

Culture  
pour  
tous!

Outil



Les journées  
de la culture

MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE

CONCEVOIR  
L'ACCOMPAGNEMENT  
À L'ÉCOLE

Québec 

PARTENAIRE  
NUMÉRIQUE

Bell



Conseil des arts  
du Canada Canada Council  
for the Arts

*Le volet numérique Bell des Journées de la culture est une mesure du Plan culturel numérique du Québec  
initié par le ministère de la Culture et des Communications.*

# CONCEVOIR L'ACCOMPAGNEMENT EN CLASSE

---

## UN OUTIL DE COMMUNICATION ENTRE ENSEIGNEMENTS ET MÉDIATEURS CULTURELS

*Concevoir l'accompagnement en classe* se veut un outil simple d'utilisation visant à guider le concepteur d'une activité de médiation culturelle numérique (artiste ou organisme culturel) dans la présentation de son activité aux enseignants du milieu scolaire.

À travers la description des différents paramètres, cet outil vise à démontrer la pertinence et l'adéquation d'une activité en fonction des attentes des enseignants, tout en leur facilitant des consignes pour la prise en charge de l'activité dans le cas où ils seraient les seuls à intervenir dans sa réalisation.

## DE L'IMPORTANCE DES ENJEUX DE MÉDIATION CULTURELLE À L'ÉCOLE

Lorsqu'on parle de l'importance de mener des activités médiation culturelle à l'école, on affronte cette préoccupation permanente qui exige la création de nouveaux points de rencontre entre les acteurs du domaine professionnel de la culture (artistes et organismes culturels) et un secteur particulier de la population, composé des jeunes étudiants assis sur les bancs des écoles québécoises.

Les activités de médiation culturelle dans ce contexte visent avant tout à inviter ce jeune public à faire part de l'expérience et des jouissances de l'exercice intellectuel derrière l'interprétation des **objets de culture** qui caractérisent notre patrimoine, qu'ils soient matériels ou immatériels, les invitant à réfléchir, individuellement et collectivement, à propos de leur propre vécu au sein du long parcours de notre société.

## Les paramètres à prendre en compte

- ◆ La discipline d'apprentissage
- ◆ Le niveau d'enseignement
- ◆ Le thème traité
- ◆ La progression des apprentissages
- ◆ L'activité
- ◆ Les indications
- ◆ L'animation
- ◆ Le matériel technologique
- ◆ L'accompagnement technique

À l'école, il est possible d'effectuer des activités de médiation autour de divers **objets de culture** en fonction des différentes disciplines d'enseignement. Il devient ainsi intéressant, par exemple, de s'approprier **une théorie scientifique à travers l'acte de création** afin de vivre par soi-même l'expérience transcendante de son apparition à un moment de l'Histoire. Dans ce sens, toutes les disciplines sont constituées d'éléments théoriques chargés de sens prêts à être compris et interprétés au sein d'une classe.

Les activités de médiation culturelle à l'école doivent à la fois viser l'intégration d'un **objet de culture** et le développement de **connaissances de la progression des apprentissages** du Programme de Formation de l'école québécoise, éléments qui vous seront présentés dans ce guide.

# MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE : CONCEVOIR L'ACCOMPAGNEMENT EN CLASSE

TITRE DE L'ACTIVITÉ : \_\_\_\_\_

CONCEPTEUR : \_\_\_\_\_

**DISCIPLINE D'ENSEIGNEMENT**

**LE THÈME TRAITÉ**

**NIVEAUX D'ENSEIGNEMENT VISÉS**

**ÉLÉMENTS DE LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES**

## L'ACTIVITÉ

Présentation de l'activité

Objet de culture

Production finale de l'atelier

Contenu

Objectifs

## LES INDICATIONS

Quelles compétences seront mobilisées durant l'atelier ? À travers quel type d'exercices ? Quelles règles ou quels codes seront à respecter ?

## L'ANIMATION

Comme va se dérouler l'activité ? Quelles sont ses étapes ? Quelles questions peuvent être posées pour stimuler la réflexion de l'élève ?

## LE MATÉRIEL TECHNOLOGIQUE

Supports numériques et autre matériel nécessaire.

Conditions d'utilisation (conditions de la salle, de l'équipement, etc.)

## L'ACCOMPAGNEMENT TECHNIQUE

Comment expliquer l'utilisation de la technologie ?

# PARAMÈTRES

## LA DISCIPLINE D'ENSEIGNEMENT

La première étape à suivre pour présenter une activité à l'intention du milieu de l'éducation consiste à la situer vis-à-vis de l'une des disciplines enseignées à l'école.

