

## PROJET BEAUVOISINE – BILAN DE L'ATELIER SCOLAIRE DU 24 MAI 2019

Muséum d'Histoire Naturelle  
Classe de 3<sup>ème</sup> du Collège Pasteur – 13 élèves  
10h00 – 11h00

### OBJECTIF DE L'ATELIER

L'objectif de l'atelier était d'amener les lycéens à imaginer le musée du futur en identifiant les éléments d'attractivité pour les jeunes générations.

### DEROULEMENT DE L'ATELIER

L'atelier s'est déroulé en 3 étapes :

1. Constitution des groupes de travail par tirage au sort.
2. 1<sup>er</sup> temps de travail (10 minutes) :
  - a. Avec des post-it à coller sur des panneaux dédiés, les élèves ont été invités à exprimer leur « état d'esprit » et leur « ressenti » sur les deux musées.
  - b. Toujours avec des post-it, les élèves ont ensuite été invités à faire des propositions « libres » sur ce qu'ils aimeraient trouver dans un musée demain.



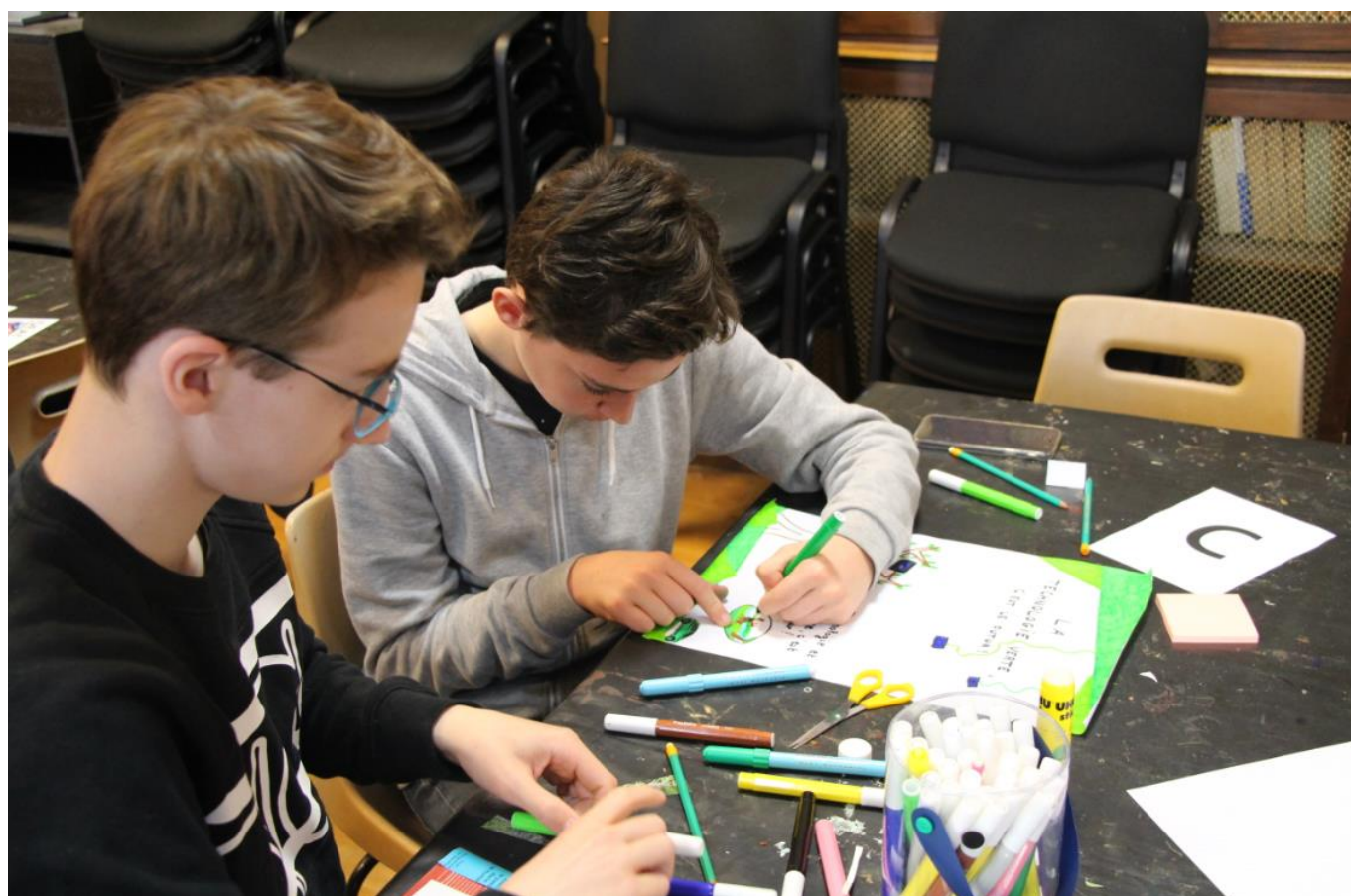
3. 2<sup>ème</sup> temps de travail (30 minutes) : Il a été proposé aux élèves de se projeter en 2025, dans la position de l'équipe dirigeant du musée qui doit inciter le public à venir découvrir leur nouvel équipement. Pour cela, il leur a été demandé d'imaginer une campagne de publicité, centrée sur les éléments d'attractivité qu'ils jugent les plus efficaces pour attirer un jeune public. Un lien avec les post-it du précédent exercice était demandé.

