

Séminaire AMPIRIC – CréativLab CIMEd
PÉDAGOGIE PAR LE JEU : ÉMOTIONS ET PROCESSUS D'APPRENTISSAGE

L'ART ET LES OUTILS D'APPRENTISSAGE

Présentation de Christine PERNEY, chargée de projets culturels, Direction des Publics et du Numérique, Réunion des musées nationaux – Grand Palais.

L'art est une projection de la pensée. Il utilise des codes propres à son auteur, à une culture et à une époque qui, pour être partagés doivent être compris. Sans quoi les œuvres restent transparentes à l'œil humain qui ne peut les percevoir. Il faut donc préparer à voir le médiateur (souvent peu ou pas formé à l'histoire de l'art) tout autant que le participant/ le public... C'est pour répondre à ce double objectif que Christine Perney conçoit des malles pédagogiques « Histoires d'Art à l'école ». Il s'agit d'un ensemble de jeux et d'activités à la portée de tous pour remettre de l'égalité dans l'accès à l'art. Si rien ne remplace la rencontre avec les œuvres au musée : la mallette y prépare ou/et en prolonge les émotions.

En réalisant des malles de jeux autour de l'art, qui ne nécessitent pas de prérequis pour celui qui va les mettre en œuvre, en dehors de savoir lire et d'aimer jouer... nous nous sommes rendu compte que ces malles étaient utilisées par les scolaires et les centres de loisirs, ce qui était attendu, mais aussi par d'autres publics et dans un contexte parfois très éloigné de ceux pour lesquels nous avons œuvré, comme par exemple les publics enfants ou adultes handicapés, champ social (migrants jeunes décrocheurs, EHPAD... etc.). Les utilisateurs des malles s'en sont saisi pour faire découvrir des œuvres mais aussi pour utiliser l'art comme moyen de stimuler, de faire parler, de développer des compétences transversales comme la socialisation, certains diront « le vivre ensemble ».

Pour concevoir ces malles, Christine travaille avec une équipe de conférenciers (historiens d'art), des stagiaires et des volontaires effectuant un service civique. Sur la base de leur expérience, ils imaginent et définissent le

contenu de ces « boîtes ». Pour ce faire, ils doivent faire preuve de qualités pédagogiques, d'esprit critique et de créativité.

À ce jour, il existe quatre malles pédagogiques. La RMN-GP en a fabriquées une par an depuis 2016. Chacune est consacrée à un sujet. Deux traitent du « Portrait » et du « Paysage » dans l'art. Elles sont destinées à un public lecteur, à partir du Ce1 pour les scolaires. Les deux autres traitent de « l'objet » et « l'animal dans l'art ». Elles s'adressent aux non-lecteurs et aux grands débutants (dès trois ans pour les plus jeunes). Chaque mallette comprend entre 80 à 250 œuvres différentes, à découvrir. Elles sont reproduites sur papier cartonné pelliculé, en plusieurs exemplaires et très haute définition pour être au plus près de l'œuvre originale. La beauté des supports et la variété des œuvres suscitent curiosité et émotions, comme dans le jeu, deux moteurs essentiels aux apprentissages !

Le succès de ces malles dépend de leur capacité à être facilement mises en œuvre par un « animateur ». Il peut s'agir d'un enseignant, d'un éducateur, ou d'un responsable de centre de loisirs. Ces derniers ne sont pas toujours formés à l'histoire de l'art. Certains ne possèdent pas d'appétence pour les disciplines artistiques. D'autres ressentent de l'inquiétude à l'idée de parler d'art. Il importe de leur donner un « outil clé en main ». Chaque mallette offre au pédagogue une grande variété d'activités ludiques. Elle propose dix à douze ateliers thématiques, ce qui permet d'approfondir un sujet et un seul, par exemple le paysage, en l'abordant de différents points de vue : paysages urbains, paysages marins, paysages imaginaires. Les ateliers sont indépendants les uns des autres aussi, l'animateur peut choisir le thème qu'il

préfère ou celui qui vient enrichir son projet, préparer ou prolonger une sortie au musée.

Chaque participant a son histoire, son savoir et ne peut percevoir les œuvres qu'à partir de ces propres représentations. C'est pourquoi il est important de proposer des activités qui s'adressent à différentes formes d'intelligences¹ et qui utilisent plusieurs fois les mêmes œuvres. Cela permet de « manipuler » positivement l'apprenant, en lui donnant à voir ce qui lui resterait invisible.

