



HAL
open science

Musées et l'École: Typologie de la Web éducation muséale à destination des écoles et du public scolaire et du public enseignants

Cédric Boudjema, Stéphanie Netto

► To cite this version:

Cédric Boudjema, Stéphanie Netto. Musées et l'École: Typologie de la Web éducation muséale à destination des écoles et du public scolaire et du public enseignants. Congrès international d'actualité de la recherche en éducation et en formation (AREF) – AREF 2019, Congrès International de l'AREF, Jul 2019, Bordeaux, France. hal-04361309

HAL Id: hal-04361309

<https://hal.science/hal-04361309v1>

Submitted on 22 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Musées et l'École : Typologie de la Web éducation muséale à destination des écoles et du public scolaire et du public enseignants.

Cédric Boudjema

ATER Sciences de l'Information et de la Communication - Université de Poitiers TECHNE
(EA 6316)

Résumé : Cet acte de colloque porte sur l'éducation muséale en ligne et présente les résultats d'une analyse de contenu de sites Web de musées en matière d'éducation muséale effectuée sur plusieurs années à partir de 2012. Une typologie de contenus pédagogiques à destination du public scolaire prenant trois formes est ainsi présentée (scolarisation, déscolarisation parascolarisation).

Mots-clés : scolarisation, déscolarisation parascolarisation, Web éducation muséale.

1. Introduction

Les musées font l'objet d'une prépondérance dans la société et jouent un rôle important dans les pratiques culturelles et touristiques (Baujard, 2012). Leur croissance est un phénomène majeur de la société. Aucun domaine de l'activité humaine n'échappe aux musées (Tobelem, 2005). Les musées participent à la mondialisation de la culture, de l'industrie touristique et du patrimoine. Leur conception ou renouvellement est le symbole d'une stratégie de croissance, de prospérité et de revitalisation territoriale (Janes, 2009). Ils s'exportent, sont des marques, des enjeux politico-stratégiques, et les marchés du divertissement, des médias et de l'Internet ont transformé le secteur muséal tout comme leur fonction éducative (Boudjema, 2019). A l'heure de la société de la connaissance, la numérisation des collections est un enjeu stratégique. Celle-ci entraîne le développement de nouveaux moyens de communication, modernise leur image, instaure une relation particulière avec l'internaute et offre une éducation muséale innovante. L'éducation muséale en ligne est assez marginale dans la recherche pourtant le Web propose de nouvelles missions en inventant une éducation propre où l'utilisateur est au centre d'une stratégie relationnelle et *médiatisée*. La dimension informative est dépassée pour s'engager dans la communication : une fonction de médiation et de ciblage des publics est visée. Les musées établissent ainsi des connexions entre diverses ressources éducatives donnant à l'internaute la possibilité de construire son parcours d'apprentissage (Boudjema, 2016).

Notre article présente les résultats d'une analyse de contenu de sites Web de musées en matière d'éducation muséale effectuée sur plusieurs années à partir de 2012 et des pédagogies trouvées en ligne. Une typologie de contenus pédagogiques polymorphes à destination des publics sera ainsi présentée à la lumière des principaux courants pédagogiques (Altet, 1997). Nous tenterons de répondre à la question suivante : **Quelle est l'offre éducative muséale en ligne pour le public de scolaire et le public enseignants ?**

L'intervention compte quatre sections (1) le contexte de l'étude dans laquelle s'inscrit la réflexion sur le croisement entre le numérique et l'éducation numérique, (2) les cadres conceptuels, (3) la méthodologie, (4) l'analyse et la description des résultats.

Le contexte muséal de l'intervention est pluriel. En effet, le musée, prépondérant dans notre société, s'inscrit dans des circonstances des situations d'apprentissage en situation de loisirs (Schugurensky, 2007) et scolaire.

- ▶ L'apprentissage tout au long de la vie est une priorité politique (Réméry, 2015).
- ▶ Le Musée possède une mission de communication (Meunier, 2000) qui s'avère de plus en plus importante.
- ▶ L'espace pédagogique du musée est différent de celui de l'espace académique (Dufresne-Tassé et *al.*, 1991).

- Le visiteur est désormais au centre des préoccupations (Bradburne, 1998).

