

Gamifier les savoirs pour favoriser l'accès à la culture ?

Des exemples de création de jeux de rôles en contexte muséal

Florence Quinche, HEP-Vaud, UER Arts et technologie
Ana Vulić, Musée national suisse - Château de Prangins

« Jeu de rôle et transmission littéraire »
5-6 mars 2020, UNIL

Château de Prangins.

1

Château de Prangins. MUSÉE NATIONAL SUISSE. SCHWEIZERISCHES NATIONALMUSEUM. MUSEO NAZIONALE SVIZZERO. MUSEUM NAZIONAL SVIZZER.

Le Musée national suisse regroupe trois musées, ainsi que le Centre des collections à Affoltern am Albis. Les musées présentent l'histoire suisse de ses débuts jusqu'à nos jours par un traitement en culture des différentes identités suisses ainsi que la diversité de l'histoire et de la culture de notre pays, notamment par le biais d'expositions temporaires et des thèmes actuels.

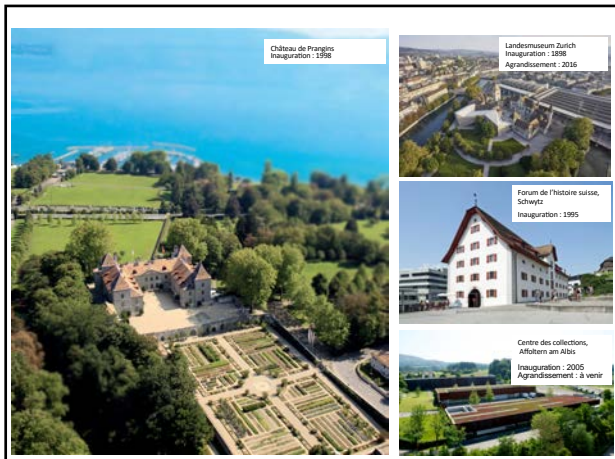
Musée national suisse
Museumstrasse 2
Postfach
8002 Zurich
+41 44 238 60 11
info@nationalmuseum.ch
https://www.landeshaus.ch/

Forum de l'histoire suisse Schweiz
Zuglinsmattstrasse 5
4400 Schwyz
+41 41 819 60 11
ForumSchweiz@landeshaus.ch
https://www.forumschweiz.ch/

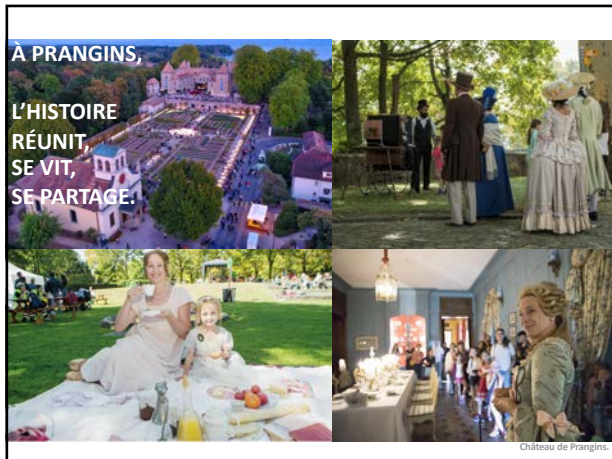
Château de Prangins
Avenue du Général Guisan 2
1197 Prangins
+41 22 794 96 90
info.prangins@nationalmuseum.ch
https://www.fabrikshop.prangins.ch/

Centre des collections
Landmattenstrasse 1
9002 Affoltern am Albis
+41 44 762 11 11
samuel.garcin@nationalmuseum.ch
https://www.sammuseum.ch/

2



3



4



5



6



Le Château de Prangins – Musée national suisse

- Siège romand du Musée national suisse dans un château du 18^e siècle
- plusieurs expositions permanentes, sur la vie du château, sur l'histoire suisse (18^e-début 20^e) et sur le jardin potager, en plusieurs langues (F/D/E/I)
- 2 à 3 expositions temporaires par année
- 6 à 10 événements par année (entre 500 et 5'000 visiteurs/événement)
- Collaborations régulières et partenariats avec différentes entités de formation ou culturelles (HEP Vaud, écoles primaires et secondaires, musées, Visions du réel, far², etc.)