Le choix était donné entre 3 outils de communication :

- a. Une affiche
- b. Un programme fictif du premier mois d'exploitation du musée
- c. Un communiqué de presse.

Des magazines, des exemples de programme de divers lieux (salles de concert, musées, théâtre,...) de la Métropole et d'ailleurs et des exemples d'affiches ont été mis à disposition des élèves pour les inspirer. Par ailleurs des feutres, des ciseaux, de la colle,... ont également été mis à disposition.

Les animateurs de l'atelier sont passés de groupe en groupe pour échanger avec les élèves sur leurs idées et discuter des objectifs visés pour chacune de leur création.



## BILAN DES DIFFERENTS TEMPS DE TRAVAIL

Les post-it ont permis d'évaluer 3 champs :

1. L'appréciation « globale » des deux musées, via un jeu de + et de - avec le barème suivant :
  - a. (- - -) on n'aime pas du tout, on aimerait être ailleurs.
  - b. (- -) on n'aime pas vraiment, on subit la visite.
  - c. (-) on visite mais sans intérêt particulier.
  - d. (+) un intérêt limité pour le musée, c'était bien mais on ne reviendrait pas spécialement visiter.
  - e. (++) un avis plutôt favorable, une bonne expérience à refaire.
  - f. (+++) un véritable plaisir de visiter le musée, on reviendrait avec plaisir, plusieurs fois.

Bilan de cette première appréciation :



Concernant le Muséum d'histoire naturelle :

Il récolte 33 « + » et aucun « - ».

7 élèves ont opté pour le post-it « +++ » et 6 pour le post-it « ++ », témoignant d'un avis très favorable pour cet équipement et d'une expérience de visite particulièrement appréciée par les élèves.

### Concernant le Musée des Antiquités :

Il récolte seulement 15 « + » et un 1 « - ».

70 % des élèves ont opté pour le post-it « + » et seulement 3 élèves ont attribué un « ++ ».

Aucun élève n'a attribué la note maximale « +++ ».

### Analyse / Commentaire :

On note une différence d'appréciation très marquée entre un Muséum d'Histoire Naturelle particulièrement apprécié et un Musée des Antiquités qui ne semble pas passionner les élèves du collège Pasteur. A noter cependant que cette classe connaissait déjà très bien le Musée des Antiquités qu'elle a visité à plusieurs reprises alors qu'elle découvrait totalement (le matin même de l'atelier) le Muséum d'Histoire Naturelle. L'effet de nouveauté, et une possible « lassitude » pour le MDA, peut expliquer cette différence d'appréciation très nette.