2. Deux cadres théoriques

Premier cadre théorique : le rôle du musée envers l'école

Afin de situer précisément le cadre de notre étude, nous nous basons sur les travaux du GREM et notamment ceux de Paquin et Lemay-Perreault (*op. cit.* 5) qui ont défini un modèle d'utilisation du musée et du musée virtuel à des fins éducatives. Cette version du triangle pédagogique adaptée au musée rend compte de la proximité du musée et du musée virtuel. Les auteurs ont ainsi dégagé quatre types d'interrelations entre les composantes du SOMA (Sujet-Objet-Milieu et Agent) renommées : observation-expérimentation-appropriation (entre le sujet et l'objet), animation-médiation-participation (entre l'agent et le sujet), la conception-mise en œuvre-interprétation (entre l'agent et l'objet) et pédagogie ou andragogie muséale (au centre de toutes les relations).

De ces trois phases relationnelles dans la démarche pédagogique, l'objet muséal nous intéresse particulièrement dans la mesure où les différents types de visites (en ligne et *in situ*) sont pris en compte.

Par ailleurs, le musée virtuel se définit comme suit :

« Une collection d'objets numérisés articulée logiquement et composée de divers supports qui, par sa connectivité et son caractère multi-accès, permet de transcender les modes traditionnels de communication et d'interaction avec le visiteur... ; il ne dispose pas de lieu ni d'espace réel, ses objets, ainsi que les informations connexes, pouvant être diffusés aux quatre coins du monde. » (Schweibenz, 2004, 3)

L'objet muséal se réfère à l'ensemble des objectifs d'apprentissage de la situation pédagogique qu'elle soit en ligne ou *in situ*. Il s'agit de la phase de mise en œuvre, où les objectifs d'apprentissage sont opérationnalisés. Elle comprend le programme éducatif muséal et toutes les ressources éducatives permettant d'en atteindre les finalités. L'évaluation des programmes éducatifs et plus spécifiquement des ressources éducatives en ligne et de leurs pédagogies est rendue possible grâce aux différents courants pédagogiques d'Altet que nous mobilisons en cadre théorique second.

Avant de l'explicitier, nous souhaiterions, à l'intérieur de ce premier cadre théorique expliciter les conceptions du rôle du musée envers l'école. Il s'agira dès lors de croiser ces deux cadres théoriques pour nos résultats.

M. Paquin (1991) a mis en évidence trois conceptions différentes par rapport à la relation école musée :

- **La déscolarisation du musée** : il affiche une particularité propre. Le musée s'adresse à tous les visiteurs
- **La parascolarisation du musée** : une complémentarité avec les programmes scolaires est créée. La conception des programmes éducatifs est produite en fonction de leurs collections et les retombées ne constituent pas nécessairement un complément à l'enseignement dispensé à l'école. Selon l'auteure, le musée offre des programmes spécifiquement élaborés à l'intention des visiteurs scolaires mais « dont les retombées ne constituent pas un complément à l'enseignement dispensé en classe. »
- **La scolarisation des musées** : l'harmonisation des ressources du musée avec celles de l'école. Pour atteindre leurs objectifs en matière d'éducation, ils élaborent des

programmes destinés aux élèves, en tenant compte du contenu des collections du musée et en relation avec les programmes d'études. Les objectifs du programme muséal sont puisés à même les curricula de façon à harmoniser les relations entre le musée et l'école.

Second cadre théorique

Nous mobilisons les courants pédagogiques d'Altet (1997) qui distingue cinq courants pédagogiques que nous avons adaptés aux musées. Nous analysons et comparons les courants pédagogiques et restituons les pédagogies de l'apprentissage à partir de ce modèle interactif de la pédagogie, en examinant comment s'articulent et interagissent ces éléments constitutifs de la pédagogie, dans différents courants pédagogiques tels que Maguerite Altet les a définis. Plus précisément, nous analysons comment s'articulent, s'organisent de façon cohérente les 5 éléments constitutifs de la pédagogie en situation, comment apprenant et musée interagissent par rapport au savoir et par la médiation de communication. La figure une reprend les éléments de situation pédagogique muséale.