Château de Prangins.

7

Les élèves-guides un projet du musée national de Prangins



Château de Prangins.

8



5^e édition des enfants-guides: le jeudi 23 mars 2017, vernissage de l'exposition temporaire Travail. Photographies de 1860 à nos jours. © Musée national suisse.

Château de Prangins.


9



6^e édition des enfants-guides: le samedi 21 avril 2018, vernissage de l'exposition temporaire Indiennes. Un tissu révolutionne le monde ! © Musée national suisse.

Château de Prangins.

10



6^e édition des enfants-guides: le samedi 21 avril 2018, vernissage de l'exposition temporaire Indiennes. Un tissu révolutionne le monde ! © Musée national suisse.

Château de Prangins.

11

Historique..

Un projet de médiation culturelle participative

Missions du musée : Être un lieu d'apprentissage

Début en 2012

En lien avec les expositions temporaires

Originalité : conçu par la conservation et la médiation culturelle

Public visé : les écoles de la région, primaire et secondaire, élèves de 9-16 ans Enseignant.e.s de différentes disciplines (français, histoire, géo..)

Un échange entre école et musée sur la durée : projets de 6-12 mois

Plus de 350 jeunes guides depuis le début du projet



Château de Prangins.

12



Quelques objectifs :

- Proposer de nouvelles formes d'apprentissage, hors de l'établissement scolaire
- Valorisation de compétences autres que celles évaluées à l'école (plurilinguisme, théâtre, humour...)
- Changer la représentation des élèves par rapport aux musées, à l'histoire : rendre les lieux plus « accessibles », y prendre un rôle actif
- Intégrer la socialisation, le partage et la communication comme cœur d'un apprentissage
- Mettre en place une collaboration entre les enseignants et le musée
- Relier le contenu des expositions avec les objectifs des programmes scolaires
- Donner envie aux jeunes de venir au musée, de s'intéresser à ses métiers
- Produire de nouvelles interactions dans les musées.
- Entre jeunes et autres générations. Forme de nouveau lien social.
- Faire venir les familles et proches des élèves au musée, faire de la visite un événement convivial, rendre les lieux plus « familiers »

Château de Prangins.

13

Processus :

- Rencontre avec les enseignant.e.s : présentation du thème de la prochaine expo, des objets et oeuvres qui y seront proposés
- Les enseignants choisissent un cours (une discipline)/une classe dans lequel intégrer le projet : Histoire, géographie, français, citoyenneté, sciences, arts visuels, alimentation
- L'équipe choisit des objets qui seront présentés par les élèves (selon l'intérêt de l'objet, accessibilité, positionnement dans l'espace de l'expo)
- Venue au château des élèves. Rencontrent la commissaire d'exposition. Découvrent le thème de l'expo. Reçoivent des images de leurs objets. 1 objet par groupe de 2 élèves. Posent des questions sur les objets qu'ils vont présenter.
- En classe : travail des enseignant.e.s avec les élèves sur les objets : recherches, lectures de docs proposés par le musée. Support du musée pour les documents, images, sources.

Château de Prangins.

14

6. Plusieurs visites du château, puis de l'exposition. Découverte du montage d'une expo. Des différents métiers du musée.

7. Au musée : activités de formation au rôle de guide : exercices de théâtre, jeux de rôles. Les élèves sont mis en situation de parler en public, de se présenter. Puis ils jouent le rôle de guide dans des scénettes. Notamment pour apprendre à s'exprimer oralement, mais aussi gérer les situations difficiles : visiteurs problématiques. Comment gérer certains comportements.

8. Une fois l'expo montée, préparation *in situ*, avec les « vrais » objets : peinture du XVIII^e siècle, vêtements, tissu de coton imprimé, photo ancienne, livres anciens, plantes du potager, couverts à pique nique, caquelon de fondue année 50..
-Réflexion sur le positionnement dans l'espace
-Répétitions avec des « visiteurs » (enseignant, médiatrices etc.)

Château de Prangins.

15

9. Participation au vernissage de l'exposition

Les différents élèves-guides se postent dans les salles du musée. Incitent les visiteurs à venir voir leurs objets, un échange d'environ 3-5 minutes.

Puis orientent les visiteuses vers d'autres objets, groupes, selon les intérêts exprimés. En général les familles viennent, ainsi que des camarades d'autres classes.

Durée : environ 1h.
Les élèves peuvent participer à plusieurs manifestations.



Château de Prangins.

16

Éléments apportés par les élèves dans les contenus d'expo :

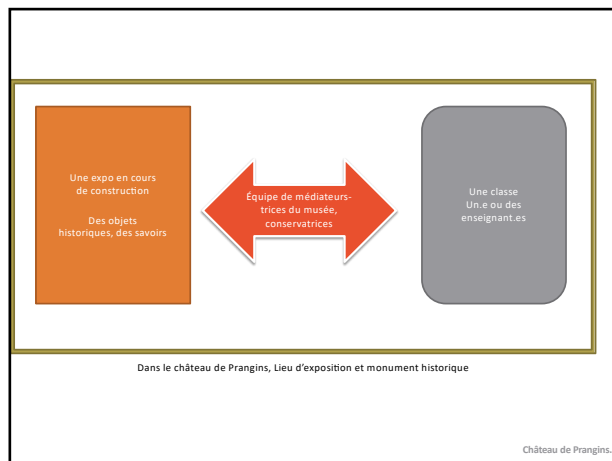
2016-Questions de jeunes sur l'exposition Brun : ont permis de créer un parcours pour les jeunes dans l'expo

2019- Expo, A table ! Que mange la Suisse ?, les élèves-guides ont apporté des recettes intégrées dans l'expo

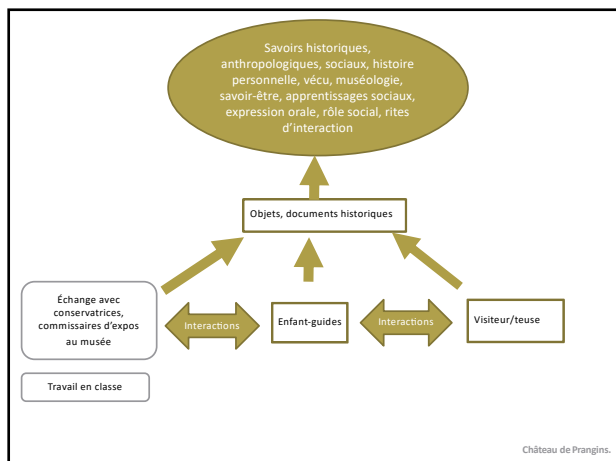
Un article sur le sujet des enfants-guides : BIERI THOMSON Helen, VULIC Ana : « Une époque commentée avec les yeux de demain ». Les enfants-guides du Château de Prangins – Musée national suisse », Patrimoines n°4, pp. 146-153

Château de Prangins.

17



18



19

Piaget :

jeu symboliques

« Faire comme si = »

↓

symbolique

↓

imagination /représentation

http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/materiel/74/MG/pdf/le_role_du_jeu_dans_le_developpement_de_l'enfant_agee2.pdf

7 types de jeux symboliques..

3 L'assimilation (identification) : on se transforme en dragon, superman, en adulte, s'identifie à un personnage, animal etc. permet d'imaginer ce que c'est d'être « autre »

4 - Les combinaisons symboliques simples : on rejoue des scènes de la vie réelle, ou on invente des scènes

Château de Prangins.

