

Scénario d'apprentissage Europeana

(Médiateurs culturels)

TITRE

Créer une culture du musée dans le secteur de la santé et du bien-être : Les dessous de la mentalisation

AUTEUR(E)(S)

Katerina Mavromichali

RÉSUMÉ

Que se passe-t-il quand l'histoire de quelqu'un d'autre devient votre propre expérience ? Comment prendre conscience de soi et établir une meilleure connexion avec ceux qui nous entourent, à l'échelle locale et mondiale ? Les musées forment un nouveau champ d'étude dans le secteur de la santé. Ils fonctionnent comme un « espace sûr », caractérisé par un rôle relationnel fort et un attachement personnel positif. Ils sont synonymes de sécurité dans les domaines de l'exploration et l'expression des sentiments, des pensées, des expériences et des modèles comportementaux. Ce sont des bâtisseurs de résilience et des générateurs de nouveaux apprentissages. La mentalisation est une compétence de vie qui permet de mieux comprendre les expériences relationnelles. À la suite de la pandémie de COVID-19, les musées ont été présentés comme un moyen de guérir, une ressource essentielle pour le bien-être social et émotionnel, et ce par le biais d'un réexamen de l'espace et des interactions, dans le cadre d'une théorie de transformation des politiques culturelles et de la responsabilité sociale. L'interdisciplinarité, la multimodalité, une culture en synergie et une approche globale, étayée par les faits : tous ces éléments se retrouvent au cœur des recherches et des pratiques de la muséologie qui ont contribué à l'élaboration de ce scénario d'apprentissage.

MOTS CLÉS RÉCAPITULATIF

Empathie, mentalisation, bien-être, pratiques socialement engagées, sciences humaines de la santé

| | |
|----------------------------------|---|
| Matière(s) | Inspiré de l'expérience de l'auteure dans le domaine du rapprochement entre la recherche et les pratiques en lien avec les musées et l'art-thérapie, ce scénario d'apprentissage – qui constitue une méthodologie aussi bien qu'une façon de penser et de travailler – fait entrer des activités thérapeutiques dans les musées, fournit des méthodes virtuelles de mise en œuvre, se penche sur l'impact multidimensionnel des émotions humaines et étudie le concept de musée en tant que médiateur et qu'environnement englobant, engagé socialement et actif. Dans l'environnement actuel, riche en interconnexions, ce scénario d'apprentissage rapproche l'art, les musées, l'apprentissage, la santé et le bien-être, par le biais d'une approche créative. C'est un scénario d'apprentissage basé sur un projet. Il est transversal et susceptible d'enrichir de nombreuses matières : anglais, art et design, sciences humaines, sciences sociales, communication, psychologie, sciences, etc. |
| Sujet | La mentalisation et le rôle relationnel des musées : un cheminement vers le bien-être |
| Âge des participants | 10-12 ans |
| Cadre de mise en œuvre pertinent | Ce scénario d'apprentissage génère des processus d'apprentissage aussi bien dans l'environnement physique du musée que dans les nouveaux espaces et lieux de rencontre virtuelle en ligne. Il est mis en œuvre au sein de petits groupes, coordonnés par un médiateur ou une médiatrice. Un coanimateur est nécessaire si l'activité est organisée dans les murs du musée avec un groupe plus important. Ce SA convient également aux jeunes et aux familles. Vous aurez besoin d'écrans, de tablettes ou de smartphones, ainsi que d'un système de vidéoconférence en ligne pour tous les aspects du projet se déroulant en ligne. |
| Durée de l'activité | 1 h 30 min x 4 séances |

Supports pédagogiques en ligne

Europeana, un environnement de musée en ligne, ouvert à la transformation numérique et à l'enrichissement mutuel des idées.
Les œuvres d'art numériques, extraites des collections du musée, sélectionnées par le médiateur/la médiatrice en fonction du concept du scénario d'apprentissage.
Dans le cadre d'une mise en œuvre du scénario d'apprentissage en ligne, Padlet, et plus spécifiquement des « toiles » Padlet peuvent être utilisées lors des activités d'échange d'idées et pour créer des connexions. Cet outil permet de sélectionner des fichiers, de créer des liens, de dessiner – quand vous ne pouvez pas utiliser de matériel de dessin – et d'archiver votre travail, ce qui est essentiel pour le suivi entre les séances. « Padlet storyboard » permet d'organiser les réponses des participants dans des tableaux et contribue à instaurer un esprit de groupe. « Padlet backchannel » peut être utilisé quand les participants souhaitent publier quelque chose de façon anonyme. Popplet est un autre outil qui permet d'organiser l'information de façon claire et d'appréhender les relations entre différentes idées. Il propose différentes fonctions de dessin, d'écriture, d'insertion de photos et de liens, d'ajout de commentaires, d'archivage, etc. Mentimeter est un outil qui permet de vérifier que les participants ont bien compris quelque chose en recueillant des réponses et en partageant des idées, p. ex. des nuages de mots qui collectent toutes les idées des participants. Zoom est une plateforme de vidéoconférence sur le cloud permettant de chatter, de présenter et de publier des supports en ligne et d'y réagir, de montrer des œuvres d'art et de diviser temporairement une équipe dans des salles de répartition (« breakout rooms ») pour collaborer.

Supports pédagogiques hors ligne

Un « tableau de conférence » ou de grandes feuilles de papier et des feutres pour les activités de groupe. Des stylos, des crayons, du papier pour les travaux individuels.
Du matériel de dessin, comprenant un large choix de couleurs, p. ex. des crayons, des crayons de couleur, des craies grasses, des crayons-pastel, des feutres, du papier à dessin, des carnets à dessin. Matériel optionnel : fusains, objets de récupération, matériaux bruts, pâte à modeler, gouache solide, colle, paires de ciseaux, supports variés (photos de magazines ; journaux ; images photocopiées ; papier déchiré ; fils-chenille ; bâtonnets en bois multicolores ; fil ; papiers de différents types, de couleurs et textures variées ; matériaux mous, par exemple du coton ; cordes multicolores, etc.) pour créer des collages. Le matériel de dessin et le partage d'idées et d'expériences sur un tableau stimulent les connexions et renforcent les liens entre les membres du groupe.
Les œuvres d'art, extraites des collections du musée, sélectionnées par le médiateur/la médiatrice en fonction du concept du scénario d'apprentissage.
Suggestions de ressources pour le médiateur/la médiatrice pour le travail de préparation théorique :
Bateman, A.W. & Fonagy, P. (2012). Handbook of Mentalising in Mental Health Practice. American Association Psychiatric Association Publishing: Arlington, VA.
Bowlby, J. (1988). A secure base. Routledge: London & New York.
Chatterjee, H. & Noble, G. (2013). Museums, Health and Wellbeing. Routledge: Oxon & New York.
Coles, A. & Jury, H. (eds.) (2020). Art Therapy in Museums and Galleries. Reframing Practice. Jessica Kingsley Publishers: London & Philadelphia.
Fancourt, D. & Finn, S. (2019). [What is the evidence on the role of the arts in improving health and wellbeing? A scoping review](#), World Health Organization, Geneva.
Hall, L., Hume, C. & Tazzyman, S. (2016) 'Five degrees of happiness: Effective smiley face likert scales for evaluating with children'. In Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children, University of Sunderland, UK, 311-321.
Fonagy, P. & Allison, E. (2011). 'What is mentalisation? The concept and its foundations in developmental research and social-cognitive neuroscience.'
Kahn, P. and Kellert, S. (eds.) (2002). Children and Nature: psychological, sociocultural and evolutionary investigations, The MIT Press.
King, St. & Camic, P.M. (eds.) (2016). Oxford Textbook of Creative Arts, Health and Wellbeing: International Perspectives on practice, policy and research. Oxford University Press.
Mavromichali, K. (2020). [Museums, Health and Wellbeing: The Therapeutic Dimension in Humanities & the Development of Third Space](#), NEMO EU Presidency online Conference: Museums and Social Responsibility: Values Revisited, 17-18 septembre 2020.
[Dans l'intimité de Kandinsky, Play a Kandinsky](#), Google Arts and Culture, en collaboration avec le Centre Pompidou, Paris.
Springham, N., 'Through the eyes of the law: what is it about art that can harm people?', International Journal of Art Therapy, 13, 2008, 65-73.
Thomson, L.J. & Chatterjee, H.J. [UCL Wellbeing Measures Toolkit](#).
Yalom, I.D. (2005). The theory and practice of group psychotherapy. Basic Books: New York.

Arts
plastiques

Diversité et
inclusion

Environnement

Histoire

Langues

Musique

Philosophie

STIAM
(STIM+Arts)

Ressources Europe- ana utilisées

Séance 1

[Family matters](#) - Europeana XX. A Century of Change
[Family Life](#) - Victoria & Albert Museum. CC BY
[Reflecting](#) - Victoria & Albert Museum. CC BY
[That!](#) - Victoria & Albert Museum. CC BY
[Playing with Daddy's nose](#) - Victoria & Albert Museum. CC BY
[Development of brain power](#) - Wellcome Collection, CC BY

Séance 2

Exploration des collections Europeana en utilisant les mots clés : [Zoo](#), [Animals](#), [Nature](#)
 Exploration des galeries Europeana, à titre indicatif : [Horses in art](#), [Oxen](#), [Ohara Koson](#), [Cats](#),
[Rats](#), [Animals](#), [Parrots](#), [Mediaeval Birds](#), [Mediaeval Beasts](#).

Séance 3

[Umsomehr \(Even More\)](#) - The Israel Museum, Jerusalem. Protégé par le droit d'auteur - utilisation à des fins pédagogiques autorisée
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#) - Deutsche Fotothek. Protégé par le droit d'auteur - utilisation à des fins pédagogiques autorisée
[Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca](#) - Deutsche Fotothek. Protégé par le droit d'auteur - utilisation à des fins pédagogiques autorisée
[Man on the street \(Analysis of volumes\)](#) - Thyssen-Bornemisza Museum. CC BY-NC-ND

Séance 4

Exploration des galeries Europeana, à titre indicatif :
[Cherry blossoms](#), [Fruits from China](#), [Sunny Weather](#), [Spring Flowers](#), [Green](#), [Maria Sibylla Merian](#),
[Autumn in art](#)

LICENCES

Attribution CC BY. Cette licence permet de distribuer, remixer, arranger et adapter votre œuvre, même à des fins commerciales, à condition que l'on vous attribue le mérite de la création originale. C'est la licence la plus souple. Elle est recommandée à tous ceux qui souhaitent que leur œuvre sous licence soit diffusée et utilisée le plus largement possible.

INTÉGRATION DANS LES PROGRAMMES SCOLAIRES

Utilisable dans le cadre des thématiques artistiques, culturelles ou créatives des programmes scolaires – ou sans cadre spécifique –, ce scénario d'apprentissage transversal, basé sur un projet, souligne l'intérêt de la mentalisation et de travailler dans des environnements multisensoriels marqués par l'empathie, ainsi que le rôle positif de ceux-ci dans les approches fondées sur l'implication des individus.

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

- Découvrir Europeana ; sortir des murs du musée ; concevoir des formes d'engagement hybrides.
- Révéler le rôle relationnel des musées et mettre en place un apprentissage expérientiel, enrichi de principes thérapeutiques : le groupe en tant que microcosme social, l'apprentissage interpersonnel, la cohésion de groupe, la connexion et la déconnexion, etc.
- Comprendre les pratiques de dialogue et de mentalisation dans le cadre bienveillant et sûr du musée qui peut agir comme un agent de compréhension culturelle, de changement social et de bien-être.
- Améliorer la confiance en eux des individus et encourager les approches créatives individuelles et de groupe.

ACQUIS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de l'activité pédagogique, les participants en sauront plus sur la théorie de la mentalisation, ils pourront décrire des attitudes de mentalisation efficaces et expliquer en quoi celles-ci sont importantes pour construire des relations. Ils vont examiner, identifier et lister des sentiments et des émotions, puis évaluer et interpréter des modèles comportementaux. Ils vont découvrir une approche aux perspectives multiples et des méthodes d'évaluation de la communication, des médias et de la culture. Ils vont acquérir des habitudes mentales créatives et mettre en évidence de façon dynamique des méthodes de réflexion propices au bien-être qu'ils appliqueront dans des travaux d'équipe ou autonomes. Ils vont participer à la création d'expériences partagées touchant à l'interprétation, les relations et les connexions. Ils vont gérer des activités mobilisant le corps et l'esprit et évoluer dans des espaces physiques et en ligne, entre l'échelle somesthésique et les sentiments, le langage et l'expression culturelle.

COMPÉTENCES DU 21^E SIÈCLE

Le projet permet de travailler sur des compétences directement liées à certaines matières (p. ex. l'histoire de l'art ou l'histoire) et sur des compétences transférables, comme la communication, l'esprit critique, etc.

Communication et compétences sociales : les participants s'impliquent pleinement dans différents aspects de la communication, les synthétisent et les mettent en œuvre de façon équilibrée et flexible. Ils découvrent le processus de la mentalisation et analysent le monde relationnel qui les entoure.