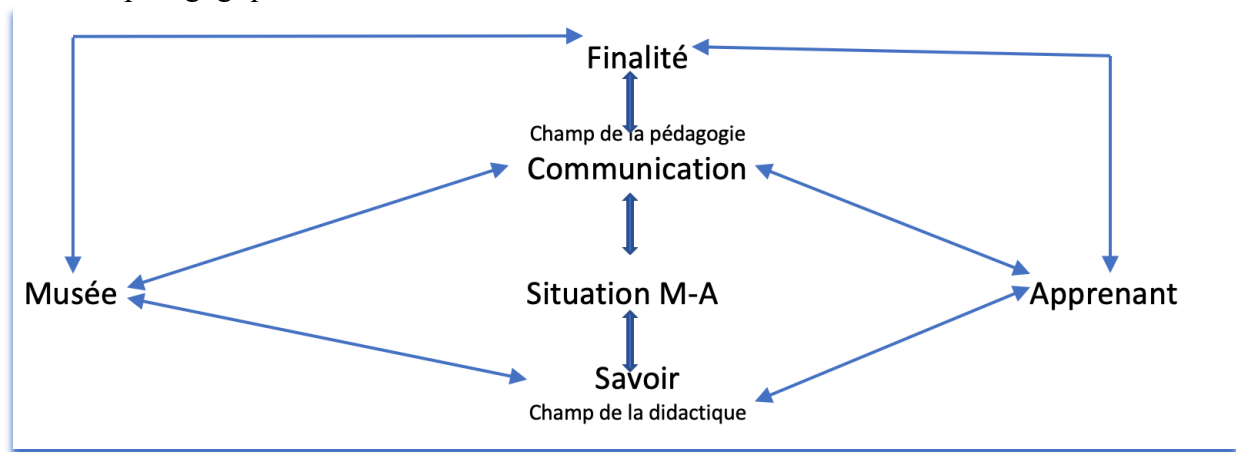


Figure 2 : éléments de situation pédagogique muséale

- Le **courant magistro-centriste** : ce courant classique a pour finalité la transmission d'un savoir constitué et privilégie le savoir issu de la Tradition, structuré par le musée qui le transmet au public. La communication vient du musée, est dirigée par lui, l'internaute et/ou l'élève lit, regarde, écoute et reçoit le savoir du Musée, un savoir indifférencié, le même pour tous.
- Le **courant puero-centriste** : il a pour finalité de développer, de former l'internaute-personne, de l'épanouir. Ce courant se recentre sur le sujet, l'internaute, sa personne, vise la découverte, la structuration du savoir par l'internaute. Le musée suscite des situations d'apprentissage qui mettent l'internaute en activité, l'accompagne dans sa recherche et sa construction du savoir. On vise la découverte par l'internaute. L'apprentissage est un processus de construction personnelle. L'internaute agit et organise son savoir.
- Le **courant socio-centriste** : l'apprentissage est socialisé et social. Le musée vise à insérer l'internaute (membre de la communauté social) dans la société pour construire un citoyen nouveau. Ce courant accentue l'articulation des éléments apprenant – communication et situation sociale. Il vise à former un homme social, à l'éduquer socialement. Centré sur la société, sur le développement d'une société nouvelle, les situations d'apprentissage sont socialisées et sociales.
- Le **courant techno-centriste** : l'application d'une démarche technologique à l'éducation. Ce qui sera visé en ligne c'est une participation active de l'internaute sur le

dispositif Web. L'apprentissage et l'enseignement sont visés par la participation sur le dispositif technologique : verbes d'action, parcours thématiques, les mots-clés et design.

- Le **courant centré sur l'apprentissage** : L'acte pédagogique est défini du point de vue de l'élève qui apprend. La finalité est d'aider l'apprenant à construire son savoir, à se l'approprier. Le musée fournit des outils met en place des projets, des contrats ; il anime des situations d'apprentissage en prenant en compte les apports, les initiatives, les représentations, les logiques, les styles, les profils d'apprentissage des élèves.

3. Méthodologie

Nous avons analysé huit sites internet de quatre pays différents (le corpus est constitué des musées suivants : Le Muséum national d'Histoire naturelle, le Louvre, Le British Museum, la National Gallery of London, l'Australian Museum, la National Gallery of Australia, l'American Museum of Natural History et le Moma). Nous avons construit une grille d'analyse permettant de les examiner et de les comparer. Cette recherche a permis de comprendre le rôle prétendu de chaque musée avec son site dans l'économie de la connaissance. Elle s'est consacrée aux sections éducatives des sites web des musées nationaux de sciences et d'art. Ces institutions ont ainsi mis à l'écran des ressources éducatives à tout type de public. Le tableau ci-dessous (tableau 1) reprend les terminologies relevées sur les huit sites Web et qui feront l'objet de cette communication :

