

BEST PRACTICE 2011-2016

A tool to improve
museum education internationally

Edited by Emma Nardi



INTERNATIONAL COUNCIL OF MUSEUMS
CONSEIL INTERNATIONAL DES MUSÉES
CONSEJO INTERNACIONAL DE MUSEOS

CECA

Committee for Education and Cultural Action



Edizioni Nuova Cultura

BEST PRACTICE 2011-2016

A tool
to improve
museum
education
internationally

Edited by Emma Nardi



Edizioni Nuova Cultura

Description of the collection

This collection gathers the results of the research and professional activities of the members of the Committee for Education and Cultural Action (CECA) of the International Council of Museums (ICOM).

Editor in chief

Emma Nardi

Scientific board

Emma Nardi, *Università Roma Tre, Italia*

Cinzia Angelini, *Università Roma Tre, Italia*

Ani Avagyan, *National Gallery of Armenia, Armenia*

Pino Monaco, *Smithsonian Center for Education and Museum Studies, USA*

Željka Jelavić, *Ethnographic museum – Zagreb, Croatia*

Ana Margarita Laraignée, *Centro Cultural Alfonsina Storni – Buenos Aires, Argentina*

Ayumu Ota, *National Museum of Japanese History, Japan*

Arja van Veldhuizen, *Landschap Erfgoed Utrecht, the Netherlands*

Daniel Castro Benítez, *Casa Museo Quinta de Bolívar and Museo de la Independencia, Colombia*

Juliette Fritsch, *Peabody Essex Museum – Massachusetts, USA*

Colette Dufresne-Tassé, *Université de Montréal, Canada*

Nicole Gesché-Koning, *Académie royale des Beaux-Arts & Université Libre de Bruxelles, Belgique*

Sonia Guarita do Amaral, *Independent Museum Educator, Brazil*

Marie-Clarté O'Neill, *Institut national du patrimoine - Ecole du Louvre, France*

Stéphanie Wintzerith, *Independant evaluator and visitor research, Germany*

Evaluation criteria

All the texts published in this collection are blind peer-reviewed according to the following criteria: originality and relevance of the text proposed; theoretical consistency with the thematic areas of the collection; methodology and appropriateness of the research tools; language correctness and impact of the analyses.

Copyright © 2016 Edizioni Nuova Cultura - Roma

ISBN: 9788868127022

DOI: 10.4458/7022

Cover: by the Author.

Graphic design: by the Author.



Questo libro è stampato su carta FSC amica delle foreste. Il logo FSC identifica prodotti che contengono carta proveniente da foreste gestite secondo i rigorosi standard ambientali, economici e sociali definiti dal Forest Stewardship Council

Any type of reproduction, even partial, by any means and for internal or external use, is strictly forbidden and only permitted after written approval from the publisher.

Contents

Emma Nardi

Introduction

pag. 13

Marie-Clarté O'Neill, Colette Dufresne-Tassé

From the notion of “Best practice” to that of “Better practice”.

Story of an ambitious and perhaps extravagant international adventure

» 25

Marie-Clarté O'Neill, Colette Dufresne-Tassé

“Best practice in museum education and cultural programmes”.

Planning, developing and evaluating a programme

» 37

Museum visitors

Children

Anna Asoyan, Armine Grigoryan

The Museum is the Guest of the School

» 113

Anja Bellmann, Stefan Bresky, Bernd Wagner

Early Childhood Education in Museums.

Exploring History in the Deutsches Historisches Museum

» 115

Paolo Campetella

Pietro Canonica, my personal sculptor

» 116

Line Ali Chayder

Travelling with Art. A learning programme for refugee children

at The Louisiana Museum of Modern Art

» 117

Narine Khachaturyan

Three apples fell from heaven...

» 119

Nairi Khatchadourian, Tatevik Shakhkulyan <i>Lullabies Singing Workshop</i>	»	120
Jin-hyung Kim <i>Applicability of Forest Experience Family Education Program at the Museum</i>	»	121
Gana Lee <i>Hangeul Bottari - Outreach Museum Education Program</i>	»	122
Ana Luisa Nossal, Branca Pimentel, Elaine Fontana, Marina Herling, Maria Carolina Machado, Paula Sell <i>Babies at the Museum? At Segall, that's happening!</i>	»	123
Claire Ponselle, Marie Allaman <i>La Malle de découverte du Musée des Augustins</i>	»	124
María Antonieta Sibaja Hidalgo <i>Descubrir, experimentar, construir...</i>	»	125
Ernesta Todisco <i>Summer Camp for children. Promoting the knowledge of the museum</i>	»	126
Youth		
Niko Bos <i>Developing Look & Learn cards</i>	»	127
Martin Bourguignat <i>Le Studio 13/16, espace dédié aux adolescents de 13 à 16 ans au Centre Pompidou</i>	»	129
Annemies Broekgaarden <i>History adventure! You and the Golden Age</i>	»	131

Paul Crook, Carolina Silva and Sofia Victorino <i>Youth Forum: Duchamp & Sons</i>	» 132
Mathias Dreyfuss, Raffaella Russo-Ricci, Justine Veillard <i>Le parcours-atelier Stéréotypes et préjugés au Musée d'art et d'histoire du Judaïsme</i>	» 133
Anne-Sophie Grassin <i>Un dimanche avec des étudiants de Paris-Dauphine au Musée de Cluny</i>	» 134
Arusyak Ghazaryan, Marine Haroyan <i>In the World of National Musical Instruments</i>	» 135
Elvire Jansen, Inez Weyermans, Irma Enklaar <i>Wereldgrachten (World Canals)</i>	» 137
Francine Lelièvre, Élisabeth Côté, Nathalie Lampron <i>L'atelier Archéo-aventure : vivre une mission archéologique en milieu urbain</i>	» 138
Matt Mulligan, Christina Grant, Jamie Herget, Emma Martell, Leah Melber <i>Partners in Fieldwork. Empowering Urban High School Learners</i>	» 140
Antonella Poce <i>Promoting science: the creation of a scientific observatory to raise awareness on sea biodiversity</i>	» 142
Susan Rowe <i>Seeds of Knowledge, Education and Empowerment through a School Garden Project</i>	» 143
Ronna Tulgan Ostheimer <i>Making Museums Socially Relevant: The RAISE Programme at the Clark</i>	» 144

Adults

- Dolores Alvarez-Rodriguez
Reducing the gap, expanding the matter. Pre-service teacher's training program in museum education » 145
- Cinzia Angelini
Adult visitors learning from experience » 146
- Cristiane Batista Santana, Miriam Midori Peres Yagui
Muestra de Museos. Una Política Pública de Democratización del Acceso a los Museos del Estado de São Paulo » 147
- Magaly Cabral
Education and Work. An Action of Citizenship » 148
- Philippe Casset, Laurent Faivre, Thomas Galifot, Alexandre Therwath, Mathias Van Der Meulen
Emmaüs à Orsay / Orsay chez Emmaüs » 149
- Mila Milene Chiovatto, Denyse Emerich, Rafaella Fusaro
The Pinafamília Project » 150
- Bernarda Delgado Elías, Alfredo Narváez Vargas
Programa de Educación para la conservación. Museo Túcume. Perú » 152
- Andrea Alexandra do Amaral Silva e Biella
Live Art! Socio-Educational and Cultural Inclusion Programme » 153
- Cynthia Iburg
Nature Nocturne. Rediscovering the Museum as an Adult » 154

Aurélie Maguet <i>Les temps d'une histoire. Artistic residence in prison</i>	» 155
Vaida Rakaityte <i>A glance at the Middle Ages: interests of everyday life</i>	» 156
María Antonieta Sibaja Hidalgo <i>X72/Punto de reunión</i>	» 158
Paola Strada, Silvia Mascheroni <i>Brera: another story</i>	» 159
Special audiences	
Cinzia Angelini, Teresa Savoia <i>Opening museums to offenders</i>	» 161
Irene Balzani, Cristina Bucci, Luca Carli Ballola, Michela Mei <i>A più voci – With Many Voices. The Palazzo Strozzi project for people with Alzheimer's and their caregivers</i>	» 162
Sharon Chen <i>Kopi, Kueh and Culture</i>	» 163
Martina De Luca <i>The memory of beauty</i>	» 164
Coraline Knoff, Stéphanie Merran, Vincent Poussou <i>Le Voyage, une exposition au Centre Pénitentiaire Sud-Francilien</i>	» 165
Helen Lamotte, Alexandre Therwath <i>Orsay facile. Inclure les personnes déficientes intellectuelles dans l'élaboration de documents adaptés</i>	» 166

Angela Manders		
<i>Museum for One Day. A special museum experience on location</i>	»	167
Viviane Panelli Sarraf		
<i>Accessible Cultural Extension Programme</i>	»	168
Rodica Silvia Pop		
<i>The joy of touching. Peer cultural education for the visually impaired</i>	»	169
Marina Tsekou		
<i>National Museum of Contemporary Art (EMST) Without Borders</i>	»	170

Museum trends

School

Mário Antas		
<i>Network of archaeology clubs in schools</i>	»	171
Paolo Campetella		
<i>Home, sweet home</i>	»	172
Ai Ying Chin		
<i>Singapore's Little Treasures: Innovation in museum and classroom practice for and by kindergarten teachers</i>	»	173
Francesco Cochetti		
<i>Growing with culture</i>	»	175
Marie-Pierre Delaporte Béra		
<i>Visiter le Musée d'art et d'histoire du Judaïsme en famille</i>	»	176

Antje Kaysers, Hannelore Kunz-Ott <i>Schule@Museum</i>	»	177
Tanya Lindkvist <i>Destination: art (Kunstreisen). On the trail of reality</i>	»	179
Andréia Menezes De Bernardi <i>Programme Vamos ao Museu ? (Allons au Musée ?)</i>	»	180
Ricardo Rubiales García Jurado <i>Portal para maestros. Un espacio de encuentro con el arte</i>	»	181
Tine Seligmann <i>Learning Museum: learning and creative partnerships between cultural and educational institutions</i>	»	182
Fay-Fotini Tsitou <i>Why on earth would you study science? Museum puppetry learning programme for Athens University Museum</i>	»	183
The travelling museum		
Fabrice Casadebaig <i>Les Ateliers nomades</i>	»	185
Nathalie Mémoire <i>Le Muséum chez vous</i>	»	186
Anne Ruelland <i>Exposition-itinérante Jardiner la ville</i>	»	188

Multiculturality

Paola Autore

Roma Caput Mundi – A trip into the past to rediscover the origins of integration

» 191

Jesse-Lee Costa Dollerup and Tanya Lindkvist

The Art of Learning Language. An educational inclusion programme bringing together art, language and interculturality

» 192

Laura Evans

Building a Bridge? Understanding the Multicultural Impact of Islamic Art at the Dallas Museum of Art

» 194

Technology

Paolo Campetella

Yes picture please!

» 195

Karine Lasaracina

L'art du réseau : un Musée en ligne

» 196

Kyle Soller, Ellen Bechtol, Leah Melber

Observe to learn

» 197

Authors

» 199

Types of museums

» 205

Introduction

*Emma Nardi**

Six years ago some CECA colleagues asked me to run for CECA presidency. In Shanghai I became CECA president. I must confess that there was not a lot of competition because I was the only candidate. Anyway it was a big emotion followed by a great fear: how could I avoid disappointing the over 900 CECA members?

Europe, for which I had been responsible during the previous three years, seemed now a small territory if compared to the whole world. From my own work experience in both museum and university, I thought that the first action to undertake was to ask members directly what they expected from CECA, adopting a bottom up approach that seemed the only possible to me. In collaboration with the Dutch Cultuurnetwerk¹, a survey was administered to all members. The inquiry showed very illuminating results: members asked for publications and best practice examples in museum education. The way to follow was now clearer.

Since 2012, CECA has issued many valuable publications. The new technologies allowed us to scan them all and make them available in our website. It is now possible to freely consult more than 10,000 pages as shown in the table below.

Table 1 – CECA e-publications.

Title	Address
ICOM Education	http://network.icom.museum/ceca/publications/icom-education/
CECA Best Practice	http://network.icom.museum/ceca/publications/best-practice/
CECA Conference Proceedings	http://network.icom.museum/ceca/publications/conference-proceedings/
Research reports	http://network.icom.museum/ceca/publications/research-reports/

The second point was more difficult to satisfy. The CECA board fostered

* Emma Nardi, Università Roma Tre, Dipartimento di Scienze dell'Educazione, via Manin, 53 – 00185 Rome (Italy), emma.nardi@uniroma3.it.

¹ All the results of the survey can be found in ICOM Education 22, 2009.

a large debate on the subject and two of us, Colette Dufresne-Tassé and Marie-Clarté O'Neill, produced the CECA Best Practice manual, that was translated into the three official ICOM languages². One more document in the website! Now the task was to transform a written text into a lively activity. This is why I had the idea to launch an award among all CECA members. The Board prepared a set of rules to participate in the award, evaluate the projects, select the jury and establish a prize for the top five projects, i.e. a contribution to the winners to take part in CECA annual conference.

I expected the deadline of the first edition with deep emotion. Will members react? Will they accept to send us their projects? Will they accept to follow the CECA Best Practice document?

We then discovered with relief that the initiative had been successful. This year – the last of six years of presidency – the fifth volume is being published. The title of all the Best Practice publications is *Best Practice. A tool to improve museum education internationally*. It is still based on the bottom up approach I wanted to privilege since the beginning. Year after year, about twenty members have sent us their projects, happily presented during the annual conference and published. Table 2 presents a distribution for year and country. In five years 123 members took part in the award. We had 25 winners and published 68 projects. In the web they form a solid base for consultation, not only for CECA members but also for all ICOM colleagues. This volume presents members' participation in the Committee's work.

I am very proud of this result for many different reasons: it allows to build a common language that experts can share; years after, its repetition gives the idea of continuity; it allows to spend the largest part of CECA budget to give members a good opportunity to take part in the annual conference and share their experience with colleagues from different countries and regions. I am very grateful to CECA Board – in particular to Marie-Clarté O'Neill et Colette Dufresne-Tassé – who supported me, sharing this huge effort and, of course, to all CECA members who took part in the experience. We hope that next Board will consider to follow the activity and improve it.

² For a complete description of the document and its history, see next contribution.

Table 2 – Chronological evolution of ICOM-CECA Best Practice Award proposals.

<i>Country</i>	<i>2012</i>	<i>2013</i>	<i>2014</i>	<i>2015</i>	<i>2016</i>	<i>Total</i>
<i>Argentina</i>	2	1	1	-	-	4
<i>Armenia</i>	-	1	1	-	2	4
<i>Australia</i>	-	-	-	1	-	1
<i>Belgium</i>	-	-	1	-	-	1
<i>Brazil</i>	2	-	3	5	2	12
<i>Canada</i>	2	-	1	2	1	6
<i>Costa Rica</i>	-	-	1	1	1	3
<i>Denmark</i>	-	2	1	-	1	4
<i>France</i>	2	-	7	6	1	16
<i>Germany</i>	2	-	2	-	-	4
<i>Greece</i>	4	1	-	-	-	5
<i>Italy</i>	4	3	5	1	2	15
<i>Korea</i>	-	-	-	2	-	2
<i>Lithuania</i>	-	1	1	-	-	2
<i>Malawi</i>	1	-	-	-	-	1
<i>Mexico</i>	-	1	-	-	1	2
<i>Peru</i>	-	-	-	1	-	1
<i>Macedonia</i>	-	1	-	-	-	1
<i>The Netherlands</i>	-	-	4	-	-	4
<i>Portugal</i>	1	-	-	-	-	1
<i>Romania</i>	-	1	-	-	1	2
<i>Russia</i>	-	-	1	-	2	3
<i>Singapore</i>	-	-	-	-	3	3
<i>Spain</i>	1	2	1	1	1	6
<i>Switzerland</i>	-	-	1	-	-	1
<i>United Republic of Tanzania</i>	1	-	-	-	-	1
<i>United Kingdom</i>	1	-	-	1	-	2
<i>United States</i>	3	1	3	3	-	10
<i>Venezuela</i>	-	-	1	-	-	1
<i>Zambia</i>	-	-	-	-	5	5
Total per year	26	15	35	24	23	123

Introduction

Emma Nardi

Il y a six ans mes collègues du CECA me demandèrent de poser ma candidature comme présidente du Comité. C'est ainsi que, pendant la conférence générale de Shanghai, je devins présidente du CECA. Je dois avouer qu'il n'y eût pas une grande compétition, parce que j'étais le seul candidat. En tout cas ce fût une grande émotion, suivie par une grande peur. Comment pourrais-je affronter une tâche aussi importante ? Comment ne pas décevoir les plus de 900 membres du CECA ? L'Europe, dont j'avais été responsable au cours des trois années précédentes, me semblait un petit territoire, si je le comparais au monde entier. Selon mon expérience de professionnelle des universités et des musées, j'ai pensé que la première chose à faire était de demander directement aux membres ce qu'ils attendaient du CECA, en adoptant une approche « de bas en haut », qui me semblait la seule possible. En collaboration avec les hollandais de Cuulturnetwerk¹, nous avons organisé une enquête adressée à tous les membres, grâce à laquelle nous avons obtenu des résultats très intéressants : les membres demandaient des publications et des exemples de « bonnes pratiques » d'éducation muséale. La voie à suivre était enfin plus claire !

Depuis 2012, le CECA a produit de nombreuses et importantes publications. Les nouvelles technologies m'ont permis de les passer toutes au scanner, pour les télécharger sur notre site. De cette manière, il est maintenant possible de consulter gratuitement plus de 10.000 pages, comme indiqué dans le Tableau 1.

Tableau 1 – Publications du CECA.

<i>Titre</i>	<i>URL</i>
ICOM Education	http://network.icom.museum/ceca/publications/icom-education/
CECA Best Practice	http://network.icom.museum/ceca/publications/best-practice/
CECA Conference Proceedings	http://network.icom.museum/ceca/publications/conference-proceedings/
Research reports	http://network.icom.museum/ceca/publications/research-reports/

¹ Tous les détails sur l'enquête et ses résultats ont été publiés dans *ICOM Education* 22, 2009.

Il était plus difficile de satisfaire le deuxième point, celui des Bonnes Pratiques et le Bureau du CECA y consacra un débat approfondi. Deux d'entre nous, Marie-Clarté O'Neill et Colette Dufresne-Tassé, ont fait un travail précieux en produisant un manuel sur les « bonnes pratiques », qui a été traduit dans les trois langues officielles du CECA². Un document de plus dans le site !

La tâche était maintenant de transformer un texte écrit en activité participative. C'est à cette fin que naquit l'idée d'instituer un prix adressé à tous les membres du CECA. Le Bureau a préparé un ensemble de règles à suivre pour participer au prix, un barème de base d'évaluation des projets, les critères pour le choix du jury, la nature du prix à accorder aux cinq meilleurs projets, soit une aide financière permettant aux cinq vainqueurs de participer à la conférence annuelle du CECA.

J'ai attendu la date butoir de la première édition du prix avec beaucoup d'émotion. Est-ce que les membres CECA réagiraient ? Accepteraient-ils de nous envoyer leurs projets ? Accepteraient-ils de suivre les règles du document « bonnes pratiques » ?

Nous avons rapidement découvert avec soulagement que l'initiative était bien reçue. Cette année – la dernière de ma présidence – nous avons publié le cinquième volume de publication des projets. Pour toutes les publications le titre est *Meilleures pratiques. Comment améliorer de manière internationale les pratiques éducatives des musées*. La méthode est donc toujours basée sur une approche de bas en haut, approche que j'ai souhaité privilégier dès le début.

Année après année, de nombreux de membres nous ont envoyé leur projet. Nous les avons présentés pendant la conférence annuelle et publiés. Le tableau 2 présente la distribution par an et par pays. En cinq ans 123 membres ont participé au prix. Nous avons eu 25 vainqueurs et nous avons publié 68 projets, qui forment une base solide de consultation en ligne, non seulement pour les membres CECA, mais aussi pour tous les collègues de l'ICOM. Ce volume rend compte de la participation des membres au travail du Comité.

Je suis très fière de ces résultats pour plusieurs raisons. L'activité « bonnes pratiques » permet de construire un langage commun que les experts de différents pays peuvent partager ; la répétition du prix transmet l'idée de la continuité dans la vie du Comité ; elle nous permet de dépenser la plus grande partie du budget CECA pour donner aux membres la possibilité de participer à la conférence annuelle et de partager leur expérience avec des collègues de différents pays et régions du monde.

² Pour une description complète du document et de son histoire, cfr. l'article suivant.

Tableau 2 – Chronological evolution of ICOM-CECA Best Practice Award proposals.

