

### 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<sup>e</sup> 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.