

## Fiche outil 1 : l'Éducation à la culture et aux arts

### Se situer

L'éducation à la culture et aux arts (ECA) est une politique publique récente qui vise à favoriser l'accès égal à la culture en lien avec la réalisation des droits culturels de chaque enfant.

Parmi les dispositifs d'ECA existants en Fédération Wallonie-Bruxelles, **La Culture a de la Classe** en est un, actif en Région bruxelloise.

Qu'est-ce que l'éducation à la culture et aux arts ? Comment fonctionne le dispositif **La Culture a de la Classe** ? Comment y participer ?

### De quoi parle-t-on ?

#### Des instruments normatifs et des valeurs humanistes proposés par l'UNESCO

L'Unesco est la première organisation à initier, dès le début des années 70, une profonde réflexion et, plus tard, des instruments normatifs pour développer les arts et ancrer la culture dans l'éducation en tant que ressources essentielles en faveur du développement humain.

La feuille de route de Lisbonne <sup>[1]</sup> publiée en 2006 fixe les valeurs humanistes sur lesquelles reposent les grands objectifs des politiques européennes d'ECA :

- Défendre le droit de l'homme à l'éducation et à la participation culturelle
- Développer les capacités individuelles
- Améliorer la qualité de l'éducation
- Promouvoir l'expression de la diversité culturelle

#### Un référentiel de la Fédération Wallonie-Bruxelles

La Fédération Wallonie-Bruxelles en 2018, a fixé l'objectif de l'éducation culturelle: il s'agit de « *favoriser le développement d'une réflexion critique et citoyenne sur les héritages que la culture donne en partage. Elle contribue à la prise de*

*conscience et au respect des différences et par là, prévient l'isolement identitaire.* » <sup>[2]</sup>

L'éducation culturelle et artistique s'inscrit dans un mouvement de démocratisation de la culture via l'accès de chacun :

- au patrimoine de l'art et de la culture par le biais de **la rencontre** avec les œuvres ;
- **aux pratiques** artistiques de son choix et leur expérimentation. L'éducation culturelle et artistique est, en ce sens, la conjonction du faire, du sentir et du penser;
- **à une véritable expérience esthétique**, culturelle et artistique.

L'éducation culturelle et artistique prône des approches où se croisent en permanence l'acquisition de repères culturels et le développement de compétences plus spécifiques à la dimension créative et artistique.

Concrètement depuis 2020, chaque élève bénéficie d'un parcours d'éducation culturelle et artistique (PECA) qui vise, depuis l'entrée en maternelle jusqu'à la fin de la scolarité obligatoire, un accès égal à la culture et à l'art en lien avec la réalisation des droits culturels de chaque enfant.

De nouveaux référentiels de compétences initiales pour les élèves du maternel et un référentiel d'éducation culturelle et artistique pour la suite du tronc commun viennent aider l'enseignant à structurer les acquisitions.

### Un dispositif bruxellois : La Culture a de la Classe

#### Pour qui ?

L'appel à projets **La Culture a de la Classe** est un dispositif d'éducation à la culture organisé par la Commission Communautaire Française. Il s'adresse aux établissements scolaires implantés en Région bruxelloise uniquement. Tous les niveaux sont concernés, de la maternelle au secondaire supérieur de type court (type Hautes écoles). Toutes les organisations socioculturelles implantées à Bruxelles peuvent y participer.

#### Pour quoi ?

Ce dispositif vise à promouvoir la participation culturelle des élèves, entendue comme un processus de développement

de la créativité et de son expression citoyenne. En ce sens, il favorise l'acquisition des compétences culturelles et artistiques visées par le PECA.

Ici l'approche encouragée est avant tout celle de la démocratie culturelle, où chaque projet doit faire de chaque jeune un sujet producteur de culture. Elle complète ainsi l'approche qui consiste à découvrir des œuvres et expérimenter des techniques créatives.

### **Comment y participer ?**

Cet appel à projets est annuel : à chaque mois de juin, des jurys se réunissent pour sélectionner des projets culturels à subsidier. Ceux-ci sont à réaliser pendant l'année scolaire qui suivra.

Tout enseignant ou organisation qui souhaite mener un projet d'éducation à la culture avec une ou plusieurs classes est invité à prendre contact avec un partenaire soit socioculturel ou scolaire afin de coconstruire une approche participative et des activités artistiques en lien avec les objectifs d'un des axes du programme.

Ils sont au nombre de quatre :

- Axe Lecture
- Axe Citoyenneté
- Axe Arts
- Axe Science et créativité.

Une fois le projet élaboré, les partenaires sont invités à remplir un formulaire officiel afin de le soumettre aux jurys et d'obtenir un subside. Ils devront choisir entre un projet à réaliser en partenariat unique ou en inter école.

- ➔ Dans le premier cas, une association socioculturelle et un seul établissement scolaire travaillent ensemble.
- ➔ Dans le second cas, il s'agira pour une association de travailler le projet avec plusieurs écoles. Ici chaque établissement scolaire devra s'occuper d'un aspect du projet.

## **Bibliographie**

### **Documents**

<sup>[1]</sup> Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, Feuille de route pour l'éducation artistique - Conférence mondiale sur l'éducation artistique : Développer les capacités créatrices pour le 21<sup>ème</sup> siècle, Lisbonne, 6-9 mars 2006.

<sup>[2]</sup> Référentiel d'éducation culturelle et artistique – Tronc commun, Pacte pour un enseignement d'excellence, Fédération Wallonie-Bruxelles, 2022, page 19.

### **Sites**

Fédération Wallonie-Bruxelles : pacte pour un enseignement d'excellence  
<https://www.peca.be>

Commission Communautaire Française : la culture a de la classe  
<https://lacultureadelaclassse.ccf.brussels>

## Fiche outil 2 : Le projet d'éducation à la culture

### Choisir son thème de travail et réfléchir aux finalités

Avant de se lancer dans la conception de votre projet, voici quelques balises pour bien comprendre ce qu'est un projet d'éducation à la culture.

Plus qu'une simple juxtaposition de termes, c'est avant tout un processus qui place tous les acteurs dans une démarche créative de productions collectives de sens.

Pour cela il est utile de s'interroger sur la conception de la culture que nous souhaitons travailler à l'école à partir du thème choisi. Puis, il s'agira de se questionner sur ce qui nous motive à en faire un projet.

### De quoi parle-t-on ?

Un **projet**, c'est ce qu'on a l'intention de faire, c'est une production en devenir ou une action en puissance. Il nécessite un choix d'objectifs à atteindre et, par conséquent, une stratégie à élaborer qui inclut des ressources, des savoirs (savoir, savoir-faire, savoir-être) et des actions adaptées aux objectifs.<sup>[1]</sup>

Travailler en projet, c'est se projeter dans le temps, avancer vers un but que l'on s'est fixé, prévoir un certain nombre de moyens et d'opérations pour l'atteindre, anticiper la démarche à utiliser et, finalement, aboutir à une production à présenter ou à une action à mener.