Country	2012	2013	2014	2015	2016	Total
<i>Argentina</i>	2	1	1	-	-	4
<i>Armenia</i>	-	1	1	-	2	4
<i>Australia</i>	-	-	-	1	-	1
<i>Belgium</i>	-	-	1	-	-	1
<i>Brazil</i>	2	-	3	5	2	12
<i>Canada</i>	2	-	1	2	1	6
<i>Costa Rica</i>	-	-	1	1	1	3
<i>Denmark</i>	-	2	1	-	1	4
<i>France</i>	2	-	7	6	1	16
<i>Germany</i>	2	-	2	-	-	4
<i>Greece</i>	4	1	-	-	-	5
<i>Italy</i>	4	3	5	1	2	15
<i>Korea</i>	-	-	-	2	-	2
<i>Lithuania</i>	-	1	1	-	-	2
<i>Malawi</i>	1	-	-	-	-	1
<i>Mexico</i>	-	1	-	-	1	2
<i>Peru</i>	-	-	-	1	-	1
<i>Macedonia</i>	-	1	-	-	-	1
<i>The Netherlands</i>	-	-	4	-	-	4
<i>Portugal</i>	1	-	-	-	-	1
<i>Romania</i>	-	1	-	-	1	2
<i>Russia</i>	-	-	1	-	2	3
<i>Singapore</i>	-	-	-	-	3	3
<i>Spain</i>	1	2	1	1	1	6
<i>Switzerland</i>	-	-	1	-	-	1
<i>United Republic of Tanzania</i>	1	-	-	-	-	1
<i>United Kingdom</i>	1	-	-	1	-	2
<i>United States</i>	3	1	3	3	-	10
<i>Venezuela</i>	-	-	1	-	-	1
<i>Zambia</i>	-	-	-	-	5	5
Total per year	26	15	35	24	23	123

Je suis très reconnaissante aux membres du Bureau CECA – en particulier à Marie-Clarté O'Neill et Colette Dufresne Tassé – qui m'ont soutenue dans le projet en acceptant la tâche énorme de conception de l'outil et de

participation au jury et, bien sûr, à tous les membres CECA qui ont été partie prenante de cette l'initiative.

Nous espérons que le prochain Bureau voudra bien poursuivre notre chemin et l'améliorer.

Introducción

Emma Nardi

Hace seis años mis compañeros de CECA me pidieron que presentara mi candidatura como presidenta del Comité. Durante la Conferencia general ICOM que tuve lugar en Shanghái me nombraron presidenta de CECA. Tengo que admitir que la competición no fue muy dura, pues yo era la única candidata. Sin embargo fue una gran emoción, a la que se añadió de pronto un gran miedo. ¿Cómo podría enfrentar una tarea tan importante? ¿Qué hubiera tenido que hacer para no decepcionar a los más de 900 miembros de CECA? Los tres años anteriores había tenido la responsabilidad de Europa, que me pareció de repente un territorio muy pequeño en comparación con el mundo entero.

Gracias a mi experiencia de profesional de la universidad y de los museos, pensé que la primera acción debía ser preguntar directamente a los miembros lo que esperaban de CECA. Me pareció preciso adoptar una estrategia de “abajo arriba”, que me pareció la única aplicable. Gracias a una colaboración con los Holandeses de Cuulturnetwerk, organizamos una investigación dirigida a todos los miembros, por la que obtuvimos resultados muy interesantes: nuestros compañeros pedían publicaciones y ejemplos de “buenas prácticas” de educación museal. ¡Por fin el camino por recorrer estaba claro!

Desde 2012, CECA ha producido muchas importantes publicaciones. Las nuevas tecnologías han permitido digitalizarlas y cargarlas en nuestro sitio. Gracias a esa actividad es ahora posible consultar gratuitamente más de 10.000 páginas de textos, distribuidas como se puede leer en la tabla 1.

Tabla 1 – Publicaciones del CECA.

Title	URL
ICOM Education	http://network.icom.museum/ceca/publications/icom-education/
CECA Best Practice	http://network.icom.museum/ceca/publications/best-practice/
CECA Conference Proceedings	http://network.icom.museum/ceca/publications/conference-proceedings/
Research reports	http://network.icom.museum/ceca/publications/research-reports/

Nos pareció más difícil satisfacer la segunda exigencia de los miembros. La Junta del Comité discutió mucho tiempo el asunto. Finalmente Colette Dufresne-Tassé et Marie-Clarté O'Neill han hecho un trabajo muy importante, escribiendo un manual de “Buenas Practicas” que, por supuesto, traducimos en las tres lenguas oficiales de ICOM*. ¡Un documento más en el sitio!

La tarea siguiente consistía en hacer que un texto escrito se convirtiera en una práctica de participación. Para contestar al asunto, eso tuvimos la idea de crear un premio abierto a todos los miembros del CECA. Así la Junta pensó en una serie de reglas que se tenían que seguir para participar en el premio: una escala que nos permitiera evaluar los proyectos, criterios para elegir al jurado (tribunal), qué premio recibirían los cinco mejores proyectos. Se decidió que consistiría en una contribución a los cinco galardonados para participar en la conferencia anual del CECA.

Esperé con mucho miedo la fecha límite de la primera edición. ¿Los miembros del CECA reaccionarían a nuestra propuesta? ¿Aceptarían enviarnos sus proyectos? ¿Seguirían las reglas del documento “Buenas Practicas”?

Muy pronto descubrimos con alivio que la iniciativa había dado en el blanco. Este año, el último de mi presidencia, hemos publicado el quinto volumen. En todas las publicaciones, el título es *Mejores prácticas. Cómo mejorar internacionalmente las prácticas educativas de los museos*. El método aun se basa sobre la idea que se proceda de “abajo arriba”, idea que, desde el comienzo de mi actividad, siempre he intentado utilizar.

De año en año, hemos recibido aproximadamente veinte colaboraciones de distintos miembros nos han enviado su proyecto. Siempre los hemos presentado en la conferencia anual y publicados. La tabla 2 indica la distribución por año y por país. En cinco años 123 miembros han participado en el premio. Hemos galardonado a 25 y hemos publicado 68 proyectos, que constituyen una base sólida para la consultación en la red no solo de los miembros de CECA, sino también de todos los compañeros de ICOM.

Este volumen ofrece los resultados de la participación de los miembros con el trabajo del Comité.

Estoy muy orgullosa de los resultados que aquí se presentan por muchas distintas razones.

* La historia de las etapas sucesivas del documento está describida por las autores en el capítulo siguiente.

Tabla 2 – Evolución cronológica de las propuestas para el premio ICOM-CECA Best Practice

Country	2012	2013	2014	2015	2016	Total
<i>Argentina</i>	2	1	1	-	-	4
<i>Armenia</i>	-	1	1	-	2	4
<i>Australia</i>	-	-	-	1	-	1
<i>Belgium</i>	-	-	1	-	-	1
<i>Brazil</i>	2	-	3	5	2	12
<i>Canada</i>	2	-	1	2	1	6
<i>Costa Rica</i>	-	-	1	1	1	3
<i>Denmark</i>	-	2	1	-	1	4
<i>France</i>	2	-	7	6	1	16
<i>Germany</i>	2	-	2	-	-	4
<i>Greece</i>	4	1	-	-	-	5
<i>Italy</i>	4	3	5	1	2	15
<i>Korea</i>	-	-	-	2	-	2
<i>Lithuania</i>	-	1	1	-	-	2
<i>Malawi</i>	1	-	-	-	-	1
<i>Mexico</i>	-	1	-	-	1	2
<i>Peru</i>	-	-	-	1	-	1
<i>Macedonia</i>	-	1	-	-	-	1
<i>The Netherlands</i>	-	-	4	-	-	4
<i>Portugal</i>	1	-	-	-	-	1
<i>Romania</i>	-	1	-	-	1	2
<i>Russia</i>	-	-	1	-	2	3
<i>Singapore</i>	-	-	-	-	3	3
<i>Spain</i>	1	2	1	1	1	6
<i>Switzerland</i>	-	-	1	-	-	1
<i>United Republic of Tanzania</i>	1	-	-	-	-	1
<i>United Kingdom</i>	1	-	-	1	-	2
<i>United States</i>	3	1	3	3	-	10
<i>Venezuela</i>	-	-	1	-	-	1
<i>Zambia</i>	-	-	-	-	5	5
Total per year	26	15	35	24	23	123

La actividad “Buenas Prácticas” nos permite construir una lengua común que los expertos de países distintos pueden compartir; año tras año, la repetición del premio transmite una idea de continuidad en la vida del

Comité; el premio nos permite utilizar la parte más importante de nuestro presupuesto para brindar a los miembros la posibilidad de participar en la conferencia anual y a compartir su experiencia con los compañeros de otros países y regiones del mundo.

Estoy muy agradecida a los miembros de la Junta de CECA – en particular a Colette Dufresne-Tassé y Marie-Clarté O'Neill – que me han apoyado en una tarea enorme y, por supuesto, a todos los miembros CECA que han participado a la iniciativa como revisores del texto y como autores de los proyectos.

Esperemos que la próxima Junta desee seguir con el camino emprendido y logre mejorarlo.

From the notion of “Best practice” to that of “Better practice”. Story of an ambitious and perhaps extravagant international adventure

*Marie-Clarté O'Neill et Colette Dufresne-Tassé**

The Committee for Education and Cultural Action (CECA) is one of the 31 ICOM (International Council of Museums) international committees. It is one of the biggest, having 1412 individual members and 172 institutional members, coming from 89 different countries. Its inner life articulates itself around a number of initiatives generated by successive Boards. In 2010, for example, it launched a survey among its membership, aimed at identifying how the committee could contribute to the enrichment of their professional lives. Its results showed the members' desire to refer themselves to a body of best practices for the elaboration of their educational and cultural programs. As members of the Board, we therefore decided to give an answer to this general concern by relying building on the experience of the seminars we had already given in our respective universities.

Despite the existence of this preliminary base, the requests of the members of the CECA network differed in opinion from the beginning as to what should be done. In fact the « Best Practices » (BP), usually understood as initiatives that should be, at the same time, efficient, transferable, innovative and evolutionary generate at least four serious problems in other professional environments such as management, social affairs and agriculture:

- generally they are misleading, because they are not conceived as real best practices, but more often as the more generally accepted ones, or even as the most appropriate in specific situations.
- because of their popularity, they may encourage professionals to apply them automatically rather than seeking creative solutions.
- for museum professionals, a too frequent recourse to BP also risks locking them into a uniform production, whereas we should try to

* Marie-Clarté O'Neill, École du Louvre, 19 rue de Marignan, 75100 Paris (France), oneillmarieclarte@gmail.com; Colette Dufresne-Tassé, Université de Montréal, C.P. 6128, succursale Centre-Ville, Montréal QC H3C 3J7 (Canada), colette.dufresne.tasse@umontreal.ca.

diversify and provide frequent visitors, who are more and more ‘on the move’, with new proposals wherever they may go.

- the CECA members work in museums with different traditions and resources, located in areas of the world that have diverse publics, values and roles assigned to their museums. Transferring a BP from its place of origin may therefore be very problematic, if not blatantly counterproductive.

The other concern was not to be redundant compared to the work that has already been published here and there. Multiple aspects of educational and cultural programmes are in fact objects of publication, and this trend is constantly increasing. The field was not completely blank, even in 2010, when, for example, in Quebec, Michel Allard and the Research Group on Education and Museums (GREM) had already worked on educational programmes for school pupils¹. The British, too, had already developed very elaborate grids of recommendations².

Our intention was not to offer the museum professionals and the researchers who support them another range of thematic reflections or recommendations, but to give them an orientation tool that could accompany and inspire them in the making of their projects and in their analyses and evaluations. Basically the purpose was not to provide a particular «Best Practice» or exemplary project scheme, but to support these professionals on the path towards the improvement of their own practices, a ‘better practice’, by helping them identify the various steps of any program offered by museums – design, production, implementation and evaluation – and encouraging them to analyze the available possibilities and the criteria that could influence their choice.

The challenge was daunting, because the proposed instrument needed to:

- encompass all sorts of cultural and educational programmes;
- treat these programmes, regardless of the types of public, nature of the collections, size and means of the institutions involved;
- propose an analysis grid which could be used internationally;
- avoid as best possible giving recommendations, except concerning methods of analysis.

From the very beginning, because of its sheer scale, this project

¹ Allard, M., Larouche, M. C., Meunier, A. et Thibodeau, P., (1998). *Guide de planification et d'évaluation des programmes des lieux culturels et autres institutions culturelles*. Montréal, QC: Les Éditions Logiques.

² www.gem.org.uk.

necessitated a cooperative approach, engaging many colleagues in the construction, the criticism and the material development of the tool, as well its adaptation to the three ICOM languages and to the various cultures they cover. Since its author's native language is French, this was the language of the initial version. Nicole Gesché-Koning of the Academy of Fine Arts in Brussels, Anne-Sophie Grassin of the Musée National du Moyen Age of Paris, Claire Merleau-Ponty, museologist and professor at the École du Louvre and Nathalie Steffen of the Louvre Museum have participated in completing and clarifying the challenge. The English version has been further enriched and modified thanks to the critical, and sometimes striking contributions that were addressed to us by English colleagues during a conference held in London in 2012. Gina Koutsika from the Imperial War Museums, also contributed to the debate. International members of the successive Best Practice award juries held between 2011 and 2016 also provided well thought-out suggestions. Furthermore, the exceptional quantity of projects submitted in this annual international award has helped evaluate and adjust the various steps of the tool that we are here presenting. Finally, Margarita Laraignée, for the Spanish version, and Cornelia Griggs, for the English one, have accepted the difficult task of scrupulously adapting this text to another language. The contributions to the enhancement of the international professional exchanges within CECA was greatly advanced thanks to these generous participations.

The enriching and examining of each step in depth, beyond the definitions and theoretical examples, still needs to be covered in a systematic way, so as to prepare a major publication which would take the form of a professional manual. This task should also be based on the analysis of the existing publications related to each of the aspects treated. In this way, we would be providing a picture of the educational and cultural actions being developed in museums between 2010 and 2020.

De la notion de « Best practice » à celle de « Better practice ». Histoire d'une ambitieuse et déraisonnable aventure internationale

Marie-Clarté O'Neill et Colette Dufresne-Tassé

Le Comité pour l'éducation et l'action culturelle (CECA) est l'un des 30 comités internationaux de l'ICOM (Conseil international des musées). Il est l'un des plus importants, rassemblant 1412 membres individuels, 172 membres institutionnels, issus de 89 pays différents. Sa vie est rythmée d'initiatives générées par des Conseils successifs. L'année 2010 a vu, par exemple, la réalisation d'une enquête auprès de ses membres, destinée à identifier en quoi le comité pourrait contribuer à l'enrichissement de leurs pratiques professionnelles. Ses résultats ont fait apparaître un fort désir de pouvoir se référer à un corpus de « bonnes pratiques » d'élaboration de leurs programmes éducatifs et culturels. Nous avons alors décidé, comme membres du Conseil, de répondre à cette préoccupation, nous appuyant pour ce faire sur l'expérience de séminaires déjà animés par nos soins dans nos universités respectives.

Malgré l'existence de ce socle préalable, la requête des membres du réseau CECA se heurtait, dès l'abord, à diverses difficultés. En effet, les « Best Practices » (BP) généralement entendues comme des façons de procéder ou des productions à la fois efficaces, transférables, innovantes et évolutives présentes dans d'autres environnements professionnels comme la gestion, les affaires sociales ou l'agriculture, posent au moins quatre problèmes sérieux :

- de façon générale, elles sont trompeuses, car elles n'équivalent pas automatiquement aux meilleures pratiques, mais souvent aux plus généralement acceptées ou même seulement aux plus appropriées à certaines situations spécifiques ;
- à cause de leur popularité, elles risquent d'encourager les professionnels à les copier plutôt qu'à être créateurs ;
- en ce qui concerne les professionnels des musées, un recours trop fréquent aux BP risque également de les enfermer dans une uniformisation de leur production au moment même où l'on tente de les diversifier pour proposer aux visiteurs fréquents qui se déplacent de plus en plus des propositions nouvelles où qu'ils aillent.

Les membres du CECA travaillent dans des musées aux traditions et aux ressources différentes, situées dans des régions du monde qui varient

par leurs publics, leurs valeurs et par le rôle qu'on leur confère. Le transfert d'une BP de la situation où elle a été mise au point est donc souvent très problématique, quand ce n'est pas contre productif.

L'autre préoccupation était de ne pas proposer, complaisamment, un doublon par rapport aux travaux déjà publiés ici et là autour des programmes. De multiples aspects des programmes éducatifs et culturels font en effet l'objet de publications, et cela en constante augmentation. Le terrain n'était pas totalement vierge, même en 2010. Par exemple, au Québec, Michel Allard et le Groupe de recherche sur l'éducation et les musées (GREM) avaient déjà travaillé sur les programmes éducatifs à destination des scolaires¹. Les Britanniques, de leur côté, avaient mis au point des grilles très élaborées de préconisations².

L'idée a donc émergé de proposer aux professionnels de musées et aux chercheurs chargés de les accompagner, non pas un éventail supplémentaire de réflexions thématiques ou de préconisations, mais de leur fournir une sorte d'outil de pilotage pouvant les accompagner et les inspirer pendant le cours même de leur montage de projets ou de leurs travaux d'analyse ou d'évaluation. Au fond, il ne s'agissait pas de viser une quelconque « Best Practice » ou projet exemplaire, mais de les soutenir sur un chemin d'amélioration de leur pratique, de « Better Practice », en leur proposant d'identifier les multiples étapes que nécessitent la conception, la production, la mise en œuvre et l'évaluation de tout programme proposé par un musée et en les encourageant à s'interroger sur les choix possibles s'offrant à eux et sur les critères pouvant influencer leurs choix.

Le défi était de taille, car l'outil proposé devait :

- englober toutes les sortes de programmes tant culturels qu'éducatifs ;
- traiter de ces programmes au-delà des types de publics, des natures de collections, des tailles et des moyens des institutions concernées ;
- proposer une grille d'analyse utilisable internationalement ;
- éviter autant que possible l'orientation de la préconisation, sauf lorsqu'il s'agit de méthodes d'analyse.

Ce projet a nécessairement induit, très vite, par son ampleur même, une démarche coopérative, associant de multiples collègues à la construction, à la critique, à l'élaboration matérielle de l'outil, à son adaptation aux trois

¹ Allard, M., Larouche, M. C., Meunier, A. et Thibodeau, P., (1998). *Guide de planification et d'évaluation des programmes des lieux culturels et autres institutions culturelles*. Montréal, QC : Les Éditions Logiques.

² www.gem.org.uk.

langues de l'ICOM et aux cultures diverses qu'elles recouvrent. La francophonie des auteurs a fait de la version française la souche initiale, à laquelle ont participé pour la compléter et la clarifier, Nicole Gesché-Koning de l'Académie des Beaux Arts de Bruxelles, Anne-Sophie Grassin du Musée national du Moyen Age de Paris, Claire Merleau-Ponty, muséologue et professeur à l'École du Louvre, Nathalie Steffen du Musée du Louvre. La version anglaise s'est enrichie et modifiée des critiques, parfois vives, de collègues anglais lors d'un colloque tenu à Londres en 2012, puis de celles de Gina Koutsika du Imperial War Museums. Les membres internationaux des jurys successifs du prix Best Practice entre 2011 et 2016 ont, eux également apporté leurs suggestions. Enfin, la manne exceptionnelle de projets présentés dans le cadre de ce prix international annuel a, elle aussi, permis d'évaluer et d'ajuster les diverses étapes décrites dans l'outil présenté ici. Enfin Margarita Laraignée pour l'espagnol, et Cornelia Griggs pour l'anglais, ont accepté la tâche ingrate de l'adaptation scrupuleuse d'un tel texte à une autre langue. Le but recherché de participer à l'amélioration des échanges professionnels internationaux au sein du CECA a été approché grâce à ces diverses et généreuses implications.

Il reste une dimension à couvrir de manière systématique, afin de préparer une publication importante, type Manuel professionnel. C'est celle de l'enrichissement et de l'approfondissement de chacune des étapes, au-delà des définitions et d'exemples théoriques, approfondissement faisant entre autres le point sur les publications existantes autour de chaque aspect traité, constituant ainsi une sorte de photographie de l'action éducative et culturelle dans les musées des années 2010-2020.

De la noción de “Best practice” hasta a la de “Better practice”. Historia de una aventura internacional ambiciosa y disparatada

Marie-Clarté O'Neill y Colette Dufresne-Tassé

El Comité para la educación y acción cultural (CECA), uno de los 30 comité internacionales de ICOM (Consejo internacional de los museos), es también uno de los más importantes, con sus 1412 miembros individuales y 172 miembros institucionales de 89 países distintos.

Iniciativas decididas por los distintos Consejos del CECA marcan el ritmo de su vida.

En 2010, por ejemplo, se realizó una investigación dirigida a los miembros para comprender de qué manera podía ayudarles el Comité en el desarrollo de su actividad profesional.

Los resultados han demostrado un fuerte deseo de disponer de un corpus de “buenas prácticas” que pudieran inspirar la elaboración de sus programas educativos y culturales.

Así pues, como miembros de del Consejo, hemos decidido contestar a esa exigencia, utilizando la experiencia de los seminarios que ya habíamos desarrollado dentro de nuestras universidades respectivas.

A pesar de esa base preexistente, la exigencia de los miembros del CECA chocaba desde su inicio con varias dificultades, las “Best Practice” (BP) interpretadas en general como métodos de procedimientos o producciones, al mismo tiempo eficaces, transferibles, innovadores y evolutivos presentes en otros entornos profesionales como la gestión, los asuntos sociales, la agricultura, presentan por lo menos cuatro problemas importantes.