20

Jeu de rôle	Dispositif des Enfants-guides
Univers	
Dispositif narratif	Objet comme point de départ-thématique de l'expo/ de la salle. Textes rédigé d'après les recherches de l'élève + doc du musée, de l'expo. Paratexte : Construction de l'exposens de la visite. Plaquettes informatives
Personnages	Enfant-Guide (maître-esse de jeu) / visiteur-visiteuse
Mécanique de jeu	Jeu de questions-réponses. Objectif générer des interactions, des contenus proposés aussi par le visiteur. Relancer le visiteur vers un autre objet. Hasard : de la rencontre avec le visiteur.

Château de Prangins.

21

Devenir guide ?

Rôles :

1. Attirer, retenir le visiteur : niveau phatique : être accueillant, donner envie d'écouter, d'échanger	comédien	Exercices de théâtre, d'impro, d'expression orale
2. Proposer un discours par rapport à un objet/image historique (scientifique, plus subjectif : ressenti, anecdote)	Historien Scientifique Enseignant	Recherches préalables, en classe, lectures
3. Interagir avec le visiteur, initier un dialogue, un questionnement	Enseignant Philosophe Maître de jeu	Préparation d'un « scénario » d'interactions possibles : décentrement

Quelle.s. Formation.s. ?

Château de Prangins.

22

Recherche d'infos, d'anecdotes, créer des liens entre l'objet du passé et le présent. Produire un discours, avec une forme intéressante : jeux de mots-expressions..

Sélection des infos, recherche d'infos, sa propre « performance »

Les infos trouvées, reçues. Les réactions du visiteur.

Aspect performatif, jouer le scénario préparé, l'adapter à la situation

Comprendre les textes, sources historiques

Se souvenir des infos, des différentes possibilités imaginées

Bloom's Taxonomy (modified by Anderson and Krathwohl (2001), quoted in [1]). (b) The Learning Pyramid (attributed to National Training Laboratories, Bethel, Maine).

Château de Prangins.

23

Spécificités du rôle de l'élève-guide ?

difficultés

Rôle inversé : l'enfant devient le médiateur vers des savoirs savants/ scientifiques	Confiance en soi pour s'adresser à des adultes, des inconnus
Rôle de chercheur de médiateur	Attitude de certains adultes qui refusent ce renversement de l'asymétrie
Mise en situation de communication « réelle »	Capacités à chercher et évaluer l'information en cours d'acquisition.
Communication dans un lieu public Oralité	Mémorisation, fluidité
	Imprévisibilité des réactions du visiteur, adaptation à chaque situation différente.
	Différents publics possibles, gestion du flux des visiteurs, déplacements dans l'espace, liens avec les autres objets/guides de l'expo

Château de Prangins.

24

Apprentissages

Recherche d'informations, évaluation des sources
 Mise en forme de savoirs : les rendre accessibles, intéressants
 Expression orale, diction, jeu
 Interactions sociales : parler en public (niveaux de langage) , à des adultes, des inconnus
 Gestion des émotions (peur, timidité...)
 Gestuelle, déplacement dans l'espace
 Empathie, attention à l'autre

Château de Prangins.

25

Différences avec le jeu de rôle ?

«Le jeu de rôle est un jeu où chaque participant interprète un personnage et participe à la création d'une fiction collective.», Fédération française JDR

Interprétation ou simulation du rôle de guide ?

Le jeune est vraiment guide dans l'expo, mais en se limitant à 1 ou 2 objets. En revanche le-les visiteur sont de « vrais visiteurs ».

Le guide a un récit narratif préparé. Le visiteur n'en a pas, mais il peut improviser : poser des questions, faire des liens, avec ses connaissances.

Participe à la création ?

Si le visiteur ne reste pas passif, et répond aux sollicitations, questions, oui il peut y avoir une « création collective » de sens, un enrichissement des perspectives sur l'objet : qui s'épaissit d'expériences et d'histoires personnelles, de souvenirs, de connaissances..

Fiction collective ?

Pas toujours de la fiction, mais des éléments de mémoire qu'on apporte pour compléter des savoirs. Il peut y avoir des références à des fictions, des histoires, des légendes.

On apporte plutôt différents éclairages sur un objet. (usages, fabrication, origine..)

Château de Prangins.

26

Un jeu « grandeur nature » ? Oui, on est vraiment dans un musée, dans une expo. La/e guide porte un costume de guide (badge, tee shirt du musée avec « Je suis guide »)

On interagit en temps réel.

Les objets sont aussi des objets « réels », la plupart du temps des originaux.

mais on ne les manipule pas comme dans un jeu (cf, questions de conservation).

Autres définitions jeux de rôles :
 «expression verbale comme support de l'imagination». Gildas Sagot, jeux de rôles, 1986
 «Dialogue comme moteur de l'évolution d'un récit»

Château de Prangins.

27

Limites, difficultés possibles

Conditions de réussite ?

Les adultes/ visiteurs :

- n'acceptent pas le jeune comme guide (refus du rôle) :
- Ne le laissent pas parler
- Ne l'écoutent pas
- Sont agressifs, méprisants, dénigrants
- N'interagissent pas (pas de réponse aux questions ou demandes)
- font la leçon aux jeunes

Du côté des adultes :

- Respect du rôle de guide du jeune.
- Accepter qu'on peut apprendre quelque chose d'un enfant
- Indulgence pour le jeune : accepter qu'il n'est pas un professionnel et que des erreurs sont possibles.

Le guide /jeune :

- n'a pas trouvé d'intérêt à l'objet ou au sujet
- n'arrive pas à s'exprimer clairement
- oublie des infos, du texte
- erreurs, se trompe sur ce qu'il voulait dire ou ce qu'il a préparé
- scénario trop léger, pas assez d'éléments pour accrocher le visiteur.
- manque de personnalisation des propos

Du côté de l'élève :

- Prendre en compte les différents publics
- S'intéresser à l'autre, empathie
- Observer ses réactions (intérêt, étonnement..)
- Oser exprimer des avis, des points de vue (oser sortir d'un rôle purement scolaire
- Prendre plaisir à ce « jeu »

Château de Prangins.

28

Règles implicites du « jeu de guide »

Présupposé : contexte du musée :
 ce qui est attendu dans une expo, un vernissage :

-Type d'informations : vérifiées historiquement +
 ici infos plus personnelles

Sociales, pragmatiques

- Durée des interactions : acceptable pour les 2 parties : ne pas contraindre à rester
- Respect mutuel nécessaire
- Le guide propose un contenu ou des questions. Alternance de la parole, souhaitée, dialogue possible
- Pas de compétition, ni gagnant ni perdant
- Coopération souhaitée entre le jeune guide et les visiteurs

Château de Prangins.

29

«Prêts à partir ?» Exposition-jeu

- Musée national suisse - Château de Prangins
- Vernissage : dimanche 11 octobre 2020
- Publics-cibles : + 4 ans, familles
- Co-commissariat :
 Marie-Hélène Pellet, conservatrice et cheffe de projet
 et Ana Vulić, responsable médiation culturelle et events
- En partenariat avec la HEP-Vaud, UER AT,
 Prof. associées Florence Quinche, et Nicole Goetschi Danesi