Ce sont des acteurs qui se mettent ensemble autour d'une situation jugée suffisamment insatisfaisante.

Un **projet culturel** est un processus en cours c'est-à-dire qu'il prend son sens en même temps que l'action et son degré de transformation de la réalité et des acteurs.

Cela implique de passer par des étapes de réflexion, d'expérimentation et de production.<sup>[2]</sup>

Un **projet d'éducation à la culture**, dans le cadre du programme **La Culture a de la classe**, consiste à :

- 1) partir d'une situation ou d'un thème qui présente des enjeux culturels importants à Bruxelles et/ou en Belgique
- 2) pour amener des élèves bien identifiés
- 3) à acquérir une démarche de construction identitaire, d'expression individuelle et de création collective donnant sens à leur humanité
- 4) grâce à un outil de médiation
- 5) et à un processus de transformation à l'oeuvre.

### Par où commencer ?

#### Choisir une situation ou un thème de travail

Il s'agit de se questionner personnellement sur ce qui potentiellement, dans l'actualité culturelle ou non, dans notre quotidien, interroge ce qui fait culture dans notre société.

Il est également intéressant de mesurer l'ampleur du phénomène identifié :

- Qui est concerné par le problème ?
- A quel moment se produit-il ?
- Dans quel environnement ?
- Qu'est-ce qui vient l'alimenter ?

Attention :

La situation ou le thème doit être choisi à la lumière des préoccupations, du profil et/ou des ressources des élèves concernés. Il.elle doit également entrer dans les objectifs du projet d'établissement.

#### Identifier ce que l'on veut travailler avec les élèves

Pour choisir la situation de départ de manière pertinente au regard des enjeux culturels qu'elle recoupe, il est utile de s'interroger sur sa propre conception de la culture et d'être au clair avec celle que l'on veut travailler à l'école.<sup>[3]</sup>

Selon Martine Tassin-Ghyms, il existe différentes acceptions :

- « la culture en tant que « **contenus** » : la culture englobe les arts (œuvres) – les lettres – nos traditions – les croyances, nos mythes – les goûts – nos savoir-faire – nos valeurs – nos modes de vie – nos connaissances scientifiques, historiques etc. – le patrimoine ;
- **les types** de culture dans leurs valeurs et leurs symboles : locale et lointaine - « ma » et « notre » - héritée et construite – « savante » vs « populaire » (ndlr : deux catégories critiques) - matérielle et immatérielle ;
- la culture comme « **forme d'intelligence** » mise en action : **l'intelligence cognitive** par l'apprentissage au questionnement philosophique ou scientifique etc., au raisonnement, à une réflexion intellectuelle (recherche-sens-reliance), à l'esprit critique ;
- La culture en tant qu'**intelligence corporelle** : le corps comme médiateur par l'éveil de la sensibilité, l'apprentissage du réel par les 5 sens ;
- la culture en tant que forme d'**intelligence émotionnelle** : apprentissage d'attitudes d'ouverture sur autrui, sur d'autres cultures - éveil des émotions comme la joie - éveil au plaisir, à la beauté, à l'empathie, à l'émerveillement ;
- la culture comme « **modes d'action** » : créativité, pratiques, techniques – une attitude d'engagement – de communication – de partage – de collaboration – une attitude participative ; »

### Comprendre ce qui nous motive

A partir de vos constats, il s'agira de mettre en évidence ce qui vous motive à faire un projet qui va traiter la situation choisie.

Cela concerne votre point de vue, ce que vous pensez personnellement de la situation, ce à quoi vous êtes vigilant, ce qui vous tient à cœur et qui vous motive à l'aborder dans un projet.

Il est important que chacun des partenaires, enseignant et opérateur culturel, fasse cet exercice et que les attentes de chacun correspondent bien aux ressources dont ils disposent pour pouvoir mener le projet par la suite.

Également il est important que les partenaires partagent ensemble leurs attentes afin de coconstruire un projet qui fait sens pour tous les protagonistes et qui soit mené dans la même direction.

Les finalités d'un projet reflètent les attentes personnelles de chacun des partenaires.

Elles sous-entendent un facteur idéologique, des valeurs fortes, une philosophie, des principes généraux et généraux que l'on veut promouvoir. Le but poursuivi n'est pas daté et ne sera jamais atteint. Elles représentent en quelque sorte nos espoirs qui nous motivent à agir.

Attention :

Les finalités forment une vision idéale (= une illusion, une utopie) vers laquelle nous souhaitons tendre. A ce titre, elles constituent les lignes directrices d'un projet, une sorte d'énoncé du chemin/ de l'orientation à long terme d'un projet déterminé.

Attention :

Nous ne pouvons pas nous poser la question du sens sans interroger la vision et la mission de notre structure/institution :

Vision : comment ma structure voit-elle le futur ? Quel est notre projet de société ou notre utopie à travers notre objet social ?

Mission : quel est notre part de responsabilité ? à quoi allons-nous contribuer ? Quel en sera l'impact ?

### Les questions à se poser :

1) Qu'est-ce qui, selon vous, pose problème à notre société, ou est insatisfaisant, et qui vient questionner un aspect de notre culture ?

2) Pourquoi mener ce projet sur ce thème ? Qu'est-ce que j'en attends personnellement ? Pour moi, pour les élèves ? Est-ce que je partage mes attentes avec mon partenaire scolaire/culturel ?

3) Que souhaitons-nous **idéalement** obtenir ?

### Bibliographie

#### Documents électroniques

<sup>[1]</sup> STICS, Construire et gérer son projet, [https://www.stics.be/wp-content/uploads/STICS\\_guide\\_PROJET\\_2018\\_br\\_planches.pdf](https://www.stics.be/wp-content/uploads/STICS_guide_PROJET_2018_br_planches.pdf)

<sup>[2]</sup> BAZIN H. [2005], Travail De La culture : Qu'est-ce qu'un « projet culturel »?, document électronique disponible sur <http://biblio.recherche-action.fr/document.php?id=208>

#### Référence

<sup>[3]</sup> TASSIN-GHYMERS Martine, 2011, Comment donner sens et saveur aux savoirs? La culture à l'école, Guides pratiques Former et Se former, de boeck, 215 pages.

### Pour aller plus loin

Cellule EPICURE, <https://www.cellule-epicure.com>

### Fiche outil 3 : Le projet d'éducation à la culture

#### Formuler des objectifs

Si les finalités d'un projet sont utopiques, ses objectifs sont quant à eux très concrets. Comment passer des finalités à l'objectif général du projet ? Que voulons-nous obtenir concrètement des enfants et des jeunes ?

C'est une étape indispensable qui sert la cohérence du projet. Fixer des objectifs revient à rendre opérationnelles les intentions initiales.

#### De quoi parle-t-on ?

Un objectif est un but précis, mesurable et/ou observable, situé dans le temps et pris en main par des acteurs précis et engagés.

Il existe plusieurs types d'objectifs suivant le niveau de concrétisation visé.

