin d'un certain cadre.
- Peut s'utiliser même pour des groupes relativement importants. Prévoir dans ce cas des points de départ différents.
- A combiner avec d'autres méthodes.

facteurs de réussite

- Partir de l'objet pour arriver à l'information générale et non le contraire.
- Met l'accent sur l'aspect visuel (ce que l'on peut voir).
- Tester est ici essentiel en termes de :
 - 1) Développement du concept de contenu : le texte est-il clair ? Le message est-il correctement reçu ?
 - 2) Déroulement : est-ce que les instructions sont claires ? Les personnes savent-elles où aller ?
 - 3) Design : le graphisme est-il clair ? Est-ce qu'il constitue une aide à la vision ?
 - 4) Logistique : séquences temps lors de la multiplication et rotation des groupes.
- Une bonne organisation est indispensable : division des groupes, différents points de départ.
- Bonne répartition.
- Design attrayant.

exemples

- Visites phares.
- Visite découverte mettant l'accent sur des objets souvent peu analysés.
- Route thématique (le tour de la Compagnie Dutch East India, tour de ville Art Nouveau, chasse au trésor 'colorée' concentrée sur tous les objets 'jaunes' ou quelconque autre couleur au musée, etc.).
- Rechercher tous les secrets X du château Y.
- Les visiteurs trouvent la solution à un mystère grâce aux différentes 'stations' du parcours.
- Guide pour les parents qui leur permet de discuter avec leurs enfants et de les aiguiller vers ce qu'il faut rechercher et voir (combinaison de dialogue et de texte écrit).
- Chasse au trésor en deux versions, l'une pour les adultes, l'autre pour les enfants incitant ainsi à des échanges intergénérationnels.
- Le chemin vers différents points ne repose pas sur du texte mais plutôt sur des objets (des objets modernes conduisant à leur pendant plus ancien).

3B. JEU RECHERCHE OU CHASSE AU TRÉSOR - AVEC QUESTIONNAIRE / ACTIVITÉS

...permettant aux utilisateurs d'être actifs et d'être mis au défi par des tâches qui les amènent (seuls ou en groupe) à de nouvelles découvertes et connaissances

explication

Tour écrit focalisé sur différents points d'intérêt. Courte explication à chaque station accompagnée d'une ou de plusieurs nouvelles questions.

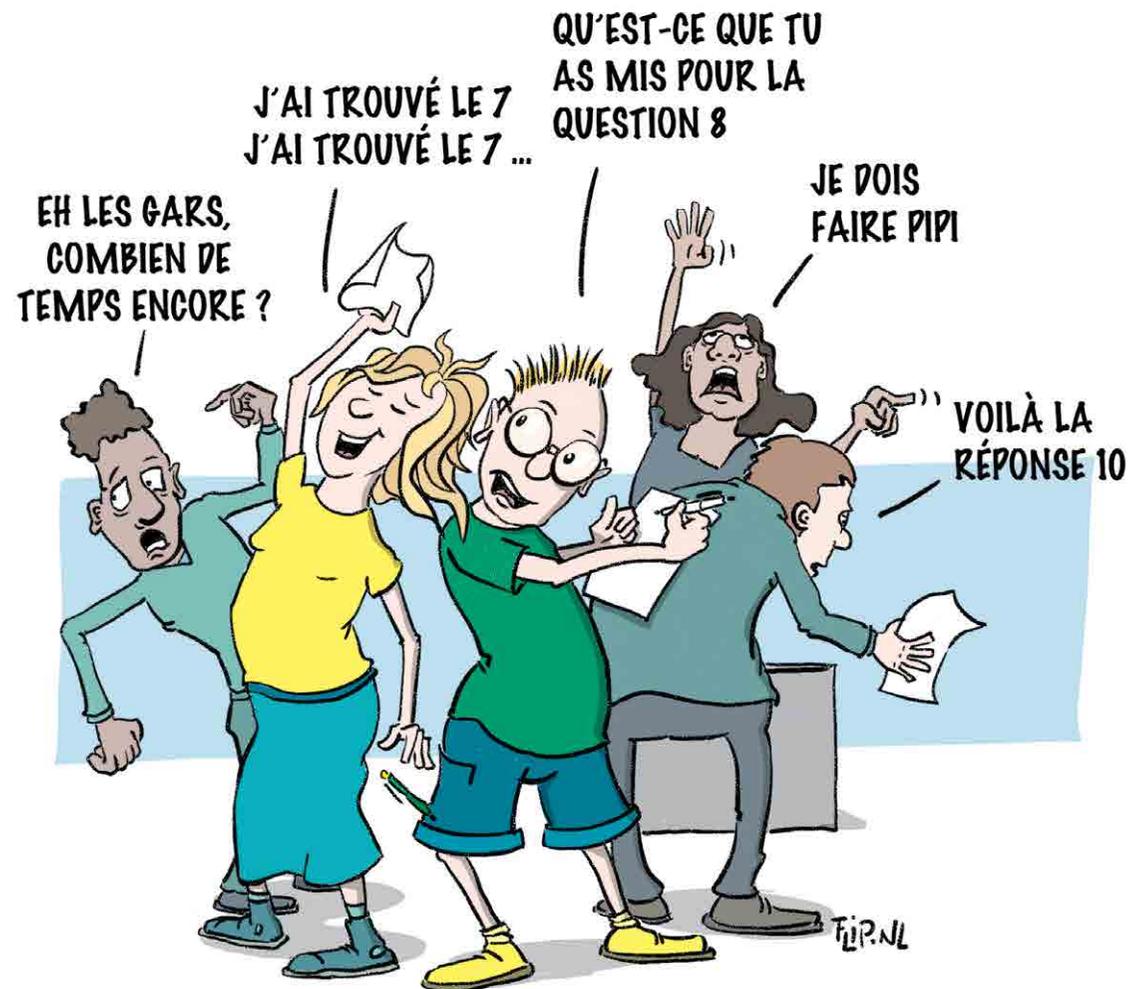
variations

- Variété des types de questions et de tâches.
- Variété des réponses / tâches attendues (réponses ouvertes, dessin, marquage, addition, connexion, entourer les réponses, photographie, etc.).

groupes cibles

Abondamment utilisé dans le contexte pédagogique avec des questions / tâches.

Les enfants doivent savoir lire, donc peu recommandé pour les tout petits.





avantages

- Le professeur réalise exactement comment faire le lien avec la matière scolaire.
- Il peut d'emblée voir si le niveau des questions est adéquat et ce qui est demandé.
- Il peut si nécessaire donner une note au travail.
- Possibilité de prolonger la discussion à la maison ou en classe.

inconvénients

- Difficulté de poser les bonnes questions.
- Les plus jeunes courent d'une question à l'autre.
- Type 'scolaire'.
- Les jeunes copient l'un sur l'autre / les parents donnent la réponse.

opportunité

- Lorsque le recours à un médiateur est impossible pour raisons financières ou tout autre raison.
- Quand les visiteurs veulent être indépendants mais ont néanmoins besoin d'un certain cadre.
- Peut s'utiliser même pour des groupes relativement importants. Prévoir dans ce cas des points de départ différents.
- A combiner avec d'autres méthodes.

facteurs de réussite

- Variété des questions.
- Variété des types de réponses.
- Poser les questions de manière à véritablement observer l'objet / le bâtiment.
- Poser les questions permettant l'approfondissement.
- Tester est ici essentiel. Voir la méthode 3a, plus :
 - 5) Les questions sont-elles claires ? Suffisamment variées ?
 - 6) Les questions correspondent-elles aux buts visés ? Y a-t-il assez de questions ?
- Design simple et attrayant.
- Disponibilité des questionnaires.
- Toujours discuter !
- Penser à la distribution des crayons et des supports .

exemples

- 'Gagner' des lettres en répondant aux questions et résoudre ainsi l'énigme.
- Questions posées de deux points de vue différents et reconnaissables par des couleurs distinctes, en deux colonnes (par exemple la même question est posée par une personne riche / pauvre, jeune / vieille, etc. Une partie du groupe suit la visite selon un axe, l'autre selon le deuxième. Puis comparer les réponses.

4. ACTIVITÉS AU DÉPART D'UN POINT DONNÉ

...permettant aux utilisateurs de vivre une expérience personnelle et de s'enrichir intellectuellement

explication

Les visiteurs (seuls ou en petits groupes) accomplissent de courtes tâches distribuées par un coordinateur à un point donné. Une fois la tâche accomplie, elle est vérifiée au point central. La tâche suivante est alors distribuée.

variantes

- On peut ajouter un élément plus compétitif.

groupes cibles

Surtout utilisé avec des enfants, à l'école ou en dehors.
Convient aux enfants d'école primaire capables de lire.
Peut aussi être utilisé pour les écoles secondaires (surtout les plus jeunes).





avantages

- Les visiteurs sont très impliqués, ce qui est souvent amusant et excitant.
- Ils peuvent influencer le cours de la visite.
- La stimulation vient des élèves (et non du médiateur, comme dans le cas d'une visite guidée).

inconvénients

- Un peu chaotique, peut conduire à une certaine débâcle vu les nombreuses tâches à accomplir et qui peuvent constituer un frein à l'apprentissage.
- Requiert des employés aux points de distribution capables de garder la tête froide.
- Tâches préétablies difficilement adaptables à la demande.
- Idée pas toujours claire des résultats pédagogiques escomptés.

opportunité

- Dans des expositions où les visiteurs peuvent accomplir beaucoup de tâches par eux-mêmes, tels les centres de science ou les expositions impliquant de nombreuses activités et pourvues de multimédia.

facteurs de réussite

- Défi des tâches.
- Activités qui optimisent l'usage des sites patrimoniaux.
- Pertinence du contenu.
- Variété des activités.
- Mini moments de réflexion/discussion aux points de distribution en fonction de ce que les visiteurs ont découvert ou expérimenté.

exemples

- Le Centre Naturalis Biodiversité de Leiden : après une visite guidée d'orientation, tâches de compétition. Les élèves reçoivent les questions qu'ils remettent au point de distribution au fur et à mesure de leur progression. Ils / elles peuvent choisir trois niveaux de questions leur octroyant plus ou moins de points selon le niveau choisi.
- Dans un fort militaire désaffecté les élèves des deux dernières années du primaire sont invités à un jeu participatif. Chaque groupe part à la chasse dans la forteresse obscure avec leur tâche, une carte et un sablier. A chaque réponse, ils retournent vers le point de distribution et reçoivent une 'récompense' pour toute bonne réponse.
- Création d'une série d'activités par des étudiants futurs enseignants. Ils donnent aux enfants de courtes instructions orales. Après chaque activité les élèves viennent dire ce qu'ils ont appris. Les étudiants leur demandent alors de tirer eux-mêmes les conclusions de l'activité.

