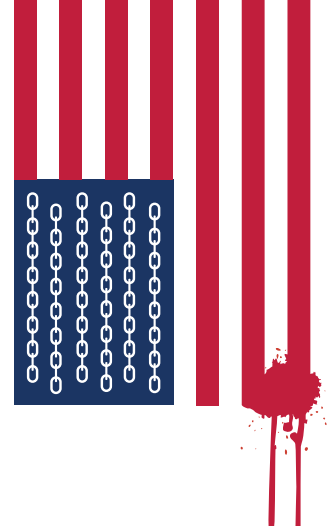




En amont : visiter une exposition, cela se prépare et s'apprend

Cette fiche constitue une aide afin de préparer la visite de l'exposition.

Apprendre en dehors des murs de l'école ou de l'institution

La sortie pédagogique, en tant qu'expérience de rencontre avec un lieu nouveau, est souvent synonyme de changement, de surprise et d'émotion. Si l'école et le lieu d'exposition se rejoignent sur le terrain des apprentissages, le dernier fait ainsi passer l'enfant de la position d'apprenant à celle, moins habituelle, de visiteur. Événement dans le rituel de la classe, la sortie scolaire lorsqu'elle présente un caractère pédagogique, est également l'occasion de situations d'apprentissage inédites.

Si vous assurez un rôle d'animation, il faudra bien fixer les objectifs pédagogiques avec le demandeur de la visite. Il en va de même si vous êtes encadrant et que vous assurez la visite en autonomie : une sortie pédagogique se réalise dans le cadre d'un projet pédagogique plus large. Il est donc important de bien définir ses objectifs de visite en amont pour ancrer la sortie dans le temps scolaire et ne pas la scinder des activités menées en classe avant et/ou après.

Avant la visite

Il n'est pas nécessaire de transmettre de nombreuses connaissances avant une visite, au contraire il peut être plus intéressant de préserver l'impact de la relation directe avec les supports exposés. Il importe en effet de préserver les effets de la découverte sur place. On peut aussi susciter l'envie, la curiosité en n'en disant pas trop, en montrant des fragments, en donnant des indices concernant la thématique ou en effectuant une contextualisation succincte.

Pendant la visite

Ménager éventuellement, dans un premier temps, une phase de circulation libre pour que les participants puissent découvrir l'exposition. Ensuite, proposer aux participants d'indiquer ce qu'ils ont ressenti et de répondre collectivement à la question suivante : de quoi parle l'exposition ? Lister les thèmes mis en lumière par les visiteurs et organiser la circulation en fonction de ces thèmes pour une seconde phase cette fois-ci guidée. Les jalons historiques posés dans le présent dossier vous permettront d'avoir une vue d'ensemble sur la structuration de notre exposition et sur son contenu.

Quelques consignes :

- Organiser la visite autour des mots clés récoltés auprès des participants
- Demander aux visiteurs d'identifier un élément surprenant, questionnant et organiser la visite en fonction de ces zones d'intérêt ;
- Proposer aux visiteurs de laisser des post-it avec leurs remarques sur les panneaux qui les interpellent. Cela vous permettra de cerner les points d'intérêt ou de questionnement des visiteurs.

Après la visite pour garder du matériel pour retravailler en classe :

Il est important de bien définir le projet pédagogique dans lequel s'inscrit la visite et de l'explicitier. Les élèves-visiteurs auront tendance à passer à autre chose une fois la sortie terminée, sans pour autant avoir intégré en profondeur les raisons de la sortie et les opportunités d'apprendre qui leur auront été proposées. Il est donc important de dresser le bilan avec les élèves sur ce qu'ils ont appris, vu, découvert grâce à cette visite. Pour ce faire, vous pouvez vous appuyer sur la visite réalisée, sur les apports concrets et les éléments récoltés pour donner du sens aux apprentissages de vos élèves et inscrire le temps de la visite dans un continuum pédagogique.

Notons aussi que ce bilan d'ordre pédagogique peut s'avérer très utile pour valoriser votre projet, par exemple auprès de la direction de votre établissement et se donner une possibilité de le renouveler l'année suivante.

Quelques consignes :

- écrire sur un post-it les questions qui restent en tête. Classer les questions en 2 catégories : celles qui permettent de réfléchir et celles qui demandent une réponse précise. Les questions de recherche pourront faire l'objet d'un travail collectif ou individuel pour y apporter une réponse. Les questions de réflexion pourront faire l'objet d'une discussion philosophique sur le sujet ;

- finaliser une production : un journal de bord, un podcast, une vidéo, une affiche... La production est un élément incontournable d'une pédagogie de projet. Elle permet de développer la créativité des élèves-visiteurs et de matérialiser les apprentissages survenus au cours du projet ;

- réaliser le jeu « Qui est-ce ? » avec les grands personnages historiques qui jalonnent l'exposition.

Jeu « Qui est-ce ? »

Cette activité permet de clôturer la visite par une production en classe mais aussi d'évaluer les acquisitions de connaissances des élèves.

1) Confier un personnage historique en amont de la visite à deux élèves-visiteurs. Ces élèves devront constituer une fiche-repère en s'aidant des éléments récoltés dans l'exposition. Qui est ce personnage ? Qu'a-t-il fait ? Quand a-t-il vécu ? Qu'a-t-il apporté au mouvement de lutte pour les droits civiques ? Ces fiches repères permettront aux joueurs de poser et de répondre aux questions de façon plus aisée.

2) Dans un second temps, réalisez ou proposez aux élèves de réaliser eux-mêmes un jeu « Qui est-ce ? » avec les personnages.

3) Faites jouer les élèves ou proposez aux élèves de faire jouer d'autres classes qui n'ont pas pu visiter l'exposition.

Le matériel (fiches-repères à compléter et plateau de jeu et cartes avec les photographies des personnalités présentées dans l'exposition) est disponible. Vous pouvez l'imprimer, le plastifier pour plus de durabilité et le mettre à disposition de vos élèves-visiteurs.

Règles du « Qui est-ce ? »

Chaque joueur choisit un personnage à garder secret. L'adversaire procède de même. Le joueur le plus jeune commence la partie, c'est-à-dire qu'il commence à poser la première question. Exemple de question : « est ce que ton personnage a été assassiné pour ses combats ? » En fonction de la réponse, il faudra abaisser les personnages ayant été tué pour leurs idées ou les conserver. Par exemple, si l'adversaire répond « OUI » à la question, je sais que Martin Luther King est encore dans la course mais que James Baldwin peut être abaissé car il n'a pas été assassiné.

Les joueurs doivent poser une question à la fois, chacun leur tour. Lorsqu'un joueur pense avoir identifié le personnage de l'adversaire, il doit attendre que ce soit son tour. Si la réponse donnée est fausse, il perd automatiquement la partie. Si elle est bonne, il gagne la partie et chacun des deux joueurs pioche une autre carte personnage et c'est reparti !

Objectifs : L'objectif de cette proposition pédagogique est de faire connaître les grandes figures militantes présentées dans l'exposition et de conserver une mémoire collective de la visite.

Public : À partir de 12 ans

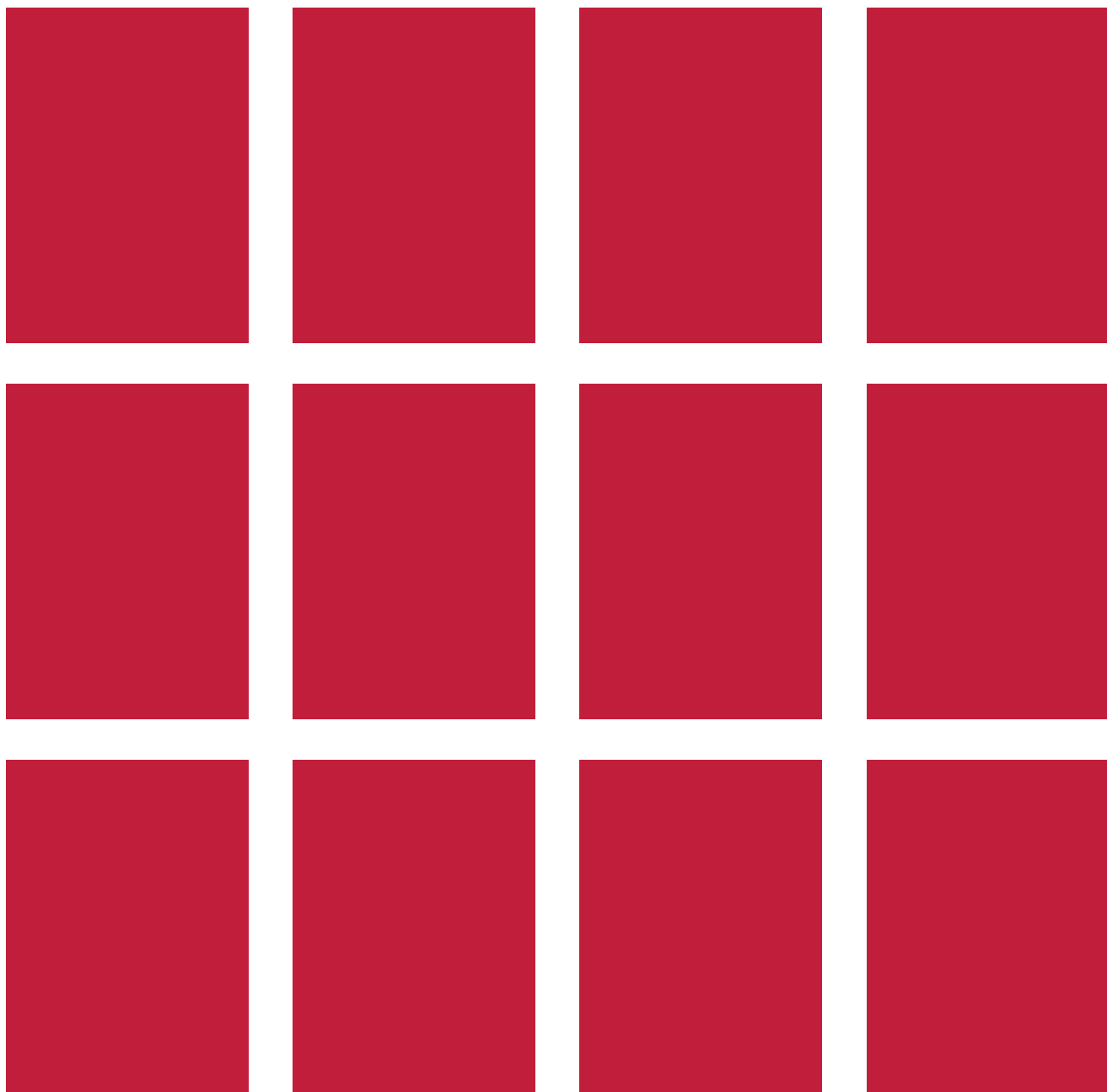
Nombre : un groupe classe

Durée : 1h30 à 2h (Ce temps est un indicateur car cela dépend de l'exploitation que l'on souhaite réserver et donc du temps consacré au débriefing de l'expérience).

Espace : Les participants peuvent jouer par deux, il faudra alors imprimer les plateaux de jeu en conséquence, ou en équipe.

Questionnements pour aller plus loin :

- Qu'est-ce que le militantisme ?
- Serions-nous tous capables de militer ?
- Par quels moyens peut-on montrer son désaccord avec les lois en vigueur ? Recours à la violence ou pas ?
- Que faire face à une situation que l'on estime injuste ?
- Est-ce un droit de protester ?

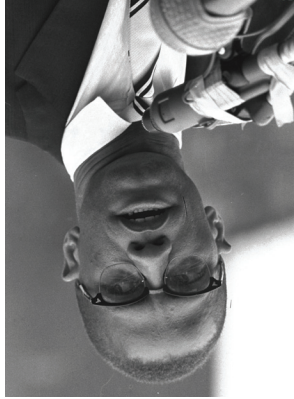




POSE ICI
LA CARTE
DU PERSONNAGE
À DEVINER



POSE ICI
LA CARTE
DU PERSONNAGE
À DEVINER



ABRAHAM LINCOLN



Repères:

BARRACK OBAMA



Repères:

ROSA PARKS



Repères:

NAT TURNER



Repères:

MALCOM X



Repères:

HARRIET TUBMAN



Repères:

MARTIN LUTHER KING



Repères:

W.E.B DUBOIS



Repères:

ANGELA DAVIS



Repères:

B. T WASHINGTON



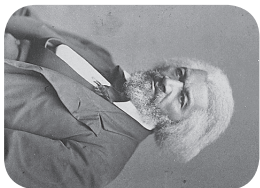
Repères:

JAMES BALDWIN



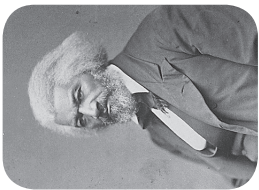
Repères:

FREDERIK DOUGLAS



Repères:

FREDERIK DOUGLAS



Repères:

JAMES BALDWIN



Repères:

B. T WASHINGTON



Repères:

ANGELA DAVIS



Repères:

MARTIN LUTHER KING



Repères:

MALCOM X



Repères:

ROSA PARKS



Repères:

ABRAHAM LINCOLN



Repères:

W.E.B DUBOIS



Repères:

HARRIET TUBMAN



Repères:

NAT TURNER



Repères:

BARRACK OBAMA

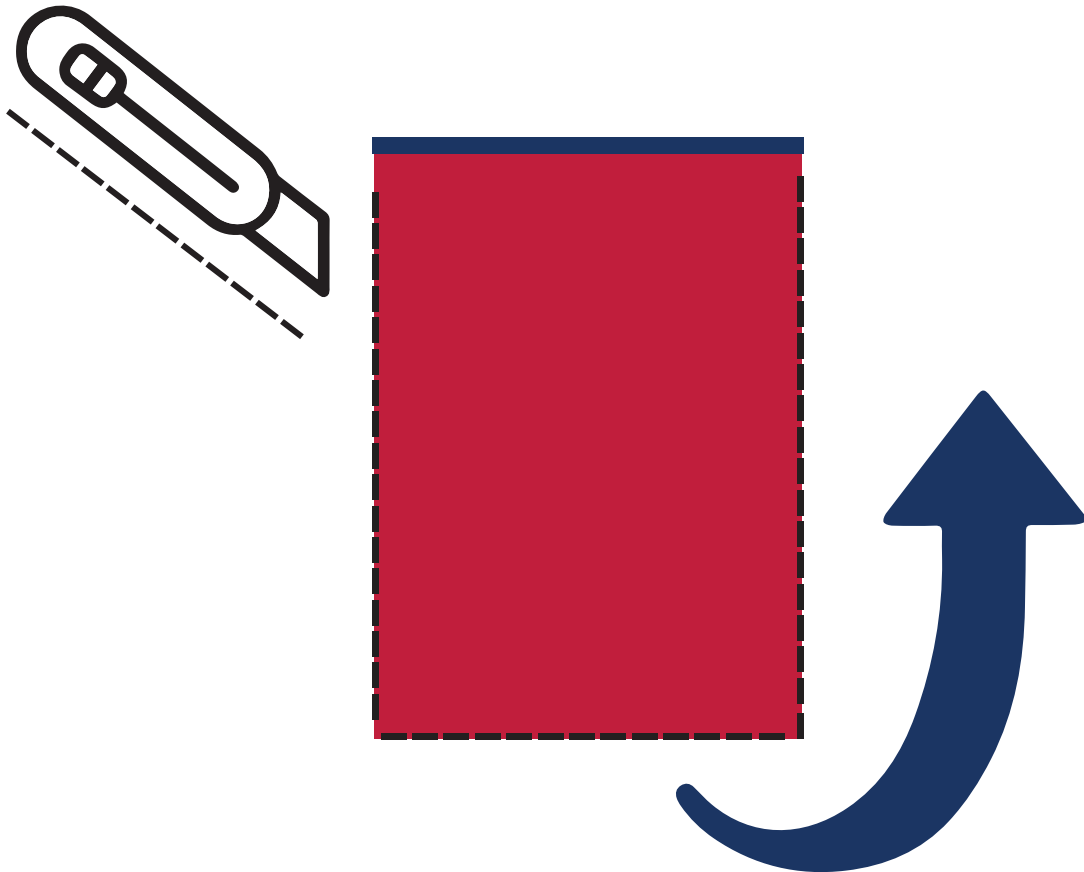


Repères:

Instructions préparation «Qui est-ce ?»

1. Imprimer en recto-verso

2. Couper le long des bords



3. Retourner et plier à la base



CAL CHARLEROI