En primer lugar, son engañosas, pues no representan automáticamente las mejores prácticas a menudo las que son más aceptadas en general o las que se presentan como más adecuadas en ciertas situaciones específicas.

A causa de su popularidad, se corre el riesgo que los profesionales prefieran copiarlas, olvidando así las posibilidades de la creación original.

En lo que concierne a los profesionales de los museos, si utilizaran con demasiada frecuencia las BP, podrían acabar uniformando su producción, cuando, sin embargo, lo que se necesita es la diversificación de las propuestas dirigidas a los visitantes frecuentes que se desplazan en búsqueda de nuevas proposiciones.

Los miembros de CECA trabajan en museos con diferentes tradiciones

y presupuestos, situados en regiones del mundo donde varían por sus públicos, sus valores y papel que se les ha conferido. La aplicación de una BP con la situación que fue pensada para otra, puede ser a menudo muy complicada cuando no perjudicial.

La otra preocupación era la de no proponer, sin más, copias de trabajos ya publicados sobre los programas.

Múltiples aspectos de los programas educativos y culturales han sido publicados y está en aumento. Ya en 2010 había muchos ejemplos: en Quebec, Michel Allard y el Grupo de investigación sobre educación y museos (GREM) habían trabajado sobre programas educativos para las escuelas¹. Los británicos, por otro lado, habían producido ejemplos muy elaborados de recomendaciones².

Por todo ello, hemos pensado que no sería útil proponer a los profesionales de los museos y a los investigadores que les acompañan, un abanico más de reflexiones temáticas y recomendaciones, sino una especie de herramienta de referencia que pudiera acompañarles e inspirarles directamente en el momento en el que producen los proyectos o cuando han de analizarlos o evaluarlos.

Básicamente, no se trataba de proponer un proyecto ejemplar (BP), sino de acompañarles en la ruta de mejoramiento de su trabajo, hacia una “Better Practice” o Mejor Práctica, proponiéndoles distinguir las múltiples etapas que se necesitan en la concepción, producción, realización y evaluación de un programa propuesto por un museo, animándoles a plantearse cuestiones sobre las posibles decisiones y los criterios que podrían influenciarlas.

El reto era muy audaz, pues la herramienta propuesta tenía que:

- incluir todos los posibles programas tanto culturales como educativos;
- considerar a estos programas más allá de las distintas categorías de visitantes, de las características de las colecciones, del tamaño y de los medios de la instituciones pertinentes;
- proponer un modelo de análisis que se pudiera utilizar a nivel internacional;
- evitar lo más posible orientaciones y sugerencias, excepto en lo relativo a los métodos de análisis.

¹ Allard, M., Larouche, M. C., Meunier, A. et Thibodeau, P., (1998). *Guide de planification et d'évaluation des programmes des lieux culturels et autres institutions culturelles*. Montréal, QC: Les Éditions Logiques.

² www.gem.org.uk.

La amplitud misma de ese proyecto ha necesitado de pronto un rumbo cooperativo. Muchos colegas se han sumado para construir, hacer críticas, desarrollar las distintas partes, adaptarlas a las tres lenguas oficiales del ICOM y las distintas culturas que representan.

Como las autoras son francófonas, la versión francesa es la fuente inicial del texto, en el que han participado para completarla y volverla más clara Nicole Gesché-Koning de la Académie des Beaux Arts de Bruxelles, Anne-Sophie Grassin del Musée national du Moyen Age de Paris, Claire Merleau-Ponty, museóloga y profesora a la École du Louvre y Nathalie Steffen del Musée du Louvre.

La versión inglesa se ha enriquecida y modificada gracias a las críticas, en ocasiones encendidas, de los colegas británicos durante una conferencia que tuvo lugar en Londres en 2012, y de Gina Koutsika del Imperial War Museum.

Los miembros internacionales de los sucesivos jurados del premio Best Practice entre 2011 y 2016 también han expresado sus sugerencias. Finalmente, la calidad excepcional de los proyectos presentados para el premio internacional anual, ha permitido evaluar y corregir las distintas etapas de la herramienta presentada.

Margarita Laraignée para el español y Cornelia Griggs para el inglés han aceptado la ingrata tarea de la adaptación escrupulosa del texto a otras lenguas.

El objetivo del mejoramiento de los intercambios profesionales internacionales en el seno de CECA fue posible gracias a esas distintas y generosas participaciones.

Aún queda una dimensión sobre la que es preciso trabajar de manera sistemática, con el fin de preparar una publicación importante, por ejemplo un manual profesional. Es la del enriquecimiento y profundización de cada etapa, más allá de las definiciones y de ejemplos teóricos, para presentar las publicaciones que existen sobre cada aspecto tratado, lo que constituirá una suerte de fotografía de la acción educativa y cultural en los museos de la década 2010-2020.

“Best practices in museum education and cultural programmes”. Planning, developing and evaluating a programme

Marie-Clarté O'Neill et Colette Dufresne-Tassé

Foreword

This document is a practical tool to assist and focus the planning, development and evaluation of education and cultural programmes. Its purpose is to support professionals, students, volunteers and evaluators in identifying and analyzing all aspects of their projects.

NB1. The summary acts as a quick guide of the framework.

NB2. The various steps will be both described and illustrated in italics.

Contents

Introduction: education and cultural programmes, definition and role

- 1) What is an education and cultural programme?
- 2) Role of education and cultural programmes
- 3) Who and what influences the programmes?

I. Design stage

1) Background information

- Type of museum
- Type of collection(s)
- Museum vision and mission
- Key reasons for developing and delivering a programme

2) Incentive to developing a programme

3) Target audiences

4) Relevance and rationale

- How does it relate to the museum's mission, strategies and plans: the institutional relevance
- How does it relate to the museum's collections and stories: the scientific relevance
- How does it relate to the audiences? What is its perceived social value?: the social relevance
- What is its perceived economic value?
- How is it funded?
- The budgetary rationale

- 5) Partnerships**
- 6) Resources**
 - Logistics
 - Financial
 - Human
 - Timing
- 7) Aims and objectives**
- 8) Content**
 - What is the content?
 - Awareness of possibilities
 - Selection
 - Presentation
- 9) Means of delivery**
 - What means are used to deliver the programme?
 - Awareness of possibilities
 - Selection
 - Presentation
- 10) Audience participation**
- 11) Coordinating the different elements of the programme: content, means, audience**
- 12) Research and evaluation**
 - Accompanying research
 - Assessment research
- 13) Projecting operations**
- 14) Communication & marketing**
 - Internal - External

II. Delivering the programme

Operations

- Time structure
- Equipment
- Stakeholders
- Partnerships' agreements
- Communication & Marketing
- Budget
- Logistics
- Health & safety
- Finance monitoring
- Audience management
- Content and methods of delivery

III. Evaluation

1) Recording and analyzing the data

Data collection
Data description and analysis
Interpretation
Validity (criticism) of the data
Conclusion and follow up

2) Dissemination of findings

Short presentation
Full report

IV. Implementing the evaluation

- 1) Reasons for remediating**
- 2) From evaluation to remediation**

Conclusion

Introduction: education and cultural programmes, definition and roles

1) Notion de programme éducatif et culturel

Museum services can be grouped in different ways which include:

- academic research and expertise
- collection, exhibition, premises
- public programmes

This framework is designed to support programmes that are inspired by, connected to and targeted at both audiences and museum resources.

2) Role of education and cultural programmes

The educational function of the museum is the development and fulfillment of the people. The museum can perform this function in two ways:

- by offering programmes to which it assigns specific goals and that are conceived to achieve each goal. By convention these programmes are called **educational** programmes
- by offering programmes to which it assigns more general goals, (beneficiaries getting to the content as they wish). By convention, these programmes are called **cultural** programmes

Such programmes are named differently depending on the geographical areas: education programmes, learning programmes, projects, productions, etc. For example, Arts Council England supports the use of “The Inspiring Learning for All” framework, which is built on a broad and inclusive definition of learning adapted from the Campaign for Learning.

It identifies that:

- learning is a process of active engagement with experience
- it is one of the things people do when they want to make sense of the world
- it may involve the development or deepening of skills, knowledge, understanding, values, ideas and feelings (<http://www.artscouncil.org.uk/whatwedo/supportingmuseums/ilfa/defininglearning/>)

Other countries will stress more clearly the use of the term “education” as a process covering non formal education for all types of audiences.

Whatever their diverse names, these programmes support education for specific target audiences and they can:

- support the engagement with permanent displays and temporary exhibitions
- target audiences that are not catered to in the exhibitions
- attract new audiences

Education or cultural programmes can take place inside or outside the museum and can be one-off sessions or a series of sessions.

- 3) *Who and what influence the creation of programmes?*
- Recommendations of international organizations (e.g. ICOM)
 - Governments and other national policies
 - Academic research and findings
 - Social trends
 - Social pressures (development of events production, marketing, new technologies, considering physical, intellectual and social handicaps)
 - Policies (influence of ideologies or of cultural diplomacy)

I. Design stage

This essential phase includes the following:

- 1) Background information, 2) Incentive to developing a programme, 3) Target audiences, 4) Relevance and rationale, 5) Partnership, 6) Resources, 7) Aims and objectives, 8) Content, 9) Means of delivery, 10) Audience participation, 11) Coordinating the different elements of the programme, 12) Research and evaluation, 13) Projecting operation, 14) Communication and marketing.

1) Background information

- Information about the museum (*size, staff size, visitor numbers, etc.*)
- Type of collections (*nature of exhibits, permanent collection, temporary exhibition, archeological field, etc.*)
- Museum vision and mission
- Key reasons for developing and delivering the programme:
 - content
 - visitors (*type or expectations*)
 - institution (*a museum poorly appreciated by its visitors*)

2) Incentive to developing a programme

- What are the starting reasons for elaborating a programme?
The programme has been required by an association
- Any more specific reasons:
 - external requests
A teacher asks for a visit with a particular theme related to his/her class's project
Incentive of the Ministry of Culture to offer events related to the "China Year"
 - internal requests

- staff decision
Opening of a new exhibition
- interest in developing a programme for a special needs group
Large presence of family groups on certain days in the galleries, without a suitable offer
- evaluation and audience research findings
Encouraging results of an evaluation conducted by colleagues on treasure hunt documents

3) Target audiences

The target audiences are those for whom the programme is conceived. Museums cannot cater to all audiences, in all of their activities, all of the time. An audience development policy identifies the nature of audiences considered as the most important at particular time and in particular venues and how they relate to each other. This audience development policy is linked to the overall policy of the institution.

Target audiences are potential applicants for a programme that is offered by the museum based on its resources:

- the museum may respond to a need felt by a particular group(s). This can be personal, institutional or political, but needs approval and to support the museum's policy: social relevance, resources in terms of collections, of staff or resources, etc.
Tourism providers in a region ask a local museum to organize guided tours in foreign languages
- or the museum initiates a programme of its own. In all cases, it is necessary to specify the target audience(s).

4) Relevance and rationale

After having defined the main objectives of the programme and chosen its target audience, it is necessary to consider the relevance of this programme, i.e. its compliance with certain requirements. These can be institutional, scientific, social or budgetary.

- Institutional relevance

This touches on the project's relationship with the policy of the institution and with its means, that is to say:

- the strengths and weaknesses of the existing resources in the institution: specificity of collections, scientific and professional resources
Organization of a programme on the ongoing conservation process rather than a proposal of a costly event without a strong cultural link to the collections

- the actual or sought image of the institution
Can a museum with a recognized expertise in new technologies offer a programme based on a poor quality video game?
- the institution's management choices
Can a museum seeking to expand its ticketing financial resources provide a free access programme?

Note: However, even though it is essential that programmes relate to the institution's aims and strategies, they can also act as catalysts for change and be integral to its evolution.

■ Academic/curatorial relevance

One of the reasons for the development of programmes is to bridge curatorial expertise and academic research to non specialist audiences. In order to maintain museum expertise and subject authority, education programmes are based on current curatorial knowledge and are checked and endorsed by the relevant experts.

Updating information given to the public in relation with the major developments of the archaeological discipline

The quality of the programme is often based on the quality, uniqueness and the authority of the content.

■ Social relevance

It is important to have a clear idea of the society's characteristics and of the diverse museum and public services representations about the possible social role of a museum.

How is the programme relevant to its social environment/the society it serves?

The museum is located in a rural or urban environment, with or without the presence of a multicultural community, in an economically rich or deprived environment, in a touristic area, in a specific political situation, etc.

■ Economic relevance

How is the programme funded and how does this relate to the overall funding of the institution? What is its perceived economic value?

5) Partnerships

What collaborations and partnerships are developed as part of the programme and what is their short, medium and long term impact?

Partnerships can be internal (e.g. with other departments) and external (e.g. other organizations, community groups, etc.).

To decide whether collaboration is beneficial, one can focus on the following questions:

- what is the purpose of the partnership?
- what are the benefits of the partnership for the organization, the individuals and the audiences?
- what are the challenges/limitations of the partnership?

Things to consider include: choice of partner(s), resources, roles and responsibilities, formal or informal agreements and an exit strategy.

Is the ethical dimension considered in the same way by the various partners? What relative importance will be given by each of the partners to the economic fallout in comparison with social or cultural benefits?

6) Resources

The size and nature of resources depend on the characteristics and profile of the institution (size, geography, finances, collections, nature of personnel, mission, vision and strategies).

Some of the things to consider include:

- logistics

Reception facilities tailored to the target audience

- orientation and signage

Organization and availability of space and orientation signs

- space

Material possibility of having a specific space for workshops versus organizing educational workshops in the museum galleries

Cloakroom for groups, catering areas, toilets for disabled, baby change

- necessary equipment

Simultaneous translation equipment, artist supplies, costumes

- financial resources

- budget

- possibility for sponsorship (money or in kind)

Invite a celebrity or involve a local actor, favoring the use of professionals rather than volunteers

Take advantage of local products available for free

- human resources

- quantity of trained staff and/or volunteers needed

- characteristics and competencies of staff with audiences

This type of professional is preferred, despite the cost, given their scientific and communication skills and availability. They can be:

- scientific staff of the museum (conservators, curators, librarians, researchers in science museums). Their availability and ability to communicate with the public needs to be addressed
- practicing teachers: their competence to engage audiences in a non formal learning setting needs to be addressed
Different ways of approaching an historical figure at school or at the museum
- other museum staff who are skillful/have been trained in communicating with different audiences
- museum guards giving tour
- external and other specialists that are not only exceptional in their field but also effective communicators
What impact on the public will the presence of one of the artists have as opposed to the act of creation presented by an art historian?
- volunteers

The importance of their role and expected degree of scientific and communication skills may vary widely between countries and institutions. Volunteers need to have ongoing training, support and monitoring.

- timing

Certain periods or specific dates (different in each country) provide museum opportunities for specific programming and attracting particular audiences.

Mother's Day, International Museum Day, school holidays

7) Aims and objectives

They can be general objectives (*developing observation skills*) and specific objectives (*to recognize the production of an artist*).

Different aspects of personal development can be pursued, from sensitivity stimulation to the acquisition of know-how.

Outcomes for participants can be perceptual, cognitive, affective and social. Here are some possibilities:

- perceptual
To increase observation skills
- cognitive
To develop comparison skills
- affective
To inspire curiosity
- social
To develop empathy

Other types of outcome can be:

- increased knowledge
- improved know-how
- keener experiential emotions, etc.

Leading, eventually, to the following developments:

- perceptual

Increase in form sensitivity

Knowledge: what to observe and why?

Know-how: how to observe?

- cognitive

Increase in sensitivity in information needs

Knowledge: new learning as expected by the programme

Know-how: compare/ how to compare

- affective

Increase in sensitivity to objects' beauty

Knowledge: identifying one's tastes

Know-how: how to express one's tastes

- social

Increase in sensitivity to others

Knowledge: knowledge about the political structure of a given cultural group

Know-how: how to interact with people from other cultural groups

8) Content

The content covers all kinds of information and/or experiences offered throughout the programme.

One may, in a natural history exhibition, choose to offer a guided tour about very different types of information: beauty of plants, botanical characteristics, territories of origin, social use, etc.

One way of working with content includes the following three steps: awareness of possibilities, selection and presentation.

- Awareness of possibilities

The programme developer becomes aware of the extent and of the variety of collections, stories and facts about the subject matter.

An Egyptian archeology collection can be presented under an anthropological angle, or archaeological, aesthetic, theological, etc.

- Selection among the possible

One guided tour of an extensive Egyptian department will choose to focus on daily life in the time of the pharaohs

This selection may be made according to various criteria: relevance to the target audience, relevance to the content of exhibitions, relevance to the museum policies.

In any case, the information provided in the programme is based on fundamental notions rather than anecdotal notions.

Archaeology presented as a process of interpretation of history versus giving information only on specific results of archaeological research

- relevance of content to the target audience, considering their preexisting knowledge and understanding, needs and expectations and ways of learning

A programme on the ‘Western representation of women in art’ for literacy workshops for newcomers, mostly female

- relevance of content to the displays/exhibitions

Several options are at hand:

- stick to the content of the displays/exhibitions

Trace the career of an artist in a conference scheduled around a monographic exhibition

- develop additional content

Develop anthropological aspects or provide contextual elements in an exhibition presenting the results of recent archaeological excavations

- develop alternative approaches to the content

For very young children, provide a programme around the recognition of animals in an exhibition on European still lifes of the 17th century

- relevance of the museum policy. Link policies and strategies (organizational, local, national, international)

The director of a natural history museum chooses to discuss biodiversity rather than the beauty of plants

- relevance to the collections and the non formal learning environment of the museum

Difference between a programme running in the galleries and another set in an auditorium or in a classroom

The content needs to reflect the quality and academic authority of the institution without underestimating the needs and abilities of the target audiences.

Do not limit yourself to have very young children count rabbits represented in a tapestry, (to develop observation skills), but also develop other essential skills such as understanding iconography and symbolism

- presentation of the content

The aim is to build a dynamic and coherent programme. The content of the programme, including the use of stories and collections, can be organized in different ways:

- the story of an evolution (painting kings throughout history)
- a continuous story told on the base of objects (*The Napoleonic era in a historical site*)

- the comparison approach (comparison of style evolution between Matisse and Picasso)
- the typological approach (the shapes and decorations of ancient Greek vases), etc.

9) Means of delivery

Choosing the means of delivery uses similar processes to choosing the content: be aware of the variety of choice, set specific criteria for your choice of means, structure the programme.

- Variety of choice

There are unlimited ways to connect and engage with audiences.

Conferences, workshops, demonstrations by artists or artisans can be used concerning the same content for different audiences

- Criteria for your choice

The criteria when choosing a method, include:

- audience suitability
What is the most suitable way to engage young people?
- content suitability
What is the best way to share the aesthetics of stained glass?
- innovation

Innovation should not be an end in itself, but it might be useful and needed when:

- attracting new and different audiences
Programme for moms and babies
- exploring a new topic
Mime as an interesting vehicle for understanding balance in sculpture

- Structuring the programme

Using several means in a programme requires careful ordering. Things to consider are:

- the order of the activities offered
Do we choose to place gallery visits or workshops first?
- the intellectual flow of the activities
What is most effective to do first?
- the interrelationship between the sessions within a single programme

The programmes may consist of one or more sessions. In the case of multiple sessions, it is desirable that they be designed in a complementary way, following the same structure, when appropriate.

10) Audience participation

Audiences may be asked to be active participants and interact with the museum staff, other participants and/or the activities.

Parents and children working together as a family

- Participation could occur in different ways:
 - between public and museum staff
 - between participants
 - between participants and delivery means

From questions asked by the education officer to the public, to parents and children working together in a family visit, to treasure hunts or activities around a kiosk

- Through the interaction, participants can share experiences, exchange ideas and experience and understand concepts in different ways:

A group of students creates a collective work after a visit to an exhibition on the sun

Mime as an experimental approach to the dynamics of the sculpted body

Both frequency and intensity of interaction have to be considered.

11) Coordinating the different elements of the programme

The ultimate aim is for the public to engage with the programme. This is done through articulating, in the most effective way, content, means of delivery, interaction types and level of involvement of the participants.

12) Research and evaluation

Audience research and evaluation is a cycle that needs to take place throughout the programme.

In the anglo-saxon tradition, the four main stages are the following:

- literature review
- front end evaluation
- formative evaluation
- summative evaluation

See more at: <http://www.nhm.ac.uk/aboutus/visitorresearch-evaluation.html#sthash.tVrSCpkw.dpuf>.

The Visitor Studies Group in the UK and the Visitor Studies Association in the US have a wealth of information one can use.

The orientation taken here is different. When one thinks of research around a programme, one usually considers the evaluation of its results. This is only one of the many forms of investigation suggested here. One should carry out accompanying research during the programme's design and implementation phases, then assessment research to know its results.

- Accompanying research

This research includes (a) simple gathering of information already available, (b) systematic collection of information selected for its rigor and duly synthesized (c) collection of new information through surveys.