Tableau 1. Les sections éducatives des sites Web des musées du corpus

Musées	Section.s éducative.s
American Museum of Natural History	Explore Learn & Teach
Australian Museum	Discover and Learn
British Museum	Learning
Louvre	Arts et Education
Moma (<i>N.B.</i> : Son site modifié depuis 2016)	Arts & Artists Research & Learning
Muséum national d'Histoire naturelle	Enseignement et Formation Explorez
National Gallery of Australia	Explore Learn
National Gallery of London	Learning

La stratégie visée était de sélectionner des pays comparables bénéficiant du soutien des politiques publiques et des investissements dans la fonction éducative. Nous avons analysé les sections pédagogiques non pas comme un concepteur de site, mais comme un usager averti tel un enseignant qui se rendrait sur ces sites pour son utilisation à des fins pédagogiques. Il nous paraissait légitime de comparer les musées dans la mesure où ils ont tous une fonction éducative qui fonctionne de manière différente selon le type de musée. La grille d'analyse que nous avons construite l'a permis.

Malgré des contextes historiques et socioculturels différents ces musées jouent un rôle important sur la scène internationale dans la recherche et la diffusion des connaissances. Ils s'exportent, leurs collections voyagent d'un pays à l'autre et les marchés du divertissement, des médias et de l'internet ont transformé le secteur muséal tout comme leur fonction éducative.

Notre grille dépasse celle de l'ergonomie et du design d'un site et examine les points suivants :

- Présentation générale du site et des sections pédagogiques
- Ergonomie du site
- L'organisation de l'information sur le site et les sections pédagogiques
- La qualité de l'information sur le site et les sections pédagogiques
- La mise en scène des sections pédagogiques
- Le dialogue et les interactions
- Les types de pédagogies
- Les compétences développées

L'analyse s'est portée sur les sections éducatives de ces sites et sur des propriétés des dispositifs numérique de l'éducation muséale.

La démarche comparative était essentielle dans la mesure le phénomène d'internet mondialisé permet de lier tous les sites entre eux ce qui nous a conduits à envisager les dimensions transnationales de la fonction pédagogique des musées dans la société du numérique. De plus, la recherche comparative vise à comprendre le poids du contexte culturel par rapport à un objectif connu de tous les musées que nous comparons : leur vocation éducative.

Nous avons choisi des pays comparables bénéficiant du soutien des politiques publiques et des investissements dans la fonction éducative, et ce dès les années 90. Tous ces pays ont massivement investi dans les technologies du numérique l'éducation et la culture. L'éducation muséale regroupe les actions éducatives et culturelles ainsi que la médiation muséale qui visent fondamentalement à créer des liens entre les publics et les objets ou sujets muséaux. Elle est définie comme suit :

« Un ensemble de valeurs, de concepts, de savoirs et de pratiques dont le but est le développement [cognitif] du visiteur. La pédagogie muséale, quant à elle se définit comme un cadre théorique et méthodologique au service de l'élaboration, de la mise en œuvre et de l'évaluation d'activités éducatives en milieu muséal, activités dont le but principal est l'apprentissage des savoirs (connaissances, habiletés et attitudes) chez le visiteur. » (Legendre, R., cité par Allard, et Boucher, 1994, 40).

En ligne, l'éducation muséale est : une activité permanente à distance de construction de savoirs de consultation et de divertissement et de critiques à propos des ressources muséales. Cette offre se construit également selon des règles cohérentes de design web » (Boudjema, 2016, p. 19).

Ces musées ont connu de profondes transformations qui ont imposé une idéologie de la gestion associée à des questions de financement, d'organisation, et de gestion du personnel. Selon les États des musées de notre corpus, l'organisation muséale dépend du marché, des pouvoirs publics ou du mécénat (Baujard, 2018).

Le Web muséal est peu étudié et pourtant les sites Internet des musées condensent ces nouvelles missions des musées en leur inventant des pédagogies propres (Boudjema, 2019, 14-142). En effet, l'objet muséal comprend désormais deux ressources : réelles et virtuelles (Paquin, et Lemay-Perreault, 2015). Dès lors, le site Web est considéré comme un mode de diffusion supplémentaire et notamment de sa fonction éducative. Le site Web établit des connexions entre diverses ressources éducatives donnant à l'internaute la possibilité de construire son apprentissage.

Ce travail s'attache à comprendre la pédagogie mise en place par les musées en ligne. Ici nous nous inspirons des recherches d'Erica de Vries (2001) qui a élaboré une typologie des

logiciels d'apprentissage qui nous paraît pertinente étant donné la nature d'internet (hypermedia). Nous utilisons huit de ses catégories que nous avons modifiées pour nos besoins et ajoutons deux types de pédagogies (*Learning by doing* et enrichir et contraster).