5. ACTIVITÉ(S) SUIVIE(S) DE DISCUSSION

...éveil et intérêt accrus par l'exécution individuelle d'une tâche que le médiateur replace ensuite dans son contexte

explication

Combinaison d'une recherche indépendante suivie d'une réflexion de mise en commun, sous forme de conversation dirigée. Les participants ont ainsi l'impression de devenir des 'experts' dans certains domaines.

Chaque petit groupe reçoit une tâche différente les conduisant à aller voir 'leur(s) objet(s)' afin de les observer et d'en tirer certaines conclusions.

Le médiateur conduit alors l'ensemble du groupe vers les différents objets / lieux. Il / elle demande aux jeunes de chaque groupe de parler de leur découverte. Chacun apporte ainsi sa pierre à l'édifice.

Le médiateur permet ensuite aux participants d'établir des liens entre les objets et le thème discuté.

variantes

- Les tâches liées aux objets / lieux sont donnés oralement.
- Les tâches sont planifiées.
- Le niveau de restitution de chaque groupe peut varier d'un groupe à l'autre.
- Lien possible vers la pratique, comme application pour l'apprentissage d'une autre langue.
- Le thème de la visite peut être préparé à l'avance mais ceci n'est pas indispensable.





groupes cibles

Apprentissage formel et non formel (pendant un cours). Au niveau éducatif, les élèves doivent être capables de travailler individuellement et rapporter ce qu'ils ont appris. D'un point de vue pratique cette méthode convient particulièrement pour les élèves du secondaire et pour ceux de la fin du primaire.

avantages

- Approprié pour l'apprentissage par la découverte.
- Les visiteurs jouent un rôle actif et peuvent avoir une influence directe sur le cours de la visite.
- Le recours à des techniques actives peut laisser des impressions à long terme.
- Optimisation des résultats par le choix judicieux des lieux / objets retenus.
- Le médiateur permet de rapprocher des objets / lieux sans lien apparent.
- Activité qui ne requière pas nécessairement de préparation.

inconvénients

- Demande un certain degré de concentration de la part des visiteurs.
- Pour certains, le feed-back sur place peut s'avérer difficile.
- Si des membres du groupe ne savent pas écouter, échec au niveau du transfert d'information.

opportunité

- Cette méthode est particulièrement utile pour comparer des objets / lieux, comme par exemple un thème, une période ou un artiste.
- Convient d'autant mieux que la coopération est importante.
- Convient bien aux élèves de la fin du secondaire pour le développement d'autonomie et le côté investigateur.

facteurs de réussite

- Le médiateur est un bon facilitateur qui réussit à créer un environnement sécurisant, stimulant les visiteurs et leur permettant d'établir des liens.
- Plus le lien entre la 'mini recherche' des sous-groupes est grande, plus la méthode sera réussie.
- Au niveau scolaire : liens avec les matières enseignées à l'école.

exemples

- Programme d'analyse de vases antiques dans un musée d'antiquités : chaque groupe aborde l'analyse selon ses origines culturelles et pose des questions après observation des vases au niveau de la représentation de la figure humaine. Lors de la mise en commun chacun explique ses découvertes. Ensuite, au niveau de la discussion, tous les vases sont passés en revue au niveau de leur forme, matière, couleur, mode de production, représentation, etc.
- Echanges internationaux (écoles secondaires) : les élèves hôtes et les élèves invités sont mélangés et travaillent ensemble.
- Des élèves qui apprennent une nouvelle langue utilisent le patrimoine matériel afin d'accroître leur vocabulaire. Par les tâches assignées et les discussions qui s'en suivent ils ont l'occasion de mettre en pratique leur apprentissage de la langue parlée.

6. LES VISITEURS SE GUIDENT ENTRE EUX

...les visiteurs ont acquis un certain bagage au niveau de la présentation ; ils/elles se concentrent plus particulièrement sur un objet / une œuvre

explication

Les visiteurs préparent seuls ou en petits groupes une mini visite guidée centrée sur un objet/lieu.

De nouveaux petits groupes sont alors formés et de nouveaux objets / lieux choisis. Tous les groupes ont ainsi la possibilité de découvrir tous les objets / lieux guidés chaque fois par un 'expert'.

Si l'activité est bien menée, les objets / lieux sont mis en relation de sorte que les récits de chaque 'expert' se complètent.

variantes

- Préparation préalable ou sur place.
- Matériel de préparation sur papier ou via internet (e-apprentissage/recherche internet cyberquête).
- Avec ou sans accompagnement de médiateur de l'institution
- Bonne méthode à combiner avec des exercices de présentation. Celles-ci peuvent faire l'objet d'une appréciation par le médiateur ou par les autres membres du groupe.
- La présentation peut se faire dans une autre langue ou par des personnes dont ce n'est pas la langue maternelle.
- Possibilité de collaboration avec des bibliothèques, des centres d'archives, des sociétés historiques.
- Adapté pour des tours de ville.





groupes cibles

Apprentissage formel et non formel (pendant un cours). Au niveau éducatif, les élèves doivent être capables de travailler individuellement et de pouvoir guider eux-mêmes. D'un point de vue pratique cette méthode convient moins bien pour les jeunes enfants.

Convient (également) particulièrement bien pour les élèves du début de l'enseignement secondaire aux compétences souvent plus visuelles.

avantages

- Importante implication des participants qui s'approprient les objets/lieux.
- Se combine bien avec l'apprentissage par la découverte.
- Particulièrement efficace lorsque les objets / lieux sont bien choisis
- Si l'activité est bien menée, les objets / lieux sont reliés entre eux.
- Laisse un souvenir mémorable auprès des participants.
- Peut se faire sans médiateur.

inconvénients

- Demande du temps.
- Demande de la concentration et ne convient pas à tous les visiteurs.
- Ne fonctionne pas si le groupe est trop grand et si plusieurs personnes se retrouvent à guider le même objet / lieu (par exemple si le médiateur refuse de diviser le groupe par peur d'en perdre le contrôle).

opportunité

- Cette méthode constitue un bon moyen d'apprentissage combiné à un degré plus important d'investissement personnel et de développement de nouvelles compétences comme la capacité de recherche, de présentation, de transmission de l'information et de travail en équipe.
- Convient bien pour une visite approfondie (visite thématique ou dans le cadre d'une semaine de projet).
- Convient particulièrement bien dans le cadre d'échanges scolaires.

exemples

- Programmes pour groupes d'école secondaire en visite au musée local en collaboration avec la bibliothèque publique avec pour thème la place publique de la ville. Le musée choisit quelques peintures et objets et la bibliothèque fournit de plus amples informations. Au cours de plusieurs leçons, les élèves relèvent les informations qui leur paraissent pertinentes pour 'leur' objet. On leur montre ensuite comment guider par la projection d'un petit film comique qui leur indique ce qu'il ne faut pas faire. Au musée, ils/elles commencent par regarder 'leur' objet. Les groupes sont ensuite mélangés de manière à ce qu'un 'expert' puisse expliquer chaque fois un objet.
- Programmes pour de nouveaux citoyens dans les demeures historiques de manière à développer la pratique de la langue face à la maison et les objets de la vie quotidienne.
- Peut s'appliquer aux programmes d'échange scolaire où les élèves de l'école hôte guide ses invités (ces échanges internationaux peuvent également se faire dans une autre langue).

facteurs de réussite

- Bonne préparation de matériel basé sur la pensée visuelle, soit sur ce qui est observable. Inclure des informations complémentaires.
- Requiert un bon soutien logistique ! Division des groupes, les amener aux bons endroits, diviser les groupes à nouveau, système de rotation des groupes. Remarque : l'aide d'un médiateur peut ici s'avérer utile.
- Le succès dépend essentiellement de la pertinence des relations entre les mini visites guidées.

7. APPRENDRE PAR LA PRATIQUE

...expérience approfondie et perception de soi par l'auto découverte

explication

Découverte personnelle et active des thèmes présentés dans l'institution.