En favorisant la création, la motricité fine, la mémoire visuelle, la recherche d'indices... les jeux et activités rendent les participants acteurs de leurs apprentissages. Dans tous les cas, elles fournissent au pédagogue qui le souhaite des moyens pour évaluer les compétences transversales qui auront été acquises pendant la séance. Reste que l'objectif premier de ces mallettes est de faire jouer. Pour reprendre les termes du philosophe Alain Guy, « *le jeu est apprentissage en lui-même, sans que l'enfant en ait conscience puisqu'il joue. Tous les jeux sont éducatifs. Sauf les jeux dits éducatifs qui ne sont que des exercices déguisés* ».

Les règles du jeu

Les mallettes pédagogiques sont pensées comme un « dispositif d'intéressement ». Afin de garantir la réussite de ce dispositif, plusieurs conditions doivent être réunies :

1. **Sécuriser l'animateur-médiateur** en le dégageant de tout besoin de connaissance sur les œuvres. Aucun prérequis n'est exigé ;
2. **Rédiger un mode d'emploi** (ou livret d'atelier) simplifié et compréhensible ;
3. **Classer les activités** par thématique, avec un mode opératoire identique ;
4. **Utiliser pour introduire le thème des œuvres familières.** Il s'agit des « lieux communs » de l'histoire de l'art qui vont agir comme des repères visuels sécurisants tant pour le maître du jeu que pour l'apprenant. Par exemple, la première

œuvre présentée dans la mallette « portrait » est la Joconde ;

5. **Introduire des mécanismes de jeu.** Les mallettes comprennent des plateaux de jeux, des cartes images représentant des œuvres au format A5, de quoi fabriquer des dés et des pions. Ces cartes sont à la fois suffisamment grandes pour rendre compte des œuvres et assez petites pour être tenues à la main et être manipulées comme un jeu de cartes. Chaque atelier des mallettes lecteurs commence par un jeu qui fait regarder la sélection d'œuvres. Par exemple en proposant une énigme à élucider. Les participants devront regarder chacune des images et sélectionner celle qui permet d'y répondre en discriminant les autres. Par un aller-retour entre ce qu'il lit et ce qu'il voit, l'apprenant se familiarise et argumente son choix en s'appuyant sur les œuvres. Pour les non-lecteurs ou grands débutants ce sont les *Memory* et *Memory* par association qui vont tenir ce rôle : faire regarder les œuvres. Pour découvrir les paires rigoureusement identiques puis pour associer celles qui ont un objet/sujet commun ; ce qui demande un regard plus profond, une analyse plus fine, permise par la familiarisation aux œuvres apportée par le *Memory*. Ainsi l'apprenant s'imprègne des œuvres avant de s'interroger sur l'auteur, l'époque la technique... autant d'informations auxquelles il ne peut être réceptif qu'une fois l'œuvre connue puis reconnue.

Apprentissages, émotions et plaisir

L'institution scolaire a longtemps repoussé les émotions du champ des apprentissages, considérant que celles-ci nuisaient à ceux-là... Daniel Favre, neurologue de formation et professeur en sciences de l'éducation a consacré ses recherches jusqu'en 2016, sur le lien entre émotion/apprentissage et motivation. Il a pu faire la démonstration que l'on ne peut dissocier les neurones du savoir des neurones des émotions. La curiosité est un

¹ Les intelligences multiples définies par Howard Gardner

phénomène naturel partagé par de nombreux animaux dont l'homme... Il est facile de mettre en évidence la curiosité chez le petit humain... et de percevoir le plaisir qu'il manifeste quand il trouve quelque chose/a résolu un problème.

Daniel Favre a réalisé une expérience qui permet de montrer que ce plaisir est en fait l'expression d'un message chimique : la dopamine qui submerge le cerveau de l'animal, saisi d'une émotion délicieuse, qui se déclenche quand il a résolu son problème et pas quand il mange la friandise donnée pour l'encourager à recommencer. Cette expérience nous apprend deux choses : la curiosité est un phénomène naturel qui pousse à résoudre des problèmes donc à apprendre. Mais également

que nous avons tort d'associer la motivation à la récompense...

