

« Ouvrir à la culture dès le plus jeune âge » ACTES DE LA CONFÉRENCE DE PRESSE DU 9 MARS 2010

I. Introduction par Emir KIR, Ministre en charge de la Culture à la Commission Communautaire française

« Ouvrir à la culture dès le plus jeune âge: le projet « Anim'action et projets d'écoles », lancé et soutenu par la COCOF, fête ses 10 ans! »

Créé en 2000 par la Cocof, le programme « Anim'action et projets d'écoles » rencontre un succès grandissant. Anim'action a pour objectif principal de créer des **partenariats entre les écoles et les structures associatives socioculturelles**, et de susciter la participation active des élèves, des enseignants autour de projets définis.

Chaque année, ce sont des milliers d'élèves d'écoles francophones - de la maternelle à l'enseignement supérieur de type court - situées en Région Bruxelloise, tous réseaux confondus, qui profitent d'une approche originale, ludique et didactique de la culture, de la lecture, et de la citoyenneté grâce à l'accompagnement d'artistes et animateurs professionnels. Si certains projets reviennent de manière récurrente, tout en s'adressant toujours à un public différent, d'autres tout à fait originaux pointent chaque année le bout de leur nez. C'est aussi cela la richesse d'Anim'action: sa grande diversité.

Ce programme ne se limite donc pas à ce que chaque élève ait un accès à la culture en tant que « spectateur » mais également qu'il puisse se considérer comme un réel « producteur de culture » en participant activement aux projets.

Le programme Anim'action s'impose désormais comme une évidence dans la société qui est la nôtre, une société où les moyens d'accès au savoir se diversifient et sont de plus en plus accessibles au plus grand nombre, et ce dès le plus jeune âge (internet, moteurs de recherche, Wikipédia, etc). L'école doit donc s'adapter à ces changements, pour continuer à susciter l'intérêt des jeunes et rester en phase avec leurs aptitudes.

L'une des voies pour y arriver, c'est ce que propose Anim'action, un programme qui repense la place généralement attribuée à la Culture et aux savoirs créatifs dans le programme scolaire. Même si l'école reste et restera toujours le pilier de l'apprentissage pour tous nos jeunes, le fait qu'elle accepte de s'ouvrir à des partenaires, de travailler de manière transversale au départ d'un projet culturel ainsi que de décloisonner le cursus qu'elle propose, c'est tout bénéfique tant pour les élèves que pour le corps enseignant. Grâce à ces projets, les élèves développent en effet des savoirs, des potentiels et des compétences différents et parfois insoupçonnés. Les enseignants, de leur côté, s'ouvrent à de nouvelles manières d'aborder l'apprentissage.

Au mois d'octobre, le Programme « Anim'action et projet d'écoles » soufflera ses 10 bougies. A cette occasion, un événement festif marquera le coup. Depuis le

lancement du programme, ce sont pas moins de **559 projets**, tous plus intéressants que les autres, qui ont été initiés, impliquant plus de **40. 000 élèves** au total!

Il y a 10 ans, une quarantaine de projets étaient soutenus, mais grâce à l'augmentation progressive de l'enveloppe budgétaire, cette année (pour l'édition 2009-2010) ce sont **78 projets** soutenus qui profitent à près de **4400 élèves, pour un budget total de 380.000 euros!**

L'appel à projets pour l'édition 2010-2011 est désormais lancé. Il court jusqu'au **11 mai 2010**, date ultime d'introduction de projets. Ensuite, les projets sélectionnés par les jurys d'Anim'action débiteront dès la prochaine rentrée scolaire et se prolongeront jusqu'au mois de juin 2011. Nul doute que le programme rencontrera le même engouement auprès des écoles et des associations!

Trois structures sont essentielles dans la réussite d'Anim'action: la « **Fondation Marcel Hicter** » et l' « **asbl Education Populaire** » qui ont l'importante tâche d'accompagner les partenaires sur tout le déroulement des projets afin d'affiner les contenus, orienter et faire évoluer de manière constructive les projets, ainsi que le Service des Affaires socioculturelles de la COCOF qui porte le projet « Anim'action et projets d'école» depuis le début.

« Que souhaiter donc à Anim'action pour les dix années à venir?, conclut Emir Kir. Evidemment de continuer à grandir et à intéresser toujours plus d'équipes pédagogiques. Mais surtout de faire des émules dans la philosophie qu'il poursuit, sans avoir besoin nécessairement du label « Anim'action ». Qu'un jour des écoles s'inscrivent d'elles-mêmes dans une démarche de partenariat pédagogique avec un acteur culturel, séduites par le principe, et le pari serait pour moi gagné. Ce sera tout bénéfice pour nos enfants. »

II. Bilan du programme et réflexions pour l'avenir

Par Henry LANDROIT et Marianne DELCROIX de l'asbl Education Populaire et par Vanessa VINDREAU de la Fondation Marcel Hicter

Spécificités du programme

Définition

Anim'action et projets d'école est un programme public de soutien aux écoles et aux associations culturelles qui désirent collaborer sur des projets ponctuels. Ces projets sont lancés par les écoles qui font appel aux associations ou par les associations qui cherchent à intéresser le milieu scolaire à un projet. Le programme se présente sous l'aspect d'un appel à projets annuel ouvert aux écoles comme aux asbl. Un règlement stipule les conditions de participation et de recevabilité des demandes.