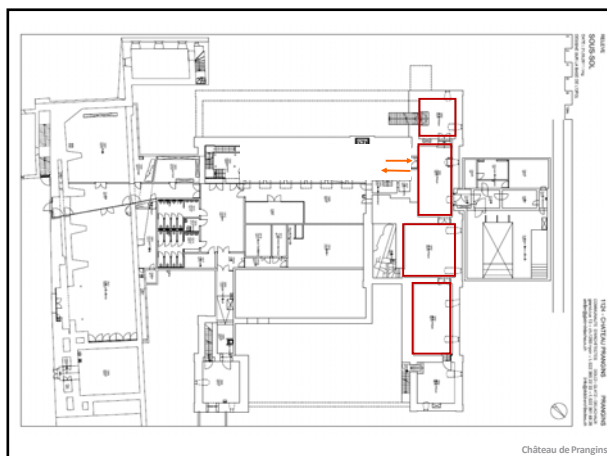
30

Publics cibles

Publics	Besoins
« FAMILLE » 4-12 ans et accompagnants	- Peu de lecture - Visite vivante, ludique - Facile à comprendre
« PRIMO-VISITEUR » Non/peu familier du CdP et/ou des musées en général	- Peu de lecture - Visite vivante, ludique - Facile à comprendre
« CONNAISSEUR » Habitué du CdP et/ou des musées en général	- Contenu scientifique intéressant - Fil conducteur clair - Objets muséaux exposés

Château de Prangins.

31



Château de Prangins.

32

Les sens mobilisés dans l'exposition :

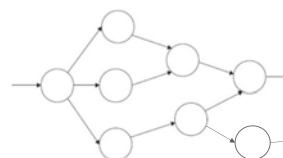


Objectif :
faire vivre une **expérience**,
déclencher des **émotions**
et des **apprentissages**.

Château de Prangins.

33

Méthode de la machine à histoires



Pas d'écran place à l'imagination !

Les enfants choisissent les différents éléments qui composent leur histoire : un héros, un compagnon, un lieu et un objet. 10 histoires déjà incluses dans la boîte et des centaines d'autres à télécharger sur la Ludothèque !



www.lunil.fr/machine-a-histoires

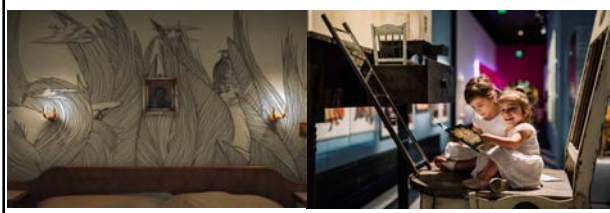


Château de Prangins.

34

Un monde du passé prend vie

- grâce à une scénographie immersive qui met en scène les objets originaux du musée
- et un récit audio qui permet aux visiteurs de vivre une expérience inoubliable et en fait l'acteur d'un récit inspiré de faits historiques.
- L'apprentissage se fait grâce à un dispositif de gamification qui laisse une place importante à l'émotion



35

9 histoires dont vous êtes le héros écrites par Eugène, basées sur des sources historiques.

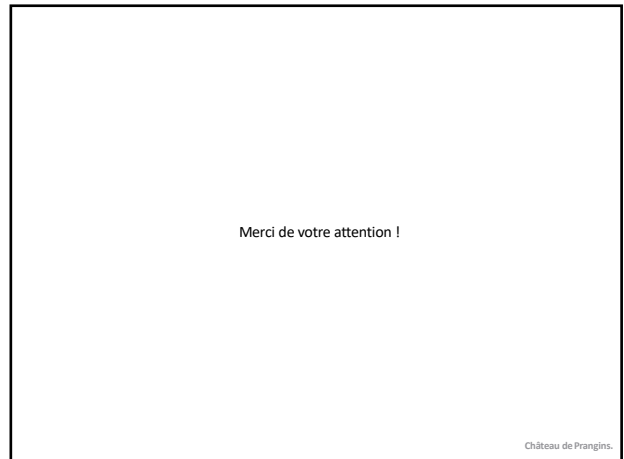
- 3 nobles de la région de Nyon (18^e siècle)
- 3 touristes anglais (19^e siècle)
- 3 enfants travailleurs (début du 20^e siècle)

Château de Prangins.

36



37



38