Si le médiateur est lui-même sécurisé par un dispositif qu'il maîtrise, il peut rassurer l'apprenant et l'accompagner, l'encourager non pas en le récompensant mais en lui permettant d'intérioriser sa satisfaction d'avoir trouvé la solution. La curiosité et l'émotion sont les moteurs de la motivation si nécessaires aux apprentissages, par nature déstabilisants... Puisque le jeu sans enjeux suscite émotion et curiosité, nous pouvons faire le pari que le jeu est un moyen sécurisant pour apprendre.

Présentation de Françoise LOMBARDI-PEISSEL, cheffe de projet Multimédia, Direction des Publics et du Numérique, Réunion des musées nationaux – Grand Palais.

Françoise Lombardi-Peissel présente les activités numériques ludiques mises en œuvre dans la rubrique « jeunes publics » sur le site <https://www.grandpalais.fr/fr/jeune-public>. Il s'agit de mini-sites ludo-culturels, de *serious games*, générés depuis des CMS développés dans le cadre des expositions du Grand Palais et celles du Musée du Luxembourg ; mais aussi d'applications mobiles et de dispositifs numériques intégrés dans les expositions sur des tables tactiles.

Outre les jeux développés depuis 2011 (quiz, puzzles, jeux des 7 différences, « portraits disloqués », jeux des associations, cadavres exquis, jeux de Memory, domino, coloriages, bande dessinée, etc.), la rubrique Jeune Public propose :

- **Une rubrique histoire de l'art** (de la préhistoire à nos jours) ; <https://www.grandpalais.fr/fr/article/decouvre-les-histoires-de-lart-les-artistes-les-thematiques>
- **Un dico d'art intitulé « décode »** (lexique en histoire de l'art) : <https://www.grandpalais.fr/fr/article/dico-dart> ;
- **D'autres rubriques liées à l'actualité du Grand Palais et au bâtiment** : <https://www.grandpalais.fr/fr/article/voyage-dans-le-grand-palais-et-ailleurs>

Ces activités, destinées aux enfants de 7 à 13 ans, sont accessibles en ligne gratuitement. Cette dimension non-marchande permet de toucher un large public. D'après les statistiques de fréquentation du site, il semble que les adultes utilisent également ces outils numériques (parents, enseignants, étudiants...).

Françoise conçoit le cahier des charges et les contenus et réalise ces jeux avec l'aide de prestataires (développeurs) et de stagiaires issus d'horizons divers : formation en multimédia, en histoire de l'art, etc. Toujours

dans le cadre des expositions, certains jeux sont réalisés en partenariat avec des structures culturelles comme le Musée de Cluny pour un quiz sur les Mérovingiens ou des entreprises comme Aristeas dirigée par Hubert Naudeix pour la restitution d'une fresque pour le grand puzzle « Pompéi » visible dans le puzzle géant sur la table tactile et également mis en ligne.

D'une manière générale, les activités sont introduites par une histoire qui plonge les joueurs dans l'univers d'un artiste ou d'une thématique. Depuis l'exposition Pompéi, cette approche est devenue plus immersive grâce à un nouveau mode de navigation. Le sujet est introduit par une succession d'images reliées à une chronologie et, lorsque que le sujet s'y prête, à une cartographie. Les internautes se repèrent ainsi dans le temps et dans l'espace. Les activités ludiques sont directement rattachées à ce module. cf. <https://www.grandpalais.fr/fr/jeune-public/decouvre-pompei-et-son-histoire>; <https://www.grandpalais.fr/fr/jeune-public/decouvre-les-debuts-de-la-photographie#introduction>

Le jeune public peut explorer différents champs artistiques (peinture, sculpture, photographie, B.D, mode) tout en s'amusant. Il s'approprié ainsi les œuvres d'art présentées et des notions de l'histoire de l'art et d'archéologie (cubisme, art cinétique, Pompéi, etc.).

Ce qui importe est de permettre aux apprenants de découvrir des œuvres et des artistes, de développer une capacité à comprendre le sens des productions artistiques et d'ouvrir davantage le Grand Palais à une « citoyenneté culturelle ». La mise à disposition au tout-venant de ces dispositifs ludiques numériques, de grande qualité, est une dimension de la modernisation du musée. Le site Internet lui offre la possibilité d'accompagner les individus en dehors de

l'exposition, tout en lui procurant des savoirs artistiques et du plaisir.