- Présenter de l'information
- Dispenser des activités
- Véritablement enseigner (teach), faire apprendre (Learn)
- Captiver l'attention et la motivation de l'internaute
- Fournir un espace d'exploration pour l'internaute
- Fournir un environnement pour la découverte de lois naturelles et liées à l'art
- Fournir un environnement pour la découverte de domaines abstraits
- Fournir un espace d'échange entre internautes
- *Learning by doing*¹
- Enrichir et contraster

Learning by doing se rapproche d'une catégorie d'Erica de Vries qui est « captiver l'attention de l'élève » par le jeu. Certains musées mettent le public dans des situations où pour comprendre des concepts, ils seront amenés à réaliser des tâches qu'elles soient artistiques ou scientifiques. La catégorie *enrichir et contraster* est destinée à vérifier si le public est placé ou non dans diverses situations pour tester son système de référence, ses représentations et idées reçues. Les musées devraient donc prévoir des pratiques reprenant les idées reçues du public et les déconstruire scientifiquement visant un apprentissage.

4. Résultats

La déscolarisation

Les musées développent des programmes à destination de tous les visiteurs. Les situations sont nombreuses en ligne. Le Muséum national d'Histoire naturelle² propose des cours ouverts à tous sur sa plateforme d'enseignement en ligne³. Il offre ainsi un module⁴ sur le pollen, le climat et l'environnement. Ce module d'enseignement se compose de séquences de cours complétées par des tests d'auto-évaluation par niveaux. Lors de l'apprentissage du cours, les utilisateurs sont invités à répondre à l'ensemble des tests d'auto-évaluation d'un même niveau. Au terme du cours, ils peuvent contrôler l'acquisition de leurs connaissances en réalisant les tests d'auto-évaluation plus difficiles du niveau supérieur. Ce module se situe dans le courant magistro-centré. Le savoir est premier, il est préparé par le musée, la situation est organisée par le musée. L'interaction privilégiée se situe entre le musée et le savoir. L'internaute ou l'élève reçoit les contenus et doit s'adapter aux activités magistrales dans une situation de communication verticale.

Le Louvre propose sur son site une thématique « Le Louvre raconté aux enfants⁵ ». Nous sommes ici dans le courant puéro-centriste. Il suscite des situations d'apprentissage qui mettent l'enfant internaute en activité autour de 5 contes ludiques. La pédagogie est de l'ordre de la découverte ludique par l'enfant. La communication est plus horizontale entre le musée et l'enfant qui construit personnellement son savoir. Le musée se recentre sur le sujet, l'enfant, sa personne, vise la découverte, la structuration du savoir par l'enfant. Le musée suscite des situations d'apprentissage qui mettent l'élève en activité, accompagne l'élève dans sa recherche et sa

¹ Inspiré de J. Dewey, *Experience and Education*, 1938.

² <https://www.mnhn.fr/>

³ <http://edu.mnhn.fr>

⁴ <http://edu.mnhn.fr/course/view.php?id=208§ion=2>

⁵ <https://www.louvre.fr/le-louvre-raconte-aux-enfants>

construction du savoir. On vise la découverte par l'élève. L'apprentissage est un processus de construction personnelle. L'élève agit et organise son savoir.

L'American Museum of Natural History propose des interactifs intitulés « Ology⁶ » à l'intérieur duquel se trouve un jeu⁷ qui relève du courant socio-centriste. Le musée éduque à l'environnement pour l'insérer dans une société soucieuse de sa consommation énergétique pour construire un homme citoyen sachant prendre les bonnes décisions relatives à l'environnement et à ses choix de consommation.

La National Gallery of London propose d'apprendre la peinture par divers parcours thématiques dans sa section « Learn about art⁸ ». Ici, nous sommes dans le courant centré sur l'apprentissage : le musée fournit des outils (textes, vidéos, images, hypertextes, sections « see also », zoom en HD, met en place des parcours de navigations ; il anime des situations d'apprentissage en prenant en compte les apports, les initiatives, les représentations, les logiques, les styles, les profils d'apprentissage des internautes. La pédagogie crée des contextes qui favorisent la construction active et originale du savoir par chaque internaute en respectant un cheminement qui lui est propre. Il organise et choisit des situations d'apprentissage susceptibles de faire émerger des problèmes, des questionnements, d'entraîner une transformation des représentations, d'aider l'apprenant à identifier ses stratégies (par exemple les sections « see also »), à développer ses capacités métacognitives, de le guider dans sa structuration du savoir par le design et les menus.

