



# PÉDAGOGIE PAR PROJET ET ÉVALUATION PAR LES PAIRS

RETOUR D'EXPÉRIENCE SUR  
UN COURS UNIVERSITAIRE EN  
MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE

Pierre-Yves Hurel – [pyhurel@uliege.be](mailto:pyhurel@uliege.be) – [@pyhurel](https://twitter.com/pyhurel)



# Plan de l'intervention

- **Contexte**
- **Objectifs et activités du cours [en temps « normal »]**
  - *Pédagogie par projet*
  - *Évaluation par les pairs (et isomorphisme)*
- **Passage au distanciel : adaptation du dispositif**
  - *Utilisation d'un forum institutionnel*
  - *Passage d'un séminaire oral à la production d'un travail multimédias*
- **Conclusions / ouvertures**

# Pierre-Yves Hurel

- **Assistant à l'Université de Liège**
  - *Médiation culturelle*
  - *Stages*
  - *Jeux vidéo (Liège Game Lab)*
- **Thèse de doctorat défendue en mai 2020**

(La création de jeux vidéo amateur comme pratique culturelle numérique)
- **Médiateur culturel**
  - *Arts et Publics (2014-2017)*
  - *Projet Liègecraft (2018-2021)*
- **pyhurel@uliege.be**

# Contexte

- « Culture et médiations numériques »
- 15 heures.
- « Master communication, à finalité spécialisée en médiation culturelle et relations aux publics » de l'Université de Liège.
- Cours de Master 1.
- 12-20 étudiants.
- En collégialité (avec Julie Delbouille) depuis 2017
- Titulaire depuis cette année

# Objectifs du cours

- **Découverte/démystifier** des outils numériques dans le domaine de la médiation culturelle selon deux optiques
  - *Démocratisation de la culture*
  - *Démocratie culturelle*
- Développer un **regard critique** et une compréhension des enjeux de l'utilisation du numérique dans ces domaines.
  - *Paradoxe de la MCN : effet « wouah » ou banalisation des supports ?*
  - *Médiation par le numérique sans médiation « au » numérique ?*
- Participer à un travail sur **l'identité professionnelle** des futurs médiatrices/médiateurs

# Les activités du cours : 7-8 séances de 2h

- 2 Séances d'initiation/découverte :
  - *Construct 3, Réalité Virtuelle, Visite d'une exposition, prototypage de dispositifs...*
- 2 Séances transmissives
  - *Commentaires de textes scientifiques*
  - *(+ Wooclap, Mind Map, etc.)*
- 2 Séances de retours d'expérience
  - *Invités extérieurs / visionnage*
- 2 Séances de séminaire projets

# Pédagogie par projet (?)

- Tout au long du semestre, chaque étudiant doit inventer/imaginer un dispositif de médiation culturelle, à mettre en place dans l'institution culturelle de son choix
  - *Choisit une institution*
  - *Propose un dispositif adapté*
  - *Analyse ses bénéfices et limites*
  - *Analyse sa place de médiateur.trice dans son dispositif*
  - *(Pas de gestion de projet ni faisabilité)*
- Exemple : « Un jeu vidéo pour smartphone, avec géolocalisation, qui consiste à collectionner des fiches de présentation des poissons présents à l'aquarium de Liège. »

# En temps normal...


- Séances de « séminaire projets » :
  - *Présentation en quelques minutes d'un premier « pitch » du projet, devant les camarades de classe*
  - *Suivi d'une discussion « où je n'interviens qu'en dernier recours »*
  - *Prise en compte dans l'évaluation : respect des consignes, participation active, attitude collaborative (pas d'évaluation sur le contenu à ce stade)*
- Evaluation finale : écriture d'un dossier entre 6 et 10 pages tout compris
  - *Évaluation : compréhension des enjeux, exprimer son positionnement en tant que médiateur.trice, prise en compte (ou rejet justifié) des feed-back.*


# En temps de Covid

- Suppression des deux séances de « séminaire projets », remplacées par la présentation du « pitch » sur une forme médiatique au choix
  - *Minimum : texte écrit d'une page*
  - *Exemples : carte conceptuelle commentée, powerpoint commentés, etc.*
- Incitation à en profiter pour présenter le dispositif sous forme d'un prototype.
- Pitch à publier sur le forum institutionnel (ecampus).
- Les étudiants sont tenus de consulter et commenter 5 autres travaux de leurs camarades.




# Exemples

FORUM	DESCRIPTION	TOTAL DES MESSAGES
[TRAVAUX 25 /11] Culture et médiations numériques 	<p>Bonjour à toutes et tous,</p> <p>Pour simplifier la mise en commun de vos travaux intermédiaires à rendre pour le mercredi 25 novembre (vos idées de dispositifs numériques préfigurant l'examen final de janvier), merci de</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) créer individuellement un nouveau fil de discussion et d'y poster votre travail.</li><li>2) consulter et commenter de manière constructive au moins cinq travaux de vos camarades.</li></ol> <p>Si vous avez des questions ou si vous rencontrez des difficultés, n'hésitez pas à les poser ici ou par mail.</p> <p>Pierre-Yves Hurel</p>	190

FIL DE DISCUSSION
<a href="#">[Redacted]</a> : Version PDF 
<a href="#">[Redacted]</a> Projet de médiation culturelle
Premier jet d'un projet de médiation numérique: Comment réconcilier les anciens festivaliers du festival "Les Ardentes" avec leur nouvelle affiche ?
<a href="#">[Redacted]</a> Projet V
<a href="#">[Redacted]</a> projet de "culture et médiation numérique"
Mon projet de jeu pour l'aquarium-museum de Liège
<a href="#">[Redacted]</a> projet Médiation numérique
Projet <a href="#">[Redacted]</a>
Projet d' <a href="#">[Redacted]</a>
Application dans le cadre d'un musée
Dispositifs numériques
Projets de médiation numérique
médiations numériques - <a href="#">[Redacted]</a>

TOTAL DES MESSAGES
1
6
7
11
16
9
21
12
11
8
12
12

# Powerpoint commenté



**PROJET DE MÉDIATION CULTURELLE**

.....

- **QUELLES INSTITUTIONS :**  
Beaux-Arts (par exemple, Musées Royaux des Beaux Arts de Belgique, Bruxelles - Collections permanentes de La Boverie, Liège, etc.)
- **QUELLES OEUVRES :**  
Sculpture et peinture, plus précisément d'une période qui s'étale du XIXème à la première moitié du XXème
- **QUEL DISPOSITIF :**  
Application (smartphone, tablette) utilisant la AR

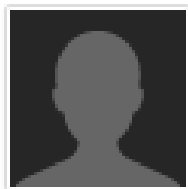
11 1:22 / 11:10

## VISUALISATION



# Réactions

RO



[Redacted]

Il y a 4 mois

**RE :** [Redacted] - **Projet de médiation culturelle**

Salut !

Ton projet est intéressant, j'aime beaucoup son côté engagé ! Il est important de montrer ce qui se cache derrière de grandes oeuvres considérées comme essentielles à l'époque et encore de nos jours.

Est-ce que tu prévois des explications avant de mettre les visiteurs en relation avec les oeuvres/le dispositif ? Cela pourrait permettre au public d'établir une réflexion avant même d'être mis face aux faits. Toujours en lien avec la réflexion, je rejoins Héroïse, il serait intéressant d'accompagner les oeuvres de commentaires supplémentaires afin de ne pas exclure un public moins initié.

Bon courage pour la suite :)

Répondre

Guillemets

Modifier

Supprimer

Auteur du email

# Description d'une application de promotion

## Culture et médiations numériques

*Projet : Donner accès à un public ciblé et défini à la nouvelle affiche du festival Les Ardentes.*

*Problématique soulevée : A l'origine, le festival liégeois avait basé son affiche pour satisfaire et attirer un public liégeois se trouvant dans la tranche 30-40 ans. Le festival proposait alors une affiche plutôt éclectique au léger penchant rock. Dès lors et ce depuis environs cinq ans, le festival a décidé de cibler un public d'avantage jeune et leur proposant une affiche aux couleurs urbaines, axées sur des artistes internationaux de la scène hip/hop et rap. Ce changement radical a détourné son public d'origine, se dernier ne se retrouvant pas dans la catégorie artistique proposée à présent par le festival. Le festival Les Ardentes a donc radicalement changé son public.*

*Public visé : 30-50 ans qui ne se reconnaissent pas dans la nouvelle vague urbaine du festival*

*→ Ces anciens festivaliers ont déjà été séduits par le festival, ils ont connu la genèse de cet événement liégeois. Il s'agirait d'une population liégeoise (wallonne) d'une quarantaine d'années.*

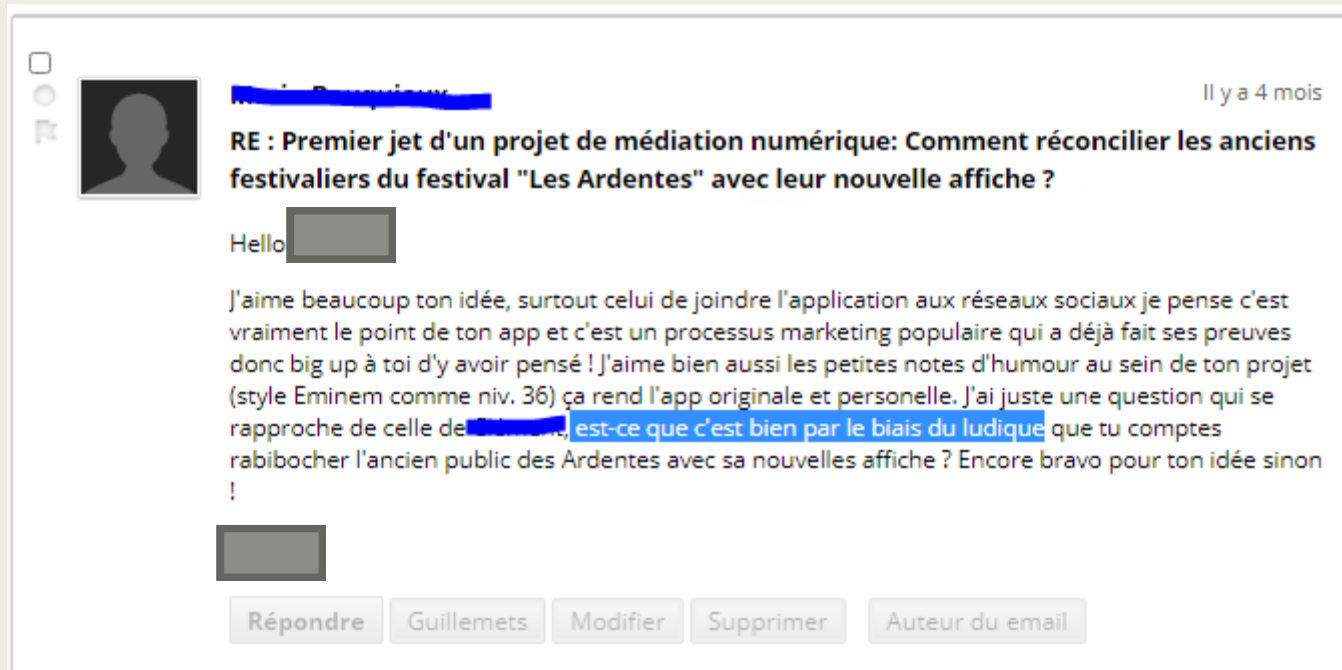
*Observation liée à la problématique : Même si le festival est plus populaire que jamais et qu'il affiche presque chaque année sold out. La clientèle qui le fréquente ne dispose plus des mêmes moyens financiers. Le public plus jeune consomme moins de produits sur le festival. Les adultes qui y étaient en plus large nombre précédemment, avaient une tendance plus facile à dépenser de l'argent sur le site grâce à leur situation financière stable.*

*But : Réconcilier la première génération de festivaliers avec l'affiche actuelle et les réintroduire sur les lieux du festival.*

*Procédé : Faire découvrir - introduire la nouvelle affiche à ce public*

*Support : Application IOS + Android*

*Orientation : Découverte ludique et portée éducative.*



The screenshot shows a social media interface. On the left, there is a profile picture placeholder and a name that has been redacted with a blue box. To the right of the name, it says "Il y a 4 mois". The main text of the comment is: "RE : Premier jet d'un projet de médiation numérique: Comment réconcilier les anciens festivaliers du festival 'Les Ardentes' avec leur nouvelle affiche ?". Below this, there is a "Hello" followed by a redacted name. The body of the comment reads: "J'aime beaucoup ton idée, surtout celui de joindre l'application aux réseaux sociaux je pense c'est vraiment le point de ton app et c'est un processus marketing populaire qui a déjà fait ses preuves donc big up à toi d'y avoir pensé ! J'aime bien aussi les petites notes d'humour au sein de ton projet (style Eminem comme niv. 36) ça rend l'app originale et personnelle. J'ai juste une question qui se rapproche de celle de [redacted], est-ce que c'est bien par le biais du ludique que tu comptes rabibocher l'ancien public des Ardentes avec sa nouvelles affiche ? Encore bravo pour ton idée sinon !". At the bottom of the comment, there is a redacted name and a row of buttons: "Répondre", "Guillemets", "Modifier", "Supprimer", and "Auteur du email".

# Application de familiarisation avec le langage graphique d'artistes contemporain

Motifs :



Voici un aperçu non exhaustif des motifs utilisés par Hell'o pour réaliser leurs création. Ici c'est moi qui ai recopié les motifs mais dans une situation réelle on demanderait à un graphiste de traduire le matériel physique fourni par le collectif en motifs vectoriels.

ROOM

 **Clément Dubet** Il y a 4 mois

**RE : L'inspirante application graphique d'Hélène**

Hello :)

Très bon projet, mais rejoint Sophie sur son avis. Le public de ces festivals étant déjà initiés, il serait intéressant de faire sortir ce dispositif dans des lieux où le public est moins ciblé (centre culturels, écoles, ... etc). Du coup si ton dispositif sort du festival d'art graphique une explication sur ces artistes sera bien évidemment la bienvenue.

Répondre Guillemets Modifier Supprimer Auteur du email ▲ Masquer 1 réponse

---

ROOM

 **Hélène Dubet** Il y a 4 mois

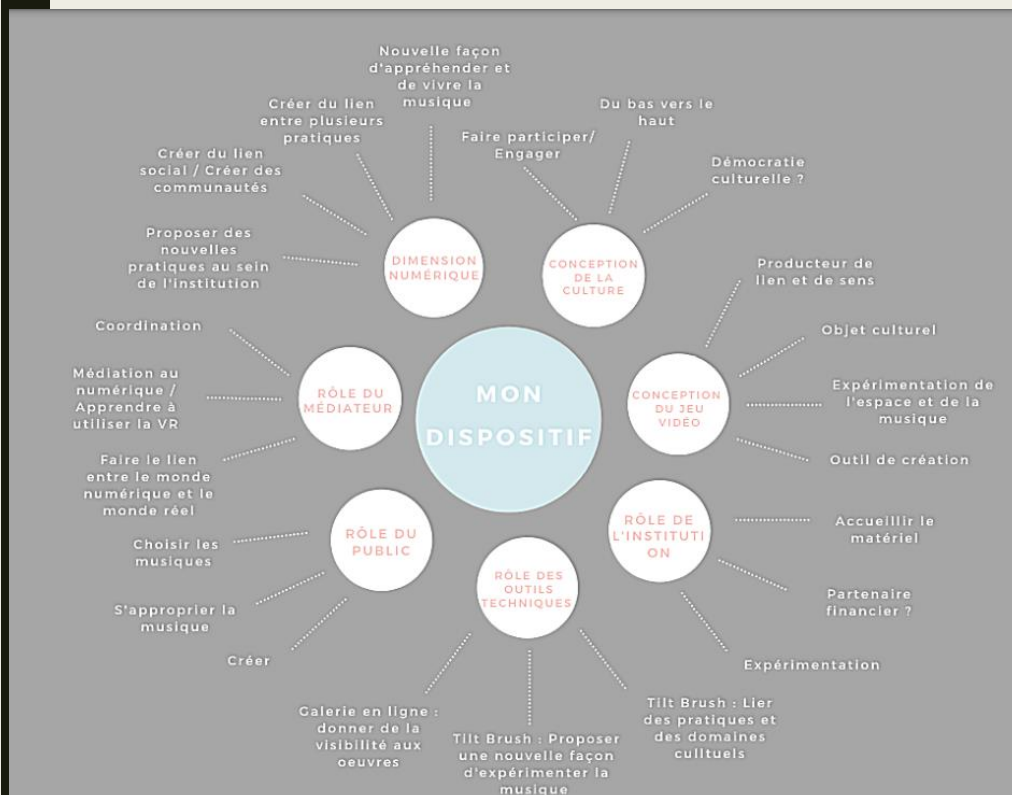
**RE : L'inspirante application graphique d'Hélène**

Hello :)

Oh oui, excellente idée de sortir le projet de sa bulle! merci beaucoup Clément



# Tilt Brush à l'Opéra



Il y a 4 mois

**RE : Premier jet du projet de Culture et médiations numériques**

Coucou [redacted]

Je trouve que c'est vraiment une brillante idée!

Tu dis que tu ne sais pas vraiment comment l'inclure. Perso, en lisant ton travail j'ai tout de suite pensé aux Philharmoniques de Liège. Je trouve que ça s'inscrit bien dans les activités qu'ils proposent déjà.

En plus des utilisations que tu proposes, je me disais que les oeuvres créées pourraient être pour certaines véritablement jouées par l'orchestre et les visuels projetés en même temps, comme ils le font souvent lorsqu'ils jouent les bande-sons de films.

▲ Masquer 1 réponse

---

Il y a 4 mois

**RE : Premier jet du projet de Culture et médiations numériques**

Coucou [redacted]

Merci beaucoup pour ton message ! Je vais me renseigner sur l'OPRL, je pense que comme tu le dis, ça pourrait peut-être bien correspondre.

Je trouve ton idée de projection des visuels en même temps que les prestations de l'orchestre, super intéressante et je compte y réfléchir sérieusement. Je trouve que ça pourrait vraiment ajouter du sens au dispositif.

### Projet de médiation numérique

Le projet est la création de courtes vidéos d'animation (à publier sur YouTube?) où on retrouve une jeune fille qui visite un musée/une exposition avec ses parents. Lorsqu'elle arrive devant un tableau (portraits ou avec plusieurs personnages), un personnage de l'oeuvre "prend vie" et la jeune fille peut lui poser des questions sur l'histoire du tableau, de l'artiste, etc. pour qu'à la fin de la vidéo, elle comprenne mieux le tableau.

# Les rencontres artistiques de Mya

Bonjour tout le monde, moi c'est Mya ! Vous savez, je suis une jeune fille pas comme les autres. Chaque week-end, avec mon papa et ma maman, on va visiter des musées et des expositions. Au début, j'aimais pas ça parce que je comprenais rien. Mais un jour, j'ai remarqué que j'avais un pouvoir un peu spécial : je peux parler aux personnages des tableaux ! Alors maintenant, je peux leur poser pleins de questions sur eux, c'est trop cool ! Ça vous dit de me suivre dans mes aventures peinturesque ?

### L'objectif du projet

L'objectif de ce projet est de vulgariser l'art, de rendre plus compréhensible l'histoire de grands peintres et leurs oeuvres, mais aussi les grands mouvements artistiques à un jeune public. Ce seront donc des petites capsules vidéos de plusieurs minutes (max 10 minutes?) afin de donner uniquement les informations les plus importantes, mais expliquer de façon "marrante". L'objectif est donc d'introduire l'art aux plus jeunes et leur donner (j'espère) l'envie de visiter un musée/une exposition.



## Les jeux

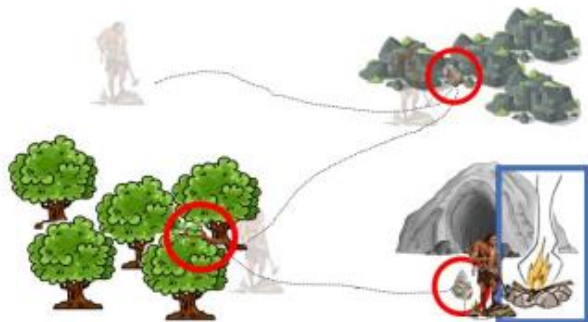
### Mini-jeu 1 : « Le feu »

**Mission :** Faire du feu (donc rassembler les éléments nécessaires)

**Dia de base :**



**Dia de déroulement :**



Si on clique sur le jeu des peintures rupestres :



Si on clique sur le jeu de la chasse :



Si on clique sur le jeu du mammouth :





# Conclusion

- Pas d'évaluation des méthodes employées...
- Mais l'intuition d'améliorer :
  - *Valorisation et intégration de l'entraide (jeu de rôle, isomorphisme)*
  - *Développer les compétences transversales (identité pro, formuler un avis)*
  - *Donner du sens à l'activité d'enseignement et identité professionnelle (en puisant dans les intérêts des apprenants)*
- **L'évaluation n'est plus seulement le fait d'un professeur qui sanctionne, mais devient synonymes de compétences à acquérir : savoir réguler sa pratique, savoir formuler des critiques constructives, etc.**