PRÉSENTATION D'UNE SÉLECTION DE JEUX

- **Le quiz « Les Temps Mérovingiens »**

Ce jeu a été développé, en partenariat avec le Musée de Cluny et la société « Quelle histoire », à l'occasion de l'exposition *Les Temps mérovingiens*. Afin de tester leurs connaissances, les enfants sont invités à répondre à un questionnaire. Le quiz propose des reproductions accompagnées d'un texte dans lequel se trouvent les réponses.

- **Le puzzle**

Ce jeu offre aux enfants la possibilité d'observer une « œuvre sous toutes ses coutures ». Il s'agit d'associer les formes entre elles. Il comprend plusieurs niveaux de difficulté.

- **Les jeux des 7 différences**

Ce jeu s'adapte à toutes les expositions. Il se présente sous la forme de plusieurs reproductions placées côte à côte, et dans lesquelles, malgré une apparence identique, un certain nombre de différences ont été sciemment introduites. Le but pour les joueurs est de les déceler, en regardant les œuvres avec attention. Ce jeu permet de développer le sens de l'observation et la patience.

- **Le portrait disloqué**

L'enfant doit retrouver un portrait et le reconstituer. Il peut même jouer avec sa propre image, en important sa photo. Le résultat peut être téléchargé et partagé en ligne.

- **Le jeu de Memory**

La règle de jeu consiste à trouver deux images de la même œuvre en un temps donné par un chronomètre intégré. La mémoire et la rapidité sont ici mis à l'épreuve.

- **Le jeu de domino**

Il a été développé dans le cadre de l'exposition « Carambolages ». L'enfant joue avec des images sur la base de mots-clés. Ce jeu a été adapté à la mise en valeur d'autres expositions, en utilisant le même principe graphique mais avec des couleurs et des œuvres différentes.

- **Les coloriages**

Les joueurs doivent mettre en couleur une œuvre, en utilisant la palette de l'artiste qui l'a peinte.

- **Ma B.D**

Des outils pour élaborer une bande dessinée sont mis à la disposition des enfants : un large choix de planches, des œuvres redessinées, des bulles, des onomatopées. Les réalisations peuvent être publiées dans la galerie numérique développée sur le site du Grand Palais. Il n'y a pas de modérateur. Toutes les B.D sont publiables.

- **Des dispositifs in situ**

Les jeux sont placés dans le parcours scénographique d'une exposition, comme par exemple celle consacrée à Pompéi. Dans ce cadre, une activité de découverte du site archéologique a été proposée aux visiteurs sur un écran tactile. En même temps, les images sont projetées sur le mur de façon à permettre à l'ensemble des visiteurs de visualiser la reconstitution réalisée par les joueurs. Ce jeu a été mise en ligne pendant le confinement : [Plafond de la maison de Léda et le cygne \(https://www.grandpalais.fr/fr/article/pompei-jeune-public-puzzle-de-la-fresque-de-la-chambre-coucher-de-la-maison-de-leda-et-le\)](https://www.grandpalais.fr/fr/article/pompei-jeune-public-puzzle-de-la-fresque-de-la-chambre-coucher-de-la-maison-de-leda-et-le)

- **Des applications mobiles**

Parmi les différentes applications, citons « Cubisez vos photographies ». À partir d'un selfie, le joueur est convié à utiliser des filtres pour réaliser une création originale, à la façon du cubisme.

Liens vers des exemples des mini-sites d'activités ludo-pédagogiques :