Objectifs et axes

L'objectif général du programme est de favoriser l'accès des élèves à la culture dès l'école en soutenant ces dernières sur 3 aspects : le développement du

plaisir de lire (axe lecture), le développement d'une citoyenneté active par l'ouverture sur son environnement (axe éducation permanente), le développement de la créativité par la rencontre d'œuvres (axe culture).

Le travail en partenariat

Le projet, mené le plus souvent tout au long d'une année scolaire, postule en priorité le partenariat entre les deux parties (l'école et l'association) c'est-à-dire un accord de base concernant les objectifs poursuivis, les méthodes à employer et les valeurs à favoriser. Cet accord de base est nécessaire entre les partenaires dès la rédaction du dossier à élaborer et à introduire durant le second semestre de l'année qui précède la réalisation du projet.

Un partenariat se définit comme « une association active de différents intervenants qui, tout en maintenant leur autonomie, acceptent de mettre leurs efforts en commun en vue de réaliser un objectif ». Pour qu'un partenariat réussisse, il est indispensable que l'enseignant et les animateurs se rencontrent, antérieurement à la mise en place du projet. De la part de l'enseignant, ce doit être un réel désir de participation. Pour donner toute sa place au projet, les enseignants doivent aménager le cadre de leur classe et leur horaire. L'intérêt que porte la direction sur le projet élaboré est important : mise à disposition de locaux adéquats et aménagement de l'horaire scolaire.

C'est la réunion de lancement du projet (à laquelle sont conviés les accompagnateurs) qui permettra de construire une réflexion commune sur le contenu des animations et de préciser les attentes de chacun par rapport au déroulement du projet et son évaluation.

Le travail en projet

Un projet Anim'action n'est pas une succession d'ateliers préparés dans le but de faire et de produire pour rendre visible une action. Ce ne sont pas non plus des cours d'histoire de l'art ou des conférences de culture générale.

C'est avant tout un ensemble cohérent d'activités, limitées dans l'espace et le temps (celui de l'école), organisées autour d'un processus de travail collectif dans lequel chaque participant a un rôle précis, défini et complémentaire aux autres suivant les étapes de développement et les objectifs fixés. Les objectifs fixés visent l'amélioration d'un mieux-être général, mais peuvent varier suivant les contextes d'apprentissage.

Le processus s'organise autour d'un fil rouge sur lequel les élèves travaillent et centrent leurs réflexions et actions. Ces derniers sont placés au centre de l'apprentissage, sont acteurs de la production de connaissance mais restent encadrés par les adultes.

Le rôle de l'accompagnateur

Quand le projet se met en route, la vigilance reste de mise afin que les partenaires travaillent dans le même sens et s'écoutent l'un l'autre afin de résoudre les difficultés ou de réorienter le projet en fonction des difficultés rencontrées ou des réactions des participants. Dans cette démarche, les écoles et les associations sont accompagnées et parfois aidées par un accompagnateur lui-même issu d'une des 2 associations culturelles mandatées par la Cocof dans ce programme (l'asbl Education Populaire et la Fondation Marcel Hicter). Celui-ci vérifie le bon déroulement du projet et son adéquation avec le dossier présenté au jury qui a accordé les subventions. Il participe aux réunions tenues entre les animateurs et à quelques activités réalisées dans le cadre du projet.

En fin de cycle, il produit un rapport-bilan du projet et du programme en cherchant à dégager les points forts et les nouvelles orientations qui pourraient se faire jour et dont le jury pourrait tenir compte pour l'avenir.

Il est parfois nécessaire que l'accompagnateur insiste sur la nécessité de revoir certaines pratiques ou démarches afin de favoriser davantage la créativité des élèves, leur participation, leur implication que la satisfaction esthétique des adultes chargés de les encadrer. Ainsi, l'accent est constamment mis sur les processus à favoriser plus que sur la finalisation effective du projet. Par exemple, si le projet consiste à s'initier à l'expression corporelle et la danse, il est certes intéressant qu'il se conclue par une présentation semi-publique (destinée aux autres classes de l'école, aux parents, etc.), mais l'accent doit plutôt être mis sur la qualité des apprentissages qu'il a engendrés (maîtrise de soi, respect des autres...) que sur la qualité intrinsèque du spectacle final.

Le rôle des jurys

Chaque demande fait l'objet d'une discussion auprès d'un jury (par axe) représentatif composé d'inspecteurs des réseaux de l'enseignement et des asbl dont les missions sont en lien avec les objectifs de l'axe. Chaque réponse, qu'elle soit positive comme négative, est motivée et argumentée, en vue d'améliorer les prochains projets des mêmes porteurs.