La parascolarisation

Les démarches et les contenus se caractérisent par un ciblage des publics scolaires sur les sites internet des musées de notre corpus en créant un lien plus ou moins fort avec les programmes scolaires, néanmoins, les retombées ne constituent pas forcément un complément à l'enseignement de la classe (Allard, Boucher, *Op., Cit*, p.59)

Le site de l'Australian Museum dispose ainsi dans sa rubrique « Discover and Learn » d'une rubrique « for teachers et for students⁹ ». Dans ce registre, le Moma¹⁰ cible depuis la maternelle jusqu'à la terminale les étudiants internautes. Il vise même les enseignants, les étudiants du supérieur et les apprenants tout au long de la vie « « *teacher, student, or lifelong learner* »). Sa section *Tools and tips*¹¹ offre des ressources pédagogiques aux enseignants et élèves en lien avec des courants artistiques. Le Musée propose ainsi des idées aux enseignants d'activités possibles en classe à partir de ressources muséales. Ces ressources ne correspondent pas nécessaires aux objectifs scolaires mais sont des ponts possibles avec l'univers de l'école. Le musée met en place une activité composée d'éléments de la collection, que l'enseignant peut utiliser pour solliciter ses élèves.

Sur les sites Internet de notre corpus, nous retrouvons les courants énoncés par Maguerite Altet dans les propositions éducatives muséales :

- Magistro-centré : par exemple sur le site du British Museum¹², où la proposition éducative est descriptive, informationnelle et distribuée verticalement à l'internaute, sans autre possibilité pour celui-ci que d'appréhender par la lecture ce qui est contenu à l'écran.

⁶ <https://www.amnh.org/explore/ology>

⁷ <https://www.amnh.org/explore/ology/climate-change/rising-co2>

⁸ <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/learn-about-art/artists>

⁹ <https://australianmuseum.net.au/learn/teachers/>

¹⁰ <https://www.moma.org/research-and-learning/teachers>

¹¹ https://www.moma.org/learn/moma_learning/tools_tips/

¹² http://www.teachinghistory100.org/objects/photograph_of_amy_barbour_james

- Puero-centré : Le site de la National Gallery of Australia¹³ propose en ligne un espace d'exploration très dense. L'internaute peut découvrir l'offre éducative, l'appréhender en la structurant lui-même.
- Le courant socio-centriste : le Muséum national d'Histoire naturelle met à l'écran un programme Vigie-Nature¹⁴ relatif à la protection de la nature. Ce programme « participatif » cible les scolaires et vise à assurer un suivi « de la biodiversité de proximité ». Il offre « des protocoles scientifiques à réaliser avec ses élèves pour assurer des suivis de biodiversité sur l'ensemble du territoire métropolitain »¹⁵. Si cette approche relève également d'une intentionnalité éducative de construction d'un lien d'appartenance à l'environnement proche, la partie « Biolit »¹⁶ est une forme d'éducation visant des investigations et des choix collectifs.
- Le courant centré sur l'apprentissage : L'American Museum of Natural History¹⁷ met en scène à l'écran un florilège d'outils pour l'apprentissage que les internautes/élèves « Curriculum Collection » explorent pour leur apprentissage. Le musée, à l'écran aide l'internaute à construire son savoir, à se l'approprier. Le musée fournit des outils (articles, vidéos, des activités) et des situations d'apprentissage en prenant en compte les profils d'apprentissage des divers publics ciblés (« educators, families, students, and anyone ») intéressés par l'enseignement et l'apprentissage de la science (« interested in teaching or learning about science »).

A travers ces divers exemples, les musées du corpus proposent des activités spécifiques aux groupes scolaires, toutefois sans compléter les programmes d'enseignement scolaire.

La scolarisation

Nous avons relevé plusieurs situations d'harmonisation des ressources du musée avec celles de l'école. Les programmes muséaux sont complètement liés aux programmes scolaires pour que les publics ciblés viennent puiser dans ceux-ci et illustrer leurs apprentissages dans une perspective différente de celle d'une simple visite muséale.