Quiz	Test de connaissances	Mérovingiens https://www.jeunepublic.grandpalais.fr/quiz-les-temps-m%C3%A9rovingiens?_ga=2.80190167.1512583196.1611164905-448841916.1610108118
Puzzle	Observation-reconstitution-réflexion-reconnaissance des formes-niveaux de difficulté-patience-orientation-mémoire	Miro https://www.jeunepublic.grandpalais.fr/puzzle-mir%C3%B3-t%C3%A0te-de-paysan-catalan/facile?_ga=2.151500409.1512583196.1611164905-448841916.1610108118
7 différences	Observation-patience	Vélazquez https://www.jeunepublic.grandpalais.fr/7-diff%C3%A9rences-vel%C3%A1zquez?_ga=2.83344086.1512583196.1611164905-448841916.1610108118
Association	Observation-relation-déduction-détails-matière	Noir et blanc https://www.jeunepublic.grandpalais.fr/ny-voit-rien-0?_ga=2.75807445.1512583196.1611164905-448841916.1610108118
Portraits disloqués	Reconnaissance, observation, déduction	Vigée Le Brun https://www.jeunepublic.grandpalais.fr/portraits-disloqu%C3%A9s?g=1
Mémoire	Mémoire-rapidité	Gauguin https://www.jeunepublic.grandpalais.fr/jeu-de-m%C3%A9moire-paul-gauguin-0#jeu
Dominos	Mots clés, défi	Carambolage https://jeunepublic.grandpalais.fr/effet-dominos/carambolages-effet-dominos?_ga=2.189169259.1512583196.1611164905-448841916.1610108118
Coloriage	Créativité, copie, palette de couleurs, précision, respecter la ligne	Hokusai https://jeunepublic.grandpalais.fr/dessin/colorie-avec-hokusai/?_ga=2.183457766.1512583196.1611164905-448841916.1610108118
Ma BD...	Créativité, imagination, écriture, histoire-récit, à partir de modèle ou de ses propres dessins	Hopper https://www.enfants.rmngp.fr/bd/hopper/

Présentation de Sophie RADIX, responsable de la Cellule médiation-éducation, Direction des Publics et du Numérique, Réunion des musées nationaux – Grand Palais.

Pour la RMN-GP, le constat est clair : l'apprentissage exige « une mobilisation de soi ». Pour garantir la réussite d'un dispositif d'éducation artistique, il importe que l'apprenant soit l'acteur de son apprentissage, et non pas un simple « lecteur » ou « entendeur ». Les outils pédagogiques conçus par la RMN-GP répondent à cet impératif. Ils doivent permettre à la fois d'impliquer les visiteurs, de leur apporter du plaisir au contact des œuvres, de s'enrichir culturellement et de faire naître un sentiment de reconnaissance personnelle et de bien-être. L'objectif est de susciter chez eux un état d'attention et de disponibilité pour qu'ils puissent accueillir un propos, un contenu, une découverte.

Les dispositifs pour petits et grands

Sophie Radix introduit son propos en citant Antoine de Saint Exupéry « toutes les grandes personnes ont d'abord été des enfants, mais peu d'entre elles s'en souviennent ». Cette citation fait écho aux préoccupations de l'équipe dirigée par Sophie. De son point de vue, il importe de se mettre à l'écoute des enfants pour, à partir de leur discours et leurs interprétations, comprendre leur niveau de connaissance. Le but recherché est de conduire tous les enfants, quelle que soit leur culture, à enrichir leur vision, rêver, s'interroger, s'approprier de nouveaux savoirs. L'équipe de médiation n'hésite pas à rendre les savoirs plus attractifs en les rapprochant de la culture personnelle des enfants. C'est en personnalisant la « relation de service » qu'elle parvient à lever les appréhensions et à instaurer un climat de confiance avec les enfants et leurs parents qui, pour la plupart, sont intimidés face à un monde qu'ils imaginent difficile d'accès.

PRÉSENTATION D'UNE PARTIE DES OUTILS PÉDAGOGIQUES LUDIQUES PRODUITS PAR LA RMN-GP

Deux spin-offs de la mallette pédagogique :

- 1) L'objet dans l'art (à destination des plus de 4 ans) ;
- 2) le portrait dans l'art (pour les plus de 7 ans)

Ces jeux répondent à une demande émanant des familles, qui désirent initier leurs enfants à la création artistique, tout en étant attentifs à transmettre, par la même occasion, une idée de plaisir et non d'obligation. Plus précisément, ces familles ont demandé à la RMN-GP de bénéficier d'un dispositif ludique pédagogique du même type que les mallettes pédagogiques utilisées dans les salles de classe. Ces jeux instaurent, en quelque sorte, une continuité entre le temps scolaire et le temps libre des individus. Ils proposent un outil de lecture des différentes périodes historiques et techniques de la création artistique. Ces dispositifs ludiques regroupent un stock de reproductions de grande qualité et d'informations (en français mais aussi en anglais) qui vont permettre de préparer une visite dans un musée. En transportant les œuvres dans les foyers, ils constituent un « dispositif d'intéressement » aux arts plastiques. L'objectif est de donner aux enfants une approche ouverte des cultures en découvrant et en décryptant des œuvres. Au-delà, la familiarisation à l'art, qu'engendrent ces jeux éducatifs permet aux enfants, de dépasser les limites fixées par leurs ressources familiales et scolaires. Enfin, ces jeux ont été produits en partenariat avec l'entreprise française Bioviva, spécialisée dans la création de jeux éducatifs. Le partenariat avec l'entreprise a permis le développement des jeux à une plus grande échelle, puisqu'ils ont été diffusés à l'international.