- Simple gathering of information already available
 - in archives, reports, statistics, to precisely understand/ know the museum's environment
 - in the documents produced by the museum in order to:
 - specify the museum orientation and requirements to reach a harmonious insertion of the programme into that orientation (*financial requirements*)
 - discover opportunities for internal collaboration
- Systematic collection and synthesis of rigorous information
 - This includes:
 - scientific information to ensure the accuracy and quality of the programme content
 - psychological and sociological information, to adapt the programme to the participants' characteristics
 - museological information to ensure that the various aspects of the programme are implemented according to the experts' opinions
- Collection of new information through surveys, for example:
 - the specific characteristics of visitors to whom the programme is offered
 - their expectations
 - their prior knowledge and representations

One can also carry out tests on critical aspects of the programme, these tests often leading to changes during the design phase. These tests are called ***formative evaluation***.

- Assessment research

This research is based on questions regarding:

- aims of the data collection
 - checking to what extent the aims of the programme have been reached (this is called ***summative evaluation***)
 - objectives regarding the participants
Understanding how to fly a plane
 - objectives regarding the institution
Renewing the image of the museum

- identifying other possible impacts (positive, negative or neutral) on the participants or the museum
- detailing specific benefits for the participants or the museum
- moments of data collection
 - during the programme:
observing behaviors or situations
results of activities (sorting, treasure hunts, etc.)
productions of the participants (oral, artistic, written, photographic, film etc.)

Remark: Any deviation from what was planned (activities, premises, staff) should be noted, as this could explain results.

- when the programme is over:
questionnaire, interview or activities that could contribute to the assessment
- means of collecting and processing
 - choosing a technique
 - techniques based on observation
 - techniques based on questioning: questionnaires, interviews, focus group
 - techniques based on “thinking aloud” practices
 - techniques based on the analysis of the participants’ productions

Note: For detailed information regarding these techniques, use the methodological publications in sociology, psychology or education.

- persons from whom information is collected:
 - gathering could be done from all the participants
 - gathering could be done from a sample of participants according to age, social status, expectations, prior knowledge and expertise in museum visiting, etc. The sample should include enough subjects to allow subdivisions into several categories and comparisons between subgroups
- ways of processing the information gathered:
 - quantitatively
How many visitors return for a second workshop?
 - qualitatively
The explanations given by these visitors to explain their return

13) Projecting operations

Scheduling, taking into account what else is happening externally &

internally. Forecasts for the material aspects of the programme imply:

- time management
 - integration of the programme within the overall calendar of activities of the institution
Will the conference scheduled in the auditorium be finished in time for the museum closing procedures?
 - Adopted agenda suitable to audiences availabilities
When to provide a programme to very young children?
- management of material resources
What audiovisual equipment is needed for the proposed programme?
- managing people:
 - audience management

It implies projecting organization, both for the public concerned by the programme, as for any other audience present in the institution.

- management of the professionals involved

Availability and expertise should be considered concomitantly.

- When will the best speaker on this subject be available?*

14) Communication and marketing

The programme has to be communicated, as part of a wider strategy, both internally and externally.

- internally, it will enable other departments and teams to know what is going on and to cooperate
- externally, it will ensure that potential audiences know about it

One needs to:

- find out the best way to communicate with audiences
Choice of internet information for young audiences, selection of posters for schools, public websites for multihandicapped audiences
When to provide a programme and send the information to the public schools?
- plan for it accordingly

Budgeting for communication is also very important.

Relative cost of advertising, by mail, by poster, by radio spots, by internet

These aspects of communication may vary depending on:

- the location of the museum
Relevance of a display of advertising posters according to the territorial coverage of a museum
- the financial means available
Relative cost of an advertisement, by mail, by poster, by radio spots, by internet
- programme circumstances

- Possibly different methods of dissemination for occasional or regular programming*
- choosing to communicate to the target audience or to its relays
Associations of disabled vs. disabled individuals, individual teacher or school administration versus central information to the Ministry of Education

II. Delivering the programme

This is the implementation of the design/planning and its adaptation to the programme sequence from possible to reality.

Operations

Leading operations making the programme a reality.

Initiate a new Sunday family programme, or Mother's Day programme, with the financial support of a baby food company and the support of grandmothers who are members of the Association of Friends of the Museum

Items to consider include:

- time structure
- Creating the timetable and scheduling each task and the length of time it needs
 - equipment
 - identifying the needs
 - acquiring the equipment
 - ensuring that it is in place and returning
 - stakeholders
 - identifying the key stakeholders, communicating with them, training them and debriefing them
 - partnership agreement

The convention can cover multiple aspects:

- selection of the partner(s)
- legal, administrative, finance, insurance aspects
- creation of an agreement/memorandum of understanding
- communication and marketing

Delivering, monitoring and assessing communications

People communicating internally with other teams

Security officers are informed and they agree to conduct a dance workshop in the museum galleries

- budget
 - recording and monitoring the budget
- logistics

- assessing the logistical needs on the day
Queue management, orientation, signage
- health and safety: completing a risk assessment – identifying potential risks and the actions taken to reduce/mitigate them
- finance monitoring
- content and methods of delivery

What relationship can exist between the designed scenario and the implemented scenario?

- strictly follow the indications about content, exhibits to be used, activities organization, time allotted to each activity
- observe part of previously chosen objectives either in terms of educational approach (asking question, using mime), or concepts to be acquired (stratigraphy in archeology), or exhibits to be presented, activity calendar, time allotment, etc.
- adapt exclusively to desires expressed by visitors

III. Evaluation

1) Recording and analyzing the data

Processing of the data is organized into five distinct and successive stages: data collection, data description, data interpretation, data validity, conclusions and follow-up to the study.

- Data collection

Data collecting means compiling information that has been collected according to the questions raised.

- Data description

Data description means presenting them systematically.

Data can answer questions that were formulated but can also provide information that was not anticipated.

70% of visitors of a guided tour express a desire to return. But 40% of these visitors express the desire for a tour made by another staff member who would give more details and speak more slowly

One begins by describing data that can answer the formulated questions and then introduces unanticipated items.

Mais 55% de ces mêmes visiteurs expriment le désir d'une visite guidée faite par un intervenant qui donnerait plus de détails et parlerait moins vite

- Data interpretation

Data interpretation should/is used to reveal the meaning of the data by placing them in context.

70% of visitors expressed a desire to return, which is a significant proportion compared with results found previously (55%). The importance of the intervening style is also worth considering as it is mentioned by 40% of the visitors

- Validity or criticism of data

Critical data should/is used to ask what degree of trust results can provide
The preceding data have been collected from a very small number of visitors surveyed (15). One should check them on a larger sample

- Conclusion and follow-up

It is appropriate to draw conclusions based on the data collection and on their criticism.

For more conclusive results, this study should include a higher number of visitors and check if the staff members are aware that speaking fast is negatively received from a high proportion of the visitors

2) Dissemination of findings

This is the description of the study carried out. This description may take several forms: (a) a summary report for the director and the management team, where one mainly focuses on the results and their significance for the institution; (b) a complete report for the institution's archives and /or publication.

- Short presentation

A text (5 to 10 pages) that briefly recalls the subject of the study and how it was carried out, in order to devote the most possible space to the description of results, their significance and their possible follow ups. Reading and understanding of the results is usually facilitated by a presentation in the form of enumerations.

- Full report

It will include a description of the institutional context of the study; a short presentation of it, including questions it tries to answer and the reasons for the decisions; descriptions of tools used and how they were used; an identification of the source of the information gathered (groups, samples, etc); the description, interpretation and criticism of the results, and finally the follow up to the study.

IV. Implementation of the evaluation

In relation with the evaluation results, the programme carried out may have to undergo extensive changes, called remediation. Remediation may relate to:

- 1) the programme goals

The museum is not, as we had thought, a place appropriate for formal learning

- 2) its content in relation with the target audience

Too abstract, and ask for the reading of too many guidelines

- 3) its characteristics

Too long a programme leading to the removal of one of its sessions

- 4) its stakeholders' needs

The primary school programme has changed and the teachers are asking for programmes dealing with different subject matters

It may result in immediate, medium term or long term changes.

Remediation is not necessarily completely dependent on the assessment study:

Taking into account the results of satisfaction, but not learning outcomes

Desire expressed by visitors to touch the works to better appreciate them

Conclusion

Despite some concerns over the relative heaviness of this framework, its usefulness, for example in the “CECA Best Practice Award” has been clearly highlighted.

Benefits include:

- a greater number of aspects of a programme design and implementation taken into account;
- a clearer and more detailed description of a programme implementation;
- a greater attention paid to the pendant choices;
- a greater importance attached to the consequences;
- a better use of evaluation, of critical thinking, leading to more numerous attempts of remediation.

Considering all these aspects allows professionals, at every stage, to take the best decisions possible, given the specific circumstances in which they are working.

For the researcher, the detailed analytical description can identify aspects worth thinking about and appraising. It also facilitates the creation of assumptions and enriches the possibilities of interpretation.

This framework provides the elements needed to build/produce/conceive an exemplary project (Best Practices). The variety of aspects and factors considered lead necessarily to the most appropriate decisions, given the resources we have, the people we address, the goals we pursue and, the pressures we can experience. These practices, which proceed by progressive questioning, provide a project the best possible chance of success to succeed and often engender important scientific discoveries.

« Best practice » ou projet exemplaire. Programmes d'éducation et d'action culturelle. Décrire, analyser et apprécier une réalisation

Marie-Clarté O'Neill et Colette Dufresne-Tassé

Préambule

Ce document du CECA est destiné à identifier les éléments essentiels de la **conception**, de la **mise en œuvre** et de l'**appréciation des résultats** d'un programme.

Sa fonction est celle d'aider les professionnels, les étudiants et les chercheurs à analyser tous projets ou programmes pour en saisir la dynamique, le déroulement, la complexité, les forces et les faiblesses.

Ainsi, le présent instrument devient un modèle applicable à toute analyse et/ou évaluation d'un projet ou d'un programme.

Pour le professionnel, le fait de considérer tous les aspects lui permet, à chaque étape, de prendre la meilleure décision possible, compte tenu de sa situation.

Pour le chercheur, la description analytique détaillée permet d'identifier les aspects sur lesquels on aura intérêt à réfléchir, ce qui facilite la création d'hypothèses et enrichit les possibilités d'interprétation.

On considèrera s'être approché d'un projet exemplaire (Best Practice) lorsqu'auront été considérés toute une série d'aspects ou de facteurs amenant à prendre les décisions les plus appropriées, étant donné les ressources que l'on possède, les gens auxquels on s'adresse, les buts que l'on poursuit, les contraintes que l'on a. Cette pratique, qui procède par interrogations successives, aboutit à donner au projet le plus de chances possibles de réussir.

Note 1. La table des matières détaillée du document constitue une grille analytique succincte destinée à servir « pour mémoire » lors d'une utilisation directe, académique ou professionnelle de l'outil.

Note 2. Les diverses étapes décrites dans l'outil ci-après sont illustrées d'exemples présentés en italique.

Table des matières

Introduction : Les programmes éducatifs et culturels : définition et rôle

- 1) Notion de programme éducatif et culturel
- 2) Rôle d'un programme éducatif ou culturel
- 3) Origine d'un programme éducatif ou culturel

I. Conception - Planification du programme

1) Environnement du projet

- Nature du musée
- Nature des collections
- Raisons d'être du projet

2) Raison du projet

3) Bénéficiaires

4) Pertinence et justification

- Pertinence institutionnelle
- Pertinence scientifique
- Pertinence sociale
- Justification budgétaire

5) Collaborations et partenaires

6) Ressources

- Ressources logistiques
- Ressources financières
- Ressources humaines
- Ressources fournies par les événements

7) Buts et objectifs

8) Contenu

- Diversité des contenus possibles
- Choix de propos parmi les possibles
- Articulation des propos

9) Moyens de médiation

- Diversité des moyens possibles
- Choix de ces moyens en fonction de critères précis
- Articulation harmonieuse des moyens

10) Participation du public

11) Coordination contenus-moyens de médiation-participation du public

12) Prévision des recherches autour du programme

- Etudes d'accompagnement
- Etudes d'appréciation
- Prévision des modalités de collecte et de traitement des données

13) Prévision de la gestion

Gestion du temps
Gestion des moyens
Gestion des personnes

14) Prévision de la communication

Interne
Externe

II. Réalisation du programme

1) Opérationnalisation

Gestion du temps
Description technique du matériel nécessaire
Choix des intervenants
Conventionnement des partenaires
Communication
Vérification des conditions de sécurité
Suivi budgétaire
Organisation des logistiques d'accueil
Gestion des publics

2) Déroulement de l'action

Gestion de l'environnement
Mise en œuvre du scénario

III. Appréciation des résultats du programme

1) Traitement des données

Rassemblement
Description
Interprétation
Critique
Conclusions et suites

2) Diffusion des données

Exposé synthèse
Compte rendu complet

IV. Correction éventuelle de certains aspects du programme

1) Objectifs

2) Déroulement

3) Intervenants

Conclusion

Introduction : Les programmes éducatifs et culturels : définition et rôle

Le choix est ici de considérer le musée comme une institution dont le rôle scientifique ou culturel est central et clairement adapté à ses ressources.

1) Notion de programme éducatif et culturel

Le musée propose à son public toutes sortes d'offres qui peuvent être réparties en trois catégories :

- les ressources qu'il peut mettre à disposition du public (collections, locaux, documentation scientifique et/ou d'information d'orientation, expertise)
- la production artistique ou scientifique (exposition et son catalogue, performance artistique, représentation musicale ou théâtrale)
- La programmation éducative ou culturelle

Cet outil concerne essentiellement les programme éducatifs ou culturels ainsi définis:

- la valorisation d'un aspect de la production artistique ou scientifique de l'institution et/ou de l'une de ses ressources
- réalisée pour ses divers publics

2) Rôle d'un programme culturel ou éducatif

La fonction éducative du musée est le développement et l'épanouissement des personnes. Le musée peut remplir cette fonction de deux façons :

- en offrant des programmes auxquels il assigne des buts précis et qu'il conçoit précisément pour atteindre chacun de ces buts. Par convention, on appelle ces programmes **éducatifs**
- en offrant des programmes auxquels il assigne des buts généraux, les bénéficiaires s'en appropriant le contenu à leur gré. Par convention, ces programmes sont dits **culturels**

Les programmes éducatifs et culturels pourront remplir trois fonctions :

- offrir un complément à la production scientifique ou artistique constituée par les expositions temporaires ou permanentes
- adapter cette diffusion à des publics précis
- attirer de nouveaux publics

Les programmes éducatifs ou programmes culturels peuvent se dérouler intra muros ou extra muros et consister en une intervention isolée ou en une série d'interventions.

3) Origine d'un programme éducatif et culturel

- Des prescriptions

- internationales (*recommandations de l'ICOM*)
- nationales (*exigences ministérielles telles les lois sur l'enseignement artistique à l'école en France*)
- Des pressions extérieures
 - sociales (*développement de l'événementiel, du marketing, des nouvelles technologies, prise en compte des handicaps physiques, intellectuels et sociaux*)
 - politiques (*influence des idéologies ou de la diplomatie culturelle*)
 - scientifiques (*état des connaissances et de la recherche*)

I. Conception - Planification du programme

Cette phase essentielle nécessite la prise en compte de :

(1) Environnement du projet, (2) Raison du projet, (3) Bénéficiaires, (4) Pertinence et justification, (5) Collaborations et partenaires, (6) Ressources, (7) Buts et objectifs, (8) Contenu, (9) Moyens de médiation, (10) Participation du public, (11) Coordination contenus – moyens de médiation – participation du public, (12) Prévision des recherches autour du programme, (13) Prévision de la gestion, (14) Prévision de la communication.

Remarque : L'ensemble des aspects de mise en œuvre d'un programme doit être considéré dès sa conception, afin d'attribuer sa juste place et son importance à chacune des étapes. Aussi le chapitre conception-planification est-il nécessairement, et de loin, le plus important.

1) Environnement du projet

Conditions dans lesquelles le programme prend naissance :

- nature du musée (*taille, collections, personnel, etc.*)
- nature de la production muséale sur laquelle la médiation va s'appliquer (*collection permanente, temporaire, chantier archéologique, etc.*)
- préoccupation majeure appelant et justifiant le besoin de ce programme :
 - contenu (*thème complexe d'une exposition*)
 - public (*caractérisé par son peu d'intérêt pour le musée*)
 - moyen de médiation (*souhaité par le public*)
 - institution (*mal comprise ou mal appréciée par le public*), etc.

2) Raison du projet

- Eléments déclenchant l'élaboration du programme
Une demande de visite guidée provenant d'une association
- Nature de l'élément déclencheur :
 - demande spécifique
Un professeur demande un thème particulier de visite lié à son projet de classe
 - réponse à une prescription
Incitation du Ministère de la Culture à proposer des événements en rapport avec l'« Année de la Chine »
 - réponse à une pression
Des tensions intercommunautaires suscitent un besoin urgent de meilleure prise en compte d'une communauté
 - observation de terrain
Présence importante de groupes familiaux certains jours dans les galeries, sans offre adaptée
 - intuition personnelle
La matérialité des collections pourrait-elle aider à dépasser les difficultés d'accès des mal entendant à la culture ?
 - idées reçues
Les visites enfantines encouragent d'ultérieures visites adultes
 - résultats de recherche anciens ou récents
Résultats encourageants d'une évaluation menée par des collègues sur des documents d'aide à la visite

3) Bénéficiaires

Les bénéficiaires sont les personnes auxquelles le programme s'adresse. L'institution ne peut pas accorder la même importance à tous les types de public qu'elle accueille ou qu'elle pourrait accueillir. Une politique de public identifie la nature des publics considérés comme les plus importants ainsi que la manière dont chacun pourra être accueilli. Cette politique doit être mise en rapport avec la politique globale de l'institution.

Les bénéficiaires peuvent se trouver dans deux situations :

- ils sont les demandeurs du programme. Ils peuvent être des individus, une institution ou une entité politique. Le musée répond à la demande en fonction de sa politique, qui prend en compte ses ressources et la pertinence sociale de la demande
Les prestataires touristiques d'une région demandent à un musée local l'organisation de visites guidées en langues étrangères

- les bénéficiaires sont les récepteurs d'un programme initié par le musée lui-même. Le programme encourage alors un développement qui lui semble souhaitable (ouverture d'esprit, mieux-être). Il offre ainsi à la population des services auxquels elle ne pense pas ou s'adresse à des clientèles qui ne le fréquentent pas déjà

Un programme novateur destiné aux jeunes mères et aux nourrissons

- dans ce dernier cas, il faut :

- identifier le public à qui on souhaite s'adresser
Afin d'augmenter la visibilité du musée auprès des touristes, le musée propose une visite guidée de ses collections aux chauffeurs de taxis de la ville pour les inciter à orienter leur clientèle vers le musée
- justifier ce choix à partir de l'orientation politique du musée et de ses ressources

4) Pertinence et justification

Après avoir défini les objectifs du programme et choisi ses bénéficiaires, il y a lieu de considérer la pertinence de ce programme, c'est-à-dire son accord avec certaines exigences. Celles-ci peuvent être institutionnelles, scientifiques, sociales ou budgétaires.

- Pertinence institutionnelle

Elle correspond au rapport du projet avec la politique et les caractéristiques du musée. On doit s'interroger sur sa relation avec :

- les forces et les faiblesses des ressources présentes dans l'institution : spécificité des collections, des ressources scientifiques et professionnelles

Doit-on organiser un programme sur le « chantier des collections » en train de se dérouler dans le musée, plutôt que de proposer un événement ponctuel coûteux sans lien culturel fort avec les collections

- l'image réelle ou recherchée de l'institution

Un musée possédant une expertise reconnue en nouvelles technologies peut-il proposer un programme s'appuyant sur un jeu vidéo de qualité médiocre ?

- les choix de gestion de l'institution

Un musée cherchant à augmenter ses ressources financières de billetterie peut-il proposer un programme d'accès gratuit ?

Remarque : La pertinence institutionnelle facilite une prise en compte aisée du projet par l'ensemble de l'institution. Le projet peut néanmoins se positionner comme une force de changement en participant, par son originalité, à l'évolution même de l'institution.

■ Pertinence scientifique

La qualité scientifique s'appuie sur le rapport entre l'information donnée dans le programme et l'état des connaissances dans la discipline qui les fournit. Ce rapport doit être étroit, car l'un des rôles des programmes éducatifs et culturels est la médiation entre l'expertise scientifique et un public non spécialiste.

Pour atteindre cette qualité, il faut s'assurer que le contenu du programme s'appuie sur des connaissances récentes avalisées par les experts du domaine, ou sur des données de recherches rigoureuses.

Il faut aussi faire état des divergences des experts et de leurs doutes. La qualité du programme en dépend largement.

■ Pertinence sociale

Il est important d'avoir une idée précise des caractéristiques de la société, des visions qu'en ont le musée et son service des publics.

- Rapport entre le projet et les caractéristiques du milieu social dans lequel le musée est implanté

Le musée est situé dans un environnement rural ou urbain, avec ou sans présence d'une communauté multiculturelle, dans un environnement économiquement favorisé ou défavorisé, dans une région touristique, au cœur d'une situation politique particulière, etc.