### Exemples de disciplines d'enseignement:

- ◆ Français
- ◆ Chimie
- ◆ Mathématiques
- ◆ Physique
- ◆ Géographie
- ◆ Science et technologie
- ◆ Mathématiques
- ◆ Histoire
- ◆ Éthique et culture religieuse
- ◆ Éducation physique

### Découvrez les disciplines enseignées au :

- ◆ [Primaire](#)
- ◆ [Secondaire](#)

## LE THÈME TRAITÉ

Pour faciliter l'intégration d'une activité de médiation culturelle en classe, des ponts peuvent être établis entre l'agent culturel et l'enseignement vu à l'école. Une façon d'y arriver consiste à mettre en évidence des thèmes traités dans l'activité afin de faciliter cette correspondance.

Pour bien adapter la présentation et le contenu d'une activité de médiation destinée au milieu scolaire, on peut donc passer, dans un premier temps, par la sélection d'un thème général avant de cibler un élément précis de la **progression des apprentissages**.

### Exemples de thèmes :

- ◆ L'écologie
- ◆ Le corps humain
- ◆ La démocratie

## LES NIVEAUX SCOLAIRES

Dans un deuxième temps, il est important de bien tenir en compte le niveau d'enseignement visé par l'activité.

Contacté un enseignant ou un conseiller pédagogique peut apporter des pistes pour bien réfléchir au contenu de l'activité en fonction de la difficulté et de la nature des exercices qui y seront proposés. Ce choix doit se faire également en adéquation avec les éléments de la **progression des apprentissages** du [Programme de formation de l'école québécoise](#).

Certaines activités, de par ces deux caractéristiques, sont capables de rejoindre plusieurs niveaux scolaires avec, dans certains cas, quelques modifications. Il peut être donc possible de proposer une activité adaptée à la fois au programme de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année du secondaire sur un même sujet en adoptant quelques modifications.

## PROGRESSION DES APPRENTISSAGES

La [progression des apprentissages](#) du **Programme de formation de l'école québécoise** est une liste exhaustive de connaissances que les élèves doivent acquérir au courant de l'année. Cet outil informe en détail les sujets d'étude en fonction des niveaux d'enseignements et des disciplines enseignées. Il s'agit du meilleur ensemble de références sur lesquelles baser son activité. Cependant, s'agissant d'un outil de présentation exhaustif, il est préférable de communiquer avec un enseignant pour acquérir rapidement les informations pertinentes en fonction de ses propres ressources.

### Exemple d'élément de la PDA :

- ◆ Décrire l'habitat de certaines espèces  
Discipline : Science et technologie  
Niveau : 1<sup>ère</sup> année du secondaire  
Thème : écologie

# PARAMÈTRES

## L'ACTIVITÉ

Pour faciliter la compréhension de l'activité par toutes les parties impliquées dans sa réalisation, il est important de la décrire de façon simple et concise. Une activité de médiation culturelle peut être **décrite** tout d'abord à partir de deux éléments : **son contenu et de ses objectifs pédagogiques**.

Pour un acteur culturel, il est indispensable de mettre de l'avant **l'objet de culture** au coeur de l'atelier. Les **objets de culture** prennent le plus souvent la forme de références historiques et conceptuelles issues des diverses disciplines, ainsi que des représentations de formes d'appropriations et leurs significations culturelles attribuées.

Il est important de présenter le **résultat final** de l'atelier afin d'offrir à l'enseignant une idée des compétences qui seront mobilisées et le processus réflexif qui sera engagé du début jusqu'à la fin de l'activité.

### Exemples d'objets de culture :

- ◆ L'origine d'un concept
- ◆ L'évolution d'une technologie
- ◆ Un courant artistique
- ◆ Un témoignage historique
- ◆ Une méthode de création
- ◆ L'impact d'une théorie révolutionnaire

### Exemples de résultats finaux :

- ◆ Enregistrement d'une composition musicale assistée par ordinateur
- ◆ Création d'un poème engagé collaboratif en ligne
- ◆ Création d'une galerie de photographies en ligne autour d'un thème donné
- ◆ Reprise d'une oeuvre littéraire en stop-motion

## DOCUMENTATION SUPPLÉMENTAIRE



## AUTOUR DE L'OBJET DE CULTURE

### En lien avec le thème traité

L'artiste ou centre culturel peut proposer de la documentation à propos du thème traité à partir de ses propres archives, ses références, ses sources d'inspirations, ou toute autre source d'information pertinente soigneusement sélectionnée.

### À propos de l'artiste

Lorsque l'oeuvre d'un artiste est au coeur de l'activité de médiation, que ce soit par la découverte de son style, sa réflexion ou de son héritage, il est important de fournir de la documentation facilitant la découverte et l'appropriation de ces informations par l'enseignant et les élèves.