Les visites interactives

Ces visites ont été imaginées et définies par la Cellule médiation-éducation de la RMN-GP, sur la base de leur expérience pratique, dans le but de rendre les visiteurs acteurs de leurs découvertes. Elles ont été mises en place dans le cadre de l'exposition « Greco » qui s'est tenue en 2019-2020 au Grand Palais. D'une durée de 1h30, elles sont proposées le samedi. Dans ce cadre, les familles sont accueillies par un conférencier qui assure la conduite de la visite en s'appuyant sur une documentation élaborée par le service éducatif et d'un sac contenant différents objets comme par exemple, une palette de couleurs. Interrogées par le conférencier, les familles doivent déterminer l'œuvre qui a été peinte grâce à la palette. Parents et enfants s'efforcent de trouver ensemble la solution aux questions posées. Chacun apporte des éléments de réponse. Ainsi, la visite au musée en famille crée du lien. Elle devient, grâce au jeu, une expérience collective, cognitive et affective, qui contribue à maintenir et à réactiver la cohésion du foyer grâce à la notion de partage.

Les dispositifs pour les adultes

Des visites pour les personnes en situation de handicap sont proposées dans le cadre des expositions du Grand Palais. Elles sont accompagnées par des livrets tactiles remis à chaque participant. Toutes les animations comportent un temps de découverte, un temps d'observation et d'explication. Elles sont complétées par une visite de l'exposition accompagnée par un conférencier, des aidants et aussi parfois, des chiens guides d'aveugles. Les personnes en situation de handicap sont alors conviées à manipuler des objets afin de mieux comprendre certains œuvres ou procédés de fabrication. Elles touchent, dialoguent avec le conférencier, interrogent et sont amenées à trouver comment et pourquoi les objets ont été conçus.

Des expérimentations multi-sensorielles

L'équipe de Sophie met en place de nombreuses animations visant à impliquer le visiteur dans une expérimentation qui va développer leurs sens. Au-delà, elles cherchent à attirer au musée des publics qui ne fréquentent pas spontanément cet équipement culturel. Pour illustrer cela, citons par exemple les ateliers permettant d'élaborer du vin à la manière des Romains avec la collaboration d'un œnologue ; ou de reconstituer un parfum et l'univers olfactif de l'époque d'Auguste en partenariat avec l'entreprise Cinquième Sens. Autre initiative : dans le cadre de l'exposition « Dynamo » présentant des œuvres lumino-cinétiques, des activités de gastronomie moléculaire ont été proposées aux publics scolaires dans les cuisines du Pavillon Élysée Café Lenôtre. L'objectif est de jouer sur les similarités, de stimuler les participants en sollicitant différents sens en les initiant de manière ludique et savoureuse à l'art contemporain avec l'aide du chef cuisinier, Thierry Marx.

Les dispositifs hors les murs du Grand Palais

L'équipe de Sophie intervient dans le cadre de « résidence » ou de « programme itinérant », dans lequel elle organise des interventions pendant plusieurs jours, mois ou années. Ces interventions sont mises en place dans des lieux qui possèdent peu de structures culturelles. Elles sont souvent subventionnées par les politiques publiques de la ville, le Ministère de la culture ou des fondations d'entreprise. C'est le cas notamment du projet « Micro-Folie » développé à La Villette à la demande du Ministère de la culture. Ce projet s'articule autour d'un musée numérique en collaboration avec douze établissements culturels nationaux fondateurs (dont le Grand Palais, mais aussi le musée du Quai Branly, le musée du Louvre, le musée d'Orsay, le centre Pompidou, etc.). Il est conçu pour et avec les habitants. Il peut proposer plusieurs activités comme un FabLab, un espace de réalité virtuelle, une scène, une bibliothèque/ludothèque ou encore un espace de convivialité. Le but est de créer un espace multiple d'activités accessible et chaleureux. Dans ce cadre, l'équipe de Sophie anime pendant une quinzaine de jours des activités créatives et pédagogiques : découverte de l'Histoire de l'art, ateliers

d'aquarelles, saynètes de marionnettes dont le récit porte sur la vie des artistes, initiation à des techniques artistiques innovantes avec l'accompagnement d'un artiste plasticien, séances d'art thérapie, expériences sensorielles, etc. Les publics éloignés géographiquement des musées peuvent ainsi découvrir des pratiques artistiques, dont l'originalité est de venir à eux.