Le Museum of Modern Art¹⁸ combine des éléments relatifs à l'art avec des thématiques scolaires. L'art devient un élément pour explorer certains points du programme et enrichir les curricula. Par exemple, nous voyons l'institution muséale mêler art et la guerre, l'histoire sociale, politique, etc. Ce que privilégie le musée est une utilisation des objets des collections à des fins d'illustration thématique. Le musée est, dans cette perspective, une ressource au service de l'école et ce sont essentiellement les objectifs de l'activité et du projet scolaire qui déterminent les liens de complémentarité entre le musée et l'école. Le musée est fournisseur de matériel pédagogique pour le milieu scolaire. Il se « comporte » même comme l'école en présentant des objectifs de « lessons » et le musée interpelle les enseignants (« ask your students », « show your students », etc.).

¹³ <https://nga.gov.au/collections/resources/>

¹⁴ <http://edu.mnhn.fr/mod/page/view.php?id=1299>

¹⁵ www.vigienature-ecole.fr

¹⁶ <http://vigienature.mnhn.fr/page/observatoire-du-littoral-biolit>

¹⁷ <https://www.amnh.org/learn-teach/curriculum-collections>

¹⁸ https://www.moma.org/learn/moma_learning/guides/

D'autres exemples permettent de révéler cette relation « école/musée ». A travers ces exemples, le musée a une tendance à transmettre un savoir de manière didactique. Le courant magistro-centré est particulièrement prégnant dans la scolarisation en ligne.

L'American Museum of Natural History propose la construction d'un diorama d'un écosystème humide dans la rubrique « curriculum collections¹⁹ ». Il s'agit de propositions d'activités à réaliser en lien avec des objets muséaux que les élèves peuvent réaliser en classe.

Le Muséum national d'Histoire naturelle²⁰ explicite des expéditions scientifiques qui mettent en avant des thématiques du programme scolaire. Celles-ci deviennent, en ligne des supports éducatifs pouvant servir de liens entre les différentes disciplines scolaires avec une multitudes de ressources éducatives pour les enseignants et les élèves (du primaire et du secondaire principalement).

Le Louvre²¹ en fait de même et guide l'enseignant dans les diverses possibilités éducatives que le musée met à disposition de la communauté enseignante pour ses visites, ses activités et ses enseignements.

5. Conclusion

Nous avons en ligne des propositions de « pédagogies muséales » et des démarches d'apprentissage en milieu muséal (Web). La figure 1 reprend les éléments de la Web éducation muséale à destination des écoles et du public scolaire et du public enseignants.

Cora Cohen (2001, p. 24-25) évoque une différence importante entre les musées et l'école : l'enseignement est basé sur des programmes officiels pour chaque discipline alors que dans l'espace muséal « tout objet peut être le point de départ d'approches multiples très différentes où l'interdisciplinarité s'impose ». Cependant, le musée se comporte parfois (phénomène de scolarisation) comme l'école et calque ses propositions pour coller aux objectifs scolaires. Cela ne l'empêche pas d'être, en ligne, un fournisseur de propositions éducatives riches.

¹⁹ <https://www.amnh.org/learn-teach/curriculum-collections/online-field-journals/make-an-ecosystem-diorama>