##### L'objectif général

Pour fixer l'objectif général, il s'agira de décomposer la finalité du projet, utopique, en autant de points très concrets qui contribuent à tendre vers cette finalité.

##### Les objectifs opérationnels

Une fois l'objectif général trouvé, il s'agit de le traduire en objectifs opérationnels, résultats escomptés et actions à mener.

Il conviendra de vérifier la cohérence et la pertinence des objectifs opérationnels par rapport à l'objectif général en vérifiant bien que chaque objectif opérationnel additionné aux autres permet d'obtenir l'objectif général.

A noter qu'il est très rare de fixer des objectifs avec les élèves eux-mêmes, les projets étant le plus souvent à l'initiative des enseignants et des opérateurs culturels.

##### Les résultats

Chaque objectif opérationnel est associé à un ou plusieurs résultats finaux. Il s'agit des résultats que vous cherchez à

obtenir en menant ce projet avec vos élèves. Ils représentent l'aboutissement très pratique, très concret, de votre projet. Ils sont déterminés par des objectifs opérationnels à atteindre pour les élèves impliqués dans le projet. Ils sont formulés sous la forme de phrases. Ils sont très concrets.

#### Comment formuler les objectifs ?

##### Les objectifs se définissent suivant des critères

**Être réalisable** : ne jamais programmer des choses qu'on ne va pas faire et qu'on ne peut pas faire ; les objectifs doivent être adaptés aux spécificités des élèves (âge, niveau scolaire etc.). Tenez également compte de vos constats sur les rapports entre les élèves et le thème choisi. L'objectif doit être clairement défini et précis. Il doit être réaliste et atteignable ; l'objectif ne doit pas être trop ambitieux.

**Dans un certain délai** : long (une année), moyen (3 mois) et court terme (une semaine). L'objectif est établi en fonction d'étapes de réalisation et d'un échéancier fixé dans une période de temps précis.

**Avec et par un certain nombre de personnes ou d'interlocuteurs** (animateurs, enseignants, témoins) : il est important que les partenaires partagent les objectifs du projet et estiment leur contribution dans leur réussite. L'objectif doit être en concordance avec la vision de l'établissement scolaire et de la structure culturelle. C'est pourquoi il est important de les définir à partir de vos motivations à les atteindre et donc de votre degré d'implication.

**Avec des indicateurs de réalisation observables** (en vue des évaluations intermédiaires et finales) : la nature de l'objectif doit pouvoir être appréciée par des résultats : l'amélioration de l'écoute est observable - La détermination des étapes à réaliser pour construire un instrument de musique est observable. Ces résultats sont obtenus au regard des ressources que chacun met à disposition du projet et des motivations de départ. Exemples de mots précisant les conditions de réalisation d'un projet : au moyen de, à partir de, avec l'aide de telle personne ou de telle ressource financière et matérielle, etc. Ces indicateurs seront en lien avec l'objectif général de l'axe dans lequel le projet s'inscrit.

**Utiliser un verbe d'action** : utiliser un verbe d'action spécifique et non un verbe général qui serait trop vague. Un verbe d'action présuppose une action observable que l'on

peut « voir », vérifier ou mesurer. Éviter les verbes comme connaître, comprendre, démontrer, analyser, etc. Ils sont difficilement mesurables.

### **L'objectif général doit correspondre avec l'un des axes du programme**

Après avoir établi cette représentation claire de votre projet, il vous sera aisé de trouver la correspondance entre l'objectif général et l'objectif visé par l'un des axes du dispositif **La culture a de la classe.**

En effet, il prévoit 4 types d'objectifs généraux. Tout ce qui explique l'intérêt et l'existence d'un projet doit se traduire par l'une des grandes orientations proposées par le dispositif. Cela revient dès lors à faire ressortir l'enjeu éducatif et culturel de votre projet.

Voici pour rappel, les quatre grands axes du dispositif et leurs objectifs généraux :

- **Axe LECTURE** : développer le plaisir de lire et d'écrire dans ses aspects relationnels et créatifs par un travail en lien direct avec le livre.

- **Axe ARTS** : La pratique de l'expression créatrice des élèves liée à la rencontre d'une œuvre ou de créations en relation directe avec le thème du projet. Le choix de cet axe implique obligatoirement l'organisation de sorties culturelles.

- **Axe CITOYENNETE** : l'acquisition d'outils de compréhension et de décodage de la société (via divers médias) et le développement d'une réflexion critique en abordant les grands thèmes de société et/ou d'actualité. La démarche adoptée inclura la rencontre des élèves avec une ou plusieurs personnes, témoin(s) privilégié(s) dont l'expérience peut être utile au projet.

- **Axe SCIENCE ET CREATIVITE** : l'exploration d'une thématique abordée selon une approche scientifique et une approche artistique : « comprendre le monde par les sciences, l'exprimer par les arts » et inversement.

## Les questions à se poser :

- 1) Comment rendre possible la finalité de notre projet ? Quelles sont les dimensions de cette finalité qui sont réalisables ?
- 2) Comment passer de l'objectif général aux objectifs opérationnels et aux résultats ? Que voulons-nous **précisément** ? A quels résultats espérons-nous aboutir ?
- 3) Quel est l'axe du dispositif qui fait le plus sens avec nos objectifs ?

## Pour aller plus loin

### Document électroniques

Comment formule-t-on des objectifs adéquats?, [http://gpp.oiq.qc.ca/start.htm?t=comment\\_formule\\_t\\_on\\_des\\_objectifs\\_adequats.htm](http://gpp.oiq.qc.ca/start.htm?t=comment_formule_t_on_des_objectifs_adequats.htm)

### Sites

Stics, Construire et gérer son projet, [http://www.stics.be/wp-content/uploads/STICS\\_guidePROJET\\_2018\\_br\\_planches.pdf](http://www.stics.be/wp-content/uploads/STICS_guidePROJET_2018_br_planches.pdf)



### Fiche outil 5 : Les acteurs d'un projet d'éducation à la culture et aux arts dans le programme La Culture a de la Classe

Le programme **La Culture a de la Classe** permet à des établissements scolaires de travailler avec des associations socioculturelles sur des projets culturels destinés aux élèves. Qui peut participer ? Quel rôle est-il possible d'endosser ?

#### Les acteurs-clés

Un projet d'éducation à la culture et aux arts suppose l'implication d'un grand nombre d'acteurs institutionnels et individuels.

- **L'opérateur culturel** : Peut être une institution culturelle (Musée, bibliothèque, Théâtre, Centre Culturel, Maison d'opéra etc.), une association socioculturelle (asbl, organisation de jeunesse etc). Son siège social doit être situé à Bruxelles. Elle est représentée par un animateur culturel/un artiste – un médiateur, un coordinateur.

- **L'établissement scolaire** : Ce programme s'adresse à tous les niveaux et types d'enseignement francophone à Bruxelles. Tout enseignant et instituteur du maternelle, primaire, secondaire et supérieur de type court (Hautes écoles), tout réseau confondu, peut donc y participer.