Collaboration : les participants appréhendent des idées, des sentiments et des modèles comportementaux ; ils construisent des relations et des liens de réciprocité ; ils apprennent à créer un environnement de confiance.

Créativité : les participants s'impliquent dans des activités mentales et corporelles qui facilitent l'expression. Mouvements, gestes, sons, gestion des émotions, création de sens, état de pleine conscience, art, écriture de poèmes : tous ces éléments ont une dimension relationnelle qui renforce le processus créatif.

Esprit critique : les participants découvrent comment analyser des faits et les interactions entre les émotions, les sentiments et les idées, dans le cadre d'une approche exhaustive.

Éducation aux médias et maîtrise des technologies : les participants utilisent des outils technologiques simples en vue de faire tomber les barrières conventionnelles du temps et de l'espace et de participer à des activités sur les réseaux sociaux qui facilitent leur accès, améliorent la communication, l'apprentissage et la création, et enrichissent les ressources disponibles.

ACTIVITÉS

| Nom de l'activité | Méthode | Durée |
|-------------------|---|--------|
| Séance 1 | <p>Dans ce scénario d'apprentissage, un cheminement multidimensionnel est créé à l'intention du médiateur culturel/de la médiatrice culturelle et des participants. Tous les paramètres sont établis selon un processus de façonnage : apprentissage dans le musée grâce à une utilisation sélective de techniques et d'outils essentiels, collecte d'information, méthode de sélection et d'analyse, exposition, interprétation, développement de l'audience, conscience de soi, visions variées de l'utilisation de soi, facteur créatif, cadre thérapeutique.</p> <p>Regardez l'image !</p> <p>Répartissez l'équipe en petits groupes. Chaque groupe va travailler sur l'une des quatre photos sélectionnées de J. Heywood : 1) Family Life (Vie de famille), photographie en noir et blanc sur support en carton, 1984. Procédé gélatino-argentique sur support en carton épais, Victoria & Albert Museum. CC BY, 2) Reflecting (Réflexion), photographie en noir et blanc sur support en carton, 1984. Procédé gélatino-argentique sur support en carton épais, Victoria and Albert Museum. CC BY, 3) That! (Ça !), photographie en noir et blanc sur support en carton, années 1990. Procédé gélatino-argentique sur support en carton épais, Victoria and Albert Museum. CC BY, 4) Playing with Daddy's nose (Je joue avec le nez de papa), photographie en noir et blanc sur support en carton, 1999. Procédé gélatino-argentique sur support en carton épais, Victoria and Albert Museum. CC BY.</p> <p>Le médiateur/la médiatrice peut trouver plus d'informations dans l'exposition Europeana Family matters - Europeana XX. A Century of Change. (Affaires de famille, Un siècle de changements).</p> <p>Préparez-vous et écoutez attentivement les réponses et les récits des participants.</p> <p>Création d'un ensemble de questions : Que voyez-vous ? Que se passe-t-il selon vous ? Comment vous sentez-vous lorsque vous regardez la photo ? Est-ce que vous l'aimez ? Pourquoi ? Cela vous rappelle peut-être quelque chose. Selon vous, de quoi sont-ils/elles en train de parler et que font-ils/elles ? Aimerez-vous leur poser des questions ? Comment se sentent-ils/elles à ce moment précis ? Quelles sont leurs intentions ? S'intéressent-ils/elles à ce que l'autre raconte ? Dans quelle partie du monde cela se déroule-t-il ? Si vous y étiez, quels sons entendriez-vous ? Quelles odeurs sentiriez-vous ? Quelles textures sentiriez-vous sous vos doigts ? Qu'est-ce qui vous attire dans cette image : les couleurs, les formes, le sujet ? Quel titre donneriez-vous à cette photo ?</p> | 30 min |
| | | |