- Rapport entre le projet et la vision institutionnelle du rôle social du musée :

- vue de la direction de l'institution
- vue du service éducatif. Ce service peut adopter, pour un programme, une orientation sociale différente de celle du musée

Le service éducatif considère qu'un programme destiné à des prisonniers peut être un outil de réinsertion sociale, alors que le directeur du musée n'en est pas convaincu

■ Justification budgétaire

Un programme prend sa place dans la politique budgétaire globale, car il fait partie de la programmation générale de l'institution.

Pour assurer cette insertion harmonieuse, le programme doit respecter les règles habituelles de gestion de l'institution, faire l'objet de prévisions rigoureuses (dépenses et recettes), et assurer l'équilibre entre la qualité de l'offre et les retombées financières attendues.

On s'assurera que la fonction éducative bénéficie d'un financement en rapport avec les déclarations de l'institution sur l'importance du public.

5) Collaborations et partenaires

On considère comme collaborateurs ou partenaires des institutions ou des individus avec lesquels on s'associe pour l'élaboration d'un programme. Cette association doit s'accompagner d'effets positifs pour le service éducatif et pour le musée. Ces effets peuvent être à court, moyen ou long terme, et l'association prendre deux formes :

- la collaboration avec d'autres services du musée
- un partenariat avec des entités extérieures

Afin de décider de la pertinence éventuelle d'une ou plusieurs de ces associations, on répondra aux questions suivantes :

- dans quel but s'associer ?
 - étendre le rayon d'intervention de l'institution
 - enrichir la qualité de l'offre, etc.
- avec qui s'associer ?
- par quels moyens ?
- quel est le rôle de chacun des associés ?
- sur quel point peut-on tolérer des divergences, en d'autres termes, qu'est-ce qu'on est prêt à accorder ou abandonner ?

La dimension éthique est-elle considérée de la même manière par les divers partenaires ? Quelle importance relative est donnée par chacun des partenaires aux retombées économiques par rapport aux retombées sociales ou culturelles ?

6) Ressources

Les ressources sont les moyens nécessaires à la mise en œuvre du projet. Ces moyens peuvent être de natures très diverses, tant à cause de la diversité des institutions (taille, région du monde, financement, collections, nature du personnel) que de leur politique générale et éducative.

Il est important de prendre en compte les aspects logistiques, financiers et humains, les ressources ainsi que l'agenda de leur utilisation.

- Ressources logistiques

- structures d'accueil adaptées au public visé

Vestiaire pour les groupes, zones de restauration, toilettes adaptées, change bébés
- locaux et signalétique rendant possible l'activité programmée

Offre d'ateliers dans des locaux spéciaux / dans les salles du musée
- matériel nécessaire à l'activité

Equipement de traduction simultanée, fournitures d'artiste, déguisements. Fléchage des parcours pour atteindre les locaux où se trouvent les ateliers

- disponibilité des espaces d'exposition, de diffusion ou d'animation au moment de la réalisation de l'activité

■ Ressources financières

- moyens financiers calibrés selon la nature de l'activité prévue, le nombre de personnes prévu et les caractéristiques des intervenants

Inviter une célébrité, faire intervenir un acteur local, privilégier l'emploi de professionnels de la médiation ou de bénévoles

- adaptation au calendrier budgétaire

Demander les fonds en respectant la planification budgétaire d'ensemble de l'institution, mais aussi être capable de profiter de sources imprévues de financement (mécénat inopiné, reliquat budgétaire)

- prise en compte de services en nature

Solliciter du mécénat de services, profiter de produits locaux disponibles gratuitement

■ Ressources humaines

- la quantité de personnel nécessaire pour le déroulement et l'animation du programme détermine le nombre de séances possible et la nature du public accueilli (certains publics réclament un encadrement renforcé)

- les caractéristiques et compétences des intervenants doivent être adaptées à la nature des publics et des collections du musée
 - professionnels de la médiation :

Ce type de professionnels est à privilégier, malgré son coût, compte tenu de ses compétences scientifiques et communicationnelles, mais aussi de sa disponibilité.

- personnel scientifique du musée (restaurateurs, conservateurs, documentalistes, chercheurs des musées scientifiques)

Dans leur cas, on s'interrogera sur leur disponibilité et leur compétence de communication avec les publics.

- enseignants détachés :

On s'interrogera sur leur compétence à intervenir dans un contexte d'éducation informelle.

Manières différentes d'aborder un personnage historique à l'école ou au musée

- autres personnels du musée : on se demandera s'ils possèdent des savoirs et des compétences de communication adéquates.

Gardiens de musée assurant des visites guidées

- intervenants extérieurs, artistes, spécialistes invités :

Invités pour leurs compétences exceptionnelles, artistiques ou scientifiques,

leurs aptitudes à la communication doivent être vérifiées

Impact sur le public de la présentation de sa production par l'un des artistes exposés / l'acte de création présenté par un historien d'art

- bénévoles :

L'importance de leur rôle et leur degré de compétence scientifique et communicationnelle varient fortement selon les pays et les institutions. Ces compétences doivent être vérifiées.

- Ressources fournies par les événements

Certaines dates vont fournir des occasions de programmes en influant soit sur leur contenu, soit sur la nature de leur public

Fête des mères, journée internationale des musées, vacances scolaires

7) Buts et objectifs

Les objectifs peuvent être généraux ou plus précis :

- objectifs généraux

Développer le sens de l'observation

- objectifs plus précis

Reconnaitre la production d'un artiste, augmenter la fréquentation

Le programme est organisé de manière à atteindre les objectifs visés. Ils peuvent être de diverses natures : économiques, idéologiques ou de développement des personnes.

Divers aspects du développement des personnes peuvent être recherchés, de l'accroissement de la sensibilité jusqu'à l'acquisition de savoirs ou de savoir-faire. Ce développement peut être de nature :

- perceptuelle

Accroissement de la sensibilité aux formes

Savoir : quoi observer et pourquoi ?

Savoir-faire : comment observer ?

- cognitive

Accroissement de la sensibilité au besoin d'information

Savoir : acquisition de connaissances factuelles visées par le programme

Savoir-faire : Comparer / comment comparer

- affective

Accroissement de la sensibilité à la beauté des objets

Savoir : identifier ses goûts, s'intéresser à de nouveaux types d'objets

Savoir-faire : comment exprimer ses goûts

- sociale

Accroissement de la sensibilité aux autres

Savoir : connaissances sur la structure politique d'un groupe culturel donné

Savoir-faire : comment interagir avec des individus d'autres groupes culturels

8) Contenu

Le contenu est la teneur du discours et / ou de l'expérience proposés dans le cadre du programme

On peut, dans une exposition d'histoire naturelle, choisir de proposer une visite guidée sur des types d'information très différents les uns des autres : beauté des plantes, caractéristiques botaniques, territoires d'origine, utilisation sociale, etc.

Le contenu d'un programme s'élabore à l'aide de trois démarches successives : la prise de conscience de la diversité des contenus possibles, les choix de propos parmi les possibles et l'articulation des divers contenus retenus.

- Diversité des contenus possibles

Le médiateur est conscient de l'étendue et de la variété des contenus offerts par l'environnement, les collections et les connaissances qui leur sont associées

Une collection d'archéologie égyptienne peut être présentée sous un angle anthropologique, archéologique, esthétique, théologique, etc.

- Choix d'un propos parmi les possibles

Sélection du contenu parmi les contenus possibles

La visite proposée du département égyptien portera sur la vie quotidienne au temps des pharaons

La sélection et l'orientation du contenu sont opérées non par défaut, à cause des connaissances très partielles qu'on en a, mais en pleine conscience des variétés possibles du contenu.

Cette sélection pourra être effectuée selon divers critères :

- intérêt relatif des contenus

L'information fournie au cours du programme s'appuie préféablement sur des notions fondamentales plutôt que sur de l'anecdotique.

L'archéologie présentée comme un processus d'interprétation de l'histoire / comme des résultats ponctuels d'une recherche archéologique

- rapport souhaité entre le contenu de l'exposition où se déroule le programme et le contenu du programme lui-même.

Le discours proposé au sein du programme peut :

- reprendre le propos de l'exposition

Retracer la carrière d'un artiste dans une conférence programmée autour d'une exposition monographique

- élargir ou approfondir le propos

Développer les aspects anthropologiques dans une exposition présentant le résultat de fouilles archéologiques récentes ou fournir des éléments de contexte

- proposer un contenu indépendant

Organiser, pour des enfants très jeunes, un programme autour de la reconnaissance des animaux dans une exposition sur les natures mortes européennes du 17^{ème} siècle

Le lien du programme avec le propos de l'exposition peut être influencé par les facteurs suivants :

- rapport à une politique institutionnelle
Choix de la direction d'un musée d'histoire naturelle d'évoquer la biodiversité plutôt que la beauté des plantes
- choix par rapport à l'utilisation relative des collections

Pertinence relative de tel ou tel contenu selon les collections présentées et l'endroit où se déroule le programme.

Déférence entre un programme se déroulant dans les salles de musée et un autre se déroulant dans un auditorium ou dans une salle de classe

- choix en fonction des publics

Deux caractéristiques du public vont entrer en jeu, son niveau de connaissance par rapport au contenu et ses attentes. Pour en tenir compte, on adaptera :

- l'orientation du contenu

Un programme sur la représentation occidentale de la femme dans l'art pour des ateliers d'alphabetisation pour nouveaux arrivants, majoritairement féminins

- le niveau du contenu présenté

Le niveau de vulgarisation de l'astrophysique pour le grand public

Quel que soit le choix opéré, on veillera à ce que, même ludique, le contenu du programme reste en accord avec l'excellence de l'institution et les buts qui peuvent valablement être poursuivis par un programme muséal.

Ne pas se limiter à faire compter à de très jeunes enfants les lapins représentés sur une tapisserie, (développement du sens de l'observation) mais tendre à développer aussi d'autres aptitudes muséales essentielles, comme la notion d'iconographie et le décryptage de symboles

■ Articulation des propos

L'articulation des propos est l'organisation des composantes du contenu de manière à construire un scénario de visite dynamique et cohérent.

Le contenu du scénario pourra être organisé suivant diverses logiques : Le récit d'une évolution (*Peindre les rois à travers l'histoire*). Une histoire continue racontée en s'appuyant sur des objets (*L'épopée napoléonienne*). La comparaison (*L'évolution stylistique rapprochée de Matisse et Picasso*). L'approche typologique (*Les formes et les décors des vases grecs antiques*), etc.

9) Moyens de médiation

Il s'agit des formule(s) d'intervention choisie(s) pour véhiculer le contenu, c'est-à-dire l'information offerte au public. Cette information peut être fournie de multiples manières, et en utilisant diverses techniques ou agents de médiation.

La démarche autour des moyens utilisés pour la médiation reprend celle utilisée autour des contenus ; il s'agit d'être conscient de la diversité des moyens possibles, de choisir ces moyens en fonction de critères précis, de veiller à une articulation harmonieuse de ces moyens entre eux afin de construire de manière dynamique et cohérente le scénario du programme.

- Diversité des moyens possibles

La médiation utilise des moyens extrêmement nombreux pour véhiculer les contenus des programmes en direction de divers publics.

Conférences, ateliers, démonstrations par des artistes ou des artisans peuvent être utilisés autour des mêmes contenus pour des publics différents

- Choix des moyens en fonction de critères précis

Les moyens sont choisis en fonction de leur efficacité par rapport au contenu diffusé et en fonction du public auquel on s'adresse.

Les critères à considérer seront les suivants :

- potentialité d'adaptation aux publics ciblés
La conférence magistrale est-elle un moyen propre à séduire le public adolescent ?
- efficacité relative du moyen par rapport au contenu à véhiculer
Pertinence des ateliers pour comprendre les techniques de fabrication et leur éventuelle incidence sur les formes des objets fabriqués
- originalité du moyen ou de la manière de l'utiliser

L'originalité d'un moyen ne représente pas une qualité en soi. C'est l'efficacité qui doit être recherchée, souvent mieux repérée dans les moyens connus que dans les moyens nouveaux.

Les moyens originaux peuvent être rendus indispensables par divers facteurs :

- prise en compte d'une nouvelle clientèle
Programme pour mamans et poupons
- exploration de nouveaux contenus
Le mime comme vecteur intéressant de compréhension de l'équilibre dans la sculpture
- situation sociale particulière

Itinérance permettant d'apporter la culture d'un groupe social à un autre

C'est l'adéquation étroite contenu-moyen-public qui prouvera par elle-même, au-delà de l'originalité, son efficacité vu le but poursuivi.

- Articulation harmonieuse des moyens entre eux

Le recours à plusieurs techniques de médiation au sein d'un programme exige une réflexion sur les trois dimensions suivantes : les moyens de médiation choisis, l'ordre dans lequel ils sont utilisés et les liens logiques émanant de l'utilisation combinée des divers moyens.

Au cours du déroulement du programme, lorsque celui-ci utilise diverses techniques de médiation, il y a lieu de s'interroger sur leur nature et leur place à l'intérieur du programme. Les dimensions de l'articulation des moyens à l'intérieur de cette trame seront :

- l'ordre dans lequel sont utilisées les diverses techniques de médiation
Choisit-on de placer en premier la visite des galeries ou l'atelier ?
- la nature et la qualité des liens logiques créés entre les diverses techniques de médiation en fonction du but recherché
Quelle logique de démonstration est la plus efficace : montrer d'abord un résultat de fabrication de poterie au colombin et procéder ensuite à l'expérimentation du colombin en atelier ou bien le contraire ?
- la relation qui unit des séances entre elles à l'intérieur d'un même programme

Les programmes peuvent être constitués d'une ou de plusieurs séances. Dans le cas de séances multiples, il est souhaitable qu'elles soient conçues comme complémentaires et suivent la logique précédente.

Une visite guidé, pourtant sur le même thème, ne sera pas semblable selon qu'elle fait partie d'un cycle de visites ou qu'elle est unique

10) Participation du public

Le public peut être invité à être un acteur plus ou moins engagé dans la médiation qu'on lui propose.

Seront considérés en même temps la nature et le degré de sa participation qui peut être matérielle, sociale ou intellectuelle.

- Types possibles d'interaction :

- public / médiateur
Des questions posées par le médiateur à son public
- public / public
La collaboration parents-enfants dans une visite familiale
- public / outils de médiation
Utilisation d'un livret de visite ou d'une borne interactive

- Nature de l'interaction :

- partage d'expérience

- Un groupe de lycéens crée une œuvre collective à l'issue d'une visite d'une exposition sur le soleil*
- utilisation du comportement
Le mime comme approche expérimentale de la dynamique du corps sculpté
- échange d'idées et de souvenirs
Partage d'opinions à l'issue d'une exposition sur l'immigration
- fréquence et densité de l'interaction
Nombre et qualité de sollicitations de participation du public par un médiateur au cours d'une séance

11) Coordination contenus-moyens de médiation-participation du public

Il s'agit de la façon dont se combinent le discours ou l'expérience proposés, les formules d'intervention choisies, de même que la nature et le degré d'implication des visiteurs

Augmenter la compréhension d'un territoire (contenu) par une enquête (moyen de médiation) menée par des adolescents auprès des habitants (participation).

12) Prévision des recherches autour du programme

Le parti adopté ici est celui de la « recherche appliquée », soit une façon de réaliser une investigation dans la situation qui est celle des professionnels.

Quand on pense à la recherche sur un programme, on pense habituellement à l'évaluation de ses résultats. En fait, ce type de recherche n'est que l'une des multiples formes d'études possibles.

Pour assurer la qualité du programme et de ses résultats, on réalisera des études d'accompagnement de ses étapes de conception et de réalisation, puis des études d'appréciation de ses résultats. Elles s'effectueront selon diverses modalités de collecte et de traitement des données.

- Etudes d'accompagnement des étapes de conception et de réalisation

Ces études comprennent : (a) de simples collectes d'informations déjà disponibles ; (b) des collectes systématiques d'informations que l'on critique sur leur rigueur et synthétise ; (c) des collectes d'informations nouvelles au moyen d'enquêtes.

- a) De simples collectes d'informations déjà disponibles :

- dans des archives, des rapports, des statistiques nationales ou régionales, par exemple, pour connaître précisément les caractéristiques du milieu dans lequel le musée est intégré et être certain que son offre est pertinente

- dans des documents produits par la direction du musée ou ses chefs de services pour :
 - préciser l'orientation du musée et y insérer harmonieusement le programme
 - connaître les exigences de l'institution vis-à-vis du programme (financières, de fréquentation, etc.)
 - explorer les possibilités de collaboration interne
- b) Des collectes systématiques d'informations que l'on critique et synthétise. Il s'agit d'informations :
 - scientifiques, pour garantir la justesse et la qualité du contenu du programme
 - psychologiques ou sociologiques, pour s'assurer que le programme s'adapte aux caractéristiques des participants (caractéristiques socioculturelles, attentes et capacités des visiteurs à traiter le contenu du programme)
 - muséologiques, pour vérifier que les divers aspects du programme sont réalisés conformément aux recommandations des spécialistes du domaine
- c) Des collectes d'information nouvelles, par exemple sur :
 - les caractéristiques précises des visiteurs auxquels le programme s'adresse (adolescents, personnes âgées, familles, etc.)
 - leurs attentes
 - leurs représentations et leurs connaissances préalables

Remarque : L'ensemble de l'information précédente est appelée dans la tradition anglophone « Front End Evaluation »

On peut également procéder à des tests sur des aspects critiques du programme, ces tests pouvant mener à des modifications en cours de conception (cette vérification correspond à de l'évaluation formative).

Vérifier que les visiteurs peuvent utiliser aisément un dispositif informatique leur permettant d'accéder à l'information

- Etudes d'appréciation

Les études d'appréciation se conçoivent à partir de questions sur :

- Les buts des collectes d'information
 - vérifier jusqu'à quel point on a atteint les objectifs du programme (cette vérification correspond à de l'évaluation sommative)
 - les objectifs qui visaient les participants
Comprendre comment vole un avion

- les objectifs concernant l'institution
Rajeunir l'image du musée
- identifier éventuellement d'autres retombées (positives, négatives ou neutres) que le programme génère pour les participants ou pour le musée
- investiguer, de façon approfondie, une ou plusieurs retombées du programme pour les participants ou pour le musée
- Le moment où les informations pourront être éventuellement recueillies
 - Pendant la réalisation :
 - observation de comportements ou de situations
 - résultats obtenus à des activités proposées (*tri, courses au trésor, etc.*)
 - productions des participants (*orale, artistique, écrite, photographique, filmique, etc.*)

Note : Toute dérogation à ce qui avait été prévu (locaux, personnel) doit être notée, car elle peut expliquer certains résultats du programme

- À l'issue de la réalisation :
 - obtention, par questionnaire, entretien ou activités, d'informations pouvant être utiles à l'évaluation
- Modalités de collecte et de traitement

Quelles techniques de collecte utiliser ?

 - Techniques s'appuyant sur l'observation
 - Techniques s'appuyant sur l'interrogation : questionnaires, entretiens, « Focus Group »
 - Techniques s'appuyant sur l'obtention de discours spontanés de visiteurs
 - Techniques s'appuyant sur l'analyse de productions effectuées par les participants
Ces productions peuvent consister en des créations plastiques, écrites ou orales. Elles peuvent aussi être des photographies, des films, etc.
 - Techniques utilisant des exercices ludiques
Ces exercices peuvent consister en des reconnaissances de reproductions d'objets, des classements de documents, une préparation simulée d'expositions, une séance de remémorations, etc.

Note : Pour le détail d'utilisation des diverses techniques, se reporter aux ouvrages de méthodologie de recherche en sociologie, psychologie, éducation.

- Conditions de collecte et de traitement des données :

- prévoir les conditions matérielles de la collecte (lieu, enregistrement, durée, etc.)
- prévoir le responsable de la collecte d'information (professionnel du musée/agent extérieur)
- prévoir la façon dont l'information sera traitée (fiche synthèse, analyse de contenu, instrument mathématique ou statistique, etc.)
- Les personnes auprès desquelles on recueille l'information. On peut avoir le choix entre :
 - recueillir de l'information en interrogeant tous les participants ou tous les visiteurs
 - interroger seulement une partie du groupe concerné, c'est-à-dire échantillonner selon les facteurs susceptibles d'influer sur les résultats : âge, statut social, attentes, connaissances préalables, expertise muséale, etc. L'échantillon devra être représentatif et comprendre suffisamment de sujets pour qu'on puisse, éventuellement, le subdiviser en plusieurs catégories en vue de comparaisons entre sous-groupes
- Comment va-t-on traiter l'information recueillie ? L'information pourra être analysée :
 - de manière quantitative
Combien de visiteurs reviennent pour un deuxième atelier ?
 - de manière qualitative
Les explications données par les visiteurs pour expliquer ce retour

13) Prévision de la gestion

Les prévisions concernant les dimensions matérielles du programme supposent que l'on s'interroge sur :

- la gestion du temps
 - calendrier d'insertion du programme dans le calendrier global des activités de l'institution
La conférence prévue dans l'auditorium sera-t-elle finie à temps pour le déroulement des procédures de fermeture du musée ?
 - calendrier adapté aux publics visés
Quels sont les horaires les plus favorables aux visites de très jeunes enfants ?
- la gestion des moyens matériels
Quels moyens audiovisuels sont nécessaires à la réalisation du programme envisagé ?
- la gestion des personnes
 - gestion des publics

Cette gestion suppose l'organisation prévisionnelle des flux, tant du public concerné que de tout autre public présent dans l'institution.