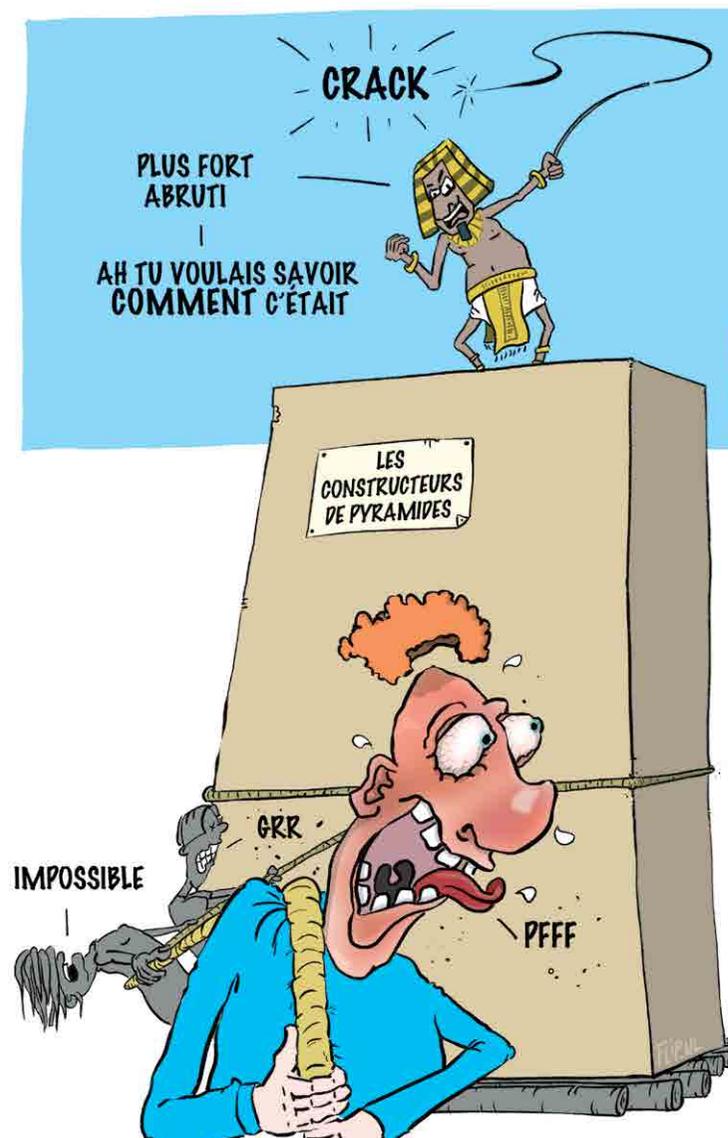
variantes

- Intégré dans l'exposition via des espaces à toucher (unités hands-on).
- Peut être également brièvement expérimenté au cours d'une visite guidée (les participants étant amenés à toucher ou essayer quelque chose).
- Disposer par exemple d'un chariot mobile avec différentes propositions d'activités (objets à toucher, déguisements, maquettes à réaliser, bricolage, puzzle, etc.).
- Réalisation le temps d'une exposition d'une grande œuvre commune impliquant tous les participants.
- Réalisation dans des pièces séparées ou en-dehors de l'institution.

groupes cibles

Fonctionne en principe avec tous les groupes cibles, tant au niveau de l'éducation formelle que non formelle et des visiteurs individuels.

Utilisé abondamment avec les (jeunes) enfants.



8. PHOTOGRAPHIE, DESSIN ET FILM

...une observation attentive et un travail visuel ont un impact plus important

explication

Le médiateur donne une consigne précise : dessiner, filmer ou photographier certains objets dans l'institution dans le but de travailler ce qui est observé et expérimenté.

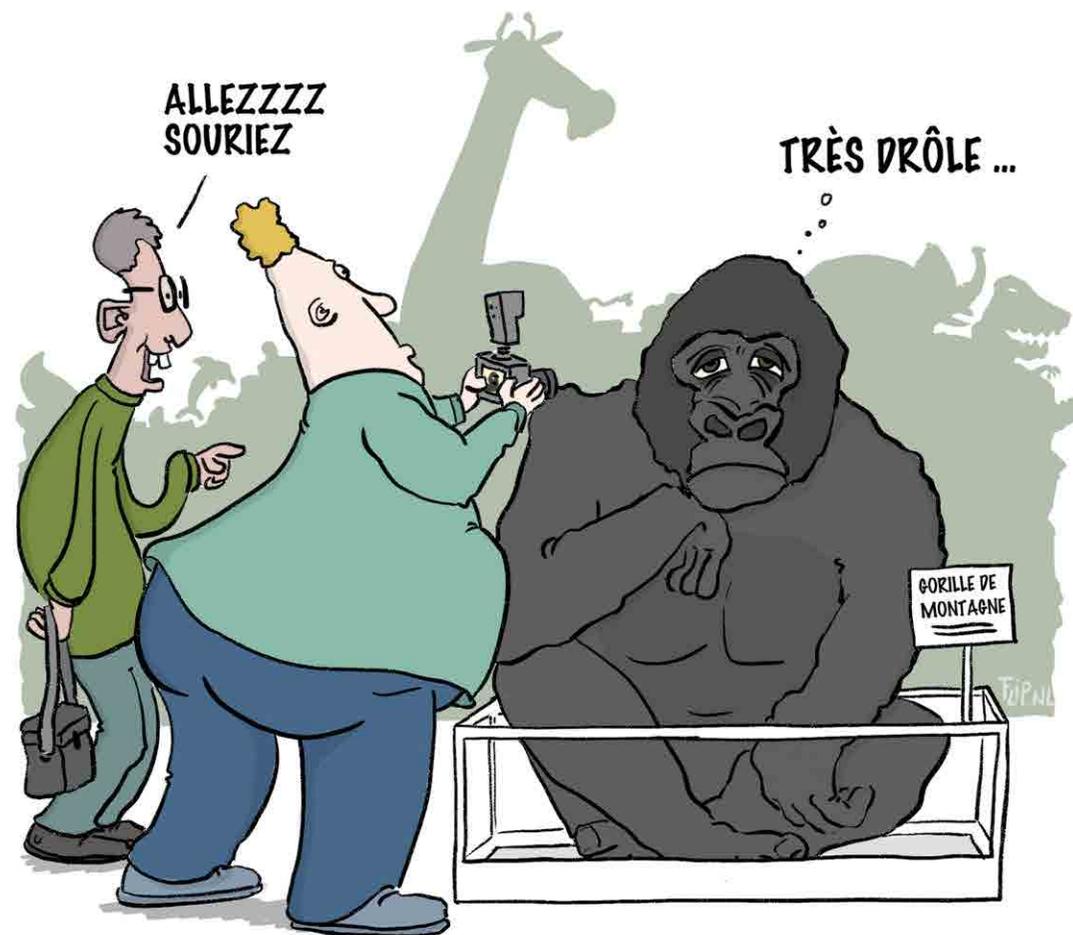
Remarque : Dans cette méthode, prendre des photos, réaliser des dessins ou tourner un film ne sont pas des fins en soi (ceci est décrit au point 9, création), mais constituent une étape dans le processus.

variantes

- Photographie.
- Dessin.
- Film.
- Compléter un dessin / une photo (ceci est une activité plus ciblée).
- Traitement des images numériques.

groupes cibles

Souvent utilisé dans l'enseignement, à de nombreux niveaux. Également populaire auprès des adultes, par exemple dessiner dans les musées d'art.





avantages

- Encourage l'observation.
- Côté actif.
- Forme visuelle (pas de recours au langage verbal) particulièrement utile pour les personnes plutôt orientées vers le visuel.
- A réaliser par le visiteur qui peut être lui/elle-même.
- Le médiateur est parfois surpris de ce que pense le visiteur face à son dessin ou photo. Il dispose ainsi d'un cadre concret pour la discussion.

exemples

- Photographier, dessiner son objet préféré dans une pièce (cliché).
- Certains musées et galeries d'art renommés organisent des campagnes de dessin comme 'The Big Draw' ou au Rijksmuseum à Amsterdam la campagne #startdrawing.
- Photographier ou faire une image d'un objet qui vous touche (en lien avec la visite).
- Trouver deux objets qui présentent des similitudes / sont diamétralement opposés, etc.
- Photographier un objet avec un angle de vue inattendu et demander au groupe ce que c'est.

inconvénients

- Manipulation du matériel / de l'équipement.
- Certains visiteurs ont besoin de temps avant de passer à l'action.
- Comment traiter les dessins, photos, films sur place ?
- Tous les musées / archives / monuments n'autorisent pas de photographier.
- Tout matériel de dessin n'est pas sans risque pour les œuvres et ne peut donc être utilisé partout.

- Retrouver où une photo a été prise et comparer l'endroit avec ce qu'il est devenu aujourd'hui.
- Dans un musée sur la communication les étudiants réalisent un film sur le comportement idéal eu égard au téléphone.
- Dans le Musée national hollandais de la Marine les élèves rassemblent tels des journalistes des informations pour leur Livre d'Or qu'ils photographient ensuite avec leur téléphone portable. A la fin, les différents groupes visionnent leurs réalisations qui peuvent par la suite être retravaillées et/ou commentées à l'école.

opportunité

- Lorsque dessiner, photographier, faire un film apporte un plus à la visite de l'institution.
- Pour promouvoir le sens de l'observation.
- Comme détente (dessiner au musée).

facteurs de réussite

- Si le contenu est pertinent.
- Faire quelque chose de ce qui a été dessiné/photographié/filmé : au minimum que cela serve de base à une réflexion sur ce que cela a apporté aux visiteurs, comment ils ont vécu l'expérience.
- Maîtrise de la logistique (matériel, installation, rangement, entretien, etc.) et de la technique.

9. ACTIVITÉS CRÉATIVES

...acquisition d'une expérience approfondie grâce au processus créatif et le fait d'être confronté à quelque chose de neuf

explication

Différentes formes de processus créatif sur base de ce qui est donné à voir / à vivre dans un musée ou un site patrimonial : raconter une histoire, écrire un poème, rédiger un article de journal, un poster, une page web, un film, une pièce de théâtre, etc.

Le but est simplement de créer quelque chose de neuf basé sur l'expérience vécue.

Ceci rejoint souvent les buts poursuivis dans l'éducation artistique.

Remarque : si le processus créatif ne constitue pas une fin en soi, mais simplement une manière de rendre compte de ce qu'on a vécu, se reporter aux méthodes 8 et 17.

Dans les musées d'art on trouve souvent des studios/ateliers pour ce type d'activité.

variantes

- Réaliser quelque chose de personnel à la manière d'un artiste.
- Réaliser quelque chose en utilisant les mêmes techniques.
- Réaliser quelque chose sur le même thème.

- Lors d'une visite au musée / à un site.
- Après une visite, dans un local séparé (atelier).
- Après une visite, à la maison ou à l'école.

groupes cibles

Fonctionne en principe avec tous les groupes cibles, tant au niveau de l'éducation formelle que non formelle et des visiteurs individuels.