Arts
plastiques

Diversité et
inclusion

Environnement

Histoire

Langues

Musique

Philosophie

STIAM
(STIM+Arts)

| Nom de l'activité | Méthode | Durée |
|-------------------|--|--------|
| | <p>À quoi servent toutes ces questions ? Nous tentons d'imaginer ce qui se passe dans la tête des individus sur les photos. Nous mentalisons.</p> <p>Dans la section dédiée aux supports pédagogiques hors ligne, vous trouverez des suggestions de ressources pour le travail de préparation théorique du médiateur/de la médiatrice, dans une approche d'apprentissage tout au long de la vie : Bateman & Fonagy 2012, Fonagy & Allison 2011, etc.</p> <p>Un court texte de psychoéducation sur la mentalisation (voir ci-après) peut être partagé par le médiateur/la médiatrice avec les membres du groupe, de façon opportune et pertinente, en vue de renforcer la confiance, l'apprentissage et la collaboration. Dans ce cadre, le médiateur/la médiatrice peut s'appuyer sur une œuvre d'art des Collections Europeana pour échanger des idées et contextualiser les discussions, par exemple Development of brain power, Illustration depicting the development of brain power as a child grows (Développement de la matière grise, Illustration décrivant le développement de la matière grise à mesure que l'enfant grandit) de Bill McConkey. Wellcome Collection, UK. CC BY.</p> <p>La capacité à mentaliser naît du lien qui se développe entre l'enfant et celui/celle qui s'en occupe, par le biais d'interactions, d'une attention commune, de regards, de contacts, de la voix, de l'imitation inconsciente d'habitudes corporelles et orales ou de comportements. Elle est intrinsèquement liée au développement du soi et du cerveau. Mentaliser de façon efficace nécessite d'adopter de nombreuses perspectives et de tenir compte d'un certain nombre de paramètres : contexte culturel et social, genre, âge. C'est une méthode d'exploration de l'esprit qui passe par le développement de la conscience de soi et consiste à se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre. La mentalisation est un processus fragile. À l'école, en famille, partout où l'on trouve plusieurs esprits sous un même toit, les connexions, la communication, l'empathie peuvent vite se perdre, comme l'illustre l'exemple du harcèlement. Il est donc important de mettre en pratique cette compétence, cette attitude. C'est une compétence de vie, une vision de la vie, étroitement liée à la résilience. Elle est donc essentielle pour la santé mentale. C'est en outre une question d'« accordage » – prendre le temps d'écouter plutôt que de répondre rapidement –, de conscience de l'impact des affects sur soi-même et les autres, de curiosité, de capacité à faire confiance, d'allégresse, d'humour, de flexibilité, de cohérence narrative et de prise en compte de points de vue multiples.</p> <p>Citations de chercheurs dans ce domaine :</p> <p>« Un humain universel doit tisser des liens affectifs étroits », J. Bowlby. « Le bébé regarde le visage de sa mère et s'y trouve » D.W. Winnicott. « Avoir un esprit à l'esprit » A.W. Bateman & P. Fonagy. « Ma mère pense que je pense, donc je suis », P. Fonagy, d'après Descartes.</p> | 10 min |
| | <p>Réflexion</p> <p>Vous pouvez demander aux participants : cela vous a-t-il semblé utile ? Comment décririez-vous la mentalisation à un(e) ami(e) ? Quel exemple de votre vie de tous les jours utiliseriez-vous pour l'aider à comprendre ce que c'est ?</p> | 20 min |
| | <p>L'histoire cachée Et maintenant ?</p> <p>Expression créative Activité artistique avec matériel de dessin</p> <p>Vous pouvez demander aux participants d'explorer leur imagination tandis qu'ils tentent de comprendre l'inconnu.</p> <p>Dessinez une image ou écrivez ce qui, d'après vous, se passe dans la photo. Montrez votre image ou votre texte et racontez de nouveau l'histoire. Cela apportera un éclairage nouveau.</p> <p>À la fin, le médiateur/la médiatrice peut donner des informations sur l'histoire des œuvres, p. ex. le nom de l'artiste, le titre, la date, le support, etc. Ces informations changent-elles la vision des participants ? C'est une question intéressante à explorer.</p> | 10 min |
| | <p>Ranger</p> <p>Évaluer</p> | 10 min |
| Séance 2 | <p>Commencer par une analyse de la séance précédente</p> <p>On demande aux participants de réfléchir à des exemples tirés de leur quotidien en rapport avec la mentalisation, la compréhension des incompréhensions, l'idée de se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre – ont-ils observé quoi que ce soit de nouveau à ce sujet depuis la dernière séance ?</p> <p>Établir les règles du jeu</p> | 10 min |

| Nom de l'activité | Méthode | Durée |
|-------------------|--|---|
| | <p>Dans ce contexte, on demande aux participants d'établir les règles du groupe pour les prochaines séances et jusqu'à la fin du projet, en vue de renforcer la confiance et la collaboration entre ses membres. Chaque participant(e) va contribuer à celles-ci, puis ils conviendront d'un « accord ». Exemple de règles : ne jamais corriger un autre membre du groupe ou être impoli(e), tout ce qui est dit dans le cadre du groupe doit rester dans le groupe, intégrer tout le monde dans la discussion, ne pas monopoliser la parole, rester humble, respecter les autres, écouter, faire des pauses, observer, réfléchir. Quoi d'autre ? Les participants peuvent discuter et réaliser les modifications essentielles nécessaires pour obtenir un accord.</p> <p>Association : travailler avec les sentiments et les émotions Tout d'abord, répartissez l'équipe en petits groupes pour travailler avec plus de flexibilité. Chaque groupe va choisir deux domaines en explorant les Collections Europeana à partir des mots clés : Zoo, Animals, Nature ou des Galeries spéciales Europeana, par exemple : Horses in art, Oxen, Ohara Koson, Cats, Rats, Animals, Parrots, Mediaeval Birds, Mediaeval Beasts. Puis, chaque groupe va sélectionner 3-4 sentiments, par exemple, l'espérance, la décontraction, la sécurité, l'excitation, la confiance, la fatigue, l'amour, l'ennui, le dynamisme, la confusion, la surprise, la liberté, la fierté, la joie, etc. Les participants peuvent aussi découvrir d'autres sentiments au cours de leur exploration, p. ex. la jalousie, la solitude, la souffrance, la déception, la sensation d'être piégé(e), etc. Cette liste n'est pas exhaustive.</p> <p>Les participants vont sélectionner et rassembler des images trouvées dans les ressources Europeana et les associer aux émotions de la liste. L'objectif pour chaque groupe est de créer une « Galerie des sentiments » – leur propre musée. Quelques mots de psychoéducation pour le médiateur/la médiatrice : voici un conseil sur les risques propres à l'art, qui, en l'absence d'art-thérapeute, doivent être pris en compte de façon générale dans les activités qui portent sur les émotions ou les sentiments. La sûreté et la sécurité sont toujours extrêmement importantes. Par exemple : mentalisez, imaginez que vous ne pouvez pas gérer de manière opportune et pertinente certaines émotions négatives des participants, comme la colère, la frustration, l'embarras, la honte, la tristesse, la peur, etc. Que peut-il alors se passer pendant le scénario – du point de vue du médiateur/de la médiatrice et des participants ? Dans ce contexte, il est recommandé de concevoir et de mettre en œuvre votre projet en gardant à l'esprit ce facteur et de fixer des limites en conséquence. C'est pour cette raison que les activités et les séries de questions conçues dans le cadre de ce scénario d'apprentissage encouragent une implication créative, culturelle et sociale, mais ne portent pas sur des problématiques psychologiques. L'objectif est de créer un « espace sûr ». Conseils de lecture : Bowlby, 1988 ; Springham, 2008 (une étude de cas qui représente un jalon important dans le débat actuel sur les arts et la santé, notamment sur la mise en œuvre de programmes de santé et de bien-être et sur la protection du public) ; Yalom 2005.</p> <p>Demandez à chaque groupe de présenter ses images avec le reste de la classe, de décrire, d'expliquer, de donner et de recevoir des avis, de réfléchir ! Une fresque de groupe reprenant les associations d'émotions et d'images peut être créée et exposée. La discussion doit peu à peu s'équilibrer entre interprétations personnelles et collectives. Les participants vont commencer à nouer des liens, entre eux et avec les expériences et les travaux concernés. Cela va inciter le groupe à interagir et permettre d'obtenir de nouvelles perceptions.</p> <p>Ranger Évaluer</p> | <p>20 min</p> <p>30 min</p> <p>10 min</p> |
| Séance 3 | <p>Les émotions entrent en jeu !</p> <p>Expression créative et pleine conscience Activité artistique avec matériel de dessin Le médiateur/la médiatrice commence par un exercice de pleine conscience en demandant aux participants de fermer les yeux et de respirer profondément. Inspirez. Expirez. Installez-vous confortablement et sentez votre respiration, sentez votre corps. Respirez profondément plusieurs fois, prenez conscience de comment vous vous sentez à ce moment précis. Détendez-vous et remémorez-vous les sentiments que vous avez explorés au cours de la dernière séance. Prenez conscience de vos sentiments, de vos pensées, de vos sensations, d'images et de sons. Soyez ouverts, acceptez-les, laissez-les être observés. Puis, ouvrez les yeux et poursuivez l'activité de création artistique. Prenez un feutre, un crayon, une craie grasse, un crayon de couleur. Que ressentez-vous ? Un sentiment en particulier ressort-il ? Dessinez une émotion que vous ressentez actuellement. Ouvrez les yeux, observez votre création, puis terminez votre dessin.</p> | 20 min |

Arts
plastiques

Diversité et inclusion

Environnement

Histoire

Langues

Musique

Philosophie

STIAM (STIM+Arts)

| Nom de l'activité | Méthode | Durée |
|-------------------|---|--------|
| Séance 4 | <p>Partagez votre image et réfléchissez à partir de différentes questions qui vous aideront à explorer et identifier des émotions. Qu'avez-vous pensé de cette expérience ? Quels sens ont été les plus importants dans ce processus ? Quelle émotion avez-vous dessinée ? Quel est son impact ? Comment avez-vous utilisé la couleur dans votre image pour exprimer l'émotion ? Votre émotion a-t-elle une voix ? Produit-elle un son ? Que représentent les couleurs, les formes et les lignes ? Vos émotions évoluent-elles au cours de la journée ? À quel moment de la journée êtes-vous de meilleure humeur ? Incarnez votre émotion dans l'espace physique ou en ligne : chantez-là, montrez-là avec des mouvements, dansez-là ! Interagissez !</p> | 30 min |
| | <p>Prenez une position. Afin de renforcer l'expérience multisensorielle, le médiateur/la médiatrice peut alors former de petits groupes et travailler sur les œuvres de Kandinsky et Rozanova – des travaux qui reflètent cette procédure : la transformation, la narration incarnée utilisant les sens, le jeu, l'improvisation et le récit : Umsomehr (Encore plus), Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca, Tanzkurven. Zu den Tänzen der Palucca, Homme dans la rue (Analyse des volumes).</p> | 30 min |
| | <p>Le médiateur/la médiatrice peut poser une série de questions au groupe. Si vous entriez dans cette image, où arriveriez-vous ? Que feriez-vous ? D'après vous, pourquoi l'artiste a-t-il/elle choisi ces couleurs, ces lignes, ces mouvements ? Qu'est-ce que l'artiste a choisi de ne pas représenter ? Si l'on tente de lire entre les lignes, quelle est l'histoire ? Comment donneriez-vous vie aux couleurs grâce au son ? (Vous pouvez vous inspirer du projet Kandinsky).</p> <p>À la fin, le médiateur/la médiatrice du groupe peut donner des informations sur l'histoire des œuvres : son nom, l'artiste, le médium, les matériaux utilisés, la date, etc. Ces nouvelles informations changent-elles leur vision ? C'est une question intéressante à explorer.</p> | 10 min |
| | <p>Ranger Évaluer</p> | 20 min |
| | <p>C'est une séance qui permet aux participants d'être en harmonie avec eux-mêmes et les autres, au gré d'un voyage dans la nature.</p> | 5 min |
| | <p>On sort ! Les sens entrent en jeu ! On demande aux participants d'apporter à la séance quelque chose qu'ils auront récupéré à l'extérieur. Ils peuvent avoir trouvé cet objet à l'occasion d'une promenade dans les jardins du musée, au bord de la mer, dans le parc du coin, lors d'une exploration des plantes de leur balcon, etc. Cet « objet trouvé » naturel peut prendre n'importe quelle forme : une feuille, un caillou, un fruit, un coquillage, un morceau de bois, une fleur, etc.</p> | 15 min |
| | <p>Montrez votre objet à vos camarades et racontez-leur son histoire. Voici une très bonne activité à organiser en ligne. S'il est impossible de se promener dans la nature, les participants peuvent facilement explorer les Expositions Europeana pour trouver de l'inspiration et sélectionner quelque chose qui leur plaît et qui peut être un bon support pour un récit personnel. Ils peuvent être répartis en plus petits groupes. Chacun va choisir une ou deux Galeries Europeana à explorer, par exemple : Cherry blossoms, Fruits from China, Sunny Weather, Spring Flowers, Green, Maria Sibylla Merian, Autumn in art, etc.</p> | 20 min |
| | <p>es histoires cachées dans la nature Commencez par un exercice de pleine conscience : Fermez les yeux. Respirez profondément. Inspirez. Expirez. Installez-vous confortablement et sentez votre respiration, sentez votre corps. Respirez profondément plusieurs fois, prenez conscience de comment vous vous sentez à ce moment précis. Détendez-vous et imaginez votre promenade, votre expérience sensorielle dans la nature, vous... ramassez l'objet que vous avez amené pour la séance. Puis, ouvrez les yeux. Vous allez avoir besoin d'un crayon, d'un stylo ou d'un feutre de couleur, ainsi que de l'objet naturel que vous avez sélectionné pour la séance. Écrivez un court texte, un paragraphe sur ce que vous voyez, ce que vous sentez dans vos mains. Observez et évoquez les couleurs, les textures, la lumière, les ombres, les odeurs, les goûts – tous les sens –, les nuances et les caractéristiques de l'objet.</p> | 20 min |
| | <p>Ensuite, ajoutez à votre texte des éléments venant de votre imagination, vos sentiments à l'égard de l'objet et de ses caractéristiques. Le médiateur/la médiatrice peut s'appuyer sur différentes questions. Pourquoi l'avez-vous choisi ? Est-ce qu'il vous a rappelé quelque chose ? Quels sentiments, quelles associations symboliques ou imaginaires vous évoque-t-il ? Le médiateur/la médiatrice dirige les participants à chaque étape. Lisez votre texte. Vous pouvez utiliser le matériel de dessin et autant de couleurs que vous le souhaitez dans votre texte.</p> | |