- gestion des professionnels

Cette gestion implique que l'on s'interroge concomitamment sur l'expertise et la disponibilité.

Quand le meilleur intervenant sur ce sujet sera-t-il disponible ?

14) Prévision de la communication

Les prévisions portent sur les contenus et les moyens permettant d'assurer la diffusion du programme à l'intérieur et à l'extérieur de l'institution. Cette communication s'insère dans la communication globale de l'institution.

- En interne, elle a plusieurs objectifs :
 - faire valider par la direction et les divers services les moyens de diffusion choisis
 - sensibiliser les divers services à l'existence du programme, de manière à s'assurer leur collaboration
- En externe, elle pourra être prise en charge soit par un service spécialisé (interne ou externe à l'institution), ou par le service des publics lui-même

Dans tous les cas, les aspects à considérer seront les mêmes :

- le contenu à diffuser
- le ton retenu selon le public visé
 - « L'accroche » de communication « Sortez vos profs » adopté pour un programme destiné à des lycéens
- le support choisi pour véhiculer l'information

Ces aspects de communication varieront selon :

- la situation géographique du musée
 - Pertinence relative d'un affichage urbain selon l'implantation territoriale d'un musée
- les moyens financiers disponibles
 - Coût relatif d'une diffusion par affiche, par spots radios, par internet
- le public visé
 - Choix de la diffusion sur internet pour les publics jeunes, d'affichettes pour le public scolaire ; sites internet « pluri handicaps » pour les publics empêchés
- les circonstances du déroulement du programme
 - Modalités éventuellement différentes de diffusion de programmes ponctuels ou de programmes offerts régulièrement
- le choix d'une communication visant le public cible ou des relais
 - Associations d'handicapés/personnes handicapées, professeurs/ direction d'école

II. Réalisation du programme

La réalisation est la mise en œuvre de la conception-planification et son adaptation à la réalité de déroulement du programme. Elle comprend : 1) l'opérationnalisation ; 2) le déroulement de l'action.

1) Opérationnalisation

Opérationnaliser, c'est préparer la matérialisation des divers aspects du programme.

Intégrer l'usage de multimédias au sein d'un programme voudra dire développer un scénario, travailler avec un réalisateur, discuter les aspects techniques avec des fournisseurs extérieurs, considérer comment les outils multimédia pourront être insérés de manière intellectuellement et logistiquement pertinente dans les galeries, vérifier leur compatibilité avec des situations d'affluence, etc.

Cette matérialisation s'effectue en prenant en considération les aspects suivants :

- gestion du temps

Il faudra établir le calendrier de la mise en œuvre du programme

- agenda de préparation
 - temps nécessaire aux divers aspects de la préparation
- agenda de déroulement
 - calendrier du programme selon sa fréquence et sa durée
- description technique du matériel nécessaire
 - rédaction du cahier des charges du matériel devant être fabriqué (*ex : maquette*)
 - choix entre une réalisation matérielle en interne ou par un prestataire
 - éventuellement, choix du prestataire
 - suivi de réalisation du matériel en interne ou en externe
- choisir ou recruter des intervenants
 - établissement du cadre d'emploi et de rémunération
 - formation des intervenants
 - informations logistiques préalables fournies aux intervenants
- conventionnement des partenaires

Le conventionnement peut couvrir des aspects multiples :

- légaux : propriété intellectuelle, droit du travail
- administratifs : statut des partenaires et leurs conséquences
- assurance : couverture et responsabilité des intervenants
- financiers : répartition des charges et des revenus, etc.

Note : Vu que ces aspects peuvent varier selon les institutions, le conventionnement pourra inclure d'autres éléments

- communication
 - suivi de réalisation des supports de communication et d'information en interne et en externe
 - suivi de diffusion de la communication et de l'information en interne et en externe
 - vérification des conditions de sécurité indispensables aux intervenants et aux participants
 - test éventuel préalable du bon fonctionnement ou de l'ergonomie d'un matériel ou d'une situation
 - mise en forme des instruments de suivi budgétaire qui seront utilisés tant pendant l'opérationnalisation que pendant la mise en œuvre
 - ventilation précise des postes de dépense
 - documents de suivis systématiques des dépenses et recettes
 - ne pas dépasser les moyens budgétaires prévus
 - gérer les dépenses selon le calendrier de financement (l'ensemble au début, au fur et à mesure du déroulement ou sur services effectués)
 - organisation des logistiques d'accueil
 - logistique de prise de rendez-vous préalable ou d'inscription sur place
 - logistique d'accueil des bénéficiaires (gestion des files d'attente, vestiaires, information, distribution de documents, etc.)
 - logistique d'accueil des intervenants
 - gestion des publics
 - public concerné
 - public extérieur
- Penser comment organiser les choses pour que le déroulement du programme ne perturbe pas la visite des autres visiteurs et pour que les autres visiteurs n'interfèrent pas dans le déroulement du programme*

2) Déroulement de l'action

Le déroulement de l'action est la mise en œuvre intellectuelle et matérielle du programme par les intervenants. C'est la matérialisation effective des objectifs prévus à l'aide des moyens vus plus haut : environnement, public, intervenant, contenu et formules d'intervention, ressources internes et externes, etc.

Initier un nouveau programme familial dominical un jour de Fête des Mères, avec le soutien financier d'une entreprise d'aliments pour bébés et le soutien logistique de grand-mères de l'Association des Amis du musée

- cette matérialisation nécessite une gestion continue de l'environnement
 - pilotage et vérification du déroulement logistique
Les vestiaires sont-ils adaptés à la catégorie de public ciblée ? Que faire si on trouve une affluence exceptionnelle devant un objet inclus dans le programme, si des espaces sont fermés de façon inopinée pour raison de sécurité ou de travaux ?
 - vérification des rapports avec les autres professionnels de l'institution
Les agents de sécurité sont-ils informés et d'accord pour le déroulement d'un atelier de danse dans les salles du musée ?
 - vérification des bonnes conditions du déroulement de l'action : confort physique, sensoriel (entendre), intellectuel des visiteurs concernés et du reste du public.
Le déroulement du programme ne perturbe-t-il pas la visite des autres visiteurs et les autres visiteurs n'interfèrent-ils pas dans le déroulement du programme ?
 - adaptation éventuelle du déroulement prévu
Certaines activités prennent plus de temps que prévu au détriment de l'équilibre de l'ensemble. Raccourcir une visite si le public est âgé
- la matérialisation met en œuvre le scénario prévu lors de la conception. Deux cas de figure peuvent se présenter :
 - le concepteur du programme est aussi l'intervenant
 - le concepteur délègue la réalisation du programme à un intervenant distinct
 - Dans les deux cas, on veillera à introduire l'activité :
 - présentation de l'intervenant, du lieu, du thème, du lien entre le lieu et le thème, du déroulement du programme
 - Adéquation entre le scénario conçu et le scénario mis en œuvre.

On peut considérer plusieurs manières de respecter un scénario :

- suivre de façon stricte des indications de contenus, d'objets à commenter, de parcours, de succession d'activités, de temps donné à chaque activité prévue
- respecter les objectifs concernant la démarche éducative (*poser des questions, utiliser le mime*), les notions à acquérir (*stratigraphie en archéologie*), les objets incontournables à présenter, la succession des activités, la répartition du temps

- s'adapter exclusivement, autour d'un thème, aux souhaits des visiteurs

Visite-dialogue proposée par un médiateur qui accompagne les questions et désirs des visiteurs

- réorienter le scénario de manière plus ou moins importante

Lorsque l'intervenant est le concepteur, la réorientation peut se faire sur-le-champ.

Lorsqu'il n'est pas le concepteur, la réorientation devrait avoir lieu à postériori, après observation par le concepteur ou retour sur expérience de l'intervenant.

- o Clôture du programme :

- importance de la synthèse et de la conclusion pour permettre une mémorisation aisée
- prolongements éventuel, par le biais d'incitations autour du thème, à participer à d'autres actions proposées par l'institution ou par d'autres institutions

- o À l'issue du programme :

- retour sur expérience par les diverses personnes concernées : intervenants, direction, personnels de gardiennage
- sauvegarde de leurs suggestions
- appréciation formelle des résultats du programme

III. Appréciation des résultats du programme

On considère comme des données les informations pertinentes que l'on a recueillies. Celles-ci, prévues lors de la conception du programme, auront été rassemblées lors de sa mise en œuvre. Leur étude comporte deux étapes : (1) leur traitement, (2) la rédaction d'un rapport.

1) Traitement des données

Le traitement des données s'organise en cinq étapes distinctes et successives, soit : leur rassemblement, leur description, leur interprétation, leur critique, les conclusions à en tirer et les suites à donner à l'étude.

- Le rassemblement

Le rassemblement des données consiste à compiler l'information que l'on a recueillie selon chacune des questions que l'on s'est posées.

- La description

La description des données consiste à les présenter de façon systématique.

Dans une recherche portant sur le désir des participants à une visite guidée de revenir au musée : 70% expriment ce désir

Note : Les données répondent à des questions que l'on se pose (ici, désir de revenir) mais peuvent aussi fournir des informations que l'on n'avait pas anticipées.

Mais 55% de ces mêmes visiteurs expriment le désir d'une visite guidée faite par un intervenant qui donnerait plus de détails et parlerait moins vite

On commence par décrire les premières données, sur les questions que l'on se pose, puis les secondes, sur les éléments non anticipés.

- L'interprétation

L'interprétation des données consiste à révéler le sens de ces données en les replaçant dans leur contexte.

70% de visiteurs expriment le désir de revenir, ce qui est une proportion importante comparée à des résultats trouvés précédemment (60%). L'importance du style de l'intervenant est aussi à considérer car elle est signalée par 55% des visiteurs

- La critique

La critique des données consiste à se demander quel est le degré de confiance que l'on peut accorder à des résultats.

Les données précédentes ont été recueillies sur un petit nombre de visiteurs (15). Il y aurait donc lieu de les vérifier sur un échantillon plus important

- Conclusion et suites à donner à l'étude

Il convient de tirer des conséquences, à la fois des résultats obtenus et de la critique que l'on a pu en faire.

Obtenir des résultats plus probants, et vérifier si les intervenants perçoivent comme un défaut le fait de parler vite

2) Diffusion des données

C'est la description de l'étude réalisée. Cette description peut prendre plusieurs formes : (a) un exposé synthèse destiné au directeur et à l'équipe de direction, où l'on insiste surtout sur les résultats et leur signification pour l'institution ; (b) le compte rendu complet destiné aux archives de l'institution et/ou à la publication.

- Exposé synthèse

Texte de cinq à dix pages qui rappelle très brièvement le sujet de l'étude et la manière dont elle a été réalisée, afin de consacrer le plus d'espace possible à la description des résultats, à leur signification et aux suites à leur donner. La lecture et la compréhension des résultats sont habituellement facilitées par une présentation sous forme d'énumération.

- Compte rendu complet

Texte comprenant une description du contexte institutionnel de l'étude ; une courte présentation de celle-ci, les questions auxquelles elle tente de répondre et les raisons qui les ont motivées ; une description des outils employés pour obtenir l'information recueillie et de la manière de les utiliser ; une identification de la provenance de cette information (groupes, échantillons, etc.) ; la description, l'interprétation et la critique des résultats, et enfin les suites à donner à l'étude.

IV. Correction éventuelle de certains aspects du programme

Au-delà de la gestion ponctuelle des imprévus, le programme planifié peut avoir à subir des modifications plus importantes, nommées remédiation. Celles-ci peuvent être suggérées par :

- des observations informelles rapportées par les professionnels au cours du déroulement du programme
- des commentaires ou des opinions spontanés des visiteurs (*ceux qui apparaissent dans le livre d'or*)
- des résultats issus de l'étude d'appréciation
- des souhaits d'évolution exprimés par le personnel ou la direction de l'institution

La remédiation peut concerter : (1) les objectifs du programme, (2) son déroulement, (3) les intervenants.

1) Les objectifs peuvent être remis en cause

- en eux-mêmes
Le musée n'est pas, comme on l'avait pensé, un lieu propice à l'apprentissage formel
- en fonction d'une évolution des orientations de l'institution
Le programme ne répond pas suffisamment à la réorientation politique du musée en direction des publics fragilisés
- en fonction de l'évolution du public considéré
Changement des programmes scolaires

2) Le déroulement du programme peut être modifié, car

- il a été jugé partiellement inadapté par l'étude d'appréciation
- il n'a pas pu se réaliser comme prévu
Programme trop long entraînant la suppression de l'une des étapes importantes prévues

- 3) La remédiation concerne potentiellement l'ensemble des intervenants impliqués en interne et/ou en externe. On mènera la remédiation de manière participative, avec les acteurs concernés

Changement de la nature des intervenants

La remédiation n'est pas nécessairement entièrement tributaire de l'étude d'appréciation :

- elle peut n'intégrer que certains aspects des résultats de l'étude
Prise en compte des résultats sur la satisfaction mais non des résultats sur l'apprentissage
- elle peut même les écarter totalement parce qu'ils ne sont pas compatibles avec la nature ou la mission de l'institution
Désir exprimé par les visiteurs de toucher les œuvres pour mieux les apprécier

Conclusion

Certains des professionnels interrogés au cours de l'élaboration de cet outil ont souligné sa lourdeur, alléguant que l'ensemble des dimensions ici évoquées - hors, peut-être, celles d'évaluation et de remédiation -, étaient spontanément prises en compte lors de l'élaboration d'un programme.

L'utilisation systématique des éléments ici présentés, par exemple dans le cadre du *Prix CECA des programmes exemplaires*, a clairement mis en lumière les avantages de l'utilisation d'un tel outil. En effet, son usage a eu plusieurs effets bénéfiques, en particulier :

- la prise en compte d'un plus grand nombre d'aspects de la conception et de la réalisation d'un programme éducatif ou culturel ;
- une description plus approfondie de la réalisation de chacun ;
- une justification plus éclairée des choix opérés ;
- une réflexion plus poussée sur leurs conséquences ;
- une intégration plus systématique des résultats de la recherche et des possibilités de remédiation.

On considérera s'être approché d'un projet exemplaire (Best Practice) parce qu'ont été considérés toute une série d'aspects ou de facteurs amenant à prendre les décisions les plus appropriées étant donné les ressources que l'on possède, les gens auxquels on s'adresse, les buts que l'on poursuit, les contraintes que l'on a. Cette pratique, qui procède par interrogations successives, aboutit à donner au projet le plus de chances possibles de réussite.

“Buenas prácticas” o proyecto ejemplar. Programas de educación y de acción cultural. Describir, analizar y evaluar una realización

Marie-Clarté O'Neill and Colette Dufresne Tassé

Preámbulo

El siguiente documento ha sido diseñado para identificar los elementos esenciales de la **concepción**, la **implementación** y la **evaluación** de un proyecto.

Su función es la de ayudar a profesionales, estudiantes e investigadores en el análisis de todos los aspectos inherentes a los proyectos en los que estén trabajando. De esta forma, el presente instrumento se convierte en un modelo aplicable a todo el análisis y/o evaluación de un proyecto o programa.

Para el profesional, el hecho de considerar todos los aspectos le permite, en cada etapa, tomar la mejor decisión posible, teniendo en cuenta su situación. Para el investigador, la descripción analítica detallada le permite identificar aspectos sobre los cuales habrá un interés para reflexionar, facilitando la creación de hipótesis y el enriquecimiento de las posibilidades de interpretación.

Se considerará haber realizado un acercamiento a un proyecto ejemplar (Buenas Prácticas) porque han sido considerados una serie de aspectos o de factores que conducirán a tomar decisiones, las más apropiadas, teniendo en cuenta los recursos que se han vertido, a la gente hacia la cual va dirigido, los objetivos que se persiguen y los obstáculos que se hayan tenido. Esta práctica que procede del ensayo y de los tanteos sucesivos, alcanza para dar al proyecto las mayores posibilidades de éxito.

NB1. El índice de este documento tiene como objetivo ofrecer una herramienta rápida y funcional en los campos profesionales y académicos.

NB2. Las diversas etapas serán descritas y posteriormente ilustradas en letra cursiva.

Índice

Introducción: Los programas educativos y culturales: definición y función

- 1) Noción de programa educativo y cultural.
- 2) Papel de un programa cultural o educativo.
- 3) Origen de un programa educativo o cultural.

I. Concepción–Planificación del programa

1) Entorno del proyecto

- Tipo de museo
- Tipo de colecciones
- Razones para el proyecto

2) Justificación del proyecto

3) Beneficiarios

4) Pertinencia y justificación

- Pertinencia institucional
- Pertinencia científica
- Pertinencia social
- Justificación del presupuesto

5) Colaboraciones y socios

6) Recursos

- Recursos logísticos
- Recursos financieros
- Recursos humanos
- Recursos brindados por los eventos

7) Propósitos y objetivos

8) Contenido

- Diversidad de contenidos posibles
- Elección de una proposición dentro de las posibles
- Articulación de propuestas

9) Modos de mediación

- Diversidad de medios posibles
- Elección de sus medios en función de criterios precisos
- Articulación armoniosa de los medios

10) Participación del público

11) Coordinación entre contenidos - modos de mediación - participación del público

12) Previsión de las investigaciones en torno del programa

- Estudios de acompañamiento
- Estudios de apreciación
- Previsión de las modalidades de recolección y tratamiento de datos

13) Previsión de la gestión

Gestión del tiempo
Gestión de los medios
Gestión de las persona

14) Previsión de la comunicación

Interna
Externa

II. Ejecución del programa

1) Puesta en práctica

Gestión del tiempo
Descripción técnica del material necesario
Elección de los intervinientes
Acuerdo de los asociados
Comunicación
Verificación de las condiciones de seguridad
Seguimiento del presupuesto
Organización de las logísticas de recepción
Gestión de los públicos

2) Curso de acción

Gestión del contexto
Implementación del desarrollo de un programa de acción

III. Apreciación de los resultados del programa

1) Tratamiento de los datos

Agrupamiento
Descripción
Interpretación
Reflexión crítica los datos
Conclusiones y seguimiento

2) Difusión de los datos

Exposición sintética
Informe completo

IV. Revisión eventual de ciertos aspectos del programa

1) Objetivos

2) Desenvolvimiento

3) Intervinientes

Conclusión

Introducción: Los programas educativos y culturales: definición y función

Lo importante aquí es considerar al museo como una institución cuyo papel científico y cultural es central y claramente respaldado por sus recursos.

1) Noción de programa educativo y cultural

El museo ofrece a su público una variedad de ofertas que se pueden dividir en tres categorías:

- los recursos que pueden ponerse a disposición del público (colecciones, instalaciones, documentación científica y/o información de orientación, peritaje)
- la producción artística o científica (exposición y su catálogo, desempeño artístico, representación musical o teatral)
- la programación educativa o cultural

Esta herramienta se refiere esencialmente a los programas educativos y culturales definidos como:

- la valoración de un aspecto de la producción artística o científica y/o en referencia con uno de sus recursos
- hecha por la institución para diversos públicos

2) Papel de un programa cultural y educativo

La función educativa del museo es el desarrollo y la realización de las personas. El museo puede cumplir esta función de dos maneras:

- ofreciendo programas educativos en los cuales asigna objetivos específicos concebidos especialmente con la intención de alcanzar cada uno de ellos. Por convención a estos programas se los llama **educativos**
- ofreciendo programas en los cuales asigna objetivos generales y los beneficiarios se apropián del contenido a voluntad. Por convención, estos programas son denominados **culturales**

Los programas educativos y culturales podrán cumplir tres funciones:

- ofrecer un complemento a la divulgación científica o artística realizada por las exposiciones temporales o permanentes
- adaptar esta oferta a públicos específicos
- atraer a nuevos públicos

Programas educativos o programas culturales pueden desarrollarse intramuros o extramuros y consistir en una intervención aislada o en una serie de intervenciones.

- 3) *Origen de un programa educativo o cultural*
 - o Recomendaciones
 - internacionales (*recomendaciones del ICOM*)
 - nacionales (*exigencias ministeriales*)
 - o Presiones externas
 - sociales (*desarrollo de eventos, marketing, nuevas tecnologías considerando algunas discapacidades físicas, intelectuales y sociales*)
 - políticas (*influencia de ideologías o de la diplomacia cultural*)
 - científicas (*el estado del conocimiento y la investigación*)

I. Concepción - Planificación del programa

Esta fase esencial comprende los siguientes aspectos:

- 1) Entorno del proyecto, 2) Justificación del proyecto, 3) Beneficiarios, 4) Pertinencia y justificación, 5) Colaboraciones y socios, 6) Recursos, 7) Propósitos y objetivos, 8) Contenido, 9) Modos de mediación, 10) Participación del público, 11) Coordinación entre contenidos–modos de mediación–participación del público, 12) Previsión de las investigaciones entorno del programa, 13) Previsión para la gestión, 14) Comunicación.