### 2. La qualification de l'état d'esprit durant la visite des musées en 1 seul mot.

Sur ce deuxième post-it, les élèves étaient invités à exprimer leur état d'esprit quand ils visitent les musées. Ce qualificatif, couplé à l'exercice précédent doit permettre d'affiner leurs impressions sur les musées actuels. A noter qu'ils avaient la possibilité de proposer plusieurs post-it.

### Bilan de cette deuxième appréciation :

Enthousiaste  
Ecoute  
Attentif Ennui  
Découverte  
Traineelespieds  
Fatigué Intrigué  
Intéressé Admiratif

Analyse / Commentaire : Le champ lexical utilisé reflète assez bien les appréciations portées sur les deux équipements puisqu'on retrouve aussi bien des états d'esprits positifs (« découverte », « attentif »,...) mais également des positionnements moins enthousiastes (« traîne les pieds », « ennui »,...). Le groupe n'a pas une vision uniforme de l'expérience des musées.

### 3. Les propositions d'évolution du musée.

Sur le 3<sup>ème</sup> et dernier tableau de post-it, il a été demandé aux lycéens de faire preuve d'imagination et d'innovation pour exprimer leurs « envies » sur ce que devrait offrir le musée original du futur. Chaque élève avait la possibilité de formuler plusieurs « envies », sans limite de nombre.

Bilan des « envies » proposées :

**EXPERIENCE DE VISITE : Le champ le plus exploré par les élèves a été celui de la restauration.** Les nombreuses contributions sont orientées vers le « snacking » plutôt qu'un véritable « restaurant ». Il s'agit pour les élèves de pouvoir « grignoter » au gré des visites (pop-corn, tacos, cocktail,...), et de pouvoir s'arrêter à une buvette ou un bar.

**La notion de confort est également bien présente** puisque les élèves attendent des lieux de « repos » avec canapés ou des bancs pour pouvoir faire une pause. Un espace « détente » est même évoqué. Des « bornes pour recharger les smartphones » et un « accès Wifi » viennent compléter le tout.

Enfin, il est à noter la demande de « musique » dans les musées, formulée par plusieurs élèves (hip-hop, k-pop).

**TIERS-LIEU** : autre thématique plutôt bien explorée par les élèves, la notion de tiers-lieu a été abordée à travers de propositions centrées sur des activités voire des attractions parfois très éloignées du champ des musées. Ainsi, **la majorité des propositions a tourné autour de terrain de jeu et de sports** (foot, basket, bowling, salle de sport...). Des jeux de type « babyfoot » sont également évoqués.



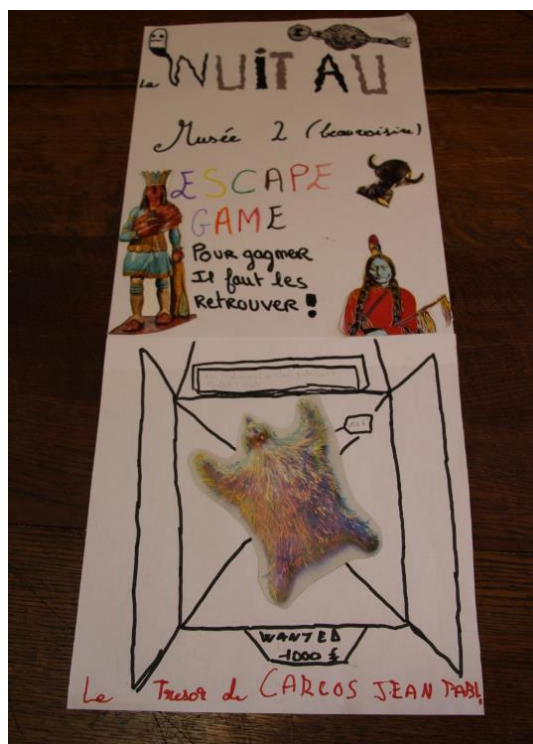
**LES COLLECTIONS** : les principales envies exprimées autour des collections concernent le Muséum d'Histoire Naturelle puisqu'il s'agit à plusieurs reprises **d'avoir des « animaux vivants »**. Une alternative est évoquée avec des animaux empaillés mis en mouvements. Par ailleurs, de la « nouveauté » est attendue, avec des **animaux « géants » et « surprenants »**. Sans que cela ne soit nécessairement lié, les « dinosaures » reviennent à deux reprises dans les propositions faites. Enfin, la possibilité de toucher les animaux est également évoquée. En matière de nouvelle technologie, seule une proposition d'hologrammes peut être rattachée à la thématique des collections.

**LA MEDIATION** : les propositions en matière de médiation sont peu nombreuses. Elles touchent principalement à l'interactivité et à la pédagogie (panneaux explicatifs, quiz,...). En matière de support, les nouvelles technologies occupent une bonne place avec des propositions de tablettes, de télévisions, de vidéoprojection,...

#### 4. La campagne de communication

Suite à l'exercice des post-it, les élèves se sont consacrés à l'élaboration d'un outil de communication pour inciter le public à venir découvrir leur musée. Ils ont été incités à identifier une idée centrale sur laquelle axer leur communication (slogan, visuel,...). Cette idée centrale devant être celle qui selon eux, pourrait faire venir un jeune public dans le futur musée. **Tous les groupes ont opté pour la création d'une affiche.**

##### Les affiches créées



Idee générale portée par le groupe :

EVENEMENTIEL AUTOUR DE L'OUVERTURE DU MUSEE

Actions envisagées pour le musée :

- Créer un escape game dans lequel Carlos Jean Pablo s'est fait voler ses œuvres et où le visiteur sera chargé de les retrouver dans les collections.
- Proposer des lots à gagner pour faire venir du monde (1 an d'accès gratuit au restaurant du musée, organisation du prochain escape game).



Idee générale portée par le groupe :

UN MUSEE MODERNE ET ECOLOGIQUE

Actions envisagées pour le musée :

- Proposer de la réalité virtuelle pour découvrir les animaux du musée et la biodiversité d'une manière générale.
- S'appuyer sur des tablettes.



Idee générale portée par le groupe :

UN ESPACE RESTAURATION EVOLUTIF

Actions envisagées pour le musée :

- Proposer un restaurant thématique dans les différentes salles (l'exemple pris sur l'affiche serait celui d'une salle préhistorique avec un menu « dinosaure »).
- Permettre aux visiteurs de goûter des produits qu'on mangeait à l'époque.



Idée générale portée par le groupe :

INSISTER SUR L'EXPERIENCE DE VISITE

Actions envisagées pour le musée :

- Lister tous les nouveaux avantages du musée (restauration, animations, confort, nouvelles technologies...).
- Donner envie à tous les publics de venir.
- L'entrée serait payante pour tous les publics.



Idée générale portée par le groupe :

CENTRER LA COMMUNICATION SUR LA RESTAURATION

Actions envisagées pour le musée :

- Dans chaque salle, proposer des produits comestibles différents, et gratuitement. En faisant le lien avec les collections.

Explication de l'affiche :

Un slogan centré sur la restauration : « Une visite à Beauvoisine, pas besoin de faire la cuisine ». Un vase avec des raisins à grignoter pour faire le lien entre une collection présente dans le musée et des produits consommés à l'époque. Un gâteau décoré en forme de momie...



### Analyse / Commentaire :

La classe de 3<sup>ème</sup> du collège Pasteur aura principalement insistée sur l'expérience de visite des musées, avec une place importante accordée à la restauration et au confort des visiteurs. Dans une logique comparable, l'ouverture du musée a des activités totalement différentes de l'image traditionnelle (salle de sport, terrains de jeu,...) est à noter. Cette impression de vouloir changer l'état d'esprit du lieu, plus que le « contenu » est confirmé par le peu d'éléments proposés en matière de médiation, de pédagogie et de transmission des savoirs via ces équipements.