| Nom de l'activité | Méthode | Durée |
|-------------------|---|--------|
| | <p>Lisez-le à voix haute pour le groupe. Tous les participants présentent leurs créations. Un collage collectif des textes des participants – une fresque poétique – peut être créé et exposé au mur.</p> <p>Ranger Évaluer</p> | 10 min |

RÉACTION DES PARTICIPANTS

À l'issue de chacune des quatre séances de ce processus d'apprentissage en musée, on conseille aux médiateurs de demander aux participants d'évaluer l'activité à l'aide de la [boîte à outils de mesure du bien-être créée par UCL](#), en utilisant, par exemple, les questions suivantes : « Décrivez la séance d'aujourd'hui en un seul mot » ; « Qu'est-ce qui a bien fonctionné pour vous ? », « Qu'avez-vous accompli ? », « Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné ? ». Vous pouvez également utiliser la Well-being Umbrella ou le Well-being Questionnaire. Un barème d'évaluation tout simple (une échelle d'émoticône avec [cinq niveaux de bonne humeur](#)) peut permettre de capturer l'état d'esprit du moment. Les médiateurs peuvent utiliser l'outil d'évaluation de leur choix. La cohérence est cependant importante. Pensez à utiliser le même outil d'évaluation lors des quatre séances. Les médiateurs peuvent utiliser les outils d'évaluation en ligne suggérés pour la mise en œuvre du scénario, afin de recueillir les réponses des participants.

REMARQUES DE L'ÉDUCATEUR/TRICE

À l'issue des quatre séances de ce processus d'apprentissage en musée, on conseille aux médiateurs d'évaluer leur propre expérience à l'aide de [la boîte à outils de mesure du bien-être créée par UCL](#). Ils peuvent répondre aux questions suivantes : « Décrivez la séance d'aujourd'hui en un seul mot » ; « Qu'est-ce qui a bien fonctionné pour vous ? », « Qu'avez-vous accompli ? », « Qu'est-ce qui a moins bien fonctionné ? », « Avez-vous d'autres idées, commentaires ou observations ? ». Ils peuvent également utiliser la Well-being Umbrella ou le Well-being Questionnaire. Les retours des médiateurs sont précieux. Nous vous invitons à partager la documentation utilisée lors des séances et votre expérience avec l'auteure du scénario d'apprentissage sur le blog d'European Schoolnet.

Pourquoi est-ce important d'avoir un projet étayé par les faits et évalué par les participants ?

Avant tout, pour réunir des données qui serviront à la planification, en vue d'entretenir une relation de confiance avec les groupes d'utilisateurs du service. Deuxièmement, le développement de l'empathie et de la mentalisation au collège est un domaine que les chercheurs connaissent peu, en comparaison à d'autres périodes du développement. Nous vivons une période marquée par des changements significatifs. C'est donc le moment parfait pour collecter des informations et tenter de combler des lacunes dans la recherche et les pratiques.

Arts
plastiques

Diversité et
inclusion

Environnement

Histoire

Langues

Musique

Philosophie

STIAM
(STIM+Arts)