Nota: El conjunto de los aspectos para la implementación de un programa debe ser considerado desde su concepción, con el fin de atribuir el lugar y la importancia justa a cada una de las etapas. También el capítulo Concepción y Planificación es por supuesto el más importante.

1) Entorno del proyecto

Condiciones en las que nace el programa:

- categoría del museo (*tamaño, colecciones, personal, etc.*)
- naturaleza sobre aquello se va a aplicar la mediación (*colección permanente, temporaria, excavación arqueológica, etc.*)
- preocupación mayor que provoca y justifica la necesidad del proyecto:
 - contenido (*tema complejo de una exposición*)
 - público (*caracterizado por su poco interés por el museo*)
 - modo de mediación (*deseada por el público*)
 - institución (*mal comprendido o apreciado por el público, etc.*)

2) Justificación del proyecto

- Elementos que desencadenan la elaboración del programa
Una petición de visita guiada proveniente de una asociación

- Naturaleza del elemento disparador:
 - solicitud específica
Un profesor solicita un tema particular para la visita ligado con su proyecto en clase
 - Respuesta a una prescripción
Incentivos del Ministerio de Cultura para ofrecer eventos relacionados con el «Año de China»
 - Respuesta a una presión
Tensiones intercomunitarias suscitan urgente necesidad de una mejor inclusión de una comunidad
 - Observación del terreno
Presencia importante de grupos familiares en las galerías en ciertos días sin una oferta adecuada
 - Intuición personal
¿Podría la materialidad de las colecciones ayudar a superar las dificultades de acceso a la cultura de los sordos?
 - Ideas que circulan
Las visitas infantiles entusiasman ulteriores visitas de adulto
 - Resultados de investigaciones antiguas o recientes
Resultados satisfactorios de una evaluación realizada por colegas en documentos de ayuda a los visitas

3) Beneficiarios

Los beneficiarios son las personas a las que se dirige el programa. La institución no puede dar la misma importancia a todos los tipos de público que acoge o podría acoger. Una política de público, identifica la naturaleza de los mismos, considerados como lo más importante y por lo tanto de qué manera se va a dar cabida a cada uno de ellos. Esta política debe estar vinculada con la política global de la institución.

Los beneficiarios son de dos tipos:

- o bien, son solicitantes de un programa ofrecido por el museo en función de sus recursos. Entonces el museo responde a una necesidad sentida por la población, necesidad que puede ser personal, institucional, política, bajo reserva de una aprobación del museo de acuerdo con su política y de la pertenencia social de la solicitud
Los prestatarios turísticos de una región solicitan a un museo local la organización de visitas guiadas en lenguas extranjeras
- o bien, el museo genera un programa propio. El programa suscita un desarrollo socialmente deseable (apertura de espíritu, nuevo y mejor bienestar), ofreciendo a la población servicios en los cuales ésta no

ha pensado o dirigiéndose a un público que no frecuenta naturalmente el museo

Un programa innovador destinado a madres jóvenes y a sus lactantes

- En este último caso es necesario:

- identificar al público al que desea dirigirse

Con el fin de aumentar la visibilidad del museo en relación con los turistas, alentar a los choferes de taxis de la ciudad a invitar a sus pasajeros para que visiten el museo

- justificar la elección a partir de la orientación política y de sus recursos

4) Pertinencia y justificación

Después de haber definido los objetivos del programa y elegido sus beneficiarios, tiene lugar la pertinencia u oportunidad del programa, lo que quiere decir acordar ciertas exigencias. Aquellas que pueden ser institucionales, científicas, sociales o presupuestarias.

▪ Pertinencia institucional

Corresponde en la relación del proyecto y de sus características con la política del museo y los medios que dispone, es decir:

- las fortalezas y debilidades de los recursos presentes en la institución: especificidad de las colecciones, de recursos científicos y profesionales

Organización de un programa sobre las obras de las colecciones, en lugar de la propuesta de un evento puntual costoso sin un lazo fuerte con las colecciones

- la imagen real o buscada por la institución

¿Un museo poseedor de reconocido en nuevas tecnologías puede proponer un programa apoyándose en un juego de video de calidad mediocre?

- las elecciones de gestión de la institución

¿Un museo buscando aumentar sus recursos financieros de taquilla puede proponer un programa de acceso gratuito?

Observación: La pertinencia institucional facilita una consideración sencilla del proyecto en el conjunto de los integrantes de la institución. El proyecto puede sin embargo posicionarse como una fuerza de cambio colaborando con su originalidad a la evolución misma de la institución.

▪ Pertinencia científica

La calidad científica se apoya en la relación entre la información vertida en el programa y la disciplina que aporta el conocimiento. Esta relación debe ser estrecha porque una de las funciones de los programas educativos y culturales es el de la mediación entre el especialista científico y el público no especializado.

Para alcanzar esta calidad es necesario asegurar que el contenido del programa se sustente sobre conocimientos recientes, avalados por expertos en la materia o datos de investigación recogidos e interpretados rigurosamente.

Hay que mencionar las divergencias y dudas de los expertos. La calidad general del programa se basa en gran medida sobre la calidad de esta información.

■ Pertinencia social

Es importante tener una idea precisa de las características de la sociedad, de la visión que tiene la institución de ellas y de los servicios que ella brinda al público.

- relación entre el proyecto y las características del medio social en el cual el museo está implantado

El museo está implantado en un ámbito rural o urbano; con o sin presencia de una comunidad multicultural; en un ámbito económicamente favorecido o desfavorecido; en una región turística, en el corazón de una situación política particular, etc.

- relación entre el proyecto y la visión institucional de la función social del museo

- visión de la institución

- visión del servicio educativo. Este servicio puede adoptar, por un programa, una orientación social diferente de aquél del museo

El servicio educativo considera que un programa destinado a prisioneros puede ser una herramienta de reinserción social, mientras que el director del museo no está convencido de ello

■ Justificación presupuestaria

El programa toma su lugar en la política presupuestaria en general, ya que es parte de la programación general de la institución.

Para asegurar esta inserción armoniosa, el programa debe respetar las reglas habituales de gestión de la institución, que está sujeta a previsiones presupuestarias rigurosas (ingresos y gastos) que garantiza el equilibrio entre la calidad del programa y los resultados financieros esperados.

Se asegurará que la función educativa se beneficie con una parte del financiamiento en relación con la declaración de intención de la institución sobre la importancia relativa del público en los museos.

5) Colaboraciones y socios

La asociación con instituciones o individuos debe acompañarse de efectos positivos para el servicio y para el museo, a corto, mediano y largo plazo.

Esta asociación puede tomar dos formas:

- la colaboración con otros servicios del museo
- una alianza con entidades externas

Con el fin de decidir una pertinencia eventual de una o varias asociaciones, se responderá a las siguientes preguntas:

- ¿cuál es la finalidad de asociarse?
 - extender el campo de intervención de la institución
 - enriquecer la calidad de la oferta, etc.
 - ¿con quién asociarse?
 - ¿con la ayuda de qué medios?
 - ¿qué función se le dará a cada uno de los asociados?
 - en qué punto se puede tolerar divergencias, en otras palabras, ¿qué se está dispuesto a acordar o abandonar en el marco de esta asociación?
- ¿Es la dimensión ética considerada de la misma manera por los diversos socios?; ¿Qué importancia relativa es otorgada a cada uno de los asociados por los beneficios económicos en relación a los beneficios sociales y culturales?*

6) Recursos

Los recursos son los medios necesarios para la puesta en marcha del proyecto. Estos recursos pueden ser de naturalezas muy diversas, tanto por la diversidad de las instituciones (tamaño, región del mundo, financiamiento, colecciones, tipo de personal) como de su política general y educativa. Es importante tomar en cuenta los siguientes aspectos de los recursos necesarios: logísticos, financieros, humanos, de agenda.

▪ Recursos logísticos

- Estructuras de recepción adaptados a un público previsto
Guardarropas para grupos; zonas de comidas rápida; toilettes adaptados para minusválidos; espacios para cambiar a los bebés
- Instalaciones y señalización haciendo posible la actividad programada
Posibilidad material de tener espacio específico para un taller versus organizar talleres pedagógicos en las salas del museo
- Material necesario para la actividad
Equipamiento de traducción necesaria; instalaciones para artistas, disfraces
- Disponibilidad para la actividad de espacios de exposición, difusión y animación

▪ Recursos financieros

- Medios financieros valorados según la naturaleza de la actividad prevista, el número de personas previstas y las características de los intervenientes

Invitar a una celebridad o hacer intervenir a un actor local; privilegiar sobre todo el empleo de profesionales de la mediación o aquellos que colaboran « ad honorem »

- Adaptación al calendario presupuestario
Solicitar los fondos con anticipación dentro de la planificación presupuestaria del conjunto de la institución, pero también ser capaz de aprovechar las fuentes de financiación inesperadas (patrocinio imprevisto; remanente presupuestario)
- Servicios en especie
Solicitar servicios del patrocinio; aprovechar los productos locales que se brindan gratuitamente

- Recursos humanos

- Cantidad de personal necesario para el desenvolvimiento y la animación del programa. Este aspecto determina el número de sesiones posibles y la naturaleza del público recibido (ciertos públicos requieren un marco reforzado)
- Características y competencias de los intervintes. Las variaciones potenciales de las competencias de los intervintes deben ser adaptados a la naturaleza de los públicos y de las colecciones
 - Profesionales de la mediación:

Debe privilegiarse este tipo de profesionales, a pesar de su costo, dadas sus habilidades científicas y comunicacionales y de su disponibilidad.

- Personal científico del museo (restauradores, conservadores, documentalistas investigadores de los museos científicos):

El interrogante será sobre su disponibilidad y su habilidad de comunicación para los diversos públicos.

- Maestros y profesores destacados:

El museo deberá preguntarse sobre la competencia de éstos para intervenir en el contexto de la educación informal.

Diferentes maneras de abordar un personaje histórico en la escuela o en el museo

- Otros integrantes del personal del museo para los cuales los saberes y competencias comunicacionales son importantes para considerar

Personal de seguridad que aseguran las visitas guiadas

- Intervintes exteriores:

Artistas, especialistas invitados. Invitados por sus habilidades excepcionales, artísticas o científicas, cuyas aptitudes para la comunicación deben ser sin embargo verificadas

Impacto sobre el público de la presencia de uno de los artistas expositores versus el acto de creación presentado por un historiador del arte

- Voluntarios:

La importancia de su función y su grado de habilidad científica y comunicacional varían fuertemente según los países y deben ser verificados.

- Oportunidades

Algunas fechas van a influir en ocasiones en los programas, sea sobre el contenido o sobre la naturaleza del público

Fiestas de las madres; día internacional de los museos; vacaciones escolares, etc.

7) Propósitos y objetivos

Los objetivos pueden ser generales o más específicos:

- objetivos generales

Desarrollar el sentido de la observación

- objetivos más específicos

Reconocer la producción de un artista o aumentar la frecuencia

El programa está organizado de manera que se alcancen los objetivos previstos que pueden ser de diversa naturaleza: económicos, ideológicos o de desarrollo de las personas.

Diversos aspectos del desarrollo de las personas pueden ser buscados, desde su sensibilidad hasta la adquisición de saberes o destrezas.

Este desarrollo puede ser de naturaleza:

- perceptiva

Crecimiento de la sensibilidad a las formas

Saber: ¿qué observar y por qué?

Destreza: ¿cómo observar?

- cognitiva

Crecimiento de la sensibilidad a la necesidad de información

Saber: adquisición de conocimientos referidos en el programa

Destreza: comparar; cómo comparar

- afectiva

Crecimiento de la sensibilidad a la belleza de los objetos

Saber: identificar sus gustos

Destreza: cómo expresar sus gustos

- social

Crecimiento de la sensibilidad a otros

Saber: conocimientos sobre la estructura política de un grupo cultural determinado

Destreza: cómo interactuar con individuos de otros grupos culturales

8) Contenido

Contenido de las intervenciones y/o experiencia ofrecida en el marco del programa.

Se puede, dentro de una exposición de historia natural, proponer una visita guiada bajo tipos de información muy diferentes las unas de las otras: belleza de las plantas, características botánicas, territorios de origen, utilización social, etc.

El contenido de un programa se elabora con la ayuda de tres procedimientos sucesivos: la toma de conciencia de la diversidad de los contenidos posibles, la elección de propuestas entre las posibles, la articulación de los diversos contenidos seleccionados.

- Diversidad de contenidos posibles

El mediador es consciente del alcance y de la variedad de los contenidos posibles ofrecidos por el entorno, las colecciones y los conocimientos asociados con ellos

Una colección arqueológica egipcia puede ser presentada bajo un ángulo antropológico, arqueológico, estético, teológico, etc.

- Elección de una propuesta entre varias posibles

Selección del contenido entre los contenidos posibles

La visita propuesta al departamento egipcio conducirá a la vida cotidiana en el tiempo de los faraones

La selección y la orientación del contenido serán realizadas no accidentalmente alrededor de un conocimiento muy parcial que se tenga, sino con plena conciencia de las posibles variedades del contenido.

Esta selección podrá ser efectuada según diversos criterios:

- interés sobre los contenidos

La información proporcionada en el transcurso del programa se apoya preferentemente sobre conceptos fundamentales más que sobre lo anecdotico.

La arqueología presentada como un proceso de interpretación de la historia versus ofrecer una información sorprendente sobre un sitio arqueológico

- relación deseada entre el contenido de la exposición, donde se desarrolla el programa y el contenido del programa en sí mismo

La intervención propuesta dentro del programa puede:

- retomar el tema de la exposición

Reconstituir la carrera de un artista en una conferencia programada alrededor de una exposición monográfica

- ampliar o profundizar

Desarrollar los aspectos antropológicos en una exposición presentando el resultado de las excavaciones arqueológicas recientes u ofrecer elementos del contexto

- proponer un contenido independiente

Organizar, para los niños más pequeños, un programa en torno al reconocimiento de los animales dentro de una exposición sobre naturalezas muertas europeas del siglo XVII

El vínculo del programa con el tema de la exposición puede estar influenciado por los siguientes factores:

- una política institucional

Elección hecha por la dirección de un museo de historia natural para evocar la biodiversidad en lugar de la belleza de las plantas

- relación al uso de las colecciones. Pertinencia de tal o cual contenido de las colecciones presentadas y donde es el programa
Diferencia entre un programa desarrollándose en las salas de un museo y otro desarrollándose en un auditorio o en un salón de clase

- los públicos

Dos características del público van a entrar en juego: su nivel de conocimiento respecto al contenido y sus expectativas. Para tener en cuenta se adaptará:

- la orientación del contenido

Un programa sobre la representación occidental de la mujer en el arte, dentro de los talleres de alfabetización para nuevos participantes, mayoritariamente femeninos

- el nivel del contenido

El nivel de vulgarización de la astrofísica para el gran público

Cualquiera sea la opción elegida, se velará que, aunque lúdico, el contenido del programa se mantenga en línea con la excelencia de la institución y los objetivos del programa museal.

A los niños muy pequeños, no se límite a contar los conejos representados en un tapiz (desarrollo del sentido de la observación), sino que también tienda a desarrollar otras habilidades museales esenciales como el descifrado de símbolos

■ Articulación de las propuestas

Organización de los componentes del contenido de manera de construir un guion de visita dinámico y coherente.

El contenido del guion podrá estar organizado siguiendo diversas lógicas:

- el relato de una evolución (*Retratar a los reyes a través de la historia*)
- una historia continua contada apoyándose en los objetos (*La epopeya napoleónica en un sitio histórico*)
- la comparación (*La evolución estilística estrecha de Matisse y Picasso*)
- el enfoque tipológico (*Las formas y decoración de las vasijas antiguas griegas*) etc.

9) Modos de mediación

Los medios de mediación son la fórmula(s) de intervención elegida(s) para transmitir el contenido: la información puede ser proporcionada de múltiples maneras, utilizando diversas técnicas o agentes de mediación.

El enfoque en torno a los instrumentos utilizados para la mediación retoma el utilizado en torno de los contenidos. Se trata de ser conscientes de la diversidad de los medios posibles, de elegir los medios en función de criterios precisos, de velar por una articulación armoniosa de esos medios entre sí, con el fin de construir de manera dinámica y coherente el enfoque del programa.

- Diversidad de los instrumentos posibles

La mediación utiliza instrumentos muy numerosos para transmitir los contenidos de los programas en dirección de los diversos públicos.

Conferencias, talleres, demostraciones de artistas o de artesanos pueden ser utilizadas en torno de los mismos contenidos para públicos diferentes

- Elección de los medios en función de criterios precisos

Los medios son elegidos en función de su eficacia con respecto al contenido difundido y al público al cual va dirigido.

Los criterios a considerar serán los siguientes:

- Potencialidad de adaptación a públicos específicos

¿La conferencia magistral es un medio apropiado para seducir a un público adolescente?

- Eficacia del medio respecto al contenido a transmitir

Pertinencia de los talleres para comprender las técnicas de fabricación y su eventual incidencia en las formas de los objetos fabricados, como un taller de un maestro vidriero para comprender los principios estéticos de los vitrales

- Originalidad del medio o la manera de utilizarlo.

La originalidad de un medio no representa una cualidad en sí misma. Es la eficacia la que debe ser buscada, a menudo marcada dentro de los medios conocidos y de manera más aleatoria en los medios nuevos. Los medios originales pueden tornarse indispensables por diversos factores:

- tener en cuenta un nuevo público

Programa para mamás y bebés

- exploración de nuevos contenidos

La mímica como vector interesante para la comprensión del equilibrio en la escultura

- situación social particular

Itinerancia permitiendo llevar la cultura de un grupo cultural a otro

Esta adecuación estrecha entre el contenido-medio-público probará por sí misma, por fuera de la originalidad, su eficacia dado el objetivo perseguido.

- Articulación armoniosa de los medios entre sí mismos

El recurso de utilizar varias técnicas de mediación en el seno de un programa exige una reflexión sobre las dos dimensiones siguientes: los instrumentos de mediación elegidos y el orden en el cual estos son utilizados; las conexiones lógicas emanadas de la utilización combinada de diversos instrumentos (o medios).

En el transcurso del desarrollo de un programa, cuando este utilice diversas técnicas de mediación, su naturaleza y posición dentro del programa deben ser tenidas en cuenta. Los aspectos de la articulación de los medios en el interior de esta trama serán:

- el orden en el cual son utilizadas las diversas técnicas de mediación
¿Se elige ubicar con prioridad la visita a las galerías o al taller?
- la naturaleza y la calidad de las relaciones lógicas creadas entre las diversas técnicas de mediación en función del objetivo buscado
¿Cuál es la lógica de demostración más eficaz: mostrar primero el resultado de fabricación de colombin cerámica y proceder a la experimentación de esta técnica en el taller o bien manipular herramientas y oralmente discutir la técnica colombin?
- la relación que une secuencias entre sí en el interior de un mismo programa

Los programas pueden ser constituidos de una o varias secuencias. En el caso de secuencias múltiples es deseable que ellas sean concebidas como complementarias y siguiendo la misma lógica.

Una visita guiada sobre un mismo tema no será semejante si es parte de un ciclo de visitas o si se representa como una experiencia única

10) Participación del público

El público puede estar invitado a ser un actor más o menos comprometido en la mediación que se le propone.

Serán considerados al mismo tiempo la naturaleza y el grado de participación del público. Esta participación puede ser material, social o intelectual.

- Tipos posibles de interacción:

- público/ mediador
Preguntas formuladas por el mediador a su público
- público/ público
Colaboración entre padres e hijos en una visita familiar
- público/herramientas de mediación
Utilización de un libro de visita o de un polo interactivo

- Naturaleza de la interacción:
 - experiencia compartida
Un grupo de estudiantes de escuela secundaria crea una obra colectiva como resultado de una visita de una exposición sobre el sol
 - comportamiento
La mímica como acercamiento experimental de la dinámica del cuerpo esculpido
 - intercambio de ideas y recuerdos
Compartir opiniones al fin de una exposición sobre la inmigración
 - frecuencia y densidad de la interacción
Número y calidad de las solicitudes de participación del público por un mediador durante una secuencia

11) Coordinación entre contenidos-modos de mediación-participación del público

La coordinación es la manera en la cual se combinan la intervención y la experiencia propuesta, las fórmulas de intervención elegidas y la naturaleza y el grado de implicación de los visitantes.

Aumentar el conocimiento de un territorio (contenido) por una encuesta (instrumento de mediación) conducida por adolescentes junto a los habitantes (participación).

12) Previsión de las investigaciones en torno del programa

La elección aquí adoptada es la de la «investigación aplicada», o sea una manera de realizar una investigación en una situación que corresponde a la de los profesionales. Cuando se piensa en la investigación del programa, se piensa habitualmente en la evaluación de los resultados. En efecto, este tipo de investigación es una de las múltiples formas de investigación posible.

Para asegurar la calidad del programa y sus resultados, se realizarán estudios de acompañamiento de sus etapas de concepción y de realización, además estudios de apreciación de sus resultados. Estos estudios se efectúan según modalidades precisas de recolección y tratamiento de los datos.