Conclusion

Les présentations de Christine, Françoise et de Sophie éclairent la modernisation du service éducatif de la RMN-GP. L'objectif est de fidéliser, mais aussi d'attirer des nouveaux publics et de les sensibiliser à l'art pour faire de leur visite une pratique culturelle régulière. Le musée devient ainsi un lieu convivial, ouvert au sein duquel les jeux mais aussi d'autres activités culturelles peuvent s'associer à la visite comme par exemple des reconstitutions historiques, des lectures, des séances de sophrologie ou des animations théâtrales (cela a notamment été le cas avec l'exposition « Éblouissante Venise » ou celle consacrée à l'artiste Élisabeth Vigée Le Brun).

Ce sont les membres de la RMN-GP qui conçoivent ces animations. Cependant, la production de certaines actions peut nécessiter la collaboration de partenaires (entreprises, chercheurs, experts, etc.). Par ailleurs, il importe de relever le rôle fondamental de l'animateur-maître du jeu. La création des dispositifs d'éducation artistique ludiques dépend, en effet, de la demande des parents et des enseignants. Sans leur implication personnelle, l'expérience pédagogique serait malheureuse. Ils permettent de « faire tenir la situation éducative » en expliquant les règles du jeu pour obtenir l'engagement des apprenants et les orienter sur les objectifs pédagogiques à atteindre. Ils jouent un rôle d'accompagnateur tout au long de la séance. Enfin, ils organisent les échanges pour aider les joueurs à conscientiser l'expérience vécue et identifier les savoirs et savoir-faire incorporés.

Les dispositifs ludiques développés par la RMN-GP stimulent les sens des apprenants. Ce faisant, ils leur donnent du plaisir. Ils visent non seulement à faire découvrir les expositions du musée aux enfants, aux parents, aux enseignants et au grand public mais aussi à leur transmettre des connaissances pour appréhender des œuvres d'art du point de vue historique, technique et esthétique. Le service rendu par la Direction des Publics et du Numérique de la RMN-GP est formateur tant pour les apprenants que pour les animateurs qui participent à la médiation et deviennent eux-mêmes des médiateurs.

BIBLIOGRAPHIE ET RÉFÉRENCES.

- Daniel Favre, Apprendre et motivation, <https://www.youtube.com/watch?v=ukyKQx9kr5M>
- Daniel Favre, Comment apprend l'enfant, conférence, https://www.youtube.com/watch?v=XXotVFX_4C4
- Daniel Favre, Cessons de démotiver les élèves, 20 clés pour favoriser l'apprentissage, Collection : Hors collection, Dunod, Parution : août 2020.
- Alain Guy (1996), Apprendre à jouer, apprendre par le jeu ?, Association des rééducateurs de l'Éducation nationale de l'Yonne.
- Conférence avec Michel Van Langendonckt, Romain Vincent. Enregistrée en 2019 dans le cadre du séminaire organisé par la Bibliothèque publique d'information, le jeu va à l'école : Peut-on apprendre en jouant ? <https://www.youtube.com/watch?v=KFEKp3WBryM>
- Jouer, l'agir du jeu par Alain Guy, Pratiques, cahier de la médecine utopique N°62, juillet 2013
- A l'école du Jeu, article publié par Cairn info en 2013 <https://www.cairn.info/revue-l-ecole-des-parents-2013-6-page-32.htm>
- Le jeu va à l'école conférence débat BPI/Centre Pompidou, <https://webtv.bpi.fr/fr/doc/14135/Le+jeu+va+a+l+ecole+?autoplay=true>

LIENS POUR LES MALLETTES PEDAGOGIQUES : HISTOIRES D'ART A L'ECOLE

- Vidéo mallette 1 <https://www.youtube.com/watch?v=OGiH0qSELHQ>
- Vidéo mallette 2 <https://www.youtube.com/watch?v=pC6IT4toI3M>
- Vidéo mallette 3 https://www.youtube.com/watch?v=cQErR93PFcM&feature=emb_logo
- Vidéo mallette 4 en cours de montage
- Page de présentation sur le site <https://www.grandpalais.fr/fr/les-mallettes-pedagogiques>
- Flyer https://www.grandpalais.fr/pdf/Flyer_Mallettes_Pedagogiques.pdf