**Leurs rôles** : L'enseignant et l'animateur culturel sont les porteurs du projet : ils sont au cœur de sa mise en oeuvre.

- **La classe** : Le groupe classe qui vit le projet est une pièce très importante pour porter le projet. Il doit être considéré dans la réflexion autour des outils et de la méthodologie à mettre en place.

- **Les collaborateurs extérieurs** : Cette équipe peut faire appel à des collaborateurs extérieurs. Ils peuvent être des associations ou des personnes physiques.

**Leur rôle** : ils travaillent sur des aspects ponctuels du projet pour lesquels les porteurs manquent de projet d'expertise.

#### Les acteurs de second plan

D'autres acteurs doivent également être considérés. Ils peuvent être considérés comme étant de second plan pour

la réalisation du projet. Mais ils restent tout aussi importants pour la conception et la faisabilité du projet.

- **La direction de l'établissement** : C'est la direction qui porte la responsabilité du projet devant le pouvoir subsidiant.

**Son rôle** : elle valide la pertinence du projet pour la stratégie de l'établissement. Celle-ci se fonde sur des objectifs éducatifs répondant à une analyse de la situation locale (identification des besoins des élèves, des contraintes et des ressources existantes).

- **L'équipe éducative** : elle peut être mise au courant du projet.

**Son rôle** : elle peut aider l'enseignant à mener à bien son projet en échangeant sur des expériences similaires, parfois en s'y associant si les élèves en trouvent la nécessité ou encore en facilitant le déroulement des animations avec une organisation des horaires plus adéquate.

- **L'association ou l'institution culturelle** : Dans certaines situations, l'association ou l'institution d'où vient l'artiste ou l'animateur, peut prendre part au projet.

**Son rôle** : elle peut mettre à disposition des salles, du personnel ou des ressources.

#### Les acteurs institutionnels

- **Le pouvoir subsidiant – la Commission Communautaire Française CoCoF**

**Son rôle** : la Commission Communautaire Française avec son dispositif **La Culture a de la Classe**, soutient financièrement le projet. Les partenaires doivent soumettre leur projet aux jurys de ce programme. L'octroi d'un subside dépend de la reconnaissance de sa pertinence éducative et pédagogique ainsi que de sa faisabilité

- **La structure d'accompagnement désignée par la CoCoF – le Centre Bruxellois d'Action Interculturelle CBAI**

**Son rôle** : cette structure désignée par la CoCoF est en charge de l'accompagnement méthodologique des projets sélectionnés et du soutien aux partenariats. Elle participe aux réunions ainsi qu'aux animations proposées aux élèves afin de fournir un regard extérieur et de conseiller le cas échéant sur la méthodologie de projet.

### Fiche outil 6 : Construire un bon partenariat

Pour mener à bien un projet d'éducation à la culture, les partenaires scolaires et culturels doivent vérifier qu'ils s'entendent bien sur ce qu'ils veulent proposer aux élèves. C'est le début des jalons de leur collaboration.

Pourquoi souhaitons-nous nous réunir autour d'un projet ? Quels sont nos objectifs personnels à y participer ? Vers quoi allons-nous et quel est l'objectif principal de notre projet ? Comment mesurer mon temps d'implication ? Comment choisir la thématique de travail ? Qui la choisit ? Comment impliquer l'enseignant quand on est une association ? Comment travaille-t-on ensemble autour de ce projet ? Qui fait quoi ?

#### De quoi parle-t-on ?

On appelle partenariat une collaboration entre un animateur socioculturel et un enseignant où chacun travaille conjointement, à sa mesure et selon ses compétences, à la réalisation d'un projet culturel commun.

Le partenariat permet de croiser les regards et les compétences sur un projet. Par exemple, un enseignant peut s'appuyer sur l'intervention d'un comédien pour monter un spectacle de théâtre sur un thème choisi au moyen de l'écriture de saynètes et d'une mise en jeu.

#### Les facteurs-clés d'une bonne collaboration

La collaboration entre un animateur et un enseignant implique de réfléchir, d'agir et de communiquer tout au long du projet. On peut identifier trois facteurs-clés qui sont au centre du bon fonctionnement d'une collaboration entre ces deux acteurs.

#### Prendre le temps de la rencontre

Un projet peut émerger de différentes façons dans un établissement. Il peut être proposé par un opérateur extérieur à une direction ou à un enseignant. Il peut aussi naître d'une envie d'un enseignant, plus rarement, d'un besoin d'une classe.

Quoiqu'il en soit, pour le réaliser, il s'agit, pour celui qui en a eu l'idée, de trouver son partenaire. La première rencontre est un temps indispensable à consacrer pour partager ses idées, préparer le projet et rédiger une proposition pour obtenir un soutien financier. Elle est une condition sine qua non à la co-construction du projet.

Ce moment est aussi important pour concevoir la manière d'intégrer dès le départ le public auquel le projet va s'adresser. En associant l'enseignant et l'animateur à une première discussion autour de l'ébauche du projet, cela permet d'éviter de verser dans les éventuels stéréotypes concernant les élèves. Ainsi l'enseignant pourra décrire son public et ses spécificités afin d'adapter la méthodologie employée.

Idéalement, tous les acteurs doivent connaître la ou les raisons du projet dans une classe. De cette manière-là, ils peuvent y adhérer et soutenir au mieux le projet.

#### Inclure tous les acteurs

Autour du noyau dur constitué par l'animateur, l'enseignant et les élèves, d'autres acteurs doivent être pris en compte pour la bonne marche du projet.

Chacun agit à son niveau, dans le cadre de ses préoccupations et des moyens qu'il possède.

Pour l'équipe en charge de la réalisation du projet, le projet doit pouvoir se réaliser avec les contraintes de l'école et du programme scolaire et avec le profil des élèves sélectionnés. Elle a besoin du soutien de la direction mais aussi de l'adhésion de la classe au projet.

Pour la direction de l'établissement, le projet doit servir le contrat par objectifs de l'école. La validation du projet par la direction au moment de sa conception est donc cruciale tout comme son information tout au long du déroulement.



En effet, elle est la garante de la bonne conduite du projet en facilitant les horaires pour les animations, la libération des subsides et les autorisations de sorties avec le personnel utile pour accompagner les élèves. La direction de l'école soutient donc le projet et valorise sa concrétisation.

Pour le pouvoir subsidiant, le projet doit utiliser toutes les ressources mises à disposition.

Pour la structure d'accompagnement, le projet culturel doit créer une plus-value. Elle sera attentive à la méthodologie choisie par l'équipe porteuse du projet.

Une bonne collaboration entre enseignant et animateur repose donc sur la prise en compte de toutes ces préoccupations afin de les intégrer dès leurs premières discussions.

### **Comprendre ce qui nous anime**

Le troisième facteur repose sur la capacité respective des partenaires à préciser leurs raisons, leurs motivations à s'investir dans un projet commun puis à se mettre d'accord sur les attentes que chacun a vis-à-vis du projet.

Il semble très important de réfléchir en amont aux motivations qui nous gouvernent afin de clarifier et de fixer les intentions. A titre d'exemple, ces motivations peuvent être d'ordre personnel, liées à un constat sur la société mais aussi relatives au bien commun (pour sa classe, ses collègues, l'école, sa structure, etc).

Certains indicateurs peuvent également servir de socle moteur pour entreprendre un projet. Ils permettent de mieux connaître les caractéristiques du public de l'école et de déterminer des attentes concrètes et réalistes vis-à-vis de lui.

Il peut s'agir de :

- l'implication / le retrait des jeunes (observation d'un déplacement du jeune souvent en retrait vers une plus grande proactivité dans le projet)
- l'épanouissement des jeunes
- la cohésion de la classe / l'absence de
- la découverte des jeunes et le développement chez l'enseignant d'un autre regard.

Enfin les motivations peuvent avoir été guidées par la volonté de répondre à des objectifs pédagogiques. Si ces raisons purement fonctionnelles sont importantes et doivent être prises en compte, elles ne constituent pas un point de départ suffisant pour amener les élèves vers la créativité et l'imaginaire.

Il faut garder à l'esprit les finalités d'un projet culturel en tant qu'espace de transformation de réalités vers un idéal souhaité. Dès lors, d'autres indicateurs de changement peuvent également être mobilisés; ils vont concerner plus fondamentalement les relations et le rapport que chacun entretient à l'autre et à lui-même.

L'éventail des motivations initiales est très vaste. Il s'agit d'être transparent avec soi-même et ses partenaires. La communication et le dialogue sont deux facteurs très importants de l'adhésion à un projet commun.

### **Se mettre d'accord sur les rôles de chacun**

Enfin, un dernier point important pour un bon travail en partenariat repose sur une définition la plus précise possible des rôles de chacun. L'idée n'est pas de fixer les termes de la collaboration pour l'ensemble du déroulement du projet mais plutôt d'envisager sa participation dès le départ et d'intégrer qu'elle va évoluer suivant les étapes prévues.

Ainsi un enseignant pourra être plus observateur au départ pour laisser à l'animateur le soin de lancer les ateliers. Puis lors de la phase suivante, sa participation sera plus active car il cogérera par exemple une partie des ateliers avec l'animateur, préparera les élèves à recevoir une animation ou à voir un spectacle, ou bien encore poursuivra en classe le projet.

Il faut retenir que les rôles évoluent en fonction du projet et de la relation qui s'installe entre partenaires. Un projet ne se réalise pas seul et chacun doit comprendre son rôle et le périmètre d'action de son partenaire. Il est donc essentiel de préciser à l'autre ce qui est important pour soi dans le travail en collaboration et les rôles que chacun est prêt à jouer.

### **En résumé :**

- Prendre le temps de partager ses idées de projet avec son partenaire
- Echanger en toute transparence sur ses motivations
- Définir de manière concertée les rôles que chacun est prêt à jouer
- Prendre le soin de décrire la place souhaitée des publics, en tant qu'acteur du projet, tout au long du processus.

### **Pour aller plus loin**

asbl Flora, «Du Je au Nous» - Parcours, outil et perspective pour stimuler la participation citoyenne au sein d'un groupe

### Fiche outil 7 : Démarches participatives

#### Définition de la participation active et conditions de réussite

La plupart des projets ont été coconstruits par un enseignant et un animateur/artiste en pensant aux classes qu'ils pourraient avoir l'année suivante. De fait, les élèves n'ont pas pu être associés à la conception du projet.

Dès lors, comment faire pour que les élèves s'approprient un projet conçu sans eux ? Comment faire pour qu'ils s'y impliquent pleinement ? C'est ici que la notion de participation active intervient.

Qu'entend-on par participation active ? Pourquoi y avoir recours ? Quelles sont les conditions favorables à cette démarche ? Inversement, quels sont les freins ou les écueils à éviter ?

#### De quoi parle-t-on ?

*« Mais Madame ! Vous dites : « notre projet ! notre projet ! » mais c'est vous qui avez décidé ça ! C'est votre projet Madame ! »*

Dans la Convention relative aux Droits de l'Enfant (1989), l'Assemblée générale des Nations unies fait de la participation un de ses principes directeurs. Plus tard, le Préambule de la charte européenne révisée de la participation des jeunes à la vie locale et régionale (2003), définit la participation ainsi : « Participer à la vie démocratique d'une communauté quelle qu'elle soit, ce n'est pas seulement voter ou se présenter à des élections, bien qu'il s'agisse là d'éléments importants. Participer et être un citoyen actif, c'est avoir le droit, les moyens, la place, la possibilité et, si nécessaire, le soutien voulu pour participer aux décisions, influencer sur elles et s'engager dans des actions et activités de manière à contribuer à la construction d'une société meilleure ».

Ainsi que le note Zaneta Gozdzik-Ormel <sup>[1]</sup> : « Les jeunes sont dorénavant considérés comme des acteurs de la vie sociale, comme des partenaires, forts d'un potentiel certain, de nombreux atouts et de compétences ; ils doivent avoir

*la possibilité d'exprimer leurs besoins et de réfléchir aux moyens de les satisfaire ».*

En pédagogie active, la notion de participation fait écho à celle d'appropriation des savoirs par l'élève lui-même. Pour cela, l'élève doit suivre une méthode qui lui permet de se confronter à une situation-problème concrète, à rechercher de l'information sur ce problème et trouver une solution. <sup>[2]</sup>

Ce que nous appelons « participation active » dans le programme **La Culture a de la Classe** est à la croisée de cette conception politique du rôle des jeunes dans la société et des démarches relevant de la pédagogie active. C'est une méthodologie permettant à un élève de prendre part à un projet en ayant les moyens d'agir dessus, de s'y investir en lui donnant du sens en fonction de ses propres intérêts et des choix qu'il opère au contact des autres.

#### Pourquoi utiliser la participation active ?

*« Ce que je pense ? J'sais pas moi ! J'ai pas d'avis ! ...  
Ce que je pense, ça compte ? »*

Les politiques de la culture et de la jeunesse en Belgique insistent sur la notion de *démocratie culturelle dont « l'objectif poursuivi est de former non plus des hommes qui auraient bien assimilé une culture extérieure à eux, mais des citoyens actifs capables de comprendre leur situation dans le monde et d'agir sur elle en créant et en s'exprimant eux-mêmes »* <sup>[3]</sup>.

Cette approche de la culture est défendue par le programme **La culture a de la classe** à côté de la démarche de démocratisation de la culture. Le programme considère la participation active de l'élève comme LE moyen de favoriser l'accès à la culture et à la citoyenneté à tous les élèves scolarisés en région bruxelloise.

C'est une manière pour l'élève de fabriquer du sens à partir de son expérience individuelle et partagée des animations, des sorties et des rencontres, des questions qui surgissent et des propositions qu'il pourra formuler, seul et avec les autres, pour y répondre.

Cette démarche offre de nombreux intérêts tant pour eux que pour les partenaires adultes. Cela permet, entre autres, de :

- Participer à l'expression des droits culturels
- Renforcer le pouvoir d'agir
- Travailler les processus démocratiques
- Renforcer l'engagement et la responsabilisation des élèves
- Encourager l'autonomie des élèves
- Développer l'estime de soi
- Prendre conscience de son potentiel
- Favoriser la diversité des points de vue et des expériences
- Développer la créativité et l'imagination
- Inciter les élèves à développer de nouvelles compétences

## Comment faire participer les élèves ?

« C'est bien beau mais là on est avec des élèves qui ne connaissent rien. Comment voulez-vous qu'ils proposent ? »

Dans le cadre du programme **La Culture a de la Classe**, la méthodologie de la participation consiste à créer les conditions permettant aux élèves de comprendre le sens du projet, qu'ils en soient pleinement acteurs et se l'approprient en étant force de proposition et de décision.

### Au préalable

Instaurer la participation active suppose un **principe d'égalité** entre élèves et adultes. Dans ce cadre, « *l'enfant est l'égal des adultes qui l'élèvent et l'éduquent ; il est cet être paradoxal qui a besoin d'eux pour devenir ce qu'il est* »<sup>[4]</sup>

Les élèves sont vus comme des ressources et non pas des coquilles vides. Cela implique « *une reconnaissance de la compétence des élèves comme prémisses, alors qu'habituellement la compétence de l'élève est vue comme finalité* »<sup>[5]</sup>

Cela suppose de bien connaître son public. La prise en compte des spécificités des élèves, l'évaluation de leurs besoins et des ressources à disposition, permettra d'estimer à quel niveau de participation il est possible et judicieux de les amener.

Pour que le processus participatif fonctionne, il est important de créer **un climat de confiance favorisant la collaboration**. Instaurer, en concertation avec tous les participants, un cadre clair, sécurisant et exempt de jugement en est une condition *sine qua non*.

Il est important aussi d'être clair sur ses intentions. **Jusqu'où est-on prêt à aller dans la démarche participative et à partager le pouvoir décisionnel ?** En associant le plus possible les élèves aux décisions, les partenaires acceptent de remettre en question le programme imaginé.

La **participation n'est pas une posture, elle engage**. Il est nécessaire d'être très clair sur les modalités de la démarche participative. Idéalement celles-ci auront été débattues et fixées avec les élèves. Une fois cela établi, il est important de s'y tenir afin que la confiance ne soit pas rompue.

### Durant le déroulement du projet

Il s'agit d'être dans une **posture d'écoute** attentive et réceptive aux apports des élèves. Cela ne signifie pas que tout est à retenir, les partenaires (élèves, enseignant, animateur/artiste) se seront mis d'accord sur les modalités de choix. Il s'agit de **se mettre d'accord sur comment se mettre d'accord**.

Construire ensemble prend plus de temps que de construire tout seul. Il faut accepter **d'accorder du temps au processus participatif**. La méthodologie participative comporte des étapes différentes de découverte, de questionnement, de proposition et de décision. Idéalement, elle permet aux élèves de participer pleinement à toutes les étapes de la réalisation du projet. Pour qu'ils construisent leur démarche d'expression et de création, il est important de consacrer du temps aux étapes de recherche, d'ajustement, d'autonomie. Il s'agit souvent de leur permettre de trouver une sécurité suffisante en soi et chez les autres pour s'essayer dans une nouvelle posture d'apprenant.

Pour cela, il est intéressant d'articuler dans **un processus** des animations qui impliquent activement les élèves (recherche, documentation etc.) et celles qui les placent dans une posture plus réceptive, où l'enfant vit une technique, éprouve une émotion, reçoit une information etc.

Les animations sont pensées pour favoriser l'investissement des élèves. A ce titre, il est utile de distinguer les animations basées sur des exercices ou consignes de travail des animations qui laissent la place à l'expérimentation des outils et des consignes. Une attention est dès lors portée aux interventions des élèves ainsi qu'à la dynamique de groupe et à la gestion de la parole.

Avoir extrêmement bien réfléchi et construit son projet n'est pas en contradiction avec le souhait que les élèves en deviennent pleinement acteurs. Dès sa conception, il est intéressant de prévoir les espaces où le projet évoluera en fonction des futurs apports des élèves. En d'autres termes,

il s'agit d'organiser ou de prévoir l'incertitude. Tout ne doit pas être fixé à l'avance.

## Quels sont les obstacles ou les freins à la participation active ?

La participation active est très **chronophage**.

Elle peut être **très différente de la posture pédagogique habituelle**. Il peut être intéressant de moduler le degré de participation demandé en tenant compte du niveau de familiarité de la classe avec cette démarche. Instaurer une dynamique participative n'est pas toujours facile lorsque l'établissement ne fonctionne pas de la sorte, que ce soit dans ses instances ou dans ses méthodes de travail.

Les élèves peuvent trouver le processus long et éprouver une certaine **lassitude**.

Il peut y avoir du côté des adultes une  **Crainte du chaos** ou de la remise en cause de l'autorité.

Il faut éviter d'encourager l'expression personnelle sans réellement la prendre en compte. Récuser ou ignorer une suggestion sans dire pourquoi, cela crée de l'incompréhension et grippe le mécanisme participatif.

### Les questions à se poser :

#### Au préalable :

1. Les besoins des élèves ont-ils bien été analysés ? Leurs compétences ont-elles bien été prises en compte ?

2. Est-il possible de faire des aménagements du projet durant le déroulement ? Comment intégrerez-vous les moments de débat avec les élèves ?

#### Durant le déroulement du projet :

1. Quelle attention prête-t-on aux interventions des élèves ? Comment la dynamique de groupe est-elle gérée ?
2. La nature des animations favorise-t-elle l'investissement des élèves ? Sont-elles bien adaptées au public ? Quelle place est faite à l'expérimentation des outils ?
3. Quel rôle ont les élèves dans le projet ? Peuvent-ils discuter, remettre en question la ligne directrice ? Existe-t-il des moments d'évaluation avec les élèves ?
4. Les enseignants ont-ils connaissance des effets recherchés chez les élèves ? Quelle place est faite au projet dans la classe ?  
Comment les animateurs se placent-ils avec les élèves ?
5. Comment l'école de manière générale valorise-t-elle les propos des élèves et leurs réalisations ?

## Bibliographie

### Références

[1] GOZDZIK-ORMEL, Zaneta *Parole aux jeunes ! Manuel sur la Charte européenne révisée de la participation des jeunes à la vie locale et régionale*, Editions du Conseil de l'Europe, 2015.

[3] DUMONT H., Le pluralisme idéologique et l'autonomie culturelle en droit public belge, Vol. I, De 1830 à 1970, op. cit., pp. 262-267 et pp. 327-335. Cité par Renson, Anne-Stéphanie ; Romainville, Céline ; Caccamisi, Dominique dans « Démocratie culturelle & démocratisation de la culture – Premier panorama de leurs usages dans la littérature francophone relative aux politiques culturelles (1960/2010) », POLITIQUES CULTURELLES, Repères n°4-5, JUIN 2014.