La régularité et la permanence des jurys assurent une continuité de la vision du programme et des valeurs qu'il porte.

Anim'action est donc un dispositif global où chacun des acteurs joue un rôle essentiel dans le processus démocratique de sélection des projets comme dans le soutien à l'innovation culturelle et artistique au service de l'éducation.

Il n'existe pas de conditions préalables ni de prérequis (en termes de formation, d'expériences pédagogiques) à la participation des écoles ou des asbl. Simplement, les statuts des asbl doivent être publiés au Moniteur. Par ailleurs, les partenaires doivent s'assurer que leur budget comporte 60% minimum d'animations.

L'idée est de proposer le cadre le plus large possible pour accueillir toutes les idées et bonnes volontés et faire que tous les élèves de Bruxelles puissent bénéficier des initiatives de leurs professeurs.

Les évolutions sur 10 ans

Une étude statistique complète réalisée en novembre 2007 par le secteur Education à la culture de la Cocof permet de mettre en évidence certaines tendances chiffrées, certaines évolutions du programme sur 7 ans. Cette étude a été complétée par les statistiques des 2 dernières années et croisée avec les observations sur le terrain. Aussi peut-on dès à présent évoquer ceci :

Quelques données générales

Depuis sa création en 2000, le programme Anim'Action a soutenu 559 projets et touché plus de 40 000 élèves bruxellois. Chaque année environ 140 demandes en moyenne sont introduites et 80 projets retenus. Le niveau des demandes se maintient depuis 10 ans et confirme que le programme continue de répondre à des besoins réels rencontrés en milieu scolaire.

Tous les réseaux comme tous les niveaux sont concernés par le programme même si on note une présence plus importante des réseaux communal (60%) et

libre (30%) au niveau primaire (50%) et du réseau libre au niveau secondaire (30%). 35% des écoles impliquées sont en D+ (tendance à la baisse) et les écoles spécialisées représentent 13% du total.

- Nombre de demandes élevé et constant

En donnant la possibilité aux asbl dès 2002 de devenir « promotrices » des projets, ce qui signifie que l'asbl se porte garante de la gestion financière et de la réalisation du projet auprès de la Cocof, le programme s'offre les moyens de répondre à un nombre de demandes élevé et constant d'année en année alors même que les demandes portées par les écoles ont eu tendance à baisser jusqu'en 2007 (de 70 à 25 en 7 années, soit un renvoi de plus de la moitié des demandes formulées par ces dernières). Il est important de préciser également que lorsqu'une école voit sa demande écartée par l'administration, dans la plupart des cas, elle ne propose plus de projets les années suivantes (on passe de 70 à 24 demandes en 4 ans !). Il est clair que la formule de l'appel à projets annuel demande un investissement temporel et intellectuel important sans garantie de réussite. L'échec d'une candidature peut susciter une déception importante voire frustrante et une incompréhension pour certains enseignants et directions qui ont misé sur le projet et interprètent mal les arguments renvoyés par l'administration.

Devant ces constats du faible nombre d'écoles promotrices, le jury continue de se questionner sur l'amélioration des dispositifs en place pour pallier le problème. Notamment, la question de l'information, du conseil aux candidats potentiels avant la clôture de l'appel à projets comme celle de la formation des enseignants et des directions à ce type de travail sont envisagées pour augmenter le nombre d'écoles promoteurs et augmenter la qualité de leurs dossiers.

- taux de réussite élevé

Aussi, depuis 2006, le taux de réussite du programme est en nette progression. Le programme retient en effet davantage de projets (plus de la moitié des demandes contre 38% dans les années antérieures). Ce taux de réussite est lié d'une part, à l'augmentation de l'enveloppe financière globale consacrée aux projets. D'autre part, les projets portés par des écoles ont davantage de chance d'être retenus (taux d'échec 10% dans ce cas). Plus une école réitère une expérience dans le programme, moins elle connaîtra un taux d'échec important en effet.

- le degré de recevabilité et la qualité des dossiers se sont améliorés

Il ne suffit pas au dossier de correspondre aux critères du règlement pour être accepté. Chaque projet est présenté à un jury pour discussion et appréciation. En effet, c'est ce jury qui veille à la qualité des propositions de travail, notamment à l'adéquation entre les propositions et le terrain, la cohérence de l'idée et de la méthode, le sens du projet et des enseignements qu'il pourra apporter. Enfin un intérêt est porté à la capacité des encadrants à assumer et assurer la réalisation du projet.

Caractéristiques des projets soutenus

Si les projets se distribuent entre les axes de la manière suivante :

- 55% des projets introduits dans l'axe culture
- 25% dans l'axe éducation permanente
- 20% dans l'axe lecture.

Anim'ation se présente avant tout comme un laboratoire de la diversité culturelle et de l'innovation par les thématiques abordées et les approches proposées.

Sans être exhaustif, les thématiques de travail sont multiples et les médias utilisés également. En éducation permanente, les thématiques de travail suivent certaines tendances sociales comme l'intergénérationnel, l'environnement, la question du genre, l'immigration par exemple.

En culture, certains projets suivent les programmations culturelles des structures promotrices (notamment pour les projets qui concernent le théâtre). Mais la plupart du temps, les projets focalisent sur une approche artistique (celle du cirque, de la danse, des arts plastiques, du cinéma, la musique, conte..) pour aborder un thème souvent philosophique (l'amour, la propagande, l'enfance, etc). Enfin en lecture, nombreux sont les projets qui associent l'écriture à la lecture autour de la découverte d'albums.

Le sens

Quel que soit l'axe choisi, les projets ont plusieurs points communs entre eux : le développement de l'imagination et de l'expression de soi – la recherche d'un positionnement personnel dans la fabrication collective de sens – un élargissement des capacités des élèves aux 5 sens, aux émotions comme aux choses de l'esprit, gage d'une posture rationnelle, réfléchie et juste.

Méthode commune

Donc plus que la découverte d'un outil et de son application, un projet est avant tout une approche innovante, un cadre insolite dans lequel les élèves sont placés pour stimuler, par la créativité, d'autres capacités non mobilisées habituellement. Le résultat de ces processus à l'œuvre est l'aboutissement sur une posture nouvelle des élèves vis-à-vis de leur environnement. Une place est donnée à la participation active des élèves par la prise d'initiatives et de décisions au sein du processus mis en œuvre. C'est ainsi que les élèves deviennent à leur tour, producteurs de culture et non plus de simples consommateurs. Ces projets dits « à fonction de production de sens » constituaient en 2004 la catégorie majoritaire au côté des projets « à fonction opérationnelle » (ceux qui visent à développer des aspects pédagogiques par une illustration artistique d'une réflexion travaillée en cours) ou « à fonction thérapeutique » (qui visent à apporter/renforcer des compétences, corriger des comportements par l'acquisition de techniques).

Les acquis du partenariat

Si les projets travaillent l'aptitude créative des élèves, ils suscitent également chez les enseignants une certaine inventivité pédagogique et chez les animateurs, une certaine professionnalisation artistique. Il n'est plus rare maintenant d'observer une participation récurrente de plusieurs structures associatives et une spécialisation croissante des activités d'animations dans des domaines spécifiques de la culture et des arts (danse, théâtre et dérivés) ou de l'éducation permanente. Certaines asbl se professionnalisent et proposent également des formations aux enseignants.

La formation des enseignants

Certaines associations proposent dès le démarrage du projet, des formations pour les enseignants, conjointement au projet, ce qui favorise les échanges et la compréhension des objectifs particuliers à atteindre (Pierre de Lune, la Montagne

Magique, la Monnaie et d'autres A.S.B.L.). Quand ces ateliers pour les enseignants touchent l'ensemble de l'école, lors de journées pédagogiques, c'est l'occasion de susciter chez les enseignants non engagés le désir de réaliser à leur tour, un projet en partenariat.

La formation destinée aux enseignants leur permet d'acquérir davantage d'autonomie dans un domaine pour lequel ils sont moins bien formés. L'appropriation de ce nouveau savoir-faire a toutes les chances de s'ancre dans la vie de l'école.

Les apports du partenariat

Dans un partenariat, c'est la communication qui doit être privilégiée. Les enseignants passant la majorité de leur temps avec les élèves, découvrent une communication d'adulte à adulte (entre enseignant et animateur), sans relation hiérarchique. Ils ne sont plus seuls maîtres à bord et de par ce travail d'équipe, ils voient leurs élèves autrement, ils modifient leur regard sur leurs élèves.

Au contact de l'animateur, l'enseignant peut aborder sa matière en utilisant d'autres outils. C'est une manière de faire évoluer sa pratique, de ne pas rester figé dans une routine, de tirer profit du professionnalisme des animateurs, d'actualiser une compétence dans un domaine où la formation de base est plus faible.

Pour certaines associations, le partenariat permet d'aller à la rencontre d'un nouveau public qui n'est pas celui rencontré habituellement (par ex : la Maison du Conte et les élèves primo-arrivants)

L'ouverture de la classe vers l'extérieur est une nécessité pour la réalisation du projet.

Dans l'idéal, le projet doit s'enrichir tout au long de son déroulement par des séquences pédagogiques réalisées en dehors de la présence des animateurs. Il s'agit d'intégrer le projet à la vie quotidienne de la classe et de ne pas séparer projet et apprentissage. On en arrive ainsi au second mot-clé pour Anim'action : la participation active des enseignants, des animateurs et des élèves.

Les enseignants participent aux choix méthodologiques concernant les grandes étapes du projet. Ils informent au mieux les parents et les collègues de l'évolution du projet.

Les animateurs en sont les garants et doivent bien expliquer leur méthodologie afin d'associer au mieux les enseignants au projet. Ils apportent leur univers d'animateur tout en restant ouverts aux propositions des élèves et des professeurs.

Les élèves sont mis le plus souvent possible en lien avec le projet à travers d'autres activités scolaires qui s'appuient sur celui-ci (littérature, arts plastiques, sciences, citoyenneté,...)

Avec les animateurs, c'est le dialogue qui doit primer et les élèves sont amenés à enrichir la démarche par leurs propositions. Les élèves s'interrogent, agissent et communiquent. Ils sont les acteurs de nouveaux apprentissages. Ils partagent leurs idées, s'écoutent mutuellement, se respectent. La réalisation d'une finalisation sous forme d'une exposition, d'une représentation pour les autres, d'une réalisation artistique ou musicale favorise l'implication et la responsabilisation des élèves.

La tendance à la professionnalisation des asbl et à la formation progressive des enseignants volontaires a par ailleurs orienté la décision de la Cocof de hiérarchiser les projets suivant le degré d'autonomie dans la conduite de leur

projet. Ainsi 3 catégories ont été créées : une catégorie représentant les nouveaux projets que le jury souhaite encadrer ; une catégorie dans laquelle les partenaires ont un peu d'expérience mais ont encore besoin d'un encadrement pour optimiser leur méthode ; enfin une dernière catégorie de partenaires confirmés. Ces derniers ont fait leurs preuves, comprennent parfaitement le cadre dans lequel ils évoluent et sont directement en contact avec l'administration.

Conclusion

Le programme Anim'action et projets d'écoles reste pour l'instant un laboratoire d'expériences et d'expérimentations qui privilégie la diversité des approches de la culture et de la pédagogie comme des thématiques de travail et d'expérimentation de soi, de sa créativité et de production culturelle.

Forts de toutes ces constatations et des évaluations régulières, les responsables du programme Anim'action continuent à favoriser la formation des enseignants, la professionnalisation des associations et à chercher à évaluer les acquis des élèves dans cette forme d'action éducative.

Les difficultés, certes, ne manquent pas et les problèmes de gestion, de relations interpersonnelles, d'incompréhension mutuelle entre les partenaires freinent parfois l'évolution positive de certains projets. L'administration et les accompagnateurs sont sur le terrain pour tenter d'aplanir les difficultés, réduire les conséquences de certains dysfonctionnements et enfin les aider à s'adapter au rythme des élèves et de leurs interrogations. Les enseignants, comme les animateurs culturels ont tout à y gagner, ainsi que les premiers concernés : les élèves.

III. Illustration de différents projets soutenus dans le cadre d'Anim'action

A. « Sur la route des livres »

Présentation du projet avec l'asbl A tous Vents et l'école primaire Les Magnolias

Intervention de Sandra JACQUET, animatrice et formatrice en littérature jeunesse

Cette année, j'anime mon 7^e projet Anim'action.

Je suis heureuse de pouvoir partager avec vous mon expérience d'animatrice dans le cadre des projets « lecture ».

Je mène ces projets en primaire et en maternelle. Ils ont pour objectif principal de développer chez les enfants le goût des livres et de la lecture. Pour atteindre cet objectif, je propose aux enfants et aux enseignantes de suivre plusieurs pistes.

Mon point de départ est de faire découvrir des livres très diversifiés, tant dans leur format, reliure, texture que dans leur contenu. J'aiguise la curiosité des enfants : je les invite d'abord à observer les livres, à les toucher, à les manipuler.

Amener les enfants aux livres, c'est aussi travailler la langue française dans le respect des uns des autres

Je propose aux enfants des livres à écouter, des histoires qui font réfléchir, des personnages dans lesquels se retrouver. Des moments à partager, des idées à discuter, des mots pour se dire. J'ai la conviction que quand les enfants sont capables d'écouter et de se dire, quand ils se sentent entendus, ils n'ont pas besoin d'utiliser leur force pour s'affirmer.

Amener les enfants aux livres, c'est aussi travailler la langue française dans la joie

Cette année, les enfants de deuxième année primaire découvrent leurs cinq sens au fil de lectures et d'expériences. Ils créent ensuite des livres dans lesquels ils expriment ce qu'ils ont ressenti.

Ainsi, après avoir travaillé l'odorat, ils ont créé un livre accordéon qui reprend leurs senteurs préférées. Je vous en livre quelques-unes :

Fatima : « J'aime l'odeur des fraises surtout quand elles sont rouges. »

Yousra : « J'ai le nez chatouillé par l'odeur des pâtes au fromage que maman cuisine ».

Yassine : « J'ai plein de rêves parfumés de maïs grillés.

Amener les enfants aux livres, c'est les inviter à être auteurs et illustrateurs

Il y a deux ans, les enfants de quatrième année ont découvert des albums et des romans écrits sous forme de journaux intimes. Ensuite, pendant les classes de mer, ils ont tenu leur propre journal. A leur retour, ils ont enrichi leur création par des illustrations. Pour y parvenir, ils ont observé dans des albums les relations possibles entre un texte et une image. Ils ont également observé différents plans. Gros plan, plan général, plongée n'est pas un vocabulaire réservé aux photographes et cinéastes. Les enfants ont pris conscience que le choix d'un plan doit être fait en fonction du but recherché et ils ont pu illustrer leur journal en connaissance de cause. L'important n'était pas la maîtrise du dessin mais le travail de réflexion.

Amener les enfants aux livres, c'est les inviter à être animateurs

L'année passée, les enfants de troisième année se sont investis dans un projet « conte » : ils ont écouté et ont lu des contes ; ils les ont décortiqués, analysés et en ont écrits.

Pour clôturer le projet, ils ont animé les autres classes de l'école. Des enfants ont choisi de lire des contes aux plus petits et de préparer des activités autour de ces contes. D'autres ont créé un jeu de l'oie géant pour animer un quiz sur les contes dans les classes de 5^e et 6^e année ; pour que leurs aînés soient capables de répondre aux questions, ils leur ont lu les contes en classe avant le grand jour du jeu.

Amener les enfants aux livres, c'est collaborer avec les enseignants

L'année passée, en troisième maternelle, le projet a été conçu en fonction des thèmes que les enseignantes souhaitent travailler avec les enfants. Ils ont découvert des imagiers, des livres de comptines, des albums, des livres de conte et des documentaires sur ces thèmes. Ces livres étaient ensuite exposés au coin

bibliothèque. C'est ainsi que le coin bibliothèque, déserté auparavant, a connu son heure de gloire. Très rapidement, les enfants s'y sont rendus pour retrouver les livres animés. Ils les observaient, se les remémoraient, se les racontaient les uns aux autres. Ils pouvaient également utiliser les jeux créés autour de ces livres.

Une bonne collaboration exige aussi que les enseignants poursuivent les activités lancées durant les animations.

Parfois, les enseignants prennent des initiatives au-delà de ce qui était prévu. Ainsi, cette année, en deuxième primaire, les enseignantes se sont investies dans la création de jeux sous forme de dominos reprenant les découvertes des enfants.

Amener les enfants aux livres, c'est leur montrer le chemin de la bibliothèque

Je travaille depuis 4 ans en collaboration avec la bibliothèque Brunfaut qui est la bibliothèque de la cité modèle de Laeken. Les enfants y viennent pour mes animations, s'y inscrivent comme lecteurs, y retrouvent des livres utilisés en classe. Ils y retournent avec leurs enseignantes pour emprunter des livres et pour d'autres animations. Maintenant, les enfants connaissent tellement bien le chemin de la bibliothèque qu'il m'arrive souvent de ne pas pouvoir emprunter mes livres fétiches car les enfants m'ont devancée.

Projet après projet, les oreilles se tendent, les sourires s'accrochent aux lèvres, une lueur éclaire les regards. C'est un plaisir partagé que de cheminer ensemble vers les livres.

B. « Stravinsky et l'opéra en 36 semaines » Intervention de Bernard GUILLEMIN, professeur de musique Projet avec le Collège Roi Baudouin et Entrez Lire asbl

« Stravinsky et l'opéra en 36 semaines », ce sont 119 élèves de deuxième commune du Collège Roi Baudouin qui composent un opéra ; du livret à la scène en passant par la composition.

Ce vaste projet d'une année scolaire nécessite de nombreux aménagements, notamment au niveau de l'organisation des horaires, de la disponibilité de certains locaux... Sans le soutien et l'écoute de la direction de l'établissement (Monsieur François Ska et Mademoiselle Bénédicte Mestag) d'une part, et sans la collaboration et l'interaction avec les professeurs (Loubna Abadi, Christine Dufour, Daisy Martin et Stéphanie Matthys) d'autre part, la réalisation du projet n'aurait pu avoir lieu !

C'est en partenariat avec des associations principalement actives dans le milieu de l'écriture que nous exécutons les différents ateliers et activités : Entrez Lire (Marie-Laure Béraud, Frédérique Dolphijn, Pascale Fonteneau et Réjane Peigny) et Indications (Vincent Tholomé et Thierry Leroy) ; dans la phase finale, celle de la scène, nous travaillerons avec la metteur en scène Heike Kossmann (Compagnie du Complot).

Le projet est « imposé » aux élèves (non seulement pour des questions d'organisation, mais également pour permettre à tous de participer à la rencontre). Celui-ci leur a été présenté lors d'un atelier géant en début d'année scolaire. Durant un après-midi, les objectifs directs du projet et les

méthodologies (ateliers de créations avec des artistes écrivains et comédiens) ont été énoncés, pour ensuite nous plonger dans un premier atelier de création transdisciplinaire (écriture de textes, mise en musique et mise en scène).

Les ateliers et activités organisés dans le cadre du projet s'intègrent au sein des cours d'éducation musicale et de français (d'autres cours exploitent les matériaux proposés de manière indirecte).

Dans un premier temps, les élèves sont allés à la rencontre de l'opéra (la forme musicale et l'institution). Ils se sont ensuite intéressés à l'œuvre d'Igor Stravinsky, *THE RAKE'S PROGRESS* (un opéra de la deuxième moitié du XX^e siècle, qui s'articule tel un opéra classique – l'opéra à numéro ; mais aussi un opéra qui cultive des thématiques actuelles : la corruption, l'argent, le bonheur, l'amour... des thématiques qui peuvent interpeller les élèves).

Afin que chaque élève puisse participer au mécanisme de création, nous avons planifié le travail selon un processus d'engrenage : une classe entame un travail qu'elle transmet à une nouvelle classe qui le poursuit avant de le transmettre à une nouvelle classe... (5 classes au total).

Le processus de création s'articule en trois phases : le livret (réalisé par trois classes dans le cadre des cours de français de Loubna Abadi/Stéphanie Matthys, Christine Dufour et Daisy Martin en collaboration avec les écrivains intervenants Frédérique Dolphijn et Vincent Tholomé) ; la partition (réalisée par deux classes dans le cadre du cours d'éducation musicale de Bernard Guillemain en collaboration avec l'écrivain et parolière Marie-Laure Béraud) ; et la scène (réalisée dans le cadre du cours d'éducation musicale avec la comédienne et metteur en scène Heike Kossmann).

Entre chaque étape de travail, nous avons installé des moments de rencontres et de partage du travail réalisé : les rituels. Créer c'est donner de soi, et il n'est pas simple (et encore moins pour des adolescents) de confier sa réalisation à l'autre – l'autre qui manipulera cette création... Les rituels ce sont ces moments durant lesquels on apprend ensemble d'une part l'abandon, le lâcher prise, et la confiance.

Bien que nous mettions l'accent sur les ateliers de création, l'opéra est une forme scénique ! Dès lors, nous avons décidé que le produit obtenu se devait d'être présenté, tel un opéra ! Quel que soit le « résultat » obtenu, quel que soit l'état d'avancement (un travail abouti ou non), nous devons intégrer l'aspect scénique à notre projet. Dès lors, les élèves présenteront sur scène, le 24 juin 2010 (très probablement au Théâtre 140) leur opéra !

Indications filmera la représentation, afin de garder trace du travail accompli ! Le livret, la partition et le DVD seront dès lors édités par l'association.

Des activités complémentaires sont organisées autour des ateliers. Les élèves ont visité le Théâtre Royal de La Monnaie, ont participé à un atelier voix (toujours au TRM) ; une conférence « la corruption : réalité, fiction » avec Sylvie Granotier, Adrienne Nizet et Alain Lallemand...

D'autres activités étaient initialement prévues. Néanmoins, il reste difficile pour les enseignants de convaincre les institutions culturelles et leur service éducatif de participer aux projets artistiques ; dès lors certaines des activités imaginées n'ont pu être réalisées.

L'intégration des ateliers d'écriture au sein des cours de français a demandé une réelle préparation entre les professeurs et les écrivains intervenants. L'investissement est considérable pour l'artiste et pour le professeur, qui se doivent de préparer ces ateliers collégialement afin d'une part d'être cohérents durant l'atelier (le professeur n'étant pas juste garant de la discipline, mais prenant part à l'atelier, et aussi soutenant l'écrivain), mais également pour

trouver le moyen d'exploiter le travail accompli au sein du cours de français. Et c'est là que la démarche devient intéressante : le moment où le travail de création réalisé par les élèves, devient nourriture du cours, devient matière à travailler pour le cours !

De plus l'intégration d'ateliers de création au sein des cours permet au professeur la rencontre avec les techniques créatives. Techniques rarement exploitées au sein de l'enseignement général. Il s'agit donc pour le professeur d'assimiler ces techniques et, le cas échéant, de les exploiter au sein de son cours.

Nous pouvons définir les objectifs de notre projet selon trois axes : la découverte (de l'opéra, de l'institution – le TRM, Stravinsky, c'est quoi l'opéra aujourd'hui ? ...) et la rencontre (avec des artistes, mais aussi avec ses professeurs et ses camarades) ; la créativité dans l'enseignement obligatoire (approche des méthodologies créatives dans le cadre des cours, la créativité du point de vue des élèves, tenter de relier les savoirs à ce qui leur donne sens) ; les aspects socio-pédagogiques (respect, confiance, disponibilité et curiosité).

Nous pensons que les projets de création artistique en école sont extrêmement importants ! L'enseignement artistique et culturel est quasi inexistant dans nos écoles aujourd'hui (en primaire rien d'officiel, selon la bonne volonté de l'enseignant ; en secondaire, quelques heures au premier degré), les pratiques culturelles des adolescents sont souvent limitées aux pratiques commerciales... Une « démotivation » des élèves quant à l'établissement scolaire est de plus en plus présente – l'école c'est l'ennui, pourquoi apprend-on ça ?... Le savoir n'est plus relié à ce qui lui donne sens ! N'est ce pas là le rôle de la culture ? N'est ce pas là le rôle de l'école que de donner sens aux savoirs ? L'école institution culturelle ? Comment s'inscrire dans la société vide de ressources, vide de connaissance ?