HISTOIRES D'ART À GONESSE

- Page de présentation générale du programme:
<https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-gonesse>
- Puis une page pour chaque saison avec son livret de restitution :
<https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-gonesse-saison-1-le-portrait-dans-lart>
<https://www.grandpalais.fr/pdf/LivretGonesse1.pdf>
<https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-gonesse-saison-2-lobjet-dans-lart>
<https://www.grandpalais.fr/pdf/LivretGonesse2.pdf>
<https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-gonesse-saison-3-le-paysage-dans-lart>
https://www.grandpalais.fr/pdf/Livret_Gonesse3.pdf
- Livret de restitution de la 1ère série:
<https://www.grandpalais.fr/pdf/LivretGonesse4.pdf>
<https://www.grandpalais.fr/fr/histoire-dart-gonesse-saison-4-la-conquete-dans-lart>
<https://www.grandpalais.fr/pdf/LivretGonesse5.pdf>
<https://www.grandpalais.fr/fr/histoire-dart-gonesse-saison-5-le-mouvement-dans-lart>
https://www.grandpalais.fr/pdf/Livret_Gonesse6.pdf
- La 6^e et dernière saison a démarré...
- Le projet de clôture est en cours d'élaboration.

HISTOIRES D'ART – SOLIDARITÉ

- Page de présentation générale du programme : <https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-solidarite>
- Puis une page pour chaque saison avec son livret de restitution :
Saison 1
<https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-solidarite-parlons-de-portraits>
https://www.grandpalais.fr/pdf/Livret_HistoiresdArtSolidarite_Printemps2019.pdf
La saison 2 est terminée, le pdf du livret va être mis en ligne.
<https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-solidarite-parlons-paysage>
La saison 3 : recherche de financement en cours.

HISTOIRE D'ART DANS LES MICRO FOLIES

- Page de présentation générale du programme qui comprendra 4 événements : <https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-dans-les-micro-folies>
- Puis un livret par événement :
https://www.grandpalais.fr/pdf/Livret_HDA_MicroFolies_Portraitdanslart.pdf
https://www.grandpalais.fr/pdf/Livret_HDA_MicroFolies_Brunoy.pdf
https://www.grandpalais.fr/pdf/Livret_HDA_MicroFolies_Colombelles.pdf
- Le 4^e événement est terminé et le livret aussi, le pdf sera en ligne dans les prochains jours.
Le projet de la saison 2021 est en cours de construction.

LIENS ET RÉFÉRENCES COMPLÉMENTAIRES

- [starts - La French Tech Grande Provence \(lafrenchtech-grandeprovence.fr\)](http://lafrenchtech-grandeprovence.fr)
- Michel Callon (1999), Ni intellectuel engagé, ni intellectuel dégagé : la double stratégie de l'attachement et du détachement, *Sociologie du Travail*, N°1, vol. 41, p. 65-78.
- Jean Davallon (1997), « L'évolution du rôle des musées », *La Lettre de l'Ocim*, N°49, p. 4-8.
- John Dewey (1947), *L'école et l'enfant*, Delachaux et Niestlé.
- Georges Didi-Huberman (1992), *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Éditions de Minuit.
- Jean-Marc Leveratto (2000), *La mesure de l'art. Sociologie de la qualité artistique*. La Dispute.
- Johan Huizinga (1951), *Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard.
- Bruno Latour (1989), *La science en action*, La Découverte.
- Violette Nemessany (2007), *La transmission des arts plastiques. Une approche sociographique de l'éducation artistique en Lorraine*, Thèse soutenue le 5 juin, Université de Lorraine.
- Violette Nemessany (2020), *La Pédagogie par le jeu. Comment remettre les apprentissages en jeu ?*, Les Cahiers FutuRIS, ANRT. Claude Reyt (1988), *Le musée de classe, une ouverture sur l'imaginaire*, Armand Colin.
- Claude Roux (1999), *L'enseignement de l'art : la formation d'une discipline*, Jacqueline Chambon
- Luc Thévenot (1994), « Le régime de familiarité des choses en personne », *Genèses*. N°17. p. 72-101.