### Sur des objets patrimoniaux

Également, des objets patrimoniaux (archives historiques, oeuvres d'arts, ou éléments d'architecture) peuvent être l'objet d'un atelier de médiation. De la même façon, la mobilisation d'archives et d'études est une action importante dans le cadre d'une activité de médiation à l'école puisqu'elle enrichit, par la proposition de sources diversifiées, les apprentissages de l'élève.

# PARAMÈTRES

---

## L'ANIMATION

C'est à partir d'une bonne compréhension de la nature du public que l'on peut commencer à réfléchir à une stratégie d'animation. En somme, l'animation se concentre sur tous les éléments qui devraient aider les participants à bien travailler en harmonie vers l'atteinte des objectifs de l'activité.

### Questions que l'on peut se poser :

- ◆ Quelles étapes vont soutenir le bon déroulement de l'activité ?
- ◆ Quelles questions peut-on poser aux élèves pour les pousser plus loin dans leurs réflexions ?
- ◆ Comment doit-on utiliser la documentation disponible ?
- ◆ Dans quel contexte le résultat final sera-t-il présenté ?

## LES INDICATIONS

Les activités de médiation culturelle numérique visent très souvent la création, l'appréciation ou l'apprentissage d'un langage artistique précis. Que ce soit en contexte d'expression littéraire, de création sonore ou visuelle, en arts de la scène ou en arts numériques, différents codes et techniques propres à chaque discipline et à chaque technologie peuvent être transmises en contexte de médiation.

Quelles sont les règles et/ou le langage artistique que je veux faire respecter pour diriger la création à travers un acte cohérent ? Et quels exercices peuvent faciliter l'assimilation de ces règles et l'appropriation du langage technique exploré ?

### Exemples de stratégies d'animation :

- ◆ **En amont de l'activité**  
Lecture préalable des éléments de la documentation  
  
Répondre à des questions préparées par l'artiste sur le thème
- ◆ **Durant l'activité**
  - Présentation de l'activité
  - Poser des questions de mise en contexte autour du thème traité
  - Former des groupes de discussion et de travail
  - Poser des questions pour animer la discussion dans les groupes
  - S'engager ensuite dans la création avec les technologies proposées
  - Présentation des oeuvres et réflexion critique du processus et des résultats

### Pistes pour l'élaboration des indications :

- ◆ Utiliser **des modèles mathématiques** pour concevoir des éléments d'une installation.
- ◆ Se référer au contenu d'un **ensemble d'archives scientifiques** pour soustraire des images en vue de concevoir une composition visuelle sur un ordinateur.
- ◆ Mettre en évidence le regard de l'étudiant en lui demandant de **mobiliser certains repères personnels**
- ◆ Répartir les tâches entre membres des équipes lorsque la production finale est **une création collaborative**

# PARAMÈTRES

---

## LE MATÉRIEL TECHNOLOGIQUE

En médiation culturelle numérique, l'ajout de nouvelles technologies dans l'équation ajoute une dimension supplémentaire à l'organisation en amont de la tenue d'une activité. Répertorier le matériel nécessaire est la première étape sur laquelle s'attarder à ce propos. Il est ensuite important de préciser les **conditions matérielles** facilitant la meilleure utilisation de ces technologies pour s'assurer que l'activité fonctionnera en classe. Ces **conditions d'utilisation** concernent notamment des précisions sur l'espace dans lequel l'activité doit être accueillie, l'infrastructure nécessaire, et tout autre information aidant à garantir le bon fonctionnement et l'utilisation des appareils numériques.

## L'ACCOMPAGNEMENT TECHNIQUE

Étant donné que le degré de littératie numérique d'un participant à un autre peut varier en fonction des technologies utilisées, il est toujours utile de préciser le type d'actions à déployer lorsque certains publics sont confrontés à l'usage d'une technologie à laquelle ils ne sont pas habitués.

L'accompagnement technique peut consister en des simples tâches, comme l'aide au téléchargement d'une application, jusqu'aux explications des commandes d'une technologie interactive plus complexe.

L'enseignant doit donc être sensibilisé et prêt à l'éventualité de devoir expliquer le fonctionnement des technologies dans le cas où il s'agirait d'une première utilisation.

### Exemples de conditions d'utilisation :

- ◆ Prévoir une salle de taille optimale, des espaces de recharge pour les appareils mobiles, des tablettes supplémentaires en cas de besoin, des tables et des chaises si nécessaire, le bon éclairage de la salle, des projecteurs, des ordinateurs et tout autre matériel technologique qui serait requis durant l'activité.

### Apprenez davantage sur les conditions d'utilisation de certaines technologies :

- ◆ [Fiches technologiques](#)

Il est donc bien important de penser au degré de difficulté technique de l'activité en fonction du niveau d'enseignement dans lequel on veut intervenir. Il est aussi possible de proposer différents degrés de difficulté autour d'une même activité afin de l'adapter à différents niveaux.