- Estudios de acompañamiento de las etapas de concepción y realización
Estos estudios comprenden: a) simples recolecciones de información ya disponibles; b) recolecciones sistemáticas de información que se las juzga por su rigor y que se sintetiza, c) recolecciones de información nuevas como medio de encuestas.

- a) Simple recolección de información ya disponible
 - en los archivos, en los reportes, en las estadísticas nacionales o regionales; por ejemplo, para conocer precisamente las

características del medio en el cual el museo está integrado y estar seguros que su oferta es pertinente.

- en los documentos producidos por la dirección del museo o sus jefes de servicio para :
 - precisar la orientación de los museos e insertar armoniosamente el programa
 - explorar las posibilidades de colaboración interna
 - conocer las exigencias (financieras, de asistencia, etc.) de la institución en vista con respecto del programa

b) Recolección sistemática de información que se analiza y sintetiza.

Se trata de informaciones:

- científicas para garantizar la precisión y la calidad del contenido del programa
- psicológicas y sociológicas, para asegurarse que el programa se adapta a las características de los participantes (características socio-culturales, expectativas y capacidades de los visitantes que se deberán tratar en el contenido del programa)
- museológicas, para verificar que los diversos aspectos del programa son realizados conforme a las recomendaciones de los especialistas del tema
(Estas recolecciones pueden ser consideradas como “front end evaluacion”)

c) Recolección de informaciones nuevas, por ejemplo sobre:

- las características precisas de los visitantes a los cuales el programa va dirigido (adolescentes, adultos, familias, etc.)
- sus expectativas
- sus representaciones y conocimientos previos

Se puede igualmente proceder a cuestionarios sobre aspectos críticos del programa; estos cuestionarios pueden conducir a modificaciones en la fase de diseño (esta verificación es llamada evaluación formativa).

Verificar que los visitantes puedan utilizar cómodamente un dispositivo informático que les permita acceder a la información.

▪ Estudios de apreciación

Los estudios de apreciación se conciben en función de las preguntas sobre:

- las finalidades de las recolecciones de información
 - verificar hasta qué punto se han alcanzados los objetivos del programa (esta verificación se llama evaluación sumativa).
 - los objetivos que ambicionan los participantes

Comprender cómo vuela un avión

- los objetivos que conciernen a la institución
Rejuvenecer la imagen del museo
- identificar eventualmente otras repercusiones (positivas, negativas o neutras) que el programa genera para los participantes o por el museo
- investigar, de manera profunda, una o varias repercusiones del programa para los participantes o para el museo.
- el momento en que las informaciones podrán ser eventualmente recolectadas
 - durante la realización:
 - observación de comportamientos o situaciones
 - resultados obtenidos de las actividades propuestas (*clasificación, búsqueda del tesoro, etc.*)
 - producción de los participantes (*oral, artística, escrita, fotográfica, filmica, etc.*)

Nota: Toda desviación de lo que estaba previsto (instalaciones, personal) debe ser registrada, pues puede explicar resultados del programa

- después de la realización:
 - recoger por cuestionario, entrevista o actividades de información que pueden ser útiles para la evaluación
- Modalidades de la recolección y del tratamiento
- ¿Qué técnicas de recolección utilizar?
 - Técnicas apoyadas en la observación
 - Técnicas apoyadas en la interrogación
 - Cuestionario
 - Entrevistas
 - Grupo de enfoque (focus group)
 - Técnicas apoyadas sobre la recopilación de intervenciones espontáneas de los visitantes
 - Técnicas que se apoyan sobre el análisis de producciones efectuadas por los participantes
Estas producciones pueden consistir en: creaciones plásticas, escritas u orales. También pueden ser fotografías, películas, etc.
 - Técnicas utilizando ejercicios lúdicos
Estos ejercicios pueden consistir en el reconocimiento de producción de objetos, clasificación de documentos, una preparación simulada de exposiciones, en rememoraciones, etc.

Nota: Para la utilización en detalle de las diversas técnicas dirigirse a la bibliografía de metodología de la investigación en sociología, psicología, educación.

- Condiciones de recolección y tratamiento de los datos:
 - prever las condiciones materiales de la recolección (*lugar, grabadora, duración, etc.*)
 - prever el responsable de la recolección de la información (*profesional del museo/ agente exterior*)
 - prever la manera en la cual la información será tratada (*fecha de síntesis, análisis del contenido, instrumento matemático o estadístico, etc.*)
- Personas a partir de las cuales se recolecta la información. Se puede realizar la selección entre:
 - recogimiento de la información interrogando a todos los participantes o a todos los visitantes
 - interrogando solamente a un grupo determinado, es decir una muestra, según los factores susceptibles de influenciar en los resultados: edad, condición social, expectativas, conocimientos previos, experiencia museal, etc. La muestra deberá alcanzar suficientes sujetos con el fin de poder realizar, eventualmente, la subdivisión en varias categorías para visualizar la comparación entre los subgrupos.
- ¿Cómo se trata la información recogida? La información podrá ser analizada:
 - de manera cuantitativa
¿Cuántos visitantes vuelven para asistir a un segundo taller?
 - de manera cualitativa
Las explicaciones dadas por los visitantes para explicar el motivo de ese retorno

13) Previsión de la gestión

Las previsiones concernientes a las dimensiones materiales del programa son:

- la gestión del tiempo:
 - calendario de la puesta en marcha e inserción temporal del programa dentro del calendario global de las actividades de la institución
¿La conferencia prevista en el auditorio finalizará a tiempo para el desarrollo de los procedimientos de cierre del museo?
 - calendario adaptado al público seleccionado
¿Cuáles son los horarios más favorables para las visitas con niños de corta edad?
- la gestión de los medios materiales
¿Qué medios audiovisuales son necesarios para un programa propuesto?

- la gestión de las personas
 - gestión de los públicos

Organización previsional del flujo, tanto del público interesado o de todo otro público presente en la institución

- gestión de los profesionales implicados

Disponibilidad y conocimientos especializados serán considerados concomitantemente

¿Cuándo el mayor conocedor sobre este tema estará disponible?

14) Previsión de la comunicación

Contenidos y medios permitiendo asegurar la difusión del programa en el interior y el exterior de la institución. Esta comunicación se inserta dentro de la comunicación global de la institución.

- En lo interno tiene varios objetivos:
 - hacer validar por la dirección y los diversos servicios los medios de difusión elegidos
 - sensibilizar los diversos servicios de la existencia del programa, de manera de asegurar su colaboración
- En lo externo podrá estar bajo la responsabilidad de un servicio especializado (interno o externo de la institución) o por el mismo servicio del museo.

En todos los casos, los aspectos a considerar serán los mismos:

- el contenido que difundir
- el estilo elegido según el público previsto
Enganche de comunicación. “Dejen afuera a sus profesores” adoptado para un programa destinado a estudiantes de nivel secundario
- el soporte elegido para transmitir la información

Estos aspectos de comunicación variarán según:

- la situación geográfica del museo
Relevancia de una presentación urbana según la implantación territorial de un museo
- los medios financieros disponibles
Costo relacionado en la difusión por cartel publicitario, por aviso de radio, por internet
- el público seleccionado
Elección de la difusión por internet para públicos jóvenes; selección de pequeños carteles para público escolar; sitios de internet para un público con discapacidades múltiples
- las circunstancias del proceso del programa

Modalidades de difusión eventualmente diferentes para programas puntuales u ofrecimientos regulares

- elección de una comunicación dirigida al “público objetivo” o el intercambio de puntos de referencia para este público

Asociaciones de personas con discapacidad versus la dirección de la escuela o la administración central de educación

II. Ejecución del programa

La ejecución de un programa es su concepción-planificación y su adaptación a la realidad de su desenvolvimiento. Ella comprende: (a) la puesta en práctica, (b) el desarrollo de la acción.

1) Puesta en práctica

La puesta en práctica es la materialización de los diversos aspectos del programa.

Integrar el uso de multimedia en el seno de un programa significará desarrollar un escenario, trabajar con un realizador, describir los aspectos técnicos con los proveedores externos, considerar como las herramientas multimedia podrán ser insertados de manera intelectualmente y logísticamente pertinente dentro de las galerías, verificar su compatibilidad con situaciones de afluencia, etc.

Esta materialización se efectúa tomando en consideración los aspectos siguientes:

- gestión del **tiempo**

Será necesario establecer el calendario de la puesta en marcha del programa

- agenda de preparación
 - tiempo necesario para los diversos aspectos de la preparación.
- agenda de desarrollo
 - calendario del programa, frecuencia, duración

La conferencia prevista dentro del auditorio finalizará a tiempo para proceder al cierre del museo

- descripción técnica del **material** necesario

- redacción de un listado de materiales ya fabricados (*bocetos por ejemplo*)
- realización material, sea de manera directa o por medio de un prestatario
- elección del prestatario
- seguimiento de la realización del material (interno y/o externo)
- seleccionar y reclutar los **intervinientes**

- establecimiento del cuadro de empleo y de remuneraciones
- formación de los intervenientes
- informaciones logísticas previas distribuidas a los intervenientes
- acuerdo de los **asociados**

El acuerdo puede cubrir múltiples aspectos:

- legales: propiedad intelectual, derecho del trabajo.
- administrativos: status de los asociados y sus consecuencias.
- seguro: cobertura y responsabilidad de los intervenientes.
- financieros: repartición de las cargas y de los beneficios, etc.

Nota: Visto que estos aspectos pueden variar según las instituciones, se podrá incluir otros elementos.

- comunicación
 - seguimiento de la realización de los soportes de comunicación y de información interna y externa
 - seguimiento de la difusión de la comunicación interna y externa
- verificación de las condiciones de seguridad indispensables de los intervenientes y de los participantes
 - examen previsto del buen funcionamiento o de la ergonomía de un material o de una situación
- puesta en marcha de los instrumentos de seguimiento presupuestario que serán utilizados tanto durante la puesta en práctica como durante la implementación
 - desglose preciso de las partidas de gastos
 - registro de monitoreo sistemático de gastos e ingresos
 - no sobrepasar los recursos presupuestarios previstos
 - administrar los gastos según el calendario de financiamiento
 - regular los gastos durante el desarrollo previsto del programa
- organización de las **logísticas de recepción**
 - logística de tomar citas previas o inscripción en el lugar
 - logística de recibimiento de los beneficiarios (*gestión de las filas de espera, guardarropas, información, distribución de documentos, etc.*)
 - recibimiento de los intervenientes
- gestión de los **públicos**
 - público interesado
 - público exterior

¿Cómo organizar las cosas para que el desarrollo del programa no perturbe la visita de otros visitantes y para que estos otros visitantes no interfieran en el desarrollo del programa?

2) Curso de acción

Puesta en marcha intelectual y material del programa para los intervinientes. Es la materialización efectiva de los objetivos previstos con la ayuda de los medios: entorno, público intervinientes, contenidos y fórmulas de intervención, recursos, etc.

Iniciar un nuevo programa dominical para la familia, el día de la Fiesta de las Madres, con el sostén financiero de una empresa de alimentos para bebés y el sostenimiento logístico de las abuelas de la Asociación de Amigos del museo.

- Esta materialización necesita una gestión continua del entorno.
 - dirección y verificación del proceso logístico

¿Los guardarropas están adaptados a la categoría del público seleccionado? ¿Qué hacer si se encuentra una afluencia excepcional delante de un objeto incluido en el programa, si de los espacios son cerrados de manera repentina por razones de seguridad o de trabajos?
 - informes con los otros profesionales de la institución

¿Los agentes de seguridad están siendo informados y puestos en conocimiento del desarrollo de un taller de danza en las salas del museo?
 - verificación de las buenas condiciones del desarrollo de la acción (confort físico, sensorial, audición por ejemplo, intelectual de los visitantes interesados y del resto del público)

El proceso del programa no perturba la visita de los otros visitantes y los otros visitantes no interfieren en el desarrollo del programa
 - adaptación eventual del desarrollo previsto

Ciertas actividades requieren más tiempo que lo previsto en detrimento del equilibrio del conjunto. Reducción de la duración de una visita si se trata de adultos mayores
- La materialización pone en marcha el escenario previsto desde la concepción. Dos ejemplos se pueden presentar:
 - el diseñador del programa es también interviniente
 - el diseñador delega la animación del programa en un interviniente distinto
 - en los dos casos, se velará por introducir la actividad:
 - presentación del interviniente, del lugar, del tema, del vínculo entre el lugar y el tema, del desarrollo del programa.
 - relación adecuada entre el guion concebido y el guion puesto en marcha

Se puede considerar varias maneras de respetar un guion:

- seguir de manera estricta las indicaciones de los contenidos, de los objetos a comentar, del recorrido, de la sucesión de actividades, del tiempo destinado a cada actividad prevista

- respetar totalmente o parcialmente los objetivos previamente definidos en términos del enfoque educativo (*proponer, preguntar, utilizar la mimica*), nociones adquiridas (*estratigrafía en arqueología*), objetos imprescindibles a presentar, sucesiones de actividad, repartición del tiempo, etc.
- adaptarse exclusivamente, en torno de un tema, a los deseos y preguntas de los visitantes
Visita dialogada propuesta por un mediador que acompañe las preguntas y deseos de los visitantes
- reorientar el guion de manera más o menos fundamental

Cuando el interviniante es el diseñador, una reorientación puede hacerse sobre el ámbito mismo.

Cuando el interviniante no es el diseñador, una reorientación del interviniante puede hacerse, eventualmente a posteriori, después de la observación realizada por el diseñador al regreso de la experiencia del interviniante.

- Cierre de un programa:
 - importancia de la síntesis y de la conclusión para permitir una cómoda memorización
 - prolongaciones eventuales por el sesgo de incentivos alrededor del tema, de otras acciones propuestas por la institución o por otras instituciones
- Despues del programa:
 - examinarla experiencia de las diversas personas interesadas, intervenientes, dirección, personal de seguridad
 - compendio de sugerencias
 - apreciación formal de los resultados del programa

III. Apreciación de los resultados del programa

Se considera como datos, las informaciones pertinentes que han sido recogidas. Aquellas previstas durante la concepción del programa y que habrán sido recogidas durante la puesta en marcha. Su estudio comporta dos etapas: a) su tratamiento; b) la redacción de un informe.

1) Tratamiento de los datos

El tratamiento de los datos se organiza en cinco etapas distintivas y sucesivas: concentración de los datos, descripción de los datos, interpretación de los datos, crítica de los datos, conclusiones y consecuencia a dar el estudio.

— La concentración

La concentración de los datos consiste en compilara información que se recogió por cada una de las preguntas planteadas.

— La descripción

La descripción de los datos consiste presentarlos de manera sistemática.

En una investigación sobre el deseo de los participantes de una visita guiada de volver al museo, 70% expresa ese deseo

Nota: Los datos responden a los interrogantes planteados (acá, deseo de regresar) pero también pueden proporcionar la información que no se había anticipado.

Pero el 55% de esos mismos visitantes expresan el deseo de una visita guiada hecha por un intervintiente que diera más detalles y hablarla menos rápido

Se comienza entonces por describir los resultados correspondientes a las preguntas que se han planteado, y después los resultados no anticipados.

— La interpretación

La interpretación de los datos consiste en descubrir sus significados, colocándolos en su contexto.

El 70% de los visitantes experimenta el deseo de retornar, lo que significa una proporción importante comparado con los resultados encontrados (60%). Es importante también considerar el estilo del intervintiente

— La crítica

La crítica de los datos consiste en preguntarse cuál es el grado de confianza que se puede conceder a sus resultados.

Los datos precedentes han sido recogidos sobre un número reducido de visitantes (15). Sería conveniente la verificación sobre una muestra más importante

— Conclusión y curso que debe darse al estudio

Es conveniente extraer las consecuencias, a la vez que los resultados obtenidos y el juicio que se hubiera podido hacer de ellos.

Para obtener los resultados más concluyentes, convendría retomar el estudio con más visitantes y de diferentes naturalezas

2) Difusión de los datos

Esta es la descripción del estudio realizado. Esta descripción puede tomar diferentes formas: (a) Una exposición sintética destinada al director y al equipo de dirección, donde se insiste sobre todo en los resultados y su significación para la institución; (b) un informe completo destinado a los archivos de la institución y/o a la publicación.

■ Exposición sintética

Texto de 5 à 10 páginas que haga referencia muy brevemente al tema de

estudio y la manera en la cual éste se ha realizado con el fin de dedicar el mayor espacio posible a la descripción de los resultados, a su significación y al seguimiento que se le otorgará. La lectura y la comprensión de los resultados son habitualmente facilitadas para una presentación bajo la forma de enumeración.

- Informe completo

Éste constará de una descripción del contexto institucional del estudio; una corta presentación de este contexto; las preguntas que intenta responder, con las razones que las han motivado; una descripción de los instrumentos empleados para obtener la información recogida y la manera de utilizarlos; una identificación del origen de esta información (grupos, muestras, etc.); la descripción, la interpretación y la crítica de los resultados, y finalmente el curso que debe darse al estudio.

IV. Revisión eventual de ciertos aspectos del programa

Más allá de la gestión puntual de los imprevistos, el programa planificado puede tener que sufrir modificaciones más importantes, denominadas “remediación”. Estas pueden haber sido sugeridas por:

- observaciones informales reportadas por profesionales en el transcurso del desarrollo del programa
- de la recopilación de opiniones expresadas espontáneamente por los visitantes (*en el libro de visitas por ejemplo*)
- resultados producidos por un estudio de apreciación
- deseos de evolución manifestados por el personal o la dirección de la institución.

La remediación puede afectar: a) los objetivos del programa; b) su desarrollo; c) los intervinientes.

- 1) Los objetivos pueden ser puestos en discusión:

- en sí mismos

El museo no es como se había pensado, un lugar propicio para el aprendizaje formal

- en función de la evolución de las orientaciones de la institución

El programa no responde suficientemente a la reorientación política del museo en dirección a los públicos vulnerables

- en función de la evolución del público considerado

Cambio en los programas escolares

- 2) El desarrollo del programa puede ser modificado, porque:

- ha sido juzgado parcialmente inadecuado por el estudio de apreciación
- no ha podido ser realizado como estaba previsto
Programa extremadamente largo provocando la supresión de una de sus sesiones

3) La remediación concierne potencialmente al conjunto de los intervenientes implicados de manera interna o externa. Se conducirá la remediación, de manera participativa, con los actores afectados

Cambio del tipo de interrumpientes

La remediación no es necesariamente enteramente dependiente del estudio de apreciación:

- puede no incorporar ciertos aspectos de los resultados del estudio
Tomar en cuenta resultados sobre la satisfacción pero no los resultados sobre el aprendizaje
- puede descartar totalmente los resultados por no ser compatibles con la naturaleza o la misión de la institución
Deseo expresado por los visitantes de tocar las obras para apreciarlas mejor

Conclusión

Ciertos profesionales consultados en el transcurso de la elaboración de esta herramienta de trabajo han señalado su pesadez, alegando que el conjunto de los aspectos aquí mencionados, excepto tal vez las de evaluación y remediación, estaban espontáneamente tomadas en cuenta durante de la elaboración de un programa.

La utilización sistemática de los elementos aquí presentados, por ejemplo en el marco del “*Premio CECA de programas ejemplares*”, pone claramente en relieve beneficios del uso de esta herramienta. En efecto su utilización ha producido múltiples efectos benéficos, en particular:

- la incorporación de un mayor número de aspectos de la concepción y de la realización de un programa educativo o cultural;
- una descripción más profunda de la realización de cada uno;
- una justificación más clara de las decisiones tomadas;
- una integración más sistemática de los resultados de la investigación y de las posibilidades de remediación.

Se considerará estar cercano a un proyecto ejemplar (Buenas Prácticas) porque se habrán considerado toda una serie de aspectos o de factores

conducentes a tomar las decisiones más apropiadas, teniendo en cuenta los recursos que se poseen, las personas a las cuales va dirigido, los objetivos que se persiguen y las limitaciones que se tienen. Esta práctica, que procede de cuestionamientos sucesivos, concluye en dar al proyecto las mayores posibilidades de éxito.

Museum visitors

Children

*Anna Asoyan, Armine Grigoryan**

The Museum is the Guest of the School

The purpose of *The Museum is the Guest of the School* educational programme is to educate children, living in Yerevan and particularly in distant regions and conflict zones, through exhibitions and collections of the Aram Khachaturian Museum. One of the main goals of the programme is to create young citizens who have a comprehensive knowledge and can be self-reliant. However, many children, residing in the far regions of the Republic of Armenia, following the Post-Soviet economic crisis and the Nagorno Karabakh War, have been deprived of the opportunity to experience world cultural heritage, particularly classical music. The staff of Aram Khachaturian Museum therefore decided to overcome this issue with the legacy created by A. Khachaturian.

The programme is organised in steps starting from the basics up to the advanced levels that will give the participants a thorough knowledge of the cultural environment and uniqueness of 20th century musical life.

The programme allows the children to become acquainted with the museum and gain elementary and cognitive knowledge, by listening to popular examples of world classical music.

The programme also introduces the participants to the culture of the cities that had had a defining role in Khachaturian's life. In particular Tbilisi where he was born, then Moