

Les apports de la logique participative

Le projet s'est inscrit dans une **logique moins transmissive** en impliquant les enfants dans l'action, dans l'écriture. Ainsi, **les élèves étaient au cœur du dispositif**.

La **médiatrice culturelle** a **orchestré et facilité la rencontre entre les enfants et les objets** du Musée. Elle a invité les élèves-visiteurs à partager leurs savoirs, leurs expériences tout en leur faisant découvrir l'histoire de la ville au début du XX^e siècle. Elle a utilisé des stratégies participatives pour **engager les enfants**. Cette démarche est une manière **d'ouvrir à une multiplicité de points de vue** et a permis de **mettre en confiance** les enfants pour qu'ils puissent s'exprimer. Cette ouverture tend à rendre naturelle la fréquentation du Musée de Nuits-Saint-Georges et des institutions culturelles en général, et **susciter durablement un goût pour la culture**.

Les temps d'animation du **conteur-auteur** s'appuyaient sur **des outils spécifiques** (boîtes à images, pièce à histoire) tout en favorisant un environnement structuré par la permission pour élargir le possible de l'action et **amener les enfants à être plus autonomes**. **Sa parole conteuse et sa pédagogie** ont permis aux élèves de libérer leur imagination et d'aller au-delà de leurs idées premières.

Le travail de **l'enseignante** a été primordial par la préparation de chaque séance d'écriture en **coordination avec l'intervenant**, et le maintien de la motivation des élèves sur la durée notamment par le **travail de réécriture**. Grâce à sa présence et à son implication, les élèves ont été rapidement en confiance avec les intervenants et ont pu **s'épanouir au sein de leurs groupes et de la classe**.

La **rédaction de bilans** à l'issue de chaque séance par l'intervenant, complétés par les observations de l'enseignante et de la médiatrice culturelle, a fait partie intégrante du processus pédagogique mis en place. Cette **évaluation formative** a permis le suivi du projet et conduit à l'adaptation de la méthode lorsque cela était nécessaire.

Les apports de la logique citoyenne

Avec ce projet éducatif, le Musée se positionne comme un lieu d'échange, d'innovation, de créativité dans la ville. Les **objectifs pédagogiques** poursuivis dans le cadre de ce projet sont liés à la **dimension sociale et citoyenne** du Musée :

- faire découvrir par une approche sensible l'histoire de la ville à travers des lieux et des objets,
- inciter les jeunes à changer le regard qu'ils posent sur leur milieu,
- éveiller les jeunes à la diversité des points de vue,
- développer les habiletés citoyennes des jeunes – ils ont appris à s'écouter, s'exprimer,
- stimuler leur engagement et donner à tous les enfants l'occasion de participer dans le respect des limites et des capacités de chacun,
- développer leur esprit critique,
- rendre les jeunes visiteurs « autonomes », en leur faisant acquérir un ensemble de savoirs pratiques pour qu'ils sachent se servir d'un musée.