²⁰ <http://edu.mnhn.fr/course/view.php?id=117>

²¹ <https://www.louvre.fr/enseignants/ressources#tabs>

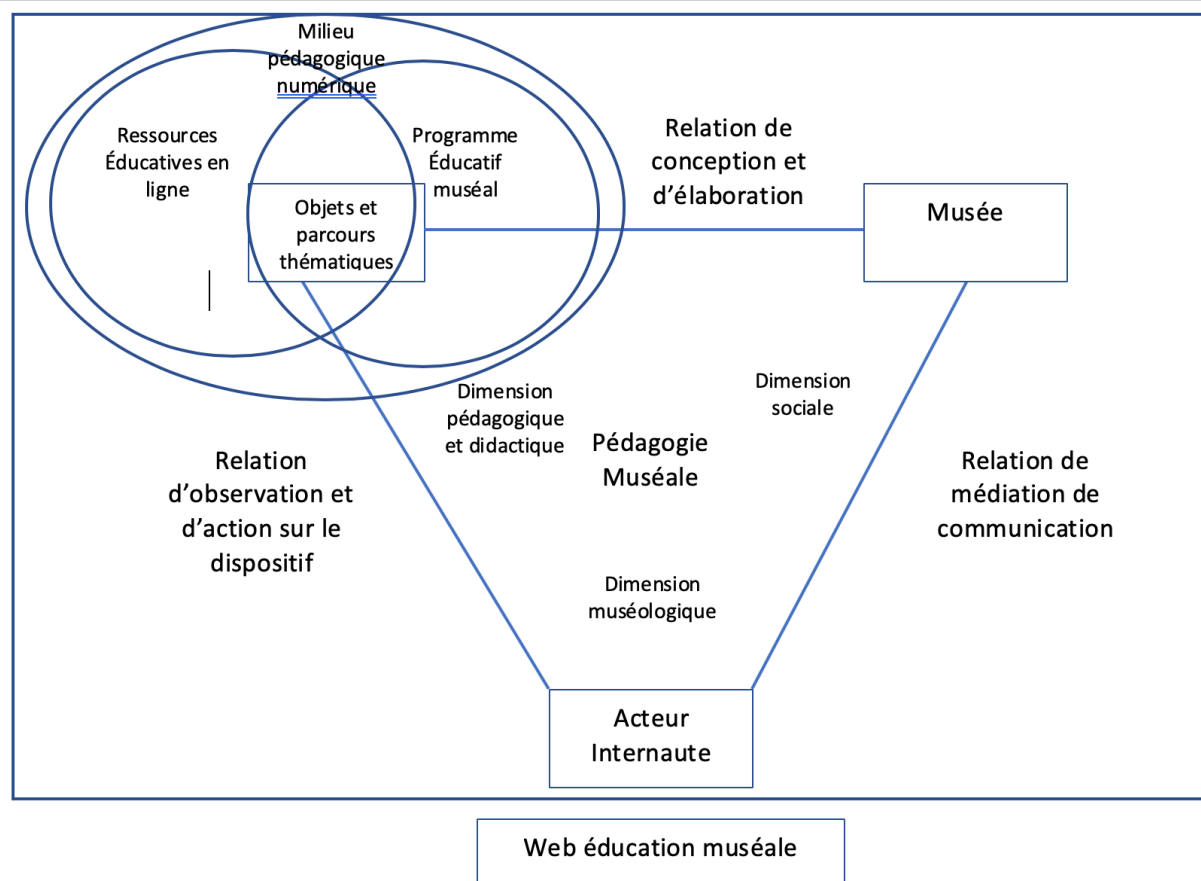


Figure 1 : Eléments de la Web éducation muséale à destination des écoles et du public scolaire et du public enseignants

Bibliographie

Allard, M. et Boucher, S. (1994). *Éduquer au musée*. Montréal : Éditions Hurtubise HMH.

Altet, M. (1997). *Les pédagogies de l'apprentissage*. Paris : P.U.F.

Baujard, C. (2012). *Du musée conservateur au musée virtuel*. Paris : Hermès-Lavoisier.

Boudjema, C. (2016). *La Fonction éducative des musées dans la société du numérique : analyse comparative de l'offre pédagogique en ligne de huit musées nationaux dans quatre pays (France, Royaume-Uni, Australie et États-Unis)*. (Thèse de doctorat en SIC publiée). Université Lille 3, France. En ligne : <https://bit.ly/2FGIaxQ>

Boudjema, C. (2019). L'éducation muséale en ligne : entre savoir réticulaire, coopération et standardisation, *Les Cahiers du Numérique*, vol. 15(1), 119-143.

Bradburne J. (1998). Problématique d'une création : Newmetropolis. In B., Schiele et E. H. Koster (Eds), *La Révolution de la Muséologie des sciences* (pp. 39-77). Lyon : Presses Universitaires de Lyon.

Cohen, C. (2001), *Quand l'enfant devient visiteur : une nouvelle approche du partenariat École/Musée*, Paris : L'Harmattan.

Dufresne-Tassé, C., Lapointe, T., Morelli C., Chamberland, E. (1991). L'apprentissage de l'adulte au musée et l'instrument pour l'étudier, *Revue Canadienne de l'éducation*, Vol.16 N°3, 281-291.

Janes Robert, R. (2009). *Museums in a Troubled World : Renewal, Irrelevance or Collapse ?* London & New-York : Routledge.

Meunier, A. (2008). L'éducation muséale, un rapport au savoir, *Recherches en communication*, 29, 101-124.

Paquin, M (1991). Le rôle de l'agent dans l'éducation muséale, *Musées*, vol 13, n°3.

Schugurensky, D. (2007). Vingt mille lieues sous les mers : les quatre défis de l'apprentissage informel. *Revue française de pédagogie*, 160, 13-27, en ligne : <https://bit.ly/2LuINya>

Tobelem J.-M. (2005). *Le nouvel âge des musées: Les institutions culturelles au défi de la gestion*. Paris : A. Colin.