[4] JÉSU Frédéric, LE GAL Jean, (2015), *Démocratiser les relations éducatives : la participation des enfants et des parents aux décisions familiales et collectives*, Lyon : Chronique sociale.

### Documents électroniques

[2] Qu'est-ce que la pédagogie active ?, <https://pedagotheque.enpc.fr/2016/05/04/quest-ce-que-la-pedagogie-active/>

[5] LEMONCHOIS Myriam, « La participation à des projets artistiques, vecteur d'émancipation ? Le cas de projets de création dans des écoles montréalaises en milieu défavorisé », *Culture & Musées*, <https://doi.org/10.4000/culture-musees.386>

## Pour aller plus loin

ZASK Joëlle, 2011, *Participer. Essai sur les formes démocratiques de la participation*, Paris, Le Bord de l'eau.



# Fiche outil 8 : L'échelle de Hart

## Un outil de mesure de la participation des élèves

### Contexte

Dans l'ébullition sociétale de la fin des années soixante, la question de la place des citoyens dans la prise de décisions politiques est devenue centrale. La sociologue Sherry R. Arstein s'est intéressé à ce sujet en étudiant des projets participatifs de politique locale. En 1969, elle a proposé une «échelle de la participation citoyenne»<sup>[1]</sup> comportant 8 échelons dont le plus bas correspond à la non-participation et le plus haut au pouvoir effectif.

### L'échelle de Hart

Roger Hart<sup>[2]</sup>, psychologue spécialisé dans les droits de l'enfant a adapté cette échelle à l'évaluation de la participation des enfants dans des projets citoyens. Elle est tout à fait pertinente dans le cadre du dispositif **La culture a de la classe**.

Véritable outil de réflexion, l'échelle de Hart peut être utile à différents moments du projet que ce soit en amont, en aval ou durant son déroulement. Elle permet de se situer et de se donner des niveaux à atteindre. Dès le niveau 4 de l'échelle, la démarche participative est enclenchée.

Roger Hart définit 8 niveaux de participation, chacun de ces degrés correspondant à un barreau de l'échelle<sup>[3]</sup> :

#### Niveau 8 : Prise de décision en commun

Un projet ou des idées sont initiés par les jeunes qui invitent les adultes à participer au processus de décision en tant que partenaires.

#### Niveau 7 : Initiative et direction des jeunes

Un projet ou des idées sont initiés et gérés par les jeunes. Les adultes peuvent être invités à apporter le soutien nécessaire, mais le projet peut être mené à bien sans leur intervention.

#### Niveau 6 : Initiative des adultes, partage de la décision avec les jeunes

Le projet est initié par les adultes, mais les jeunes sont invités à participer au processus de décision et à prendre des responsabilités en tant que partenaires égaux.

#### Niveau 5 : Consultation et information des jeunes

Le projet est initié et géré par les adultes, mais les jeunes apportent leurs avis et suggestions et sont informés de l'impact de leurs suggestions sur les décisions finales ou sur les résultats.

#### Niveau 4 : Information des jeunes et délégation de certaines fonctions

Le projet est initié et géré par les adultes ; les jeunes sont invités à remplir certaines fonctions spécifiques ou à réaliser certaines tâches dans le cadre du projet, mais ils sont conscients des limites de leur influence réelle.

#### Niveau 3 : Participation symbolique

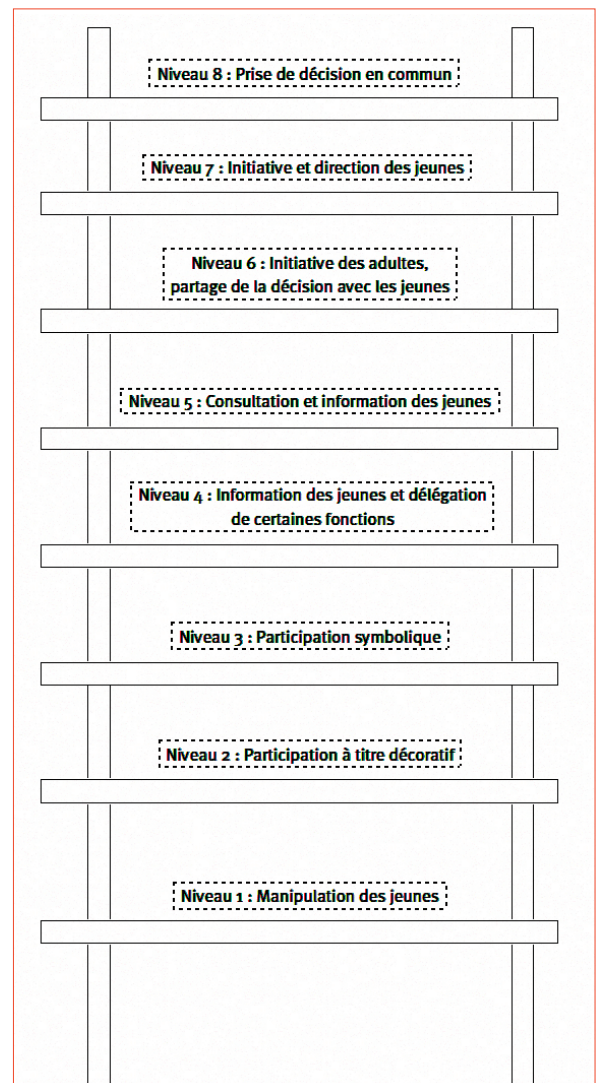
Les jeunes sont invités à remplir certaines fonctions dans le projet, mais ils n'exercent aucune influence réelle sur les décisions.

#### Niveau 2 : Participation à titre décoratif

Dans le projet, les jeunes ne remplissent aucun rôle significatif. Il leur est donné une place bien visible pour qu'on ne manque pas de les remarquer.

#### Niveau 1 : Manipulation des jeunes

Les jeunes sont invités à participer au projet mais n'ont aucune influence réelle sur les décisions et les résultats.





# Bibliographie

## Références

<sup>[1]</sup> ARNSTEIN Sherry, «a ladder of citizen participation», journal of the american institute of planners, vol. 35, no 4, 1969, p. 216–224.

<sup>[2]</sup> HART Roger A., 1992, Children's Participation : From tokenism to citizenship, Innocenti Essay, no. 4, International Child Development Centre, Florence.

<sup>[3]</sup> Cité par GOZDZIK-ORMEL Zaneta, 2015, Parole aux jeunes ! Manuel sur la charte européenne révisée de la participation des jeunes à la vie locale et régionale, éditions du Conseil de l'Europe.

### Fiche outil 9 : Evaluer son projet

Dans le cadre de **La Culture a de la classe**, l'évaluation consiste en l'analyse de l'ensemble des paramètres principaux du projet selon une méthode et des critères. Il s'agit d'en dégager les points forts et les faiblesses, d'en tirer des enseignements dans un esprit constructif. L'évaluation est un moyen de progression, pas une fin en soi.

#### De quoi parle-t-on ?

L'évaluation est une démarche emmenée par l'ensemble des acteurs d'un projet : animateurs/artistes, enseignants et élèves.

Elle a pour but de poser une réflexion globale et précise sur le parcours effectué à travers l'analyse de trois dimensions du projet :

- Le sens
- Les résultats obtenus
- Les méthodes employées

#### Pourquoi évaluer ?

L'évaluation d'un projet présente des intérêts à plus d'un titre.

##### Faire le point et rectifier

En cours de processus, elle permet de prendre du recul, de s'interroger sur les processus mis en place au regard des objectifs à atteindre.

A ce stade, l'évaluation permet d'analyser et de rectifier le cas échéant ses pratiques.

##### Renforcer le partenariat

Lorsqu'elle est faite dans un esprit collaboratif, l'évaluation permet de renforcer la communication et de consolider les liens. La qualité du partenariat est ainsi renforcée grâce à un partage de points de vue critiques et constructifs autour des objectifs communs.

##### Se former mutuellement par l'échange d'idées et d'expériences

L'évaluation n'est pas un « examen de conscience », ni un règlement de comptes.

Elle permet de développer l'esprit critique d'une équipe et de prendre conscience de ses façons de procéder.

##### Mettre en avant la plus-value

Evaluer sert aussi à valoriser le projet au-delà des résultats tangibles. Il s'agit ici de mettre en avant les apports profonds apportés par la réalisation du projet aux élèves comme aux partenaires adultes. C'est se donner les moyens de communiquer sa richesse avec d'autres.

Tirer tous les enseignements permet de capitaliser sur les bonnes pratiques mises en œuvre qui pourront être utiles pour de futurs projets.

#### Quand évaluer ?

Plusieurs modalités sont possibles. Il s'agit donc de réfléchir à l'intérêt que présente une évaluation pour le projet à ces différents moments.

##### Au moment de la conception du projet

Il est intéressant de fixer dès la conception du projet la dimension évaluative. S'est-on donné les moyens de ses objectifs ?

##### Pendant le projet

Après chaque séance ou en fonction des difficultés rencontrées, les partenaires débriefent ensemble et/ou avec les élèves sur ce qui vient de se passer. Cela encourage les élèves à porter un regard critique et analytique sur le projet qu'ils sont en train de mener. Le faire régulièrement tout au long du projet est bien plus bénéfique que de le faire uniquement à la fin. Ces retours permettent aux partenaires de mieux préparer l'animation suivante en corrigeant les éventuelles « erreurs » ou d'améliorer l'approche participative en fonction des constats formulés par les élèves.

A mi-parcours, à un moment qui semble le plus opportun aux partenaires, organiser une réunion d'évaluation permet de faire le point pour conforter les dynamiques en places ou au contraire réorienter le projet.

##### Une fois le projet terminé

Il s'agit d'une réunion formelle, demandée dans le cadre du programme et donnant lieu à une évaluation écrite. Cette

évaluation est globale et revoit l'ensemble des aspects du projet pour apprécier le résultat obtenu.

### Longtemps après (si possible)

Dans le cadre du programme **La culture a de la classe** l'évaluation prend place sur le temps d'une année scolaire. Il est donc difficile de mesurer ce que le projet laissera comme trace aux élèves au-delà de l'année ou de leur parcours scolaire, pour leur vie d'adulte, en termes de fidélisation à des lieux culturels, de maîtrise de technique artistique ou d'expression et d'implication citoyenne.

## Qui évalue ?

Tout comme le projet a tout à gagner à mettre en place un processus participatif, l'évaluation doit aussi être participative. Cela signifie que l'ensemble des acteurs (élèves, enseignants et artistes/animateurs) doit être impliqué. Dans ce cadre, on peut parler d'auto-évaluation du projet par les partenaires.

Plusieurs configurations existent :

- l'enseignant et l'animateur/artiste évaluent ensemble le projet à différentes étapes du processus ;
- en cours et/ou en fin de projet, ils s'associent aux élèves pour évaluer le projet;
- les élèves évaluent le projet individuellement et/ou collectivement. Ils témoignent de leur vécu souvent à travers ce qu'ils ont apprécié, les enseignements qu'ils en retiennent et les découvertes qu'ils ont faites sur eux-mêmes et les autres.

## Comment évaluer ?

L'évaluation doit être vue comme une démarche constructive et collaborative. Il ne s'agit pas d'émettre un jugement mais d'analyser pour améliorer.

Il faut pouvoir formuler de façon constructive les points posant difficulté dans un climat de confiance.

### Les critères

Les partenaires élaborent ensemble les critères d'évaluation de leur projet.

Chaque projet et partenariat étant unique, il n'y a pas de critères ex nihilo d'évaluation. Néanmoins, au-delà des spécificités de chaque projet (thème et axe choisis, intérêt culturel du projet), il est important de pouvoir apprécier comment le projet s'est déroulé, si le partenariat a été constructif et efficace, dans

quelle mesure les ressources ont été suffisantes et mobilisées et enfin si les élèves en retirent un bénéfice.

Ainsi les partenaires peuvent conclure sur la qualité de leur projet et sur le sens à donner aux résultats obtenus.

### Les techniques

Pour évaluer le projet, les élèves peuvent être sondés individuellement en répondant à un questionnaire. L'évaluation collective suivant différentes modalités permettant la prise de parole de tous est aussi très fructueuse.

De leur côté, les partenaires conduisent leur évaluation sur base d'un canevas de questions relatives aux 4 points énoncés plus haut. Ces questions permettent d'alimenter une discussion collective autour du vécu de projet et des éléments plus analytiques issus de la méthodologie de projet choisie initialement.

## Les questions à se poser :

### Avant :

1. Comment saura-t-on si les objectifs sont atteints ?  
Que doit-on observer ?

### Pendant :

1. Les élèves s'emparent-ils du projet ? Le projet apporte-t-il une plus-value par rapport aux questions soulevées ?
2. Arrive-t-on à mettre en place ce que l'on avait prévu ?  
Faut-il adapter les objectifs initiaux ? Si oui, pourquoi et comment faire ?
3. Est-on tous d'accord avec ces constats ? Le partenariat fonctionne-t-il ? Ou bien faut-il revoir notre façon de collaborer ? Le budget est-il suffisant ?

### Après :

1. Avons-nous bien fait de choisir de travailler sur ce thème avec ces élèves ?
2. A quoi sommes-nous arrivés ?
3. Comment avons-nous procédé ?
4. Le dispositif **La culture a de la classe** convenait-il à la réalisation de notre projet ?

## Pour aller plus loin

Stics, Evaluation, mode d'emploi, 2014, <https://www.stics.be/wp-content/uploads/Evaluation-mode-d-emploi-2e-edition.pdf>