Pour construire des jeunes capables de s'inscrire de manière ouverte et créative dans la société contemporaine, il nous faut réintégrer une formation artistique et culturelle au sein de l'enseignement obligatoire !

C. « Transformations »

Présentation du projet avec la Maison du Conte et l'Institut technique Cardinal Mercier

Intervention de Zazie PRIGNON, conteuse professionnelle

La Maison du Conte de Bruxelles est un partenaire régulier des projets Anim'action. Sa mission est axée sur l'oralité sous toutes ses formes.

Le premier contact que nous avons avec une langue est souvent une histoire, un conte. Presque tous les parents bercent leurs enfants avec des contes. Les histoires sont partout les mêmes, seules les voix et les accents varient. L'apprentissage scolaire est souvent tourné vers l'écrit par la nécessité de l'enseignement. Une langue est avant tout quelque chose de vivant et de ludique.

Le projet s'adresse à des élèves primo-arrivants, c'est-à-dire des élèves arrivés sur le territoire belge depuis moins d'un an et qui débutent dans l'apprentissage du français - dans ce cas-ci, des adolescents de 15 à 20 ans.

A partir de plusieurs versions du conte traditionnel de « La Belle et la Bête », les élèves ont été amenés à découvrir ce qui est le même et ce qui est autre, les différences et les ressemblances.

Les techniques propres à l'oralité ont servi de base solide pour exploiter ces versions. A partir d'exercices ludiques et dans le plaisir, j'ai invité les élèves à mettre en pratique la « grammaire » de l'oralité, indispensable à la relation contée, dans le but de favoriser la prise de parole.

Ils ont re-construit leur propre version à partir des versions issues d'origines diverses.

Objectifs du projet :

L'objectif principal est de développer la confiance en soi des élèves et leur capacité à prendre la parole en public dans une langue qu'ils ne maîtrisent pas encore parfaitement. Cet atelier donne également aux enseignants de nouveaux outils qui peuvent enrichir leur pratique quotidienne.

Par ailleurs, le conte est un formidable outil pédagogique qui permettra de poursuivre des objectifs variés :

- Le conte comme outil de (re)-connaissance de soi et de l'autre
- Le conte comme outil pour s'interroger sur « les monstres » qui sont en nous (changements liés à l'adolescence et aux transformations physiques et mentales)
- Le conte comme outil pour l'apprentissage des langues
- Le conte comme outil de communication
- Amélioration du rapport de l'adolescent avec le texte écrit
- Le conte comme outil de création

Lors des animations, l'enseignant qui assiste l'animatrice de la Maison du Conte participe activement au bon déroulement de la séance. Pour ce faire, il s'implique dans les activités proposées par l'animatrice et seconde celle-ci dans la gestion des éventuels problèmes de discipline. Chaque séance se termine par un débriefing entre l'animatrice et l'enseignant. L'enseignant est également chargé de rappeler aux élèves les « travaux » ou objets à apporter pour la séance suivante.

Déroulement du projet :

Après avoir écouté les différentes versions de « La Belle et la Bête », les participants ont été invités à créer leur propre version de l'histoire. On y retrouve les racines et les mots propres à chacun.

Ces trois « nouvelles versions » de la Belle et la Bête ont été racontées devant une autre classe pour conclure l'atelier par un petit spectacle.

L'entièreté de la démarche permet aussi aux participants de comprendre que le français peut être une langue ludique qui sert à raconter des histoires simples, des anecdotes, des choses de tous les jours. Le présent utilisé lors du raconté permet une proximité et la création d'images dans l'esprit de celui qui écoute. Par ailleurs, nous nous sommes interrogés sur le monstre : celui qui est en nous, particulièrement à l'adolescence où tout change, où les repères s'effacent. Le monstre c'est aussi l'autre, l'inconnu, le différent. Pour une jeune fille, un jeune garçon est un monstre, une chose très différente d'elle. Pour le jeune garçon, c'est la jeune fille qui est une drôle de bête qu'il faut apprivoiser.

La collaboration avec le professeur est indispensable. Il est le relais avec les jeunes et il peut approfondir les apprentissages, les questions, faire des liens avec les autres matières, ouvrir la réflexion en fonction des demandes des élèves. Mais aussi, d'un point de vue plus pratique, l'enseignant peut répéter avec les élèves, rechercher du matériel...

Par delà la frustration de ne pouvoir exprimer une image comme on le voudrait, malgré la peur d'affronter les autres, malgré la difficulté à effectuer les exercices physiques, à travers le rire et la surprise, ... Ce qui domine c'est le plaisir de découvrir les mots et leur côté ludique à travers un matériau empli de sens.