VX DESIGNERS

EXPOSITION ET GUIDE SCOLAIRE

#VXdesigners
vxdesigners.eu

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Le VX DESIGNERS guide de l'exposition et guide scolaire a été réalisé par le consortium du projet VX Designers, qui se compose de:

Code du projet: 2020-1-BE01-KA201-074989
De plus amples informations sur le projet sont disponibles à l'adresse suivante: https://vxdesigners.eu/
#vxdesigners

Ce guide pédagogique est disponible sous licence Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.
Vous êtes autorisé à:
Partager - copier, distribuer et communiquer le guide par tous moyens et sous tous formats.
Adapter - remanier, transformer et créer à partir de ce guide.

L'Auteur ne peut retirer les autorisations concédées par la licence tant que vous appliquez les termes de cette licence.

Selon les conditions suivantes :
Attribution - Vous devez donner le crédit approprié, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées. Vous pouvez le faire de toute manière raisonnable, mais pas d'une manière qui suggère que le concédant de licence vous approuve ou approuve votre utilisation.
Pas d'utilisation commerciale - Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette œuvre, ou de tout ou partie du matériel la composant.
Partage dans les mêmes conditions - Dans le cas où vous remaniez, transformez, ou créez à partir du matériel composant l'œuvre originale, vous devez diffuser l'œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée.
Pas de restrictions complémentaires - Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'œuvre dans les conditions décrites par la licence.

Graphisme et mise en page : Katarzyna Baranek-Stachura, ARTeria Foundation

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission Européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

PUBLICATION GRATUITE

Table des matières

INTRODUCTION 5

A propos de ce guide 5

À propos du projet VX Designers 7

Qu'est-ce qu'une exposition? 8

Histoire de la scénographie des expositions 12

Introduction à la conception des expositions (thèmes de base) 15

PARTIE 1 18

Utiliser des expositions pour apprendre : Les différents types d'exposition, les façons d'utiliser une exposition pour apprendre, et les avantages. 19

L'exposition comme outil d'apprentissage 19

Le rôle des expositions et des musées en matière d'apprentissage, d'engagement et de mémoire collective. 19

Avantages pour les publics : Dans des contextes formels 20

Avantages pour les publics : Dans des contextes informels 21

Comment les écoles utilisent les expositions pour apprendre 23

Types d'expositions dans différents contexts d'apprentissage 23

L'exposition sur le terrain de l'école 23

Exposition en dehors du terrain de l'école 26

Quelles méthodologies et quels aspects pédagogiques sont pertinents dans ce contexte? 28

Quelles méthodologies éducatives le projet VX designers promeut-il? 29

Quelles sont les méthodologies utilisées lors de la conception d'expositions dans les écoles (en ligne et hors ligne)? 30

Quelles sont les méthodologies utilisées pour visiter des expositions en dehors de l'école (en ligne et hors ligne)? 32

PARTIE 2 **34**

Encourager les pratiques innovantes d'apprentissage par le biais d'expositions et rapprocher les écoles de l'éducation culturelle et du patrimoine **35**

Utiliser les expositions pour le développement des compétences **35**

Utiliser les expositions pour soutenir les apprenants qui rencontrent des difficultés d'apprentissage **42**

Comment les expositions peuvent-elles aider les apprenants en difficulté? **45**

Tendances en matière de conception d'expositions et de pratiques interactives numériques (y compris la formation pour le futur numérique) **48**

Conception des expositions **50**

Pratiques numériques **53**

Note de conclusion **55**

Good practices **56**

Le musée de l'Acropole **56**

Correspondances de confinement (Barcelone) **56**

Culture chez nous **57**

Centre d'excellence CYENS (anciennement connu sous le nom de RISE) **57**

Google Sites **58**

"Je suis curateur" **58**

Kid Curators **59**

Musée du Louvre (Paris, France) **59**

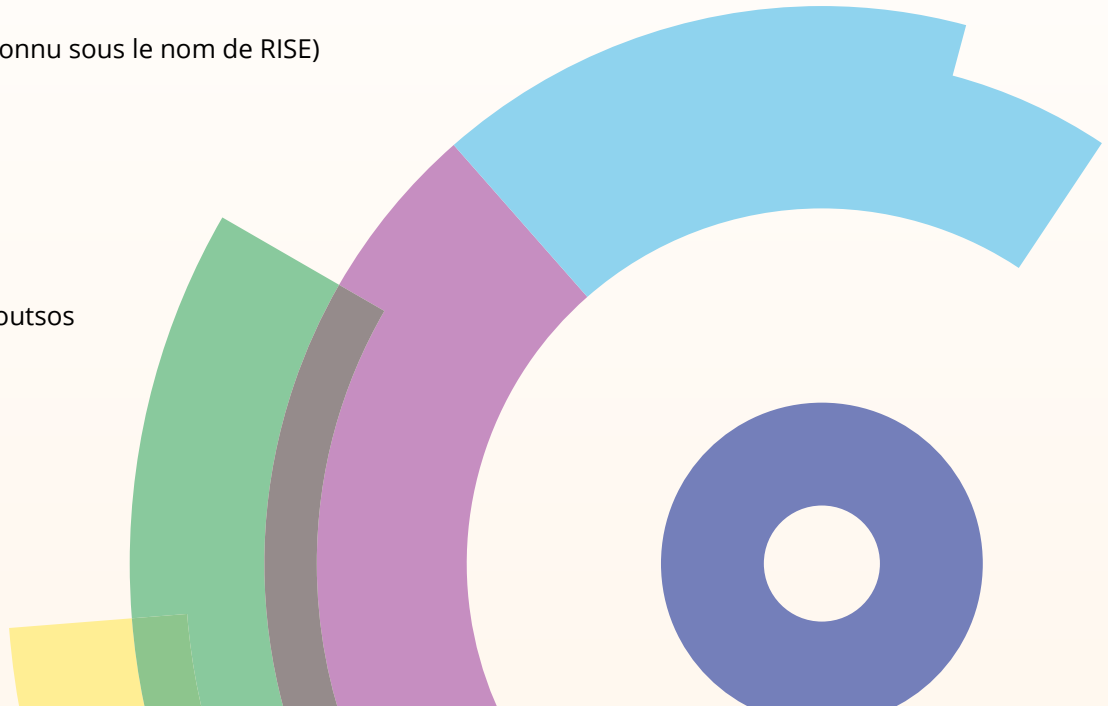
Musée de la Galerie nationale Alexandros Soutsos **60**

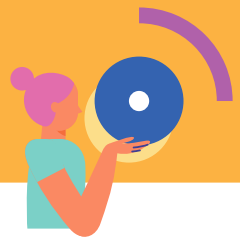
Occupy White Walls (OWW) **60**

Galerie Shutdown **61**

VSMS **61**

Bibliographie **62**



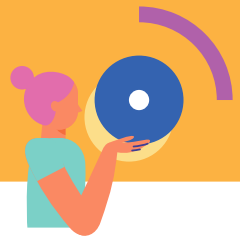


A propos de ce guide

Bonjour, vous êtes un professionnel de l'éducation ? Vous aimez utiliser les expositions pour apprendre ? Vous aimez explorer des méthodes d'enseignement innovantes ? Si oui, alors, ce „ Guide scolaire des expositions „ est fait pour vous!

Il a été conçu pour vous apporter des informations pratiques sur la manière d'aider des élèves à bénéficier d'un apprentissage interactif grâce à des expositions.

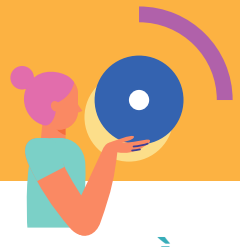
Le guide explique l'importance et la valeur ajoutée de l'apprentissage par l'exploration d'expositions et souligne le développement d'aptitudes et de compétences que ce processus offre aux apprenants. Il décrit les types d'expositions concernés et la manière dont des activités peuvent être mises en œuvre dans différents cadres (numérique, virtuel, extérieur, musées, écoles, etc.). Ce guide présente une vue d'ensemble des différents types d'expositions utilisées dans l'éducation et dans différentes situations, ainsi que la manière dont les processus d'apprentissage se déroulent dans chacun de ces environnements. Enfin, il présente l'état actuel de leur utilisation dans les écoles et suggère comment celles-ci peuvent exploiter tout le potentiel de l'apprentissage par exposition, à l'aide d'exemples pratiques et de bonnes pratiques.



INTRODUCTION

Cette publication vise à promouvoir l'utilisation de la création d'expositions à des fins d'apprentissage dans les écoles et autres espaces d'apprentissage en Europe. Elle est le résultat d'entretiens avec des professionnels de l'éducation et des expositions, de recherches fondées sur des données probantes et des expériences antérieures des partenaires du projet dans six pays de l'UE.

Ce guide fait partie d'une série de ressources produites dans le cadre du projet VX Designers, que nous vous recommandons d'explorer pour trouver encore plus de contenu pratique pour concevoir vos expériences d'apprentissage. Les ressources sont disponibles gratuitement en cinq langues (anglais, français, polonais, espagnol et grec) sur le site web du projet: https://vxdesigners.eu/resources/.

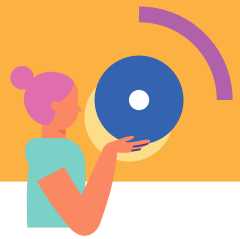


À propos du projet VX Designers

Dans un contexte éducatif, les expositions peuvent servir de stratégie pédagogique utile et décisive pour aider des apprenants à atteindre des résultats d'apprentissage spécifiques et à développer des compétences essentielles, par exemple en matière de communication, de recherche, de travail en équipe, de planification, d'alphabétisation numérique et de compétences individuelles. Néanmoins, dans toute l'Europe, la manière la plus courante pour les écoles d'utiliser les expositions est la visite, qui présente une valeur d'apprentissage clairement positive dans diverses structures (extérieur, musées, expositions temporaires, etc.) ou cadres et sur une grande variété de sujets (art, histoire, sciences, etc.). Cependant, cette pratique reste une expérience d'apprentissage assez passive, car elle repose sur le suivi d'un parcours de découverte décidé par quelqu'un d'autre, à savoir le conservateur du musée.

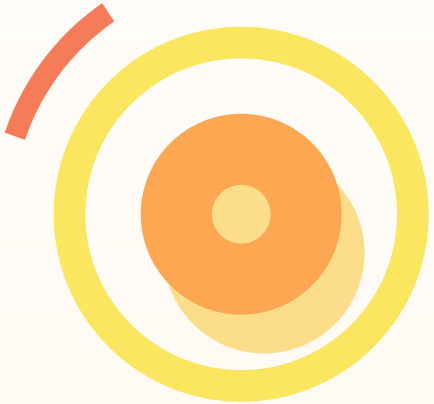
Cet aspect passif n'est pas optimal en tant que processus d'apprentissage et crée des différences majeures dans la réception et l'intégration de celui-ci : certains étudiants, souvent les plus performants ou ceux qui ont le plus grand capital culturel, peuvent participer, alors qu'il est très fréquent de perdre beaucoup d'autres qui ne connectent pas avec l'exposition par eux-mêmes. Avec l'évolution de la technologie et de la société, il devient évident qu'il est essentiel de fournir aux jeunes des expériences et une éducation plus significatives.

C'est pourquoi le projet VX Designers vise à créer une méthodologie qui tire le meilleur parti des expositions en tant qu'outil pédagogique pour développer les compétences des élèves, d'une manière inclusive en ce qui concerne les troubles spécifiques de l'apprentissage et les différences culturelles, et à fournir aux enseignants et aux élèves les outils nécessaires pour créer leur propre exposition virtuelle à des fins d'apprentissage et de pédagogie innovante. Parallèlement, l'objectif est de profiter du développement des moyens technologiques, tels que la multiplication des terminaux et la publication en ligne d'œuvres d'art classiques, pour permettre aux apprenants d'être les concepteurs de leur propre exposition à l'aide d'outils numériques dans le cadre d'une approche non formelle significative et innovante de l'apprentissage.



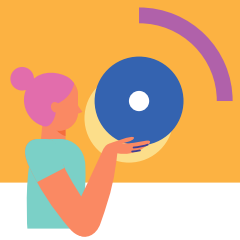
INTRODUCTION

VX Designers project idea is focused on putting learners truly at the centre of the exhibition development process and maximising their learning and interest through a project-based learning activity: co-curating an exhibition. Project partners from Poland, Spain, Belgium, France, Cyprus and Greece, strongly believe that developing and (co)creating an exhibition is a comprehensive process, that adds value in young peoples' learning and personal growth and offers real opportunities to acquire and use knowledge to generate ideas and present things in a unique way. Hands-on, object-based approaches to learning are promising for helping children and youngsters develop their understanding of fundamental concepts and raise their motivation for lifelong interest in the area provided by a museum.



Qu'est-ce qu'une exposition ?

Lorsque nous pensons à la notion d'"exposition", nous voyons généralement une présentation ou un étalage organisé d'une collection d'objets (pièces ou idées). Les expositions contemporaines peuvent avoir pour objectif la préservation, l'éducation et la représentation, mais les premières expositions étaient conçues pour attirer l'intérêt et la curiosité du public. Le concept d'exposition est assez large. Il englobe généralement de nombreux aspects - c'est pourquoi nous souhaitons présenter les thèmes les plus utiles dans cette courte introduction.

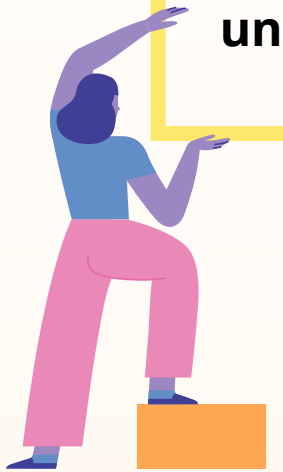


INTRODUCTION

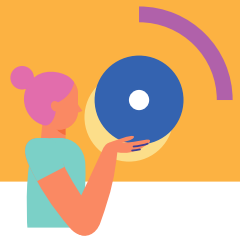
**Les principaux aspects de toute exposition comprennent les raisons importantes pour lesquelles l'exposition est créée, comme le désir de présenter des choses (objets exposés), des phénomènes ou des idées.
Son objectif peut être l'information, l'éducation (influencer la formulation d'opinions, d'attitudes ou d'idées) ou la représentation.**

Son sujet peut être

- un objet
- un événement
- une situation
- un problème
- une idée



Le support visuel peut avoir un impact intellectuel ou émotionnel sur le destinataire. L'impression qu'il crée peut être conditionnée par le capital social ou culturel du destinataire, le temps et le rythme sont également des facteurs importants.



INTRODUCTION

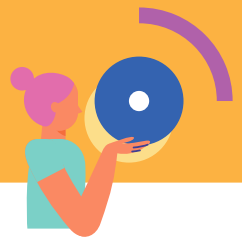
Nous pouvons diviser les expositions en deux catégories en fonction de leur intention et de leurs objectifs :

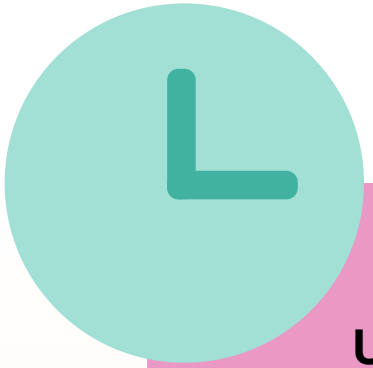
1. Les expositions

– expositions axées sur la présentation d'exposants. Les foires commerciales sont des expositions de marchandises organisées à des fins publicitaires et commerciales. Les objectifs les plus importants dans ce cas sont l'information, la présentation et la représentation.

2. Les expositions thématiques – qui ont pour but de partager des idées, des contenus ou des informations.

Dans ce cas, il est important de créer un ensemble à partir des objets exposés, et un objet n'est qu'un élément de l'exposition dans son ensemble. Un élément n'a pas de signification en soi, mais seulement en tant que partie de l'ensemble.
Son contenu est construit en développant le thème comme une pièce de théâtre. Le problème est développé par la création d'un story board et de maquettes. Le visiteur doit le regarder dans un certain ordre en suivant un plan prescrit. Une exposition thématique traite souvent d'un sujet difficile, problématique, et l'artiste ou le conservateur, par son travail, pose des questions au public ou le force à réfléchir sur un sujet donné, ce qui est souvent le but d'une exposition.of an exhibition.





Une autre catégorisation des expositions est la division en expositions permanentes et temporaires.

Ces derniers temps, on observe également un développement important des expositions en ligne. La plupart des musées et des galeries proposent des options en ligne afin d'augmenter le nombre de visiteurs et d'être plus inclusifs. Certaines expositions sont organisées uniquement en ligne.

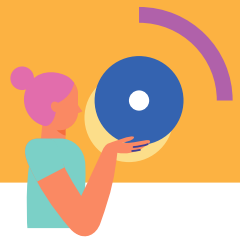
Les expositions en plein air (dans l'espace public, par exemple l'art de la rue) ou en intérieur (dans les restaurants, les magasins, les bibliothèques, etc.) sont devenues une autre option populaire.

Histoire de la scénographie des expositions

L'idée d'exposer, c'est-à-dire de collecter et de présenter des objets, qu'il s'agisse d'œuvres d'art ou d'objets issus du monde scientifique ou technologique, est presque aussi vieille que l'humanité „civilisée" elle-même. Cependant, à l'origine, ces collections n'avaient aucune signification sur le plan cognitif ou éducatif. Les œuvres d'art, les spécimens intéressants de la nature ou les autres objets d'intérêt étaient collectés à des fins diverses. Cette idée est apparue à l'Antiquité, mais une symbiose totale entre la collecte pour les musées et les institutions de recherche scientifique est apparue à la fin de l'Antiquité. C'est ce qu'on appelle le „mouseion". La Pinacothèque de l'Acropole d'Athènes ou le Musée d'Alexandrie étaient des exemples de „mouseion".

L'histoire a traité tous ces musées antiques de manière brutale. Leurs collections ont été pillées et ils ont été rasés. L'Europe Chrétienne n'a pas créé d'institutions correspondant idéologiquement au „mouseion" pendant longtemps. L'idée de collecter et de présenter divers éléments intéressants n'est revenue qu'au 11e siècle. L'organisation se faisait dans ce qui était le centre de la vie de l'époque, c'est-à-dire dans les cathédrales médiévales.

Il convient de mentionner que, sur la base des connaissances plutôt rares dont nous disposons aujourd'hui, l e „mouseion" antique était plutôt une institution scientifique. Seul un groupe étroit de, comme nous dirions aujourd'hui, „spécialistes" y avait accès. Mais la cathédrale était largement accessible, de sorte qu'un rôle éducatif s'ajoutait à l'idée de collectionner des objets. La Renaissance, en revanche, a apporté une idée et un rôle complètement différents en matière de collection - les collectionneurs privés sont apparus. Les collections privées situées dans des palais privés sont devenues le symbole de la grandeur d'une famille. Cependant, ce moment pourrait être défini comme le début de l'exclusivité des collections d'art, qui a atteint son apogée dans les siècles suivants.



INTRODUCTION

Au XVIIIe siècle, les collections privées ont commencé à s'ouvrir et à être mises à la disposition du grand public. Parallèlement, dans la seconde moitié du XVIIIe siècle, les premiers grands musées européens, tels que le British Museum et la Galerie italienne Uffizi, ont été créés. La Révolution française a donné naissance à un musée public fondé sur les collections des rois: le Louvre.

Parallèlement, à la fin du XVIIe siècle, plusieurs expositions temporaires d'œuvres ont commencé à être organisées dans diverses villes européennes. La plus célèbre était le salon parisien de l'Académie des Beaux-Arts, qui était organisé chaque année à partir de 1769. La British Institution organisait habituellement deux expositions temporaires à Londres, chaque année de 1805 à 1867. La Tour Eiffel a été construite spécialement pour l'Exposition universelle de 1889.

L'histoire des expositions universelles s'est déroulée de manière totalement différente. L'événement marquant de cette partie de l'histoire des expositions a été la Grande Exposition des Travaux de l'Industrie de toutes les Nations. Elle a été inaugurée le 1er mai 1851 au Crystal Palace de Londres. Il s'agissait d'une exposition internationale et exhaustive de la production contemporaine, en particulier de l'artisanat artistique et des possibilités techniques, qui a ouvert une nouvelle ère de réflexion sur les expositions et leurs rôles. C'est au XIXe siècle que l'exposition prend toute sa dimension.

„ Sautons „ à aujourd'hui dans notre courte histoire des expositions, les technologies numériques permettent d'organiser des expositions d'une manière totalement différente, dans un espace virtuel. Il s'agit aussi bien d'expositions organisées pour visualiser des objets en ligne ou la „visite" virtuelle d'un musée que d'expositions en ligne d'œuvres d'art numériques. L'idée d'expositions interactives et multimédia devient une forme de plus en plus courante utilisée par les professionnels des musées. Et parfois, des activités en ligne sont préparées par les musées pour enrichir et compléter leurs collections physiques. Des musées entièrement virtuels ont commencé à être créés.

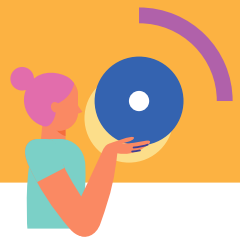
Introduction à la conception des expositions (thèmes de base)

Lors de la conception d'une exposition, il existe plusieurs concepts principaux qui sont importants dans le processus:

- **le scénario de l'exposition**
- **le planning de la mise en scène de l'exposition**
- **ce qui doit être présenté (objets exposés)**
- **le „cheminement" à travers l'exposition**
- **les moyens d'expression (visuels, acoustiques, etc.)**
- **les moyens d'expression spécifiques - symbole, contraste...**

La première étape nécessaire à la mise en œuvre d'une exposition consiste à préparer un **script** qui reprend par écrit l'idée, le thème et le contenu de l'exposition. Le script contient des informations sur l'objectif de l'exposition, la manière dont elle sera organisée, la nature de l'exposition, son contenu et la liste des objets exposés. Il indique également comment le contenu de l'exposition sera divisé en sections ou en groupes et définit l'ordre du parcours de l'exposition.

L'étape suivante consiste à **planifier la mise en scène de l'exposition**. Il s'agit d'un story-board du thème de l'exposition réalisé à partir des contenus à exposer et d'une décision sur la manière d'exprimer le contenu de façon créative. Le planning de la mise en scène peut être réalisé de deux manières : par le biais d'un scénario théâtral (introduction, définition du problème, développement du thème, construction des impressions, „la crise", nouvelles perspectives, la fin) ou par la construction d'une maquette..



INTRODUCTION

Par la construction d'un modèle, nous entendons:

1. Ordonner

- créer des groupes, décider de leur ordre, superposer.

2. Accentuer

- sélectionner les points forts, souligner les éléments les plus importants

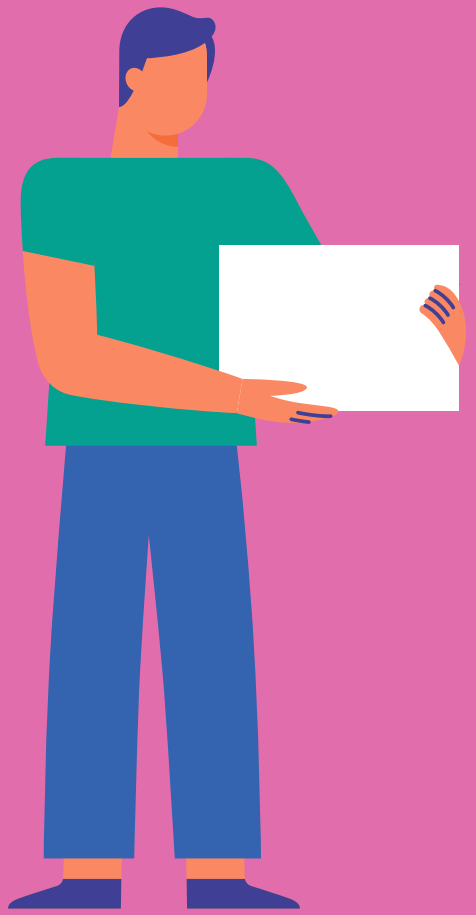
3. L'équilibre

- établir une proportion appropriée entre les différentes parties et éléments du contenu

Le parcours de l'exposition est un autre élément important de sa construction. Cette étape s'applique aux expositions thématiques et permet de s'assurer que l'exposition est vue dans son intégralité.

Il est essentiel d'utilise des **supports** appropriés dans une exposition. Ceux-ci comprennent : les objets exposés, une performance visuelle (peinture, graphique, film, multimédia), une description (texte) ou un commentaire verbal.

Le symbole et le contraste sont des moyens d'expression très importants. Un symbole est un objet ou un signe qui représente par association un concept ou un autre objet. Il facilite directement la compréhension du contenu de l'exposition. Le contraste est utilisé pour souligner fortement les différences ou les oppositions, ce qui a un impact émotionnel sur le spectateur ou le visiteur.



PARTIE 1

Utiliser des expositions pour apprendre: Les différents types d’exposition, les façons d’utiliser une exposition pour apprendre, et les avantages

L'exposition comme outil d'apprentissage

Le rôle des expositions et des musées en matière d'apprentissage, d'engagement et de mémoire collective.

Au cours des deux dernières décennies, des développements importants ont eu lieu dans le domaine de l'apprentissage culturel. Dans les musées, les galeries, les expositions et dans de nombreuses activités éducatives informelles, les enfants et les adultes sont encouragés à identifier, explorer et célébrer leurs patrimoines dans le but de combattre l'exclusion sociale et de promouvoir le bien-être individuel et collectif. Les expositions et les musées offrent la possibilité de s'engager de manière critique sur des sujets importants concernant l'histoire, la mémoire et l'identité.

L'une des théories d'apprentissage les plus importantes pour les musées, ou du moins l'une des plus fréquemment citées pour l'apprentissage en famille dans les musées, est le travail de Vygotsky (1978). Vygotsky croyait, à travers sa théorie socioculturelle, que l'apprentissage était l'intégration de facteurs personnels et sociaux, ce qui en fait une expérience réciproque entre l'expérience personnelle d'un individu et son environnement social.

L'engagement, l'inspiration et l'apprentissage actif sont des priorités pour les musées et les galeries qui tentent de favoriser les liens entre les visiteurs et leur patrimoine culturel.
Ils agissent comme un intermédiaire, un moyen de montrer et d'engager les gens avec le passé et de renforcer une mémoire collective. Les musées sont des institutions qui conservent, communiquent et étudient les souvenirs collectifs et l'histoire. L'histoire donne accès à des représentations du passé, c'est-à-dire à des interprétations sur ce passé, en partageant des souvenirs collectifs (Wertsch, 2004). Dans les périodes d'incertitude, cette mémoire collective peut aider les individus à réaffirmer leur place dans le monde, à se connecter à une notion qui leur est familière, à se souvenir de ce qui s'est passé et à s'en souvenir.

Les musées et les expositions d'art dans les galeries ou ailleurs, donnent la parole à plusieurs entités et individus (Wertsch, 1991). En interagissant ou en étant capable d'associer des connaissances théoriques à des objets et artefacts réels, le public trouve un sens, s'engage dans l'art et l'histoire et favorise son alphabétisation et son développement personnel. Les gens sont fascinés par les instruments et les artefacts (McRainey & Russick, 2010 ; Russick, 2010). Cette expérience contribue massivement au processus d'apprentissage des personnes, dans tous les contextes, comme c'est le cas pour la plupart des formes d'apprentissage. La visualisation et l'interaction réelles avec l'objet ou la situation, en relation avec les informations théoriques de base, améliorent la compréhension et génèrent des questions intéressantes, qui peuvent à leur tour conduire à davantage de connaissances.

Et bien que les visites scolaires de musées ou d'expositions soient habituelles, ces espaces ne s'adressent pas uniquement aux élèves, mais à tout le monde. Quelle que soit la diversité de ce public, le fait de visiter et d'interagir d'une manière ou d'une autre avec les collections renforce la motivation du visiteur pour l'apprentissage non formel (Dodd, 1999).

Avantages pour les publics : Dans des contextes formels

Les écoles sont des lieux essentiels de transmission des connaissances et d'interaction sociale. C'est un terrain de jeu où les identités, les caractères et les personnalités sont façonnés et jouent un rôle extrêmement important dans la formation d'une société. Les enseignants responsables de l'éducation artistique et de l'histoire peuvent jouer un rôle clé dans le développement et la mise en œuvre d'activités qui mettent les élèves en contact réel avec les arts et la manière dont ils peuvent être utilisés pour représenter le passé, le présent ou l'avenir.

Bien sûr, la tâche de mettre en lien la classe avec le monde extérieur n'est pas, et ne devrait pas être, la seule responsabilité des enseignants d'art ou d'histoire, aussi évident que cela puisse paraître. L'éducation culturelle, et par extension, les visites et la fréquentation active des musées et des expositions, peuvent être utiles dans de nombreuses disciplines. Pour n'en citer que quelques-unes, il existe un lien évident entre les arts et les mathématiques, la géométrie, la biologie, la physique, la géographie et, bien sûr, toutes les sciences humaines. Quel meilleur moyen de comprendre le monde naturel qu'une visite dans un musée des sciences naturelles ? Parler de littérature et organiser une visite pour voir le manuscrit d'un livre? La géométrie peut consister à examiner des mouvements artistiques tels que le cubisme ou à étudier les analogies entre des bâtiments tels que le Parthénon d'Athènes, célèbre pour sa conception architecturale.

Les enseignants et les responsables du curriculum doivent garder à l'esprit que l'apprentissage n'est pas basé sur ce que dit l'enseignant mais qu'il repose sur l'utilisation des composantes cognitives des apprenants, sur leurs compétences personnelles et de résolution de problèmes, sur la formulation d'hypothèses, facilitées et guidées par un formateur qui devient le metteur en scène et non le centre du processus d'apprentissage. L'apprentissage en dehors de la classe apporte une valeur ajoutée au développement académique et personnel de chaque individu et devrait être intégré dans le programme scolaire.

Avantages pour les publics: Dans des contextes informels

L'apprentissage informel est de plus en plus reconnu comme un moyen important pour acquérir des connaissances et améliorer ses compétences dans de nombreux domaines. Les parcours éducatifs formels peuvent être restrictifs à bien des égards, ne répondant pas aux attentes et aux intérêts de chacun ; mais l'apprentissage informel peut avoir lieu partout, même inconsciemment, et enrichir les connaissances, les perceptions et la compréhension de différents sujets.
La valeur de l'apprentissage informel est reconnue depuis longtemps par l'Union Européenne comme un moyen de promouvoir „la construction de sociétés inclusives, innovantes et réfléchies". La création de sociétés européennes capables d'explorer de manière critique les „racines historiques, culturelles et normatives" de l'Europe, désireuses de promouvoir des formes efficaces d'appartenance pour ses divers citoyens et dont la créativité, la résilience et la tolérance produiront une Europe unie par sa diversité (Commission Européenne, 2013) fait partie de l'agenda éducatif de l'UE.

Le passé des apprenants est fortement façonné par des forces extérieures au domaine de l'éducation formelle (Lévesque, Létourneau, & Gani, 2013). Les souvenirs de l'histoire quotidienne portés, pour ainsi dire, par les étudiants dans leur tête, reflètent ou font écho à une culture générale plus large. Il s'agit d'un rectificatif précieux aux affirmations routinières selon lesquelles les jeunes des sociétés modernes ne connaissent pas l'histoire ou ne s'y intéressent pas, et une indication claire des limites des programmes scolaires d'histoire en tant qu'outil pratique de construction identitaire sociale. En interagissant avec les musées et les expositions, les connaissances ne sont plus seulement des noms et des mots, mais des objets réels. Le sentiment d'avoir terminé un test ou un devoir est très différent de celui d'avoir terminé une exposition, qui peut être observée par de nombreuses personnes et contribuer à la transmission du savoir et de la compréhension.

Lorsque l'on planifie des tâches pédagogiques, dans un contexte d'éducation formelle et non formelle, il faut concevoir des tâches diversifiées ; l'idéal est d'avoir des activités que les élèves ne peuvent pas réaliser de manière autonome mais qui nécessitent un travail collaboratif (Cesar, 2008, 2009, 2013a).
Des études montrent (Cesar, 2008) que tant les élèves plus compétents que ceux qui le sont moins progressent de cette manière, c'est-à-dire que les interactions sociales et le travail collaboratif ont plus de potentiel. D'un point de vue pédagogique, cet aspect est essentiel, notamment lorsque les tâches sont conçues sur la base des interactions sociales entre camarades et du travail collaboratif. Proposer des activités qui reposent sur la collaboration et les interactions entre familles, amis ou pairs, dans un contexte d'éducation non formelle, comme dans les musées, est une façon de travailler.

Comment les écoles utilisent les expositions pour apprendre

Types d'expositions dans différents contextes d'apprentissage

Les écoles peuvent utiliser l'espace d'exposition pour aborder un thème et mettre en pratique les compétences développées en classe : esprit critique, analyse d'image, utilisation du vocabulaire, mais aussi pour mettre en place des échanges et des débats.

Pour faciliter la capacité de l'apprenant à imaginer une œuvre au-delà de l'image qui lui est donnée, l'enseignant peut utiliser l'espace d'exposition. L'enjeu est de trouver ce qui sera pertinent pour nourrir la réflexion de l'élève et lui donner envie d'entrer dans cette exploration. L'espace d'exposition peut avoir lieu à l'intérieur ou à l'extérieur de l'école.

L'exposition sur le terrain de l'école

Le travail d'exploration lié à l'échange et à l'analyse d'une visite au musée consiste à aider les élèves à construire leurs connaissances à partir de leur expérience, en s'appropriant les notions abordées dans l'exposition.

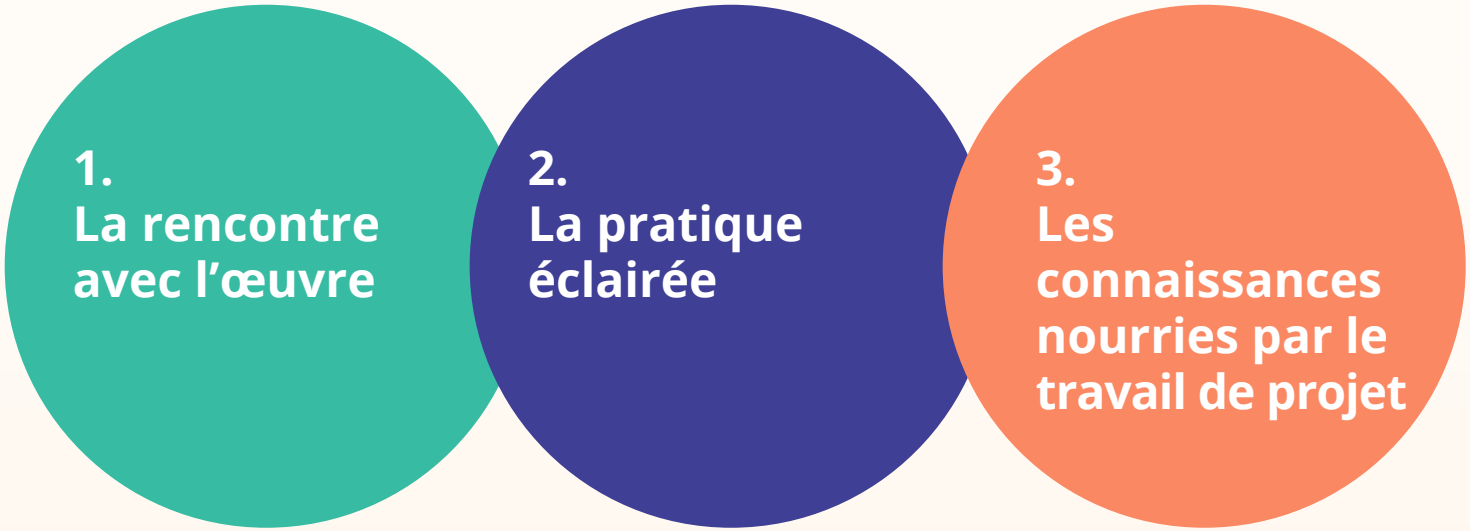
Ce travail peut s'effectuer dans différentes directions complémentaires:

- **Recherche documentaire: sur l'artiste, les œuvres, le contexte historique ou géographique**
- **Approfondissement de l'analyse et du lien entre chaque œuvre**
- **Mise en relation des champs artistiques et des disciplines**
- **La pratique de l'art plastique: Elle peut être réalisée dans le cadre de l'exposition.**
- **Analyse des œuvres d'art: Généralement mise en œuvre à la fin du cours, basée sur l'idée que les étudiants sont capables de voir les œuvres d'art d'une manière différente, et peuvent les comparer avec les œuvres d'art qu'ils ont vues.**

Quel que soit le travail effectué, il est important d'en garder une trace, et de l'intégrer dans un projet.

En effet, il est difficile pour les élèves de développer seuls des liens conceptuels. L'appropriation de ces connaissances nécessite la formulation et l'appropriation de projets qui doivent être réalisés à la fois par les enseignants et les élèves. En prenant la parole pour faire part de leur perception, les élèves partagent leurs réflexions et leurs perspectives. Ce regard collectif contribue à la compréhension du ou des travaux en favorisant la communication. Le compte rendu de l'expérience se transforme en un débat collectif qui génère des questions et de nouvelles attentes.

Le travail de projet basé sur la visite du centre culturel a des implications à la fois didactiques et pédagogiques. Il renforce la motivation des élèves en offrant la possibilité de varier le processus d'apprentissage. Ce dispositif s'inscrit dans le parcours d'éducation artistique et culturelle dont il remet en question les trois piliers :

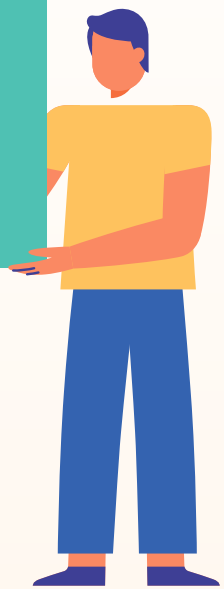


Ce travail permet aux élèves de devenir un animateur culturel en présentant, tel un médiateur, les œuvres découvertes dans l'exposition. Il permet également de renforcer les liens entre les écoles et les musées. Cette opération engage un travail d'appropriation, d'interprétation et de mise en œuvre d'une restitution finale.

La galerie et l'exposition peuvent être transformées et **exportées dans le monde scolaire:**

• Médiateur à l'école : Certains centres culturels, comme le Musée Pédagogique de La Haye, offrent la possibilité de rencontrer dans son école un médiateur de musée qui vient avec du matériel d'exposition spécialement conçu.

• Prêt d'œuvres d'art : De la même manière qu'une bibliothèque prête des livres et propage la lecture. C'est le cas de la bibliothèque de pointe, outil culturel qui offre une rencontre privilégiée et directe entre une œuvre d'art et des individus, renforcée par un travail de médiation.



Exposition en dehors du terrain de l'école

L'excursion, en tant qu'expérience de rencontre dans un lieu nouveau, véhicule des sentiments de changement, de surprise et d'émotion. L'école et le musée se rencontrent dans l'espace d'apprentissage, mais au sein du musée, l'enfant ou l'adolescent passe du rôle d'élève à celui de visiteur.

L'enseignant doit prendre en compte ces phases pour que **la visite d'une exposition** présente un intérêt pédagogique:

- **Avant, pendant: Mettre en place les conditions pour favoriser la découverte et les situations favorables à l'apprentissage.**

- **Après : Analyse et retour sur la visite.**

Il est à noter que la visite d'une exposition menée par un enseignant favorise une approche sensible des œuvres et éclaire les étudiants sur les sujets. Elle s'appuie sur la prise de parole des apprenants et les échanges qui découlent de la découverte des œuvres.

Rencontre avec un artiste: Permet d'analyser une exposition et les œuvres, ainsi que l'approche de l'artiste. Il est également intéressant de confronter l'histoire derrière les œuvres avec les histoires imaginées par les élèves. Cette rencontre peut être organisée au musée ou lors d'une visite de l'atelier de l'artiste, par exemple.

La rencontre avec un artiste présente notamment les avantages suivants :

- **Elle prépare les élèves à la visite de lieux d'exposition en leur donnant les moyens de s'ouvrir à la création artistique.**
- **Elle sensibilise les élèves aux collections et aux expositions du musée par l'observation et l'analyse des œuvres**
- **Elle contribue à la construction d'une culture générale**
- **Il est également possible de faire participer les élèves à une phase d'expérimentation plastique et d'expression personnelle en pratiquant, sous la supervision de l'artiste, les différentes techniques artistiques présentées**

Les activités jouent un rôle essentiel dans l'expérience et la mémoire humaines. Il ne suffit pas toujours d'écouter et d'observer. L'apprentissage par la pratique peut faire partie du processus. Les activités pratiques autour d'une exposition seront différentes selon que l'espace est considéré comme un lieu d'écriture ou de collecte d'informations. Les élèves pourront se référer à ce qu'ils ressentent ou voient. Grâce à ces activités pratiques, ils auront l'occasion d'observer et de manipuler la créativité et le savoir-faire d'un artiste.

Quelles méthodologies et quels aspects pédagogiques sont pertinents dans ce contexte?

Dans le contexte du projet VX Designers, nous souhaitons encourager autant de méthodologies éducatives que possible, mais en mettant clairement l'accent sur celles qui sont : dirigées par l'apprenant, agiles, promouvant l'apprentissage actif, hautement relationnelles, favorisant la diversité et l'inclusion, visant une évaluation continue, une approche multi-compétences de l'apprentissage (Learn Life Alliance). En outre, nous encourageons l'utilisation d'outils numériques et de ressources en ligne, car ils sont attrayants pour les jeunes et peuvent offrir : accessibilité, adaptabilité, rentabilité, et aider à acquérir des compétences indispensables dans un monde numérisé.

Quelles méthodologies éducatives le projet VX designers promeut-il?

Autrefois, l'éducation était basée sur les instructions données par les enseignants. Cette méthodologie unidirectionnelle est depuis longtemps considérée comme dépassée et a été remplacée par une grande variété de méthodologies pédagogiques qui placent les besoins de l'apprenant au centre. Dans le contexte du projet VX Designers et de l'utilisation des expositions pour l'apprentissage, nous avons identifié ici dix méthodologies que nous considérons comme les plus pertinentes:

1. Design thinking
2. L'approche par Project
3. L'approche territoriale
4. L'approche par le jeu
5. L'aproche par défi
6. L'approche expérientielle
7. L'apprentissage approfondi
8. L'approche par la recherche
9. L'apprentissage Mobile (digital & en ligne)
10. L'apprentissage par les pairs et social

Ces méthodologies d'apprentissage sont tirées d'une liste de 25 meilleures pratiques d'enseignement du monde entier, rassemblées par „Learn Life Alliance".

L'application d'un large éventail de méthodologies lors de la conception ou de la visite d'une exposition permet de répondre aux différents besoins d'un groupe d'apprenants. De cette manière, les éducateurs peuvent organiser des expériences d'apprentissage stimulantes et offrir aux apprenants la flexibilité nécessaire pour développer au mieux leurs aptitudes et compétences personnelles. L'utilisation simultanée de différentes méthodologies encourage les apprenants à être polyvalents et leur permet de rester ouverts à de nombreux parcours professionnels différents.

Quelles sont les méthodologies utilisées lors de la conception d'expositions dans les écoles (en ligne et hors ligne)?

Comme l'ont montré les recherches menées dans le cadre du projet VX Designers, de nombreuses **écoles ont l'habitude d'utiliser divers formats d'exposition** dans le déroulement quotidien des cours, tels que : affichage des travaux aux murs, présentations (orales ou écrites), audiovisuels, médias imprimés, espaces numériques en ligne, modélisation 3D ou performances artistiques. À l'école primaire en particulier, l'exposition des travaux des élèves est un moyen habituel de suivre les progrès et d'encourager la créativité.
Dans l'enseignement secondaire, les expositions sont affinées et deviennent thématiques et basées sur des projets, ce qui encourage les élèves à créer une œuvre bien développée et crée un sentiment d'appartenance au groupe. Cependant, l'accent n'est souvent pas mis sur la conception d'une exposition de classe cohérente et critique, elle reste une collection de différentes expositions autour d'un ou plusieurs sujets.

En outre, certaines **écoles utilisent la conception d'expositions comme une méthode** permettant aux élèves d'acquérir de nouvelles compétences par la pratique : définition du sujet de l'exposition, collecte ou élaboration du contenu, édition du contenu et présentation sous différents formats (visuel, sonore, textuel, etc.), travail de groupe, débats, analyse critique, compréhension et conception spécialisées, conception graphique, narration et autres styles narratifs, aspects techniques, utilisation de différents outils et bien plus encore, en appliquant plusieurs des méthodologies d'apprentissage mentionnées ci-dessus.
En ce qui concerne la conception d'expositions, de nombreuses écoles intègrent désormais les **nouvelles technologies dans leurs salles de classe**, en utilisant des plateformes en ligne, où l'école peut contrôler que le matériel reste au sein d'un groupe (pour des questions de protection de l'enfance). Les élèves peuvent ainsi partager et présenter leur travail au sein de leur groupe, avec leurs pairs et avec le tuteur.

Pendant la pandémie du COVID19, **les espaces en ligne** ont été une grande ressource pour partager et créer de nouvelles conversations. Les médias sociaux, les blogs, les applications et autres espaces en ligne, sont de nouveaux espaces d'exposition facilement accessibles. Les réseaux sociaux peuvent être utilisés pour interagir activement avec les étudiants. Cette façon de rassembler des pièces et de les partager de manière informelle sur une plateforme de médias sociaux est devenue très populaire et de nombreuses écoles l'utilisent, bien que les espaces d'interaction critique avec le matériel publié doivent encore être développés.

Quelles sont les méthodologies utilisées pour visiter des expositions en dehors de l'école (en ligne et hors ligne)?

Les écoles utilisent depuis longtemps des ressources externes, comme les musées et les galeries, pour enrichir leurs cours. **La visite d'expositions** est un excellent outil pédagogique et, comme pour de nombreuses expériences d'apprentissage, c'est formidable lorsqu'elles nécessitent une interaction qui suscite de nouvelles réflexion :

- **Elle implique de sortir de l'environnement d'apprentissage habituel et de s'engager dans quelque chose de nouveau**
- **Elle fait davantage participer les élèves à leur environnement**
- **Elle peut se dérouler dans de nombreux environnements et formats différents, et s'adresser au public à de nombreux niveaux sensoriels différents: la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et parfois même le goût.**

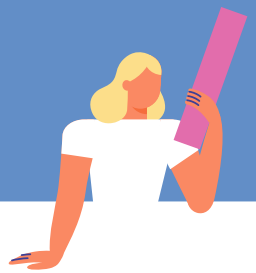
De nombreux **espaces d'exposition proposent des activités** pour les visites scolaires, en rapport avec l'exposition, pour attirer l'attention sur des aspects spécifiques ou expliquer des questions particulières. Ces activités comprennent souvent des défis, des jeux et des quiz afin de stimuler davantage les élèves. De nombreuses expositions proposent un contexte textuel, des lectures complémentaires, du matériel supplémentaire, afin de faire participer leur public au-delà de l'expérience purement sensorielle, en stimulant l'intellect des élèves et des visiteurs. Offrir de nouvelles expériences est enrichissant pour certains élèves, mais peut être décourageant pour d'autres. Les visites d'expositions sont une aide supplémentaire pour les éducateurs, qui peuvent ainsi rendre les sujets plus intéressants, mais elles nécessitent également une attention particulière lors de la préparation et du compte rendu de la visite avec les élèves.

Les écoles **utilisent également les visites guidées** de la ville comme un outil pédagogique. La découverte de la ville et de la place que l'on y occupe dans le cadre d'un projet éducatif peut être un excellent moyen d'explorer la manière dont le sens n'est jamais fixe et dont les narratives changent constamment. De la même manière qu'en voyageant dans l'espace urbain, nous pouvons voyager dans l'espace numérique, dans le cadre d'une activité éducative, et interagir avec les „objets exposés" existants, pour réimaginer, recréer, intervenir, ajouter, changer, ou simplement découvrir et questionner. Au cours des entretiens de recherche du projet VX Designers, les enseignants ont fait remarquer que les visites scolaires des espaces d'exposition sont souvent difficiles à organiser, en raison des autorisations, et qu'il n'est possible d'en faire qu'un nombre limité par an. Ils ont également mentionné qu'il peut y avoir un risque d'exclusion des élèves issus de milieux défavorisés, en raison des coûts impliqués.

Pendant la pandémie de COVID19, les sorties scolaires ont dû être entièrement annulées en raison des risques sanitaires, ce qui a créé un vide. Ce vide pourrait être comblé par des ressources en ligne qui permettent de visiter des expositions depuis la sécurité de l'école. Dans de nombreuses écoles, il existe des tableaux numériques ou d'autres écrans qui facilitent les visites en ligne. Cependant, le manque d'informations sur les outils existants pour les éducateurs et les options d'exposition en ligne ou numérique reste un obstacle pour de nombreux enseignants. Certains espaces d'exposition ont surmonté ces obstacles grâce à des programmes de sensibilisation.

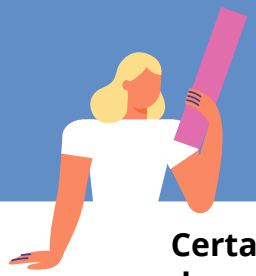
PARTIE 2

Encourager les pratiques innovantes d'apprentissage par le biais d'expositions et rapprocher les écoles de l'éducation culturelle et du patrimoine



Utiliser les expositions pour le développement des compétences

À une époque de changements sociaux, caractérisée par l'émergence de la migration et de la mondialisation, par le progrès technologique et l'évolution rapide des attitudes sociales, il est nécessaire de faire appel à toute une série de compétences pour s'adapter à un monde en évolution rapide et constante.
La participation et l'engagement dans des projets créatifs peuvent stimuler le développement de capacités et de compétences et favoriser l'observation critique du monde et de ses différences culturelles. Les apprenants peuvent avoir un aperçu étonnant de la façon dont les approches de l'étude de l'art et de la culture ont évolué au fil du temps et de la façon dont les cadres actuels se sont développés. Les élèves devraient s'engager avec les objets au-delà du niveau cognitif, essayer de saisir leur matérialité et les expérimenter de manière multisensorielle ; au-delà des „données" et des „supports d'information" (Dudley 2012; Sansi 2015). Les activités d'apprentissage pratiques en dehors de la classe conduisent souvent à de meilleurs résultats, normes, motivation, développement personnel et comportement (OFSTED, 2008).
L'apprentissage du patrimoine culturel favorise l'estime de soi, la bonne santé mentale et la solidarité communautaire, car il socialise les gens avec des expériences historiques communes qui, à leur tour, favorisent certaines valeurs, dispositions et un sentiment d'appartenance (Phinney, Horenczyk, Liebkind et Vedder, 2001 ; Waterton, 2010).
Les excursions scolaires et les visites éducatives sont des outils positifs qui contribuent à améliorer le développement social, personnel et émotionnel des apprenants. La création d'une exposition donne un véritable objectif à l'apprentissage des élèves et contribue à motiver et à cibler leur travail.
Une stimulation supplémentaire dans de nouveaux environnements peut être particulièrement bénéfique pour les apprenants et peut aider à enseigner des compétences sociales et de vie, et améliorer l'indépendance et la confiance en soi. En intégrant des activités liées à la carrière dans le programme scolaire, les apprenants peuvent acquérir la compréhension, les compétences et les attributs dont ils ont besoin pour prendre des décisions de carrière positives tout au long de leur vie.



PARTIE 2
Encourager les pratiques innovantes d'apprentissage par le biais d'expositions et rapprocher les écoles de l'éducation culturelle et du patrimoine.

Certaines des compétences de base qui peuvent être améliorées en utilisant des expositions dans le processus d'apprentissage sont les suivantes:

Utiliser les expositions pour développer les compétences des élèves

1. Motivation & Initiative

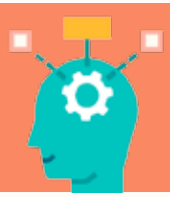
Les expositions motivent les élèves à exprimer leurs pensées, leurs opinions et leurs idées, à prendre des initiatives et à assumer la responsabilité de leur propre travail

2. Apprentissage indépendant et engagé

Les expositions peuvent aider à rassembler une variété de connaissances, provenant de différents domaines, que les élèves devront rassembler en utilisant leur propre jugement et leur réflexion engagée. Cela aide les élèves à lier l'apprentissage d'une manière comparative et critique.

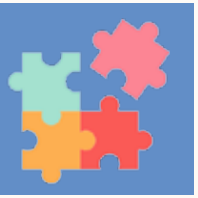
3. Esprit critique

Ils leur donnent l'occasion de reconnaître les bons et les mauvais arguments, renforçant ainsi leur capacité à raisonner, à établir des liens avec l'environnement et à donner un sens aux informations par l'analyse.



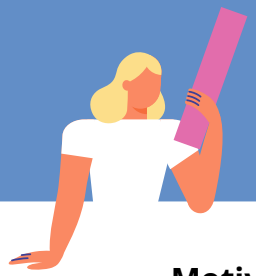
4. Résolution de problèmes

Exhibitions learning requires and offers the ability to solve problems collectively and/or independently. Students can work together to overcome obstacles through innovative solutions



5. Travail d'équipe / coopération

Les élèves ont la possibilité d'exprimer leurs inquiétudes, leurs difficultés et leurs idées novatrices concernant leur propre apprentissage. Les apprenants peuvent aider leur équipe à organiser une exposition du début à la fin et partager de nombreuses idées pour augmenter la diversité.



Motivation et initiative

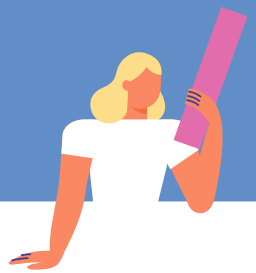
Intégrer la participation dans le programme scolaire et engager les élèves dans des activités telles que l'organisation d'une exposition est un excellent moyen de promouvoir l'initiative et de motiver les élèves à exprimer leurs pensées, leurs points de vue et leurs idées.

L'utilisation de la technologie, avec laquelle la plupart des jeunes apprenants sont très familiers, peut être utilisée pour construire des activités numériques qui ajoutent de l'intérêt et du plaisir pour les apprenants qui peuvent faire usage de leurs compétences numériques. Lors des entretiens menés avec des enseignants du secondaire dans le cadre de ce projet, il est clairement apparu que les élèves apprécient la possibilité d'être proactifs, de prendre des initiatives et d'assumer des responsabilités. La motivation est un élément clé du processus d'apprentissage et constitue une motivation commune aux enfants et aux adultes en matière d'apprentissage. La responsabilité de gérer son propre projet, d'être le leader ou le joueur clé d'une équipe qui a le même objectif, renforce le sentiment d'indépendance des élèves et leur apprend à prendre des initiatives qui contribueront à la réalisation de cet objectif commun.

Apprentissage indépendant et engagé

Souvent, les écoles ont tendance à se concentrer sur des blocs de connaissances prédéfinis, structurés en chapitres spécifiques qui suivent un programme établi. L'enseignant ne peut guère échapper aux directives et les élèves ont peu de liberté pour s'engager dans une réflexion indépendante et critique qui s'écarte du livre. Les expositions peuvent contribuer à rassembler une variété de connaissances que les élèves doivent rassembler en faisant appel à leur propre jugement et à une réflexion engagée. L'organisation d'une exposition peut favoriser un dialogue entre les générations et mettre les élèves en contact avec l'apprentissage d'une manière comparative et critique. Le processus d'élaboration de l'exposition en commun permet d'établir un dialogue qui porte à la fois sur les faits historiques et leur impact plus large sur les communautés, les changements sociétaux, les événements, les idées et les personnes qui influencent les réformes sociales et la manière dont elles influencent le présent. Les étudiants qui organisent une exposition devront utiliser et élargir leurs connaissances existantes, et les relier d'une manière qui ait du sens pour le visiteur.

Cela nécessite une réflexion indépendante et engage toutes les personnes impliquées: l'apprentissage se fait volontairement pour satisfaire le besoin de connaissances des étudiants. Le processus de mise en place d'une exposition permet de cultiver l'esprit critique, d'élargir les connaissances et de découvrir de nouveaux passe-temps et intérêts.

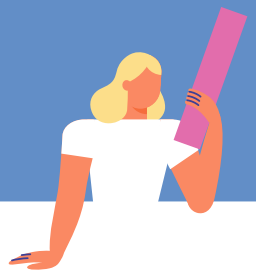


Esprit critique

L'esprit critique est une façon de penser, de comprendre et de s'exprimer, et il est important pour que les gens puissent analyser et donner un sens aux informations. Cultiver l'esprit critique peut aider les enfants à mieux réussir à l'école, à être plus créatifs et à porter de bons jugements. Il s'agit d'être actif dans son apprentissage et de remettre en question les idées, les arguments et les conclusions. „Une bonne pensée critique consiste à reconnaître les bons arguments, même si nous ne sommes pas d'accord avec eux, et les mauvais arguments, même s'ils soutiennent notre propre point de vue" (Cottrell, 2005). En d'autres termes, il s'agit d'utiliser notre capacité à raisonner.

Lorsqu'ils visitent des lieux tels que des musées, ou mieux encore, lorsqu'ils organisent une exposition, les élèves établissent des liens entre les œuvres d'art, les souvenirs qu'elles évoquent et ce qu'elles représentent, en réfléchissant et en discutant du processus d'élaboration de l'exposition. Lorsqu'ils analysent des expositions, les élèves sont appelés à faire des observations, à étudier l'expérience et à examiner attentivement les raisons et l'exactitude. Les éducateurs doivent encourager la curiosité des élèves en les amenant à enquêter et à poser des questions, à réfléchir de manière critique à ce qu'ils voient ou lisent et à expérimenter leurs théories. Ils expérimentent de nouveaux modèles, des connexions et de nouvelles perspectives.

Le processus de collecte d'informations et d'évaluation des sources n'aidera pas seulement les élèves à réussir, mais encouragera également leur réflexion critique sur la source d'information, le rapport avec leurs connaissances existantes et leur importance. Cela les aidera à développer un esprit critique, l'une des compétences les plus importantes dans le monde moderne, où nous sommes constamment bombardés d'informations et de fausses nouvelles.

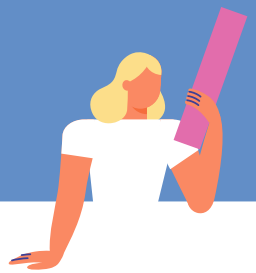


Prise de décision et résolution de problèmes

La résolution indépendante de problèmes et la collaboration entre pairs deviennent primordiales pour l'apprentissage et se font par le biais de la conversation. Les musées et les expositions sont des lieux idéaux pour mettre en œuvre cette approche. En développant leurs compétences artistiques et analytiques dans le cadre d'une exposition, les élèves apprennent à considérer les problèmes comme des défis qu'ils peuvent relever. La conception et la mise en œuvre d'une exposition est un processus au cours duquel les élèves doivent réfléchir aux matériaux et aux ressources dont ils ont besoin, à l'ordre dans lequel les choses sont faites et placées, aux dispositions pratiques et logistiques, aux ressources humaines et à tout problème éventuel qui pourrait survenir. Ce processus leur permet de découvrir que différentes œuvres d'art/expositions évoquent des émotions ou des défis spécifiques, ce qui les oblige à réfléchir à l'endroit où elles doivent être placées dans l'exposition, afin de garantir la fluidité et une véritable expérience pour l'utilisateur.
Les étudiants devront peut-être gérer des différends et prendre des décisions sur la manière la plus efficace de renforcer la collaboration tout en produisant un résultat de haute qualité. Cela nécessite à son tour une prise de décision stratégique et la capacité de résoudre des problèmes - de manière indépendante et collective - afin de surmonter les obstacles grâce à des solutions innovantes qui répondent aux besoins de toutes les parties prenantes.

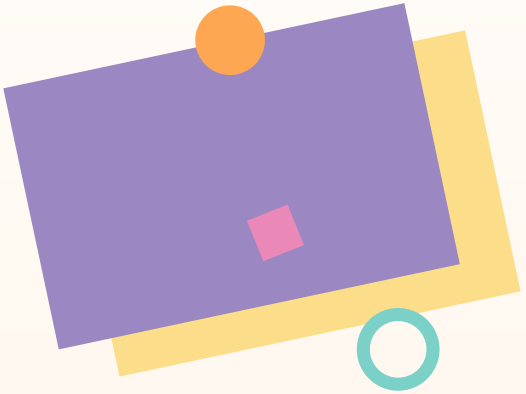
Travail d'équipe, cohésion d'équipe et coopération

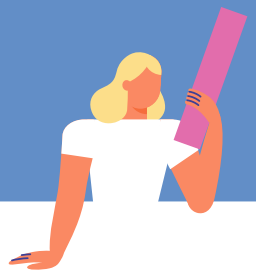
Enfin et surtout, les expositions développent les compétences des élèves en matière de cohésion d'équipe, de travail en équipe et de coopération. Ces processus tendent à coexister et impliquent de travailler vers un objectif commun, qu'il s'agisse de renforcer l'esprit d'équipe et/ou d'atteindre un objectif final en groupe. Le processus de conception, de co-création et d'utilisation d'expositions à des fins d'apprentissage renforce ces trois compétences. Le travail d'équipe est inhérent à la co-création, car les apprenants doivent aider leur équipe à organiser une exposition du début à la fin, en répartissant les tâches et en travaillant ensemble pour obtenir le produit final.
Pour cela, il faut „examiner un projet sous tous les angles, sortir des sentiers battus, créer des solutions viables et favoriser le travail d'équipe". Lorsque vous co-créez, vous travaillez côte à côte avec les membres de votre équipe, en examinant les perspectives des uns et des autres et en affinant le processus" (Emerge, 2017).



De cette façon, les étudiants s'engagent dans un processus participatif où le travail d'équipe leur confère une certaine autonomie et un certain pouvoir. Le transfert et l'échange de connaissances deviennent plus collaboratifs dans le processus car „le pouvoir se déplace lorsque les frontières sociales entre les étudiants et les enseignants sont abolies et que les étudiants commencent à poser des questions qui pourraient ne pas être acceptables d'ordinaire" (Rogers et Rock, 2016:73). En outre, cela les aide à se préparer à des environnements de travail réels où diverses capacités, opinions et personnalités apprennent à coexister tout en apprenant les uns des autres.

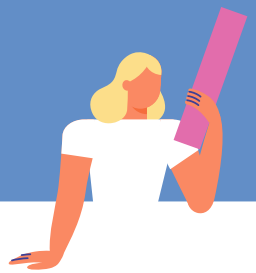
L'expression est également essentielle au processus d'apprentissage, car les élèves sont en mesure de pratiquer et d'exécuter l'échange et l'exhaustivité d'opinions et d'informations (souvent diverses) dans des contextes éducatifs. Cet aspect est inestimable pour l'expérience d'apprentissage car il contribue au développement des compétences sociales et de communication, les élèves découvrant leur voix et celle des autres, apprenant à être prévenants et à adapter leurs pensées à un contexte donné. La capacité à travailler efficacement en équipe ne va pas de soi et des opportunités telles que le management d'une exposition offrent des occasions exceptionnelles de le faire. Établir des liens entre des points de vue différents et construire un outil pédagogique à partir de rien est considéré comme l'expérience d'apprentissage ultime.



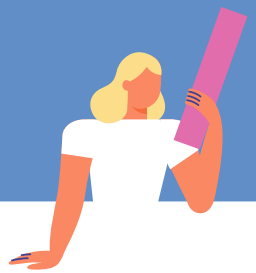


Utiliser les expositions pour soutenir les apprenants qui rencontrent des difficultés d'apprentissage

En regardant les avantages de l'exposition dans les compétences individuelles et de travail d'équipe, nous ne pouvons pas laisser de mentionner leur rôle crucial dans l'inclusion et le soutien des apprenants ayant des difficultés d'apprentissage et des handicaps. Dans les pages suivantes, nous verrons comment les expositions sont pertinentes pour les élèves ayant des besoins d'apprentissage spécifiques, tels que des difficultés d'apprentissage diagnostiquées ou non, des handicaps ou l'absence d'une habileté cérébrale ou motrice, ainsi que pour les élèves à haut potentiel d'apprentissage (HP) ou ceux qui ont des origines culturelles diverses et qui sont confrontés à des obstacles économiques et sociaux. Les expositions peuvent offrir de nombreuses possibilités pour créer une approche d'apprentissage inclusive pour tous ces apprenants.

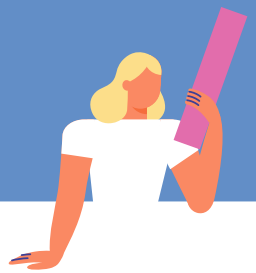


Dans la littérature existante, le sujet de l'inclusion dans l'apprentissage par la participation, la visite et la création d'expositions n'est pas très bien analysé. C'est pourquoi les partenaires du projet VX Designers ont contacté des spécialistes et des enseignants de leur réseau afin d'approfondir les conclusions de la littérature et de donner un aperçu des avantages de l'utilisation des expositions pour soutenir les apprenants en difficulté. Parmi les experts, il y en a beaucoup qui sont spécialisés dans les troubles spécifiques de l'apprentissage (TSA), qui ont une cause neurobiologique qui affecte la façon dont le cerveau traite l'information. Il s'agit de difficultés spécifiques et constitutionnelles qui peuvent affecter un ou tous les domaines du développement - physique, intellectuel, émotionnel, social, linguistique et sensoriel - et entraver le processus normal d'apprentissage. Les élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage représentent 10 à 12 % de la population, ce qui signifie que dans chaque classe, il y a probablement un élève atteint d'un trouble d'apprentissage similaire.



En bref, les différents types de troubles spécifiques de l'apprentissage comprennent la dyslexie, la dysgraphie, la dyscalculie, la dysphasie et la dyspraxie. Le trouble le plus populaire et le plus courant est la dyslexie, qui entraîne des difficultés de compréhension de la lecture et de traitement du langage. La dysgraphie affecte les capacités d'écriture et de motricité fine d'une personne. Elle est souvent confondue avec la dyslexie car les deux troubles affectent les capacités d'écriture. La dyscalculie affecte la capacité d'une personne à comprendre les chiffres et à apprendre les faits mathématiques. La dysphasie implique généralement des difficultés d'élocution et de compréhension des mots prononcés. Les apprenants atteints de dysphasie ont donc du mal à faire des exercices oraux et des présentations qui sont souvent exigés en classe. En outre, la dysphasie - comme la plupart des troubles - entraîne des difficultés au niveau des compétences productives, réceptives et sociales des enfants. Enfin, la dyspraxie fait référence à des difficultés de mouvement et de coordination, de langage et de parole.
Les élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage font un effort supplémentaire pour faire face à leurs difficultés. Ils doivent également travailler à un rythme différent car leur rythme d'apprentissage est plus lent.
C'est pourquoi il est essentiel d'aborder l'apprentissage de manière adaptée aux capacités et aux styles d'apprentissage des élèves atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage.

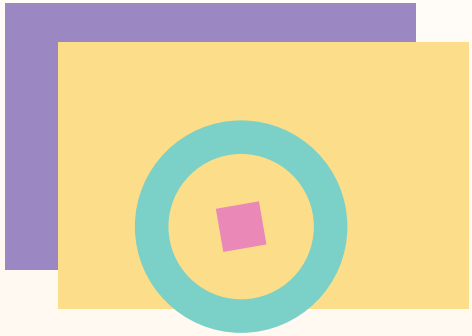
Une approche inclusive de l'apprentissage par les expositions est considérée comme très bénéfique pour tous les apprenants, quels que soient leurs différences et leurs besoins d'apprentissage. En outre, certains éléments spécifiques sont particulièrement utiles pour les apprenants ayant des difficultés d'apprentissage et des handicaps tels que les troubles spécifiques de l'apprentissage.

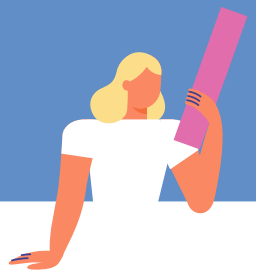


Comment les expositions peuvent-elles aider les apprenants en difficulté?

Tout d'abord, l'apprentissage par les expositions est un type d'approche non formelle. En effet, il se déroule en dehors de l'environnement d'apprentissage formel (c'est-à-dire les écoles), mais toujours dans le cadre d'une activité organisée, par exemple une visite de musée (Conseil de l'Europe).
Dans ce processus, l'apprentissage se produit soit à l'initiative de l'apprenant, soit comme un sous-produit de l'implication de l'apprenant dans une autre activité (OCDE).
L'apprentissage est donc intentionnel et il peut y avoir des objectifs d'apprentissage clairs. En même temps, l'autonomisation et la libération des apprenants est un élément important de ce processus (Kedrayate, 2012).
Ainsi, l'expérience d'apprentissage devient plus engageante, joyeuse et créative pour les apprenants, car elle leur permet de „ s'échapper „ des „ contraintes „ de leur environnement d'apprentissage habituel.

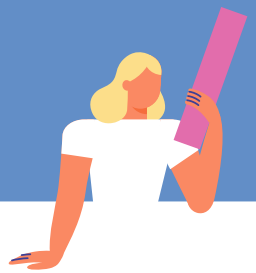
Cet environnement est extrêmement bénéfique pour tous les apprenants, mais en particulier pour les apprenants ayant des difficultés d'apprentissage, des troubles spécifiques de l'apprentissage et d'autres handicaps, car l'environnement formel d'une école crée souvent un certain stress pour ces élèves en raison des restrictions de temps, de cadre et d'horaire. Ceci est devenu particulièrement évident à travers l'expérience des enseignants-experts en matière d'apprenants atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage, qui ont été interrogés dans le cadre de ce projet. Plus précisément, les experts ont convenu que les élèves en général apprécient de participer à une expérience active en dehors de la vie et de l'horaire scolaires normaux. En outre, les apprenants ayant des difficultés et des troubles spécifiques de l'apprentissage, qui ont souvent tendance à être moins engagés dans l'apprentissage scolaire, sont ceux qui réagissent le plus positivement à cet environnement d'apprentissage alternatif et non formel. En conséquence, l'apprentissage non formel par le biais d'expositions offre plus de possibilités d'engagement et de plaisir dans l'apprentissage, ainsi que moins de stress dans la performance.





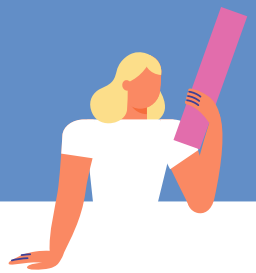
En outre, les expositions offrent souvent un environnement d'apprentissage calme, avec une grande stimulation multisensorielle également. Il s'agit d'un facteur fondamental pour les apprenants en difficulté, les TSA ou les syndromes plus lourds, ainsi que pour les apprenants HP, car l'utilisation des visuels les attire et les aide à se concentrer et à donner un sens à ce qu'ils voient et apprennent.
En outre, comme cela a déjà été souligné plus haut dans ce guide, les expositions peuvent encourager l'apprentissage actif et la participation, le travail d'équipe et la collaboration. Les apprenants ayant des difficultés d'apprentissage et d'autres handicaps peuvent tirer un grand bénéfice d'une activité de travail en équipe, car ils peuvent être aidés à réaliser des choses au sein de l'équipe, où ils peuvent également avoir l'occasion d'exprimer des perspectives différentes par le biais de discussions et de travaux autour d'une idée ou d'aspects pratiques. Cette valeur du groupe et la prise de conscience des différentes perspectives améliorent grandement l'acceptation des différences. Par ce biais, les expositions peuvent aider les apprenants souffrant de divers handicaps et de différences d'apprentissage en les rendant plus confiants et en développant leur estime de soi, qui est souvent faible en raison de leurs capacités limitées.

En particulier, un expert en éducation muséale qui a participé à un entretien pour la création de ce guide a noté que l'acquisition de connaissances par le biais d'expositions est une excellente occasion pour les apprenants atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage de „ renouer „ avec ce type d'institutions culturelles et plus formelles.
Il s'agit d'un aspect très important car, en raison de leurs limitations, les apprenants atteints de troubles spécifiques de l'apprentissage ont tendance à être moins „ invités „ dans les environnements formels et culturels dans de nombreux cas. En ce sens, visiter, ou mieux encore, créer des expositions, est une pratique d'apprentissage qui peut aider ces apprenants à développer leurs compétences sociales et individuelles et leur confiance en eux, tout en étant créatifs et en profitant de l'expérience d'apprentissage.

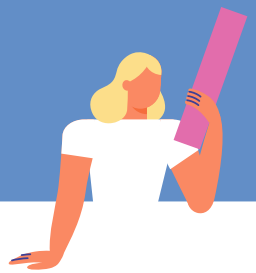


Tendances en matière de conception d'expositions et de pratiques interactives numériques (y compris la formation pour le futur numérique)

Le numérique a été intégré dans toutes les formes d'enseignement comme support d'apprentissage, permettant de visualiser autrement une expérience, un phénomène ou un processus. En France, selon le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports, „ l'école contribue au projet de société de l'information et de la communication pour tous „. Elle forme les élèves à la maîtrise de ces outils numériques et les futurs citoyens à vivre dans une société dont l'environnement technologique est en constante évolution. Face à l'émergence chez les élèves d'un usage important du numérique comme support d'information, de divertissement et de culture, l'école doit valoriser l'introduction de ce support dans toutes les disciplines de manière judicieuse et réfléchie. Le numérique doit être intégré dans une activité d'apprentissage, ce qui peut être apporté par la pédagogie active. L'objectif des méthodes pédagogiques dites actives est de rendre l'apprenant acteur de son apprentissage afin qu'à travers des situations de recherche il construise ses connaissances. C'est ce qu'on appelle l'apprentissage par l'expérience, c'est-à-dire „ apprendre en faisant „.
La pédagogie active s'appuie sur des contextes réels qui ont un sens pour l'étudiant, ce qui peut augmenter son niveau de motivation pour les tâches proposées. Plutôt que de solliciter la mémoire à court terme, elle favorise un apprentissage durable.



Aujourd'hui, **les outils en ligne et numériques sont encore souvent utilisés** dans le même format que leurs prédécesseurs hors ligne, et pas à leur plein potentiel. Comme l'affirme Catherine Devine de Microsoft, „l'avenir des musées ne doit pas être un choix entre le physique et le numérique. [...] Cela est particulièrement pertinent pour les expériences de réalité virtuelle (RV) et de réalité augmentée (RA), l'accent devant toujours être mis sur l'utilisation de l'innovation pour améliorer ou compléter l'expérience plutôt que de dominer la discussion." Cela s'applique à la conception d'expositions ainsi qu'aux méthodologies d'apprentissage en général: l'avenir réside dans un bon équilibre entre les pratiques connues et les approches innovantes, y compris l'exploitation des possibilités numériques. Dans le domaine de l'éducation comme dans celui des musées ou d'autres espaces d'exposition, la tendance est à un **nouveau paradigme**, axé sur la **création de communautés** et la conduite d'un changement social positif (Mindsets for Museums of the Future).

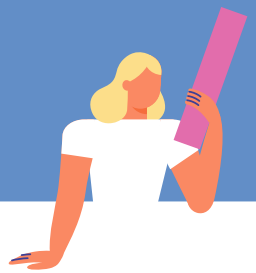


Conception des expositions

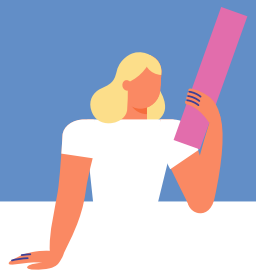
L'abondance d'images à laquelle nous sommes confrontés au quotidien requiert de développer son regard dès le plus jeune âge, afin de développer un esprit critique. Pour ce faire, de plus en plus d'expositions dans les musées ou les centres culturels prennent forme et s'adressent directement au jeune public. Avec une scénographie sur des panneaux adaptés, mais aussi dans la rédaction de textes de présentation des œuvres. L'objectif est de sensibiliser les jeunes en leur donnant les références et les outils pour décrypter et comprendre. La visite devient pédagogique et instructive afin de développer des capacités d'observation, d'analyse, d'expression et d'esprit critique. Il existe également une diversité de supports qui peuvent être utilisés. De plus en plus maintenant, dans les expositions, il y a différents supports: ce ne sont plus de simples panneaux, ce sont des outils de médiation qui permettent de penser au visiteur pendant sa visite (outils spécifiques, jeux, mission que l'on veut donner, etc.) et cela évolue en fonction du contenu, du thème.
La visite devient ludique et motivante, elle dépasse le cadre scolaire.

L'intégration d'outils numériques dans l'environnement éducatif peut décupler l'expérience du patrimoine culturel dans les écoles. Sur Internet, l'une des voies les plus populaires est la visite virtuelle. En effet, de nombreux musées et organisations culturelles proposent des supports en ligne gratuits et enrichis. Les visites virtuelles permettent aux visiteurs d'explorer les musées grâce à des vues panoramiques, de se déplacer à volonté d'une pièce à l'autre et de zoomer sur une œuvre exposée afin de bénéficier d'une explication textuelle ou orale. L'avantage de la visite virtuelle est qu'elle s'ouvre à un public plus large et permet une visite au moment choisi par le spectateur. En classe, il est possible de préparer une visite de musée ou d'illustrer une leçon grâce à ce contenu immersif. Couplé à un casque de réalité virtuelle ou à sa version en carton pour téléphone portable, la découverte devient ludique.

Les enseignants peuvent également enrichir leurs cours avec des illustrations au plus près de la visite. L'utilisation de la visite virtuelle permet de multiplier les expériences au cours de l'année, on peut en effet profiter de la possibilité de lier en temps réel le temps de classe et le temps d'observation. Les élèves peuvent également devenir des guides : un groupe explore virtuellement l'exposition et joue le rôle de guide de la classe pendant la visite, chaque élève étant chargé de présenter une œuvre. Enfin, les expositions virtuelles sont des sites sans contenu immersif, regroupant des œuvres numérisées sur un thème donné. Ce regroupement d'œuvres d'une période ou d'un thème donné offre d'importantes possibilités d'utilisation en classe.

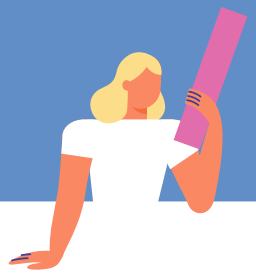


Les visites de lieux culturels montrent souvent le décalage qui existe entre les élèves et l'art. Ils écoutent poliment, mais retiennent peu. Les visites restent essentielles à l'éducation artistique et culturelle, mais un travail d'appropriation doit être mené en parallèle. La pédagogie mise en œuvre par la **création de galeries virtuelles** invite les élèves à s'impliquer et à construire un Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle (PEAC). Les élèves peuvent observer et expérimenter en devenant créateurs d'expositions virtuelles. Ils s'impliquent dans un projet en puisant dans leur propre univers et dans leurs représentations, nourris par la multiplicité des images fixes ou animées. Dans ce lieu d'expérimentation, l'œuvre d'art n'est pas mise à distance, mais appelle la réflexion et développe progressivement l'autonomie de l'élève face à l'art. L'apprenant ouvre ses yeux, devient curieux de la diversité des approches des artistes et devient un explorateur de l'art. Il ne s'agit pas de rattacher une pratique à une période ou à une œuvre, mais de créer des liens entre les œuvres et les cultures pour ouvrir le regard sur l'art en train de se faire. De nombreux outils en ligne permettent de créer sa propre exposition virtuelle. C'est le cas du Google Art Project, qui permet de regrouper des tableaux d'un certain mouvement, d'un artiste ou d'une émotion spécifique dans le panel d'œuvres libres de droits proposé, mais aussi de FrameVR, un espace collaboratif qui permet de travailler ensemble sur un même projet. Une boîte de discussion et de communication audio permet de travailler en synchronisation avec un pair et rend l'expérience encore plus interactive. L'application permet de jouer avec les dimensions et de repositionner à volonté les œuvres importées (images, photographies, PDF, vidéos, modèles 3D ou photographies à 360°).



Pratiques numériques

Depuis plusieurs années, les musées, galeries et institutions culturelles développent des expositions accessibles à distance, sous forme de banques d'œuvres, de capsules vidéo ou de visites immersives simulées.
Ces formes constituent un point sur lequel s'appuyer pour enrichir une séquence telle que le Parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (PEAC). Le contexte sanitaire actuel rend d'autant plus visibles les actions menées par les professionnels en charge de la médiation ou de la valorisation des collections. Il s'agit ici d'étendre les lieux d'art et de culture au-delà des murs en offrant aux internautes un accès dématérialisé à leurs ressources, souvent gratuitement.
L'accès aux œuvres en ligne via des plateformes ou des réseaux sociaux permet une approche différente des œuvres muséales. Des ressources audio et audiovisuelles utilisables avec les TNI, tablettes, baladeurs et ENT sont disponibles sur les plateformes des musées (ex : Réunion des musées nationaux, BNF, MuCem, etc.). Elles proposent des bandes annonces d'expositions, des interviews et des analyses d'œuvres qui peuvent être utilisées dans le cadre scolaire.
Il peut s'agir d'ateliers pratiques sous forme de tutoriels vidéo permettant aux élèves de découvrir une œuvre puis de réaliser leur propre création, de contes pour écouter les histoires racontées par les œuvres, de découvrir les secrets des œuvres grâce aux coups de cœur vidéo des conférenciers ou de se projeter dans une œuvre en la faisant bouger grâce au capteur photo d'un téléphone.



PARTIE 2
Encourager les pratiques innovantes d'apprentissage par le biais d'expositions et rapprocher les écoles de l'éducation culturelle et du patrimoine.

Les projets d'exposition englobent un certain nombre de compétences (gestion de projet, dialogue, etc.) qui seront utiles aux élèves tout au long de leur vie et qu'ils pourront utiliser dans divers domaines. Les enseignants peuvent être mobilisés pour rendre cette expérience transdisciplinaire. La réalisation de projets artistiques est un élément très demandé dans le cursus. Les élèves doivent être capables de dépasser la passivité, d'être attentifs au contenu, aux autres, à ce qu'ils transmettent, à ce qu'ils rendent et à ce qu'ils en feront plus tard. Pour ce faire, les enseignants peuvent **développer et imaginer de nouvelles approches de l'éducation numérique**, grâce au numérique. Outre le caractère innovant des technologies autour desquelles s'articulent les projets numériques, l'innovation réside également dans l'environnement collaboratif et numérique proposé aux acteurs des projets. Dans ce contexte, les élèves sont impliqués dans une démarche concrète de projet et sont sensibilisés aux différentes problématiques des jeunes entrepreneurs du numérique. De l'idée du projet numérique à sa réalisation, les élèves expérimentent les différentes étapes de la gestion de projet. La rencontre avec des professionnels du numérique permet également aux élèves de se sensibiliser aux nouveaux métiers et d'intégrer les défis auxquels sera confronté le monde dans lequel ils évolueront à l'âge adulte.

Note de conclusion

La conception d'une exposition dans un processus scolaire pourrait être une méthode unique pour combiner la transmission et la construction de connaissances avec un engagement personnel, social et physique. En outre, la conception d'expositions virtuelles permet de développer les compétences numériques des apprenants et d'accroître leur motivation et leur intérêt pour les sujets et l'apprentissage. L'utilisation de divers outils et concepts peut susciter des interactions, aider à créer des récits intéressants et rendre l'acquisition de connaissances beaucoup plus attrayante. Elle ouvre de nouvelles voies pour le développement de compétences dans le domaine du design thinking, notamment des prédispositions telles que l'ouverture aux personnes et à leurs besoins, la curiosité pour la nouveauté, le courage de prendre des initiatives et de créer de nouvelles solutions, ainsi que la détermination à poursuivre un objectif.

L'enquête „Future of Jobs Survey 2018" menée par le Forum économique mondial indique l'ensemble des compétences qui gagneront en importance en 2022, en comparant la demande de compétences en 2018 vs 2022. Il s'agit de la pensée critique, analytique et innovante, de l'apprentissage actif et stratégique, de la créativité, de l'originalité et de la prise d'initiative, de la capacité à concevoir et programmer des technologies, de la capacité à résoudre des problèmes complexes, de l'intelligence émotionnelle et, enfin, des qualités de leadership et de la capacité à exercer une influence sociale. Comme nous l'avons vu dans les pages de ce guide, toutes ces compétences peuvent être développées dans le processus de conception d'une exposition en milieu scolaire.

Les stratégies numériques visant à enrichir l'enseignement et l'interprétation devraient faire partie du processus éducatif, car elles fournissent de nouveaux modèles d'apprentissage qui aident à dépasser les frontières de l'école traditionnelle. La conception d'expositions peut devenir une pratique intéressante dans l'écosystème d'apprentissage et combler le fossé entre l'apprentissage formel, non formel et informel. C'est pourquoi les résultats du projet VX Designers pourraient être un élément extrêmement utile de l'éducation quotidienne.

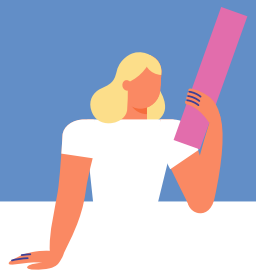
Good practices

Le musée de l'Acropole

Ce musée est considéré comme une bonne pratique en raison du grand nombre d'applications qui ont été développées dans le cadre du programme „Création du musée de l'Acropole numérique", qui offre une orientation et un divertissement multidimensionnels, rend toutes ses collections ouvertes et accessibles à la communauté internationale et forme un environnement attrayant, conçu spécialement pour les enfants.
+info **www.theacropolismuseum.gr/en**

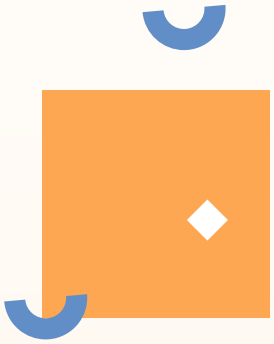
Correspondances de confinement (Barcelone)

Exposition virtuelle/blog au „Musée de l'histoire de l'immigration en Catalogne" (MhiC) - Barcelone 2020). Les amis du Mhic ont partagé avec le musée pendant la pandémie COVID19 des lettres, des recettes, des images, des pensées, des souvenirs.... Ils ont créé ensemble une exposition virtuelle, premier exemple de #PatrimonisConfinats (Patrimoine confiné). Il s'agit d'une bonne pratique pour créer avec des outils numériques simples une exposition en ligne qui favorise l'interaction avec le public et offre un espace d'échange et d'apprentissage par les pairs.
+info **http://www.mhic.net/exposicio-virtual-corerspondencies-de-confinament/**



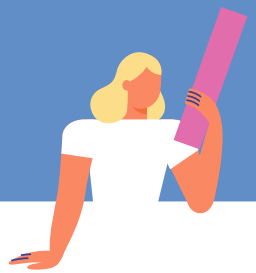
Culture chez nous

Ce site rassemble dans un même espace virtuel près de 700 propositions de contenus en ligne émanant de 500 acteurs culturels et artistiques de toute la France : expositions, musées, films, documentaires, podcasts, concerts, pièces de théâtre, livres, jeux vidéo, pratique artistique... Cette plateforme gratuite est un moyen supplémentaire d'accéder à la diversité et à la richesse de l'offre culturelle française. Le site propose des ressources pédagogiques (cours en ligne, livres numériques, matériel didactique, etc.) qui peuvent être utilisées à toutes sortes de fins éducatives.
+info **https://www.culturecheznous.gouv.fr/**



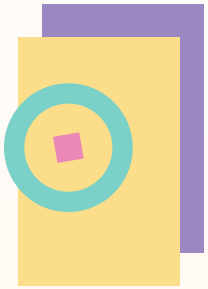
Centre d'excellence CYENS (anciennement connu sous le nom de RISE)

Ce centre de recherche se concentre sur les technologies émergentes et la production de solutions interactives pour divers secteurs et sujets. Il mène actuellement un projet dans lequel il expérimente différentes technologies telles que la réalité augmentée/mixte, la réalité virtuelle et les représentations holographiques pour les expositions de musées à Chypre. Ce projet est très pertinent pour les objectifs de VX-DESIGNERS et leurs exemples pourraient être utilisés pour façonner notre plateforme d'exposition.
+info **https://www.cyens.org.cy/en-gb/research/projects/the-future-of-technologies-in-museums/**



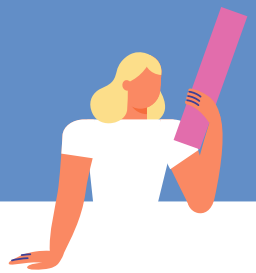
Google Sites

Un outil structuré de création de wikis et de pages Web inclus dans la suite d'éditeurs Google Docs gratuite et basée sur le Web proposée par Google. Il est considéré comme un bon exemple de pratique car il peut être utilisé comme un outil pour créer une exposition en ligne en téléchargeant le travail des étudiants comme dans l'exemple décrit ici.
+info **https://sites.google.com/new**



"Je suis curateur"

Un projet d'exposition basé sur le processus de l'artiste Per Hüttner qui s'est déroulé à la Chisenhale Gallery, Londres, Royaume-Uni, du 5 novembre au 14 décembre 2003. Pendant six semaines, différentes personnes ou groupes n'ayant aucune expérience préalable en matière de conservation se sont portés volontaires pour concevoir 36 expositions (une par jour), à partir de 57 œuvres d'art disponibles. Cette bonne pratique a stimulé la pensée critique, l'apprentissage par la pratique et l'innovation en matière de conservation, car elle a offert au grand public une occasion d'explorer ce que la conception d'une exposition peut signifier, et a démontré qu'avec les mêmes 57 œuvres d'art, de nombreuses constellations, interprétations et messages différents pouvaient être créés.
+info **http://www.perhuttner.com/projects/i-am-a-curator/**



Kid Curators

Kid Curators soutient les enseignants qui souhaitent développer de nouvelles connaissances et compétences chez leurs élèves en organisant des expositions innovantes dans les musées scolaires. En impliquant les élèves comme co-développeurs de projets, cette bonne pratique stimule l'apprentissage par la pratique et permet aux participants de découvrir de nouvelles compétences en eux.

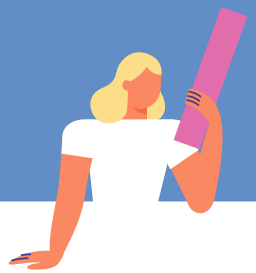
+info **https://kidcurators.com**

Musée du Louvre (Paris, France)

Le palais du Louvre, qui abrite le musée, fut d'abord une forteresse construite par Philippe II au 12e siècle pour protéger la ville des soldats anglais qui se trouvaient en Normandie. Il n'a été réaffecté en musée qu'en 1793. Aujourd'hui, le Louvre est sans conteste l'un des musées d'art les plus historiques au monde. Le Louvre présente actuellement 7 galeries virtuelles, dont les suivantes:

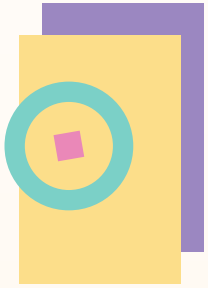
1. L'avènement de l'artiste - y compris des œuvres de Delacroix, Rembrandt et Tintoret
2. Antiquités égyptiennes - présentant des collections de l'époque pharaonique
3. Les vestiges des douves du Louvre - les visiteurs peuvent faire le tour des douves du périmètre d'origine et voir les piliers qui soutenaient le pont-levis datant de 1190

+info **https://www.louvre.fr/en/online-tours#tabs**



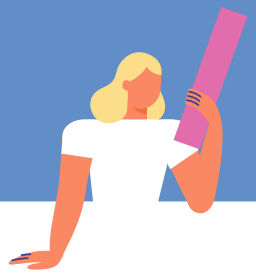
Musée de la Galerie nationale Alexandros Soutsos

La National Gallery, afin de remplir son rôle social contemporain, a intégré les nouvelles technologies dans sa pratique et propose de multiples services numériques éducatifs, d'apprentissage et de divertissement. Les programmes éducatifs et Les ateliers pour enfants qui sont organisés dans les locaux du musée ont pour but de familiariser les enfants avec l'art et pourraient donc aider les élèves et les enseignants à créer des expositions.
+info **www.nationalgallery.gr/en**



Occupy White Walls (OWW)

Une application de jeu numérique qui permet aux joueurs de concevoir leur propre espace artistique à l'aide de blocs architecturaux modulaires, avec plus de 2 300 actifs architecturaux et des milliers d'autres „en construction". C'est un bon exemple de commissariat d'exposition numérique, déjà utilisé par le Birmingham Museum & Art Gallery (BMAG), ce qui en fait le premier musée officiel à s'associer à la plateforme artistique pilotée par l'IA, qui permet aux utilisateurs d'explorer un monde d'art fantastique en pleine expansion!
+info **https://www.oww.io/**

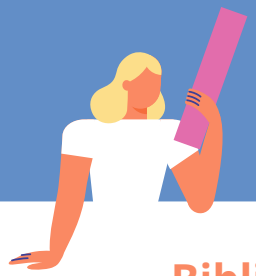


Galerie Shutdown

La galerie virtuelle d'art contemporain, qui est bien structurée, minimaliste, facile à naviguer. C'est le projet du designer allemand Patrik Hübner, qui s'est fixé pour objectif d'ajouter une nouvelle dimension à la vie culturelle en ces temps de distanciation sociale. SHUTDOWN.gallery est une étape inspirante vers la compréhension commune du monde analogique et numérique. La galerie numérique s'adapte à la situation physique de l'observateur et est librement accessible également sur les appareils mobiles. Le visiteur peut voir la pièce directement et sous toutes les perspectives en inclinant l'appareil ou en le déplaçant librement dans la pièce - les frontières entre le physique et le numérique disparaissent soudainement et intuitivement.
+info **https://shutdown.gallery/**

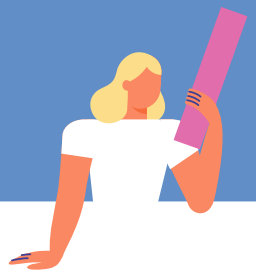
VSMS

L'utilisation de la réalité virtuelle (RV) dans les musées de Chypre et l'examen de l'expérience et des perceptions des visiteurs. Le projet s'est concentré sur la RV et son application au patrimoine culturel, qui est étroitement associé aux expositions virtuelles que VX-DESIGNERS vise à produire et qui pourrait en apprendre beaucoup.
+info **https://vsmslab.com/project/virtual-reality-in-museums-exploring-the-experiences-of-museum-professionals-2019-2020/**



Bibliographie

1. "How can museums support learning?" ABC of Working with Schools
2. "Museums as avenues of learning for children: a decade of research" SpringerLink, 2016
3. "Why Co-Creation is the New Collaboration", EMERGE Interactive 2017, https://www.emergeinteractive.com/insights/detail/why-co-creation-is-the-new-collaboration/#:~:text=It's%20looking%20at%20a%20project,to%20create%20a%20dynamic%20solution.
4. Cambridge Academic Content Dictionary (2021), "Teamwork", Cambridge University Press, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/teamwork
5. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus (2021), "Team building", Cambridge University Press, https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/team-building
6. Cook-Sather, A., Bovill, C., & Felten, P. (2014). Engaging students as partners in learning and teaching: a guide for faculty. San Francisco: Jossey Bass.
7. Council of Europe. Formal, non-formal and informal learning. https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning?desktop=true
8. Cultural Skills Research - Preliminary research for the museum sector in Greece, British Council, 2014
9. Devine, Catherine, "The future of museums doesn't have to be a choice between the physical and the digital" MuseumNext.com, (24 September 2020) https://www.museumnext.com/article/future-of-museums-physical-and-the-digital/
10. Dumitrescu, G., Lepadatu, C. and Ciurea, C. (2014) "Creating Virtual Exhibitions for Educational and Cultural Development", Informatica Economica, Vol. 18, No. 1.
11. Kedrayate, A. (2012). Non-formal education: Is it relevant or obsolete. International Journal of Business, Humanities and Technology, 2(4), 1-5.



12. Khattak, P., Shah, M.W. and Shah, M.H. (2020) "Impact of Knowledge Sharing and Teamwork on Team Performance with the Moderating Role of Supervisor Support", British Journal of Research, Vol. 7, No. 2(57).
13. Learn Life Alliance (learning methodologies https://learnlife.com/alliance/learning-paradigm/diversifying-methodologies and new learning paradigm https://learnlife.com/alliance/learning-paradigm
14. Mindsets for Museums of the Future https://museumofthefuture.the-liminal-space.com/
15. OECD. Recognition of Non-formal and Informal Learning - Home. http://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/recognitionofnon-formalandinformallearning-home.htm
16. Rogers, A. and Rock, J. (2016) "Community co-creation of exhibitions within a museum setting", Connections, Issue 2, Center for Science Communication, University of Otago, Dunedin New Zealand, https://www.researchgate.net/publication/320779510_Community_co-creation_of_exhibitions_within_a_museum_setting
17. Sobel, Daniel and Knott, Wendy. (2014). Differentiation for SEN students: tips for boosting attainment. The Guardian. https://www.theguardian.com/teacher-network/teacher-blog/2014/apr/09/special-educational-needs-tips-boosting-attainment
18. The Teagle Foundation (2019) Teaching and Learning with Museum Exhibitions, The Teagle Foundation, New York http://www.teaglefoundation.org/How-We-Grant/Project-Profile/Profiles/Teaching-and-Learning-with-Museum-Exhibitions
19. UNESCO (2014), "Educational Policy Brief (Vol. 2): Skills for holistic human development", Bangkok (Asia-Pacific regional bureau for education), November 2014, https://unevoc.unesco.org/home/TVETipedia+Glossary/filt=all/id=577
20. University College London. (2013). Learning disabilities affect up to 10 percent of children. https://www.sciencedaily.com/releases/2013/04/130418142309.htm
21. Veldhuizen, A. "Education Toolkit", October 2017

VX designers

#VXdesigners
vxdesigners.eu