Utilisé abondamment avec les (jeunes) enfants.





avantages

- En s'impliquant personnellement dans un processus de création, on s'approprié en quelque sorte le patrimoine qui est ainsi mieux perçu.
- Permet de développer d'autres talents guère abordés auparavant au cours de la visite.
- Au niveau éducatif, particulièrement utile pour une analyse transversale (combinaison de différentes matières scolaires).

inconvenients

- Requiert beaucoup d'investissement (installation, accompagnement, rangement), à recommencer pour chaque nouveau groupe.
- Besoin d'un espace particulier pour l'activité en atelier / studio.
- Selon le type d'enseignement, certains se mettent d'emblée à la tâche alors que d'autres appréhendent de devoir créer sur commande.
- Tout le monde n'est pas créatif dans un environnement pas spécialement calme voire insolite.
- N'attendez pas beaucoup d'efforts de la part des élèves sur place.
- Cela prend du temps.

opportunité

- Afin de permettre à l'expression et la créativité de se développer.
- Afin de procurer et d'ajouter une expérience à la partie plus passive d'une visite. Bonne méthode à utiliser avec des thèmes plus complexes / exposés dans le but d'inciter de nouveaux modes d'expression.
- D'autant plus valable si le processus créatif des élèves peut être réemployé, par exemple à l'occasion d'une exposition à l'école, une présentation destinée aux parents, ou en téléchargeant l'activité sur le site du musée, en l'archivant.
- A fait ses preuves lors d'activités de vacances (ateliers pour enfants et fêtes d'anniversaire).

facteurs de réussite

- Consignes claires et précises.
- Relation intrinsèque (au niveau du contenu) avec ce qui est dit / exposé dans l'institution. Garder un lien.
- Parle au groupe cible – il ne s'agit pas uniquement de thérapie occupationnelle !
- En tant que visiteur, s'assurer que vous savez ce que vous faits et pourquoi. De l'action naît la réflexion !

exemples

- Commencer par une visite du musée / de la galerie / du site. Les enfants sont ensuite invités à dessiner / peindre / exploiter ce qu'ils ont vu en atelier (formule classique).
- Temps de création en-dehors de l'école.
- Création d'images numériques inspirées par les collections ou le site.
- Dans la région d'Emilie-Romagne, les enfants sont vus comme des artistes ou des scientifiques en herbe. Leur principale source repose sur la créativité qui détermine également leur processus d'apprentissage.
- Compétition de poèmes au musée à l'occasion de la Journée nationale de la poésie.
- A partir des sources historiques orales et de la visite au musée, des élèves de la fin de l'école primaire réfléchissent au bruit des machines anciennes. Quels rythmes peuvent leur être associés ? Ils composent alors une pièce rythmée qu'ils accompagnent d'un texte lyrique autour des conditions de travail de l'époque. Ils écoutent ensuite toutes les créations.
- Les élèves accompagnent de vieux fragments de films d'une société historique avec leurs propres sons.

10. ACTIVITÉS D'ASSOCIATION ...penser librement à ce qu'on a vu sur base de ses connaissances personnelles ; l'expérience sera d'autant plus enrichissante qu'on parviendra à créer des liens / associations

explication

Les visiteurs reçoivent quelque chose en mains (une photo, un slogan, un dicton ou un article de journal). Ceci doit les inciter à établir des connections avec ce qu'ils découvrent au musée / site.

Il peut s'agir d'associations ouvertes ou échafaudées au départ d'une question précise.

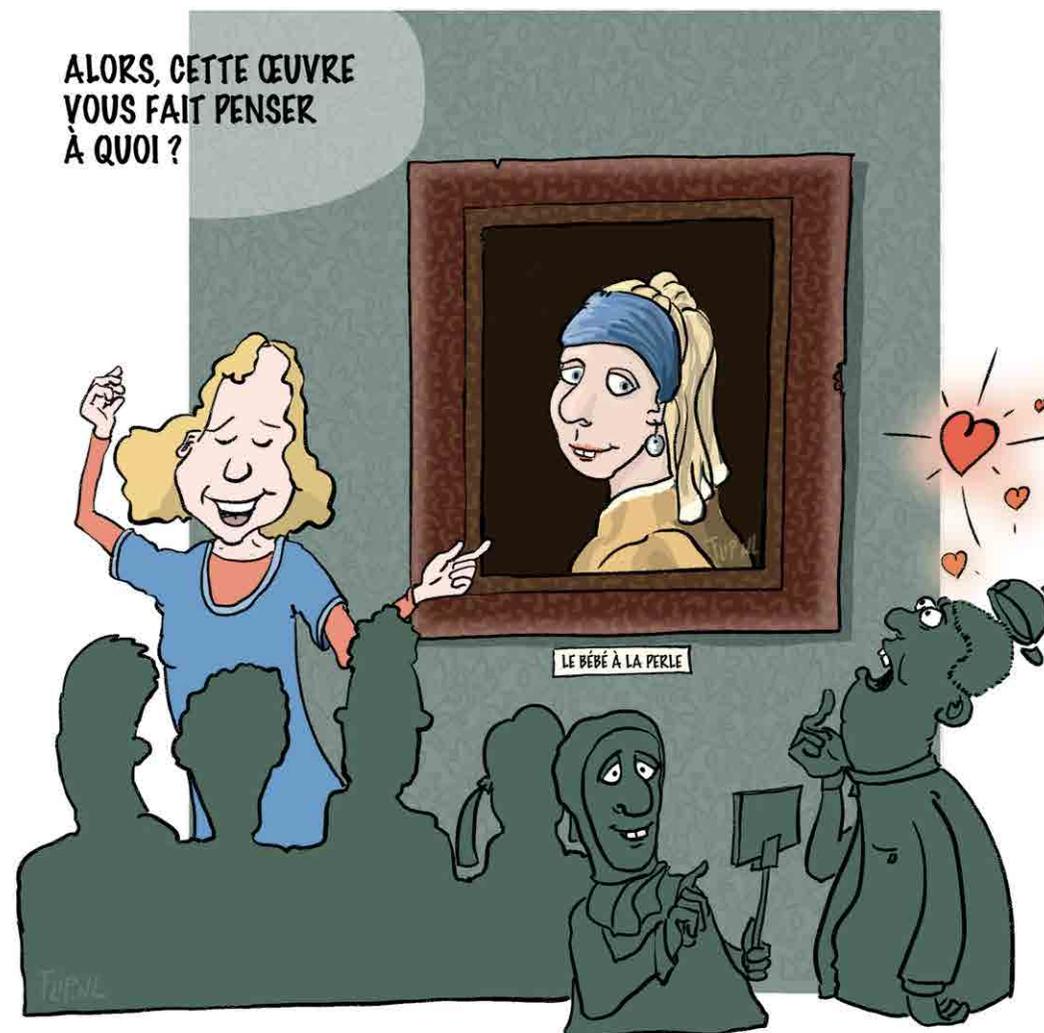
La conversation est ainsi lancée : il s'agit ici d'un échange d'expériences basées sur les associations faites par les visiteurs.

variantes

- Rechercher des objets qui correspondent le mieux à ...
- Quelle musique conviendrait le mieux à l'œuvre X ?
- Ou inversement : quelle œuvre s'accorderait le mieux à cette musique ?

groupes cibles

Convient à tous les groupes cibles. Chaque visiteur l'adapte à son niveau.





avantages

- Rôle actif et participatif des visiteurs ; c'est eux qui décident les associations qu'ils veulent établir sur base de leurs connaissances et de leur niveau.
- Possibilité de toucher les gens personnellement.
- Fait directement référence à certains objets / lieux.
- Relativement facile à mettre en place et flexible.
- On est souvent étonné des associations faites par les visiteurs.

inconvenients

- Tous les membres du groupe n'ont pas nécessairement envie d'écouter les réflexions des autres.
- Donner la parole à tout le monde peut prendre du temps.
- Peut partir dans tous les sens. Risque de confusion.

exemples

- Trouver dans la pièce une peinture qui correspond le mieux à cette phrase X (sur une carte, chaque groupe de deux/ trois personnes tire une carte). Par exemple, quel tableau illustre le mieux le proverbe 'l'habit fait le moine' ? Une fois le tableau choisi, le groupe dans son ensemble discute autour du tableau.
- Etablir des associations sur base des descriptions faites par les visiteurs lors de la première partie de la visite ; celles-ci sont alors redistribuées au groupe au cours de la deuxième partie de la visite, chacun étant amené à établir le bon lien.
- Etablir des associations au départ de descriptions ou de poèmes réalisés à propos des objets par une autre classe.
- Jeu de cartes : les visiteurs tirent des cartes comprenant certaines tâches indirectement liées à la collection mais qui incitent à regarder et à réfléchir. Par exemple trouver l'objet le plus laid. Quel récit évoque le titre de cette œuvre ? Quel objet semble le plus joyeux/méchant/timide ?

opportunité

- Comme variante au cours d'une visite guidée.
- Comme catalyseur ou point de départ d'une conversation.
- Pour engager activement les visiteurs.
- Lorsque les sentiments occupent une place importante.
- Activité ouverte ou comme tâche précise (série de cartes à associer avec certains types d'objets, avec chaque fois une association correcte).

facteurs de réussite

- Lorsque les associations sont ouvertes. Veillez donc à prévoir une tâche suffisamment ouverte pour que chacun puisse s'y retrouver. Néanmoins la tâche doit d'emblée inciter à établir des connections.
- Un bon médiateur doit pouvoir établir des associations et les expliquer.

11. LES VISITEURS POSENT EUX-MÊMES LES QUESTIONS

... penser par soi-même ce qu'on veut savoir constitue un processus actif d'apprentissage, stimule la pensée critique et l'esprit de recherche

explication

Ici les rôles sont inversés : ce sont les visiteurs qui posent les questions au médiateur de l'institution.

Ce dernier conçoit alors son programme sur place et veille à ce que chacun ait droit à la parole.

variantes

- Les questions peuvent être posées sur place ou à l'avance.
- Les questions posées préalablement à la visite peuvent être envoyées à l'institution via Facebook / internet.
- Le médiateur peut commencer par une brève introduction et donner ensuite quelques consignes précises conduisant à certaines questions tout en choisissant de recourir à une feuille de papier pour cadrer l'activité.

groupes cibles

Peut être utilisé avec quasi tous les groupes cibles à partir de l'âge de 9 ans.

Particulièrement adapté aux élèves du secondaire et au delà.





avantages

- Les visiteurs ont une influence directe sur le programme et au niveau du contenu ils sont certains que cela correspond à leurs centres d'intérêt. Augmente le niveau de participation.
- C'est important pour les élèves de savoir poser des questions. Particulièrement dans le cas d'un enseignement privilégiant la pensée critique et l'esprit de recherche.
- Peut se faire sans préparation.

inconvénients

- Cela peut prendre du temps avant que les visiteurs ne se lancent à poser leurs questions.
- Requiert un bon médiateur bien formé, fin connaisseur avec d'excellentes facultés d'improvisation et d'écoute.
- Les questions peuvent tourner autour de tout ou rien, ce qui peut conduire à un certain manque de cohérence et à une perte de temps (par exemple questions liées au magasin du musée ou aux toilettes).

opportunité

- Lors d'une visite de familiarisation ou une visite de type plus récréatif (où le contenu s'avère moins important).
- Si l'accent est suffisamment mis sur le contenu, cette méthode peut également s'appliquer à d'autres types de groupes.
- Cette technique peut être combinée avec la visite guidée 'classique' afin d'apporter un peu de diversion et d'inciter à la participation.

facteurs de réussite

- Lorsque le médiateur réussit à improviser et à donner au groupe l'impression que leurs questions sont prises sérieusement (sont 'valorisées').
- Requiert idéalement une certaine cohérence.
- Bonnes questions amusantes de la part du groupe.

exemples

- Les visiteurs commencent par regarder et formulent une question à propos de ce qu'ils ont préféré / ce qui les touche le plus et une question à propos de ce qui les a le plus interpellé. Ces questions servent alors de fil conducteur au médiateur pour la suite de la visite.
- Les visiteurs posent d'abord des questions sur ce qu'ils vont voir. Le médiateur rassemble les questions et les répartit auprès de petits groupes qui partent à la recherche des réponses. Pour terminer le médiateur analyse les réponses en réunion plénière.
- Evénements dans un musée d'art où les visiteurs peuvent poser des questions aux jeunes (éducation par les pairs).

12. ANALYSE D'OBJET

...stimule les capacités de recherche, permet d'approfondir l'analyse d'un objet et éveille l'esprit de curiosité pour d'autres objets

explication

Analyse détaillée d'un objet par l'observation (à la manière d'une fiche d'inventaire).

Remplir par exemple une simple fiche d'inventaire.

variantes

- Remplir la feuille au départ d'autres sources (sources écrites, système d'enregistrement des objets, centre de documentation, internet, site historique).

groupes cibles

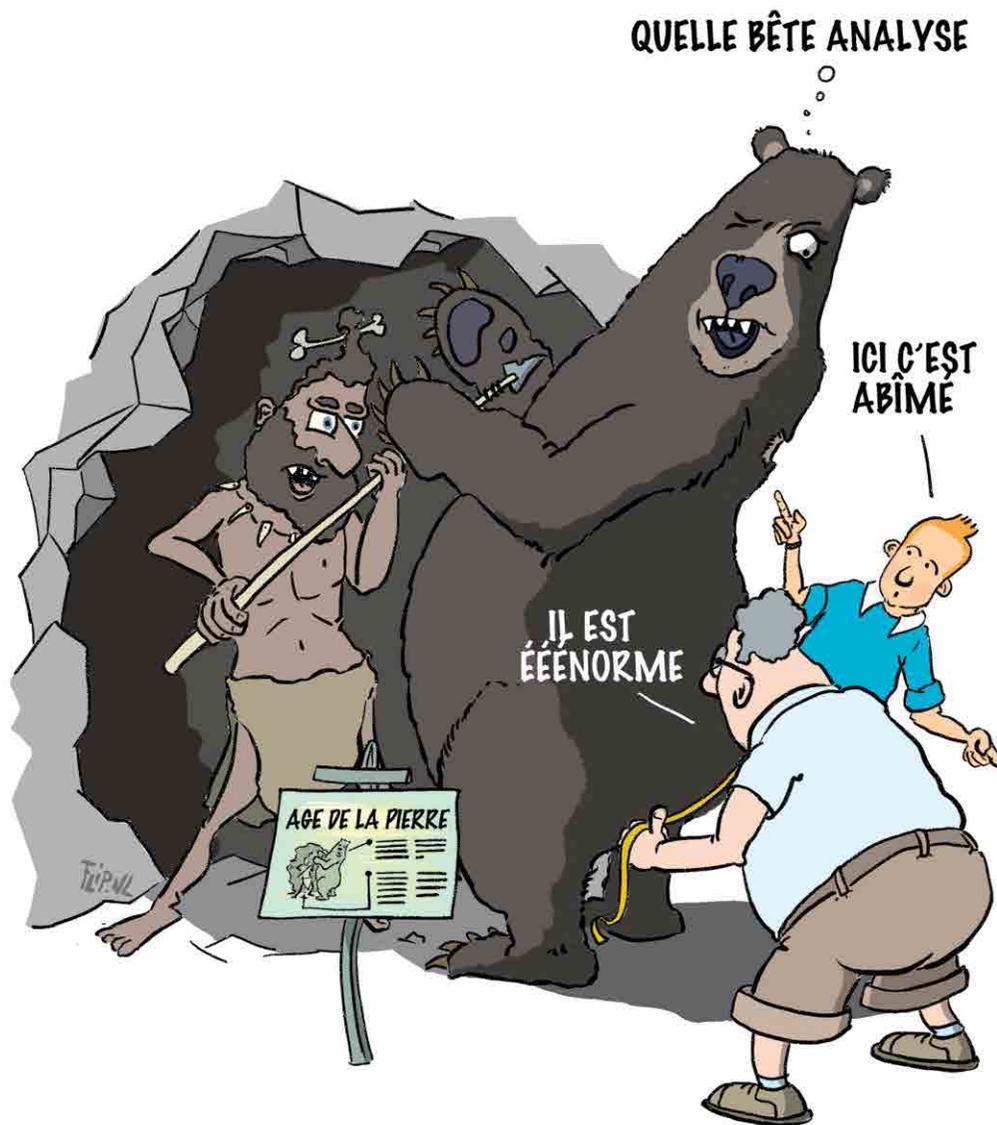
Valable pour les groupes scolaires, surtout les deux dernières années de l'enseignement primaire et les élèves du secondaire. Cela peut paraître rapidement trop puéril pour les plus âgés sauf si l'exercice est associé à un projet de recherche ou une analyse d'image (dans le cas des études culturelles ou artistiques).

avantages

- Favorise les capacités d'observation.
- Aiguise les capacités d'analyse.
- Stimule l'esprit de recherche, le questionnement.
- Les visiteurs sont en contact direct avec le patrimoine.
- De nombreux élèves sont étonnés de voir tout ce que l'on peut apprendre sur un seul objet.

inconvénients

- Se demander ce que l'on veut atteindre avec cet exercice. Le but n'est pas toujours clair ni pour les enseignants ni pour les élèves. Cela ne doit pas se limiter à un simple exercice d'observation pour le seul plaisir d'observer.



opportunité

- Lorsque l'observation et la recherche sont au cœur du processus d'enseignement.
- Lorsque l'accent est mis sur les objets.
- Peut constituer une variante à la visite guidée.
- Peut constituer une sous-partie d'un exercice précis d'observation.
- Lorsque l'analyse d'un objet est le point de départ d'une recherche plus approfondie faisant appel à d'autres sources (enseignement de l'histoire).

facteurs de réussite

- Lorsque l'observation nourrit le contenu du programme.
- Lorsque l'on tire parti de l'observation elle-même.
- Lorsqu'un lien peut être établi entre les différents objets observés.

exemples

- Activité pour des jeunes du groupe 7/8 lors d'une sortie scolaire à but artistique : sur une fiche d'inventaire bien rédigée décrire le badge ou le T-shirt reçu par chaque participant comme la 'nouvelle' pièce à enregistrer pour le musée municipal.
- Poser un maximum de questions à propos d'un objet. Qui a le plus de questions ?
- Indiquer 10 choses que vous voyez. Prêts ? Alors indiquez-en dix autres (Visible thinking).
- Grouper les observations faites ci-dessus : lesquelles ont trait à la matière, la forme, l'état de conservation, le fabricant, la fonction, mode d'acquisition, etc ?
- Dans le cadre du projet 'C'est quoi un musée/des archives' ? : décrire soi-même un objet et comparer sa description à la version officielle (voir fiche d'inventaire inspirée par l'ouvrage de English Heritage).
- Dans le cadre de l'acquisition de compétences de recherche, à la suite d'un exercice d'observation dans les salles chercher d'autres sources d'information dans le système des fiches d'inventaire.

REGISTRATION CARD LEARNING FROM OBJECTS

OWNED BY _____

HOW LONG HAVE YOU OWNED THE OBJECT?

SINCE _____

artist / maker: _____

material: _____

title: _____

age: _____

size: _____ width: _____

height: _____ depth: _____

description of your object: _____

is there any damage? _____

what makes this object special? _____

acquisition: purchase

gift

loan

sketch of your object

value (in money): _____

Exemple de fiche d'inventaire basée sur la publication de English Heritage Learning with objects, 1990

13. ENTRETIENS ... savoir écouter les autres afin d'ensuite mieux formuler sa propre opinion

explication

Les visiteurs rassemblent des informations en interviewant d'autres personnes. Souvent réalisé en petits groupes.

variantes

- Interviewer les collaborateurs de l'institution.
- Interviewer d'autres visiteurs ou des passants.
- Interviews en langue étrangère (par exemple lors d'un voyage à l'étranger, ou interviewer des touristes dans son propre pays).
- Les enfants réfléchissent aux questions qu'ils souhaitent poser à un artiste, un archéologue avant l'interview proprement dite.

groupes cibles

Groupes scolaires à partir de 9 ans.
Bon également pour l'enseignement secondaire (apprendre à chercher, rassembler de l'information).





avantages

- Concerne plusieurs aptitudes (langage, habileté à interviewer, traitement de l'information).
- Les élèves travaillent individuellement à leur propre rythme.
- Les élèves gagnent en expérience avec cette méthode de recherche.

inconvénients

- Les élèves doivent franchir un pas qui peut parfois sembler déconcertant.
- Cela peut tourner mal si certains élèves 'incommodent' les personnes interviewées.

opportunité

- Au sein d'un travail de recherche.
- Si travailler en équipe est important.

facteurs de réussite

- Tâche bien encadrée.
- Questions bien préparées.
- Environnement 'rassurant' pour les élèves.
- Contenu 'au point'.
- En parler préalablement au sein de l'institution de manière à prévenir les collègues.
- Conseil au médiateur : s'exercer à la pratique des interviews (manière de poser les questions, tournures, modes d'approche / politesse).
- S'assurer que les résultats des interviews sont pris en compte.

exemples

- Poser les mêmes questions à des visiteurs de trois groupes d'âge différents (jusque 25 ans, de 25-50 ans, 50 ans et plus) ou originaires de régions / pays différents et comparer ensuite les réponses.
- Peut se faire également en rue avec des passants ou des habitants d'un quartier au sujet des changements dans leur ville / village.
- Des personnes âgées et des jeunes partent questionner le quartier et expliquent ce qu'ils voient, ce qu'ils ressentent et ce qui a changé au cours du temps.
- Les élèves rassemblent dans un musée en plein air des informations en interviewant le personnel, tels que les acteurs ou les personnes qui font des démonstrations. Attention : veillez à ne pas trop déranger le personnel dans ses activités afin de ne pas les irriter à devoir continuellement répondre aux mêmes questions.

14. CONTES / RÉCITS

...impliquer les visiteurs afin d'augmenter l'impact émotionnel

explication

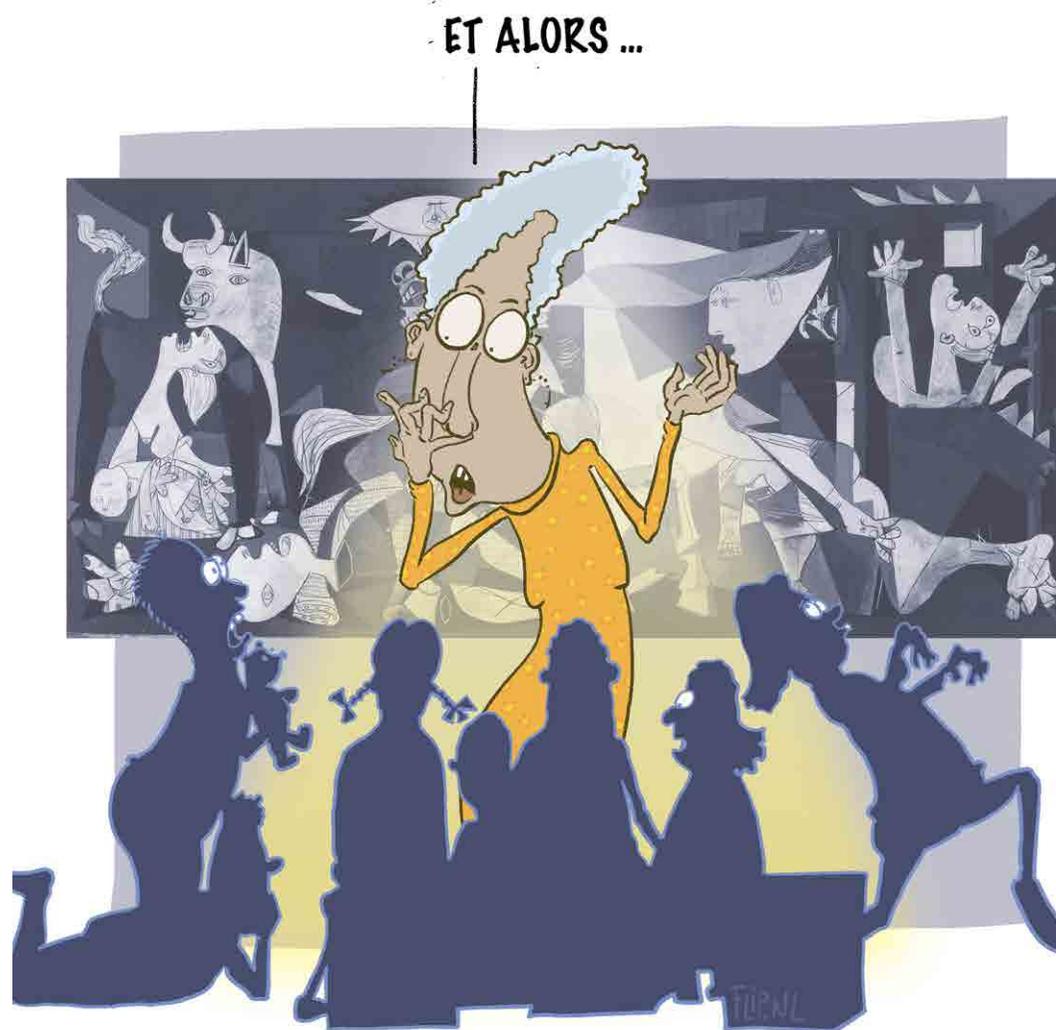
Raconter des histoires pour donner sens au patrimoine.

variantes

- Au sein d'un tour interactif.
- Les visiteurs terminent l'histoire en racontant la suite.
- Les visiteurs écrivent une histoire en lien avec l'institution patrimoniale et les histoires sont ensuite publiées (possibilité d'en faire un concours).
- Histoire dramatisée (voir méthode 16. Théâtre / improvisation / danse).

groupes cibles

Souvent employé pour les (jeunes) enfants mais un bon conteur peut toucher tous les publics.



15. EXPOSÉ / CONFÉRENCE / INTRODUCTION

...un discours cohérent qui s'adresse simplement à plusieurs visiteurs en même temps

explication

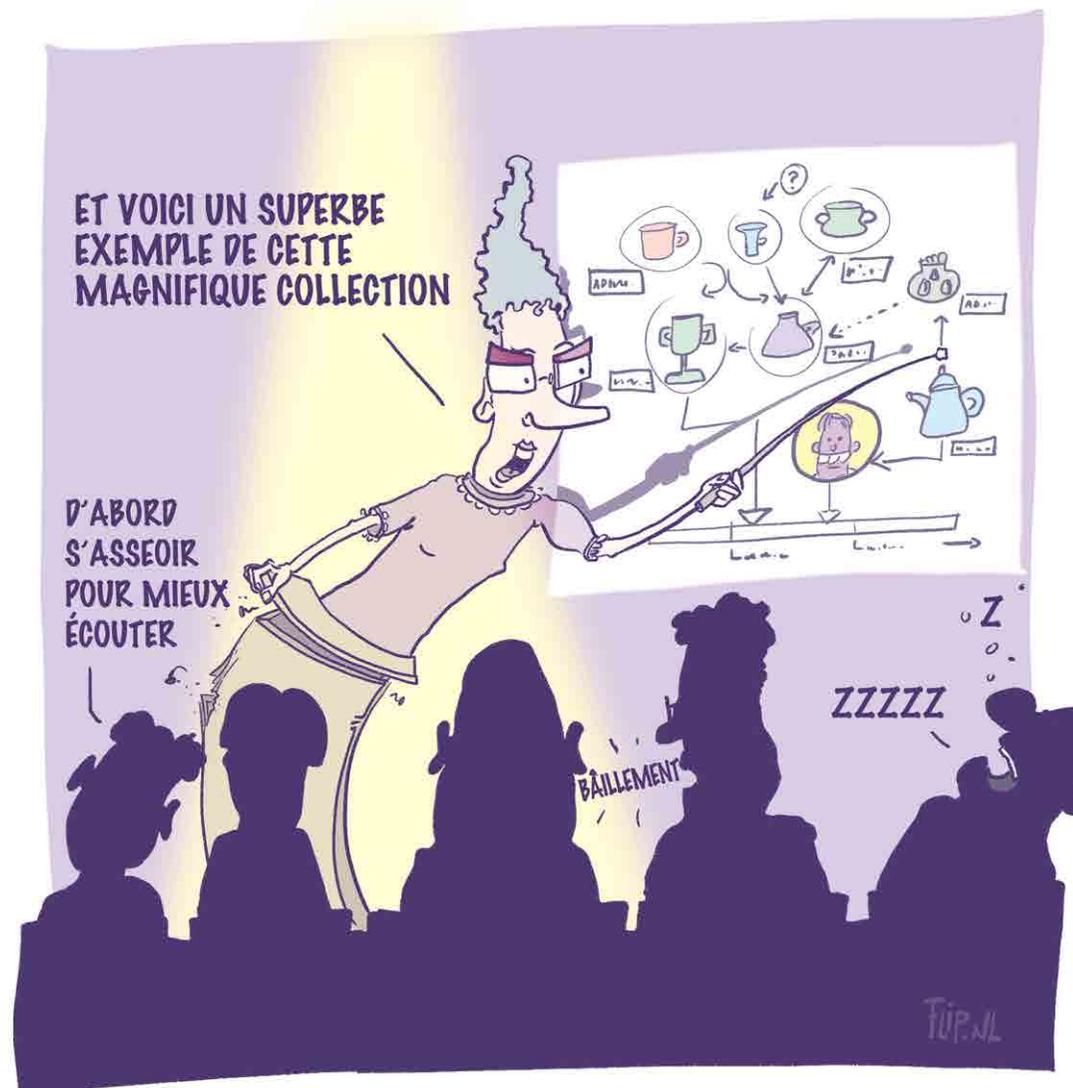
Les visiteurs écoutent un conférencier dans une salle déterminée. Son discours est cohérent et peut être accompagné ou non par des images (photos, films).

variantes

- Simple conférence / présentation.
- Introduction suivie d'un temps de questions / réponses.
- Introduction à une exposition : le thème et le contexte général sont expliqués afin que les visiteurs disposent d'un maximum d'informations pour que leur visite soit réussie. Les visiteurs visitent ensuite l'exposition par eux-mêmes.

groupes cibles

Généralement pensé pour les personnes intéressées. En général prisé par le public plus âgé. Peut aussi intéresser les enfants dans le contexte d'une série de conférences.





avantages

- Beaucoup d'information en peu de temps.
- Possibilité de s'adresser à un vaste public.
- Peut enrichir et enthousiasmer.
- Les visiteurs peuvent s'asseoir, ce qui favorise la concentration.
- Souvent apprécié par la presse qui fait alors la publicité de l'exposition.

inconvénients

- Discours ex cathedra assez statique.
- Passivité des auditeurs.
- Temps limité d'attention de la part du public.
- Requier une salle séparée.

opportunité

- Afin de situer le contexte / permettre d'approfondir un sujet.
- Afin de partager des découvertes scientifiques avec le public.
- Comme partie d'une réunion comme un congrès, un symposium ou une inauguration.
- Lorsque le nombre de visiteurs est trop important pour être guidés, ce type d'introduction peut s'avérer une bonne solution.
- Il en va de même si l'exposition est difficilement 'guidable' par exemple en présence de nombreux éléments audiovisuels ou lorsque l'espace est trop exigü.

facteurs de réussite

- Conférencier alléchant qui stimule son auditoire.
- Effets de surprise.
- Bonne acoustique afin que tout le monde puisse entendre.
- Bon support visuel qui stimule et appuie le récit.
- Surtout, pas trop long.
- Prévoir un endroit où par la suite s'asseoir pour discuter de la conférence de manière informelle et assimiler l'information reçue.

exemples

- Cycle de conférences dans un musée ou centre d'archives. Peut ne pas toujours être en rapport avec le thème d'une exposition.
- Café historique, organisé souvent mensuellement par des associations historiques.
- Académie muséale pour adultes dans le cadre de l'éducation permanente.
- Collaboration avec des musées universitaires dans le cadre de l'Université des enfants.

16. THÉÂTRE / IMPROVISATION / DANSE

...expérience patrimoniale intense qui stimule l'imagination et libère les émotions

explication

Différentes formes d'expression théâtrale pour faire passer un message.

variantes

- (Morceau) d'une pièce de théâtre / d'un spectacle de danse.
- Dialogue entre un médiateur et une marionnette (acteur) qui vient 'se mêler' au groupe (souvent pour les enfants).
- Living History (patrimoine vivant) à la 1ère personne : l'acteur joue le rôle de la personne qu'il/elle représente.
- Living History (patrimoine vivant) à la 3ème personne : l'acteur parle de la personne qu'il/elle représente sans jouer nécessairement son rôle.
- Jeu de rôle : participation active des visiteurs amenés à jouer un rôle précis.

groupes cibles

Convient à tous les groupes.
Pour l'enseignement, les visites de groupes ou lors d'événements d'envergure.





avantages

- Laisse une impression mémorable.
- Dans le cas de jeux de rôle les visiteurs sont invités à s'immerger dans le rôle du personnage qu'ils incarnent.
- Attention à l'aspect immatériel du patrimoine (opinions, émotions, conflits, etc).
- Les jeunes enfants sont souvent plus attirés par un acteur / une marionnette que par un employé de l'institution.

exemples

- Théâtre au musée.
- Des médiateurs jouent le rôle d'un détective qui va élucider avec les enfants un mystère au musée.
- 'Personnel recherché' dans une demeure historique : le médiateur joue le rôle du propriétaire de la maison (patrimoine vivant à la 3ème personne) et raconte son histoire. Les enfants âgés de 8/9 ans 'postulent' pour un emploi et reçoivent toutes les informations nécessaires à accomplir par les serveurs pour l'entretien de la maison. Ils sont activement impliqués et sont amenés ensuite à dresser la table 'correctement'.
- A la maison de l'histoire contemporaine à Bonn, à hauteur du pan du mur de Berlin exposé dans l'exposition, des élèves du secondaire 'jouent' la rencontre entre l'Est et l'Ouest lors de la chute du mur en 1989.
- *Tour des cafards* au Musée des Sciences à Londres : les enfants sont déguisés en cafards et suivent le médiateur-acteur 'chef des cancrelats' et visitent le musée vu par un cafard.

inconvénients

- Demande du temps.
- Coûteux, surtout si recours à des acteurs rémunérés.
- Les visiteurs hésitent parfois à s'impliquer.
- Un jeu à la 1ère personne empêche parfois la conversation spontanée entre l'acteur et le visiteur.
- Une représentation théâtrale classique n'implique guère le visiteur qui a un rôle passif.
- Si mal joué peut compromettre le sens même de l'histoire.

opportunité

- Afin de rendre un patrimoine vivant et le rendre émotionnellement palpable.

facteurs de réussite

- Bons acteurs, pas d'exagération.
- Liens avec le patrimoine (son contenu).
- Environnement adéquat.
- Bien intégré à l'expérience du visiteur.

17. AUDIOVISUEL ET NTIC A L'USAGE DE LA MÉDIATION

...forme contemporaine de médiation

explication

Insertion de son, film, moyens numériques ou combinaison de plusieurs moyens de manière à obtenir plus d'information et augmenter la participation.

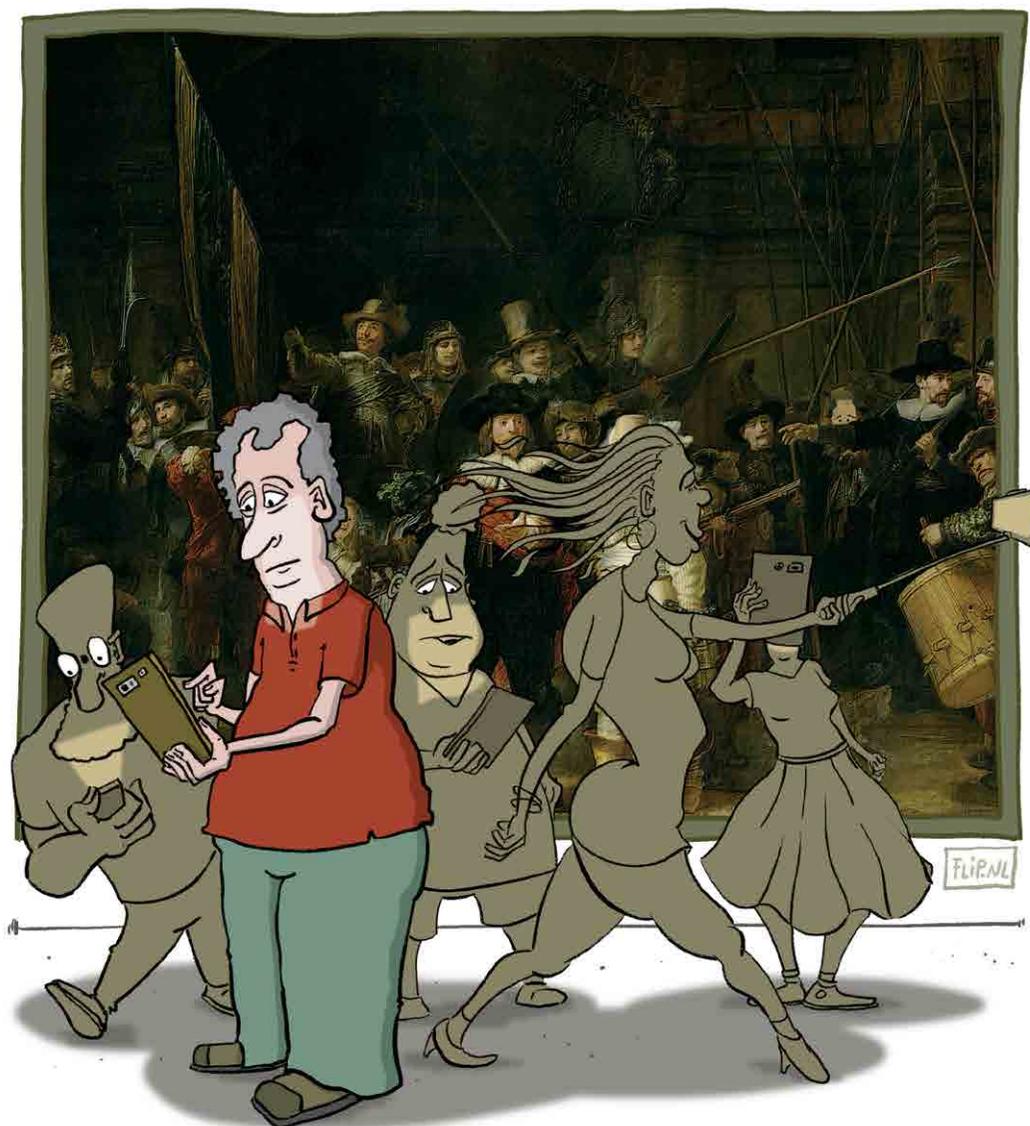
Méthodes qui sont utilisées au musée ou site (contrairement à la méthode 18 e-apprentissage).

variantes

- Tours audio, de nombreux modèles existent (appui d'un bouton pour plus d'information, possibilité de passer d'un guide à un autre chacun ayant son propre thème et point de vue).
- SMS ou tour écrits.
- Tours numériques via son Smartphone.
- Tours interactifs (qui influencent le cours de la visite).
- Tours basés à partir d'endroits donnés (les différents commentaires s'enclenchent lorsque vous arrivez à hauteur de tel ou tel objet/endroit).
- Quiz en ligne via un Smartphone (par exemple l'application Kahoot afin de tester les connaissances ou points de vue).
- Enjeux patrimoniaux.
- Réalisation de jeux à partir d'outils du patrimoine.

groupes cibles

Convient à tous les groupes cibles (individuels ou groupes). En général peu utilisé pour les plus jeunes vu le degré d'assistance requise.





avantages

- Nouveaux moyens qui donnent envie d'essayer.
- Appel d'information in situ lorsqu'on en a besoin.
- Facilement dosable (dans le cas de tours fixes).
- Tours audio : écouter et regarder vont de pair.

inconvénients

- Sensation de déranger.
- Audio : souvent peu social.
- Il faut souvent de la patience, le temps consacré à chaque station a été déterminé par le concepteur .
- Souvent pas assez de temps laissé au visiteur.
- Coûts élevés en temps et en manutention : chargement des appareils, enregistrement, contrôle, réparations, etc.
- Coût d'acquisition et de maintenance.
- Besoin de nombreux appareils si utilisation par des scolaires
- Audio : écouter n'est pas toujours la meilleure solution pour les jeunes qui sont souvent distraits. Ils veulent aussi être stimulés visuellement.
- Media combinant texte et films : peuvent être en compétition avec ce que l'institution offre à voir.

opportunité

- Lorsque l'aspect media enrichit le contenu.
- Dans le cadre des savoir-faire du 21e siècle.
- Convient pour les tours de ville ou autour d'un bâtiment.

Remarque : le nombre est souvent un facteur de dissuasion (difficile à utiliser en grand nombre). Pratique pour de petits groupes ou des étudiants en visite individuelle, lorsqu'une visite guidée s'avère impossible.

facteurs de réussite

- Pour les visites en groupe, besoin d'une bonne logistique (afin que tout le monde ne se retrouve pas au même endroit en même temps).
- Pertinence du contenu.
- La technologie doit suivre (par exemple, les connections pour les media internet et le travail en réseau doivent être à la hauteur).

exemples

- Equipement MP3 téléchargeable et à utiliser sur son téléphone portable comme tour audio.
- Programme 'Recommencer' au Musée hollandais en Plein air : ici la tablette ne dispense pas d'information au niveau du contenu mais bien plus au niveau logistique : les groupes sont informés groupe par groupe de la direction à suivre. Les tablettes servent également à récolter des données (photos, vidéos et réponses). A la fin de la visite, les médiateurs peuvent rapidement lire les tablettes et utiliser les résultats directement lors d'une discussion finale avec l'ensemble du groupe.
- Jeu de type détective avec compétition entre les groupes et direction centrale (qui sert de régie et par moments ajoute une activité).
- Des tours à partir d'une tablette pour les écoles avec des activités à accomplir par le groupe et coordonnés par le médiateur via une tablette centrale de régie.
- Les élèves plus âgés préparent un tour audio pour les élèves des classes inférieures.
- Weblog d'un musée raconté par quelqu'un qui pourrait avoir vécu dans une demeure historique de manière à montrer à un plus vaste public comment on vivait à l'époque.
- Base de données <http://www.diche-project.eu/resources> avec des exemples rassemblés dans le cadre du programme Erasmus+ DICHE.

18. FORMATION EN LIGNE OU APPRENTISSAGE À DISTANCE

...permet d'atteindre un public bien plus vaste grâce à la connexion en ligne, la distance n'a ici plus d'importance

explication

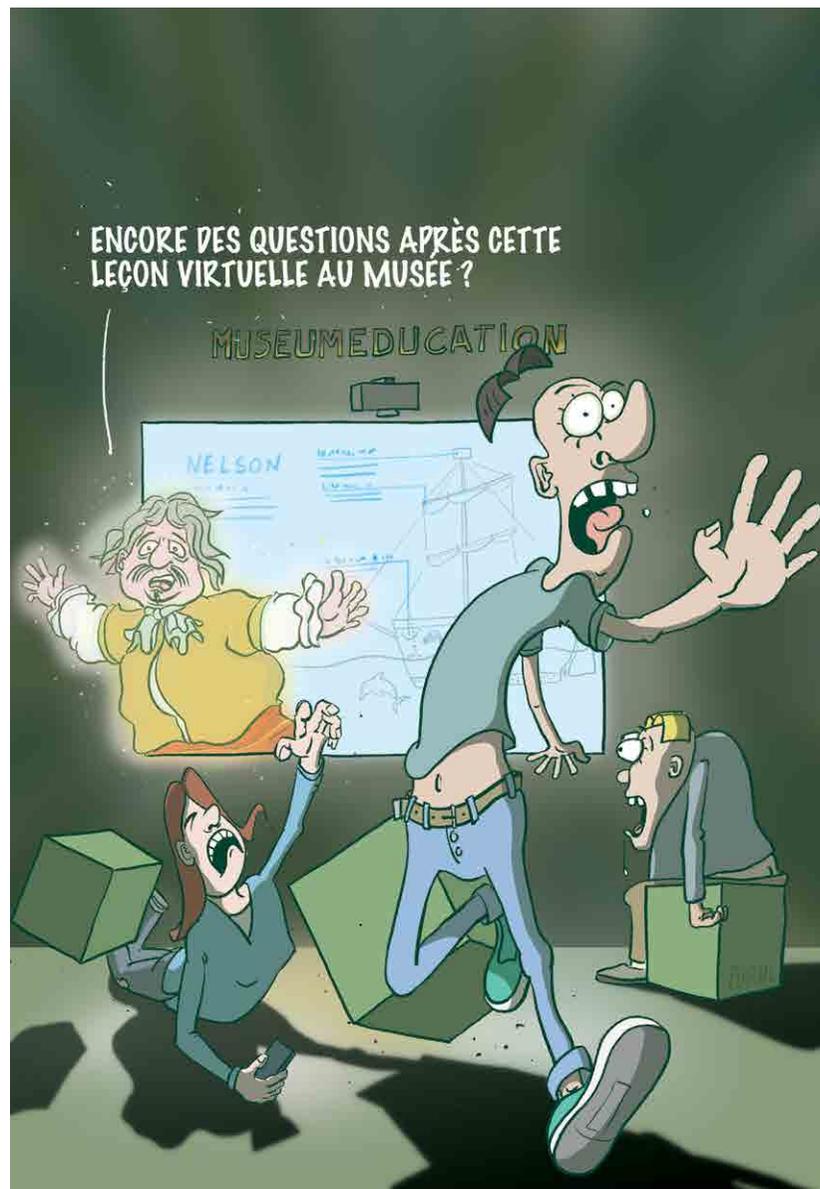
Terme générique pour toutes les formes d'apprentissage en ligne, soit à distance. Les utilisateurs ne doivent pas nécessairement se rendre au musée ou autre site patrimonial (contrairement à la méthode 17. Audiovisuel et NTIC).

variantes

- Cyberquête.
- L'environnement numérique d'un site patrimonial, où l'utilisateur peut trouver de plus amples informations, jouer à des jeux, répondre à des questions, donner son avis, etc.
- Matériel électronique dans des milieux scolaires comme les tableaux interactifs. Les institutions patrimoniales peuvent préparer des modules d'apprentissage à utiliser ici par les professeurs.
- Environnement numérique compatible avec la technologie SmartBoard d'équipements interactifs.
- Reconstitutions virtuelles.
- Leçons données au musée via une application comme Skype.

groupes cibles

Nombreux groupes cibles, y compris les visiteurs individuels
Convient pour tout enseignement individuel à partir de l'âge de 10 ans.





avantages

- Peut être utilisé indépendamment, activement et de manière sélective.
- Différents types de jeux peuvent être motivants.
- Grande variété de possibilités d'application.
- Relativement facile à mettre en place / actualiser.
- Nombreux groupes cibles vu que le public ne doit pas être présent physiquement au musée ou sur un site. Convient également pour les personnes qui vivent dans des contrées retirées ou celles qui présentent un handicap physique.

inconvénients

- Aperçu limité sur l'usage exact par le groupe cible, les résultats au niveau de l'apprentissage sont peu clairs.
- Demande beaucoup de travail et coût pour la réalisation.
- Les utilisateurs ne sont pas repris dans les statistiques comme la manière traditionnelle de compter les visiteurs via les tickets d'entrée.
- Difficile de considérer l'offre comme une forme 'sérieuse' d'apprentissage – en concurrence avec les vrais jeux.
- Tous les professeurs (surtout les plus âgés) ne sont pas pour – ils ne se sentent pas assez en confiance.

opportunité

- Pour faire une recherche par soi-même.
- Pour tester ses connaissances (par exemple un quiz).
- Pour développer des compétences propres au 21e siècle y compris des compétences numériques.
- Afin de (ré)imaginer l'expérience patrimoniale d'une manière différente.
- Comme préparation à une visite (avant la visite).
- Pour évaluer une visite (après la visite).
- Pour toucher des groupes pour qui une visite physique est compliquée (éloignement, handicap physique, etc.) .

facteurs de réussite

- Pertinence du contenu thématique.
- Facile à atteindre (publicité recommandée).
- Adapter le niveau à celui du groupe cible.
- Consignes claires (afin de ne pas être noyé dans le web).
- Maintenance / mises à jour bien organisées.
- Comptabiliser le nombre d'utilisateurs de manière à pouvoir transmettre les résultats aux différents bailleurs de fonds.

exemples

- Plans de leçon interactive dans un environnement web protégé ou non tant pour les professeurs que les élèves.
- Tâches à partir de sources numériques, par exemple au départ d'archives.
- Télécharger les résultats des recherches effectuées par les élèves. Par exemple, ils placent les résultats de leurs recherches à propos de quelques sites via l'application Google Maps.
- Déambuler en ligne à travers une reconstitution 3D d'une cité médiévale.
- Cyberquête où une partie de la solution doit être trouvée au musée / sur le site / dans les archives (combinaison du numérique et d'une visite). Par exemple résoudre un crime (historique).
- Vidéo conférence en classe avec des leçons interactives au musée comme au studio des Musées Smithsonian (abonnement possible pour toutes les écoles du pays en tenant compte des fuseaux horaires).
- Conférence en ligne comme au Dinolab du Museum Naturalis aux Pays Bas.
- Calendrier numérique à déchirer comme au Musée Kröller-Müller qui a développé des tableaux numériques. Cette application est un 'apéritif culturel' qui peut être consommé à tout moment de la journée en dehors d'une visite au musée.



COLOPHON

Texte

© Arja van Veldhuizen

Groupe de rédaction

Liesbeth Tonckens et Gundy van Dijk

Illustrations

© Studio Flip - www.flip.nl

Graphisme

Jolijn van Keulen

Adaptation française

Nicole Gesché-Koning

© Version française : ICOM Belgique / Wallonie-Bruxelles
Bruxelles, mars 2019

ISBN: 978-2-9602355-0-0

Publication rendue possible grâce à LCM, Erfgoedhuis Zuid-Holland, ICOM CECA et pour la version française ICOM Belgique / Wallonie-Bruxelles

