



Mettre en place des projets innovants avec les collèges

... et développer la relation des ados à la culture

Objectifs :

- Identifier un public, un contexte et un besoin avant de choisir une animation ou un outil
- Clarifier les objectifs culturels et opérationnels du projet
- Distinguer une animation ponctuelle d'un projet construit dans la durée
- Repérer les freins et les leviers susceptibles de favoriser l'engagement des publics
- Construire avec les partenaires et les ressources disponibles
 - Identifier le rôle de la bibliothèque, du collège et des différents partenaires
 - Travailler en complémentarité avec les professeurs documentalistes et les équipes éducatives
 - Mobiliser les collections, outils, matériels, compétences et ressources de la Bibliothèque départementale et du territoire
 - Adapter le projet aux moyens, contraintes et possibilités de chaque structure
 - Appliquer la méthode aux classes de collège
 - Prendre en compte les pratiques culturelles adolescentes et les différents rapports à la lecture et à la bibliothèque
 - Diversifier les portes d'entrée : lecture, jeu, enquête, oralité, image, création, numérique, EMI...
 - Formaliser un projet réaliste à l'aide d'une fiche-action
 - Tester une première composante du projet
 - Définir des critères simples permettant d'en apprécier les résultats et les suites possibles

Principaux contenus

- ✓ Le fonctionnement administratif des collèges et leurs particularités
- ✓ Les collégiens : pratiques, usages et leviers d'engagement
- ✓ Méthode de recueil des besoins et de création de projets innovants
- ✓ La co-construction avec les équipes éducatives
- ✓ Mobiliser les ressources disponibles
- ✓ Evaluer le projet et se projeter dans le futur



FAB'DESIGN



Mettre en place des projets innovants avec les collèges ... et développer la relation des ados à la culture

Un questionnaire est envoyé aux participants en amont de la formation

Contenu prévisionnel :

1. Accueil et photographie du groupe

- Présentation des objectifs de la formation, du programme et du déroulement de la journée
- Restitution synthétique et anonymisée des principaux enseignements du questionnaire préparatoire :
- Temps d'inclusion express

2. COMPRENDRE - Collégiens : pratiques, usages et leviers d'engagement

- Les pratiques culturelles des collégiens
- Le rapport à la lecture
- Freins et leviers de l'engagement
- Les différents types de publics collégiens

3. IMAGINER / CONSTRUIRE : du besoin au projet culturel innovant

- la chaîne : besoin → public → objectifs → partenaires → ressources → action → évaluation
- Analyse de projets inspirants : création éditoriale, parcours de lecture, action artistique, médiation narrative ou jeu d'enquête. Objectif : comprendre ce qui rend un projet pertinent, partenarial et transférable

4. COOPERER : construire avec les équipes éducatives

- Identifier les partenaires internes du projet et clarifier la place de chacun
- Définir les rôles
- Construire la coopération

5. MOBILISER : identifier les ressources disponibles

- Les ressources mobilisables : collections, espaces et compétences de leur bibliothèque, ressources et services proposés par la Bibliothèque départementale, ressources et compétences présentes au sein du collège, partenaires et acteurs du territoire pouvant contribuer au projet.
- Exemples de ressources et de formes de médiation

6. CONSTRUIRE : Découvrir le défi et les situations de travail

- Atelier à partir de situations types
- Travaux en sous-groupes
- ...

7. Prototype d'un projet

- Construction d'un prototype de projet pouvant comporter :
 - Une consigne de lancement
 - Le début d'une enquête
 - un déroulé très court
 - un support de médiation
 - un pitch destiné à un partenaire
 - une sélection argumentée de ressources
 - un outil simple d'évaluation.

8. Evaluer et se projeter

- Importance de l'évaluation pour la poursuite du partenariat
- Les différentes formes d'évaluation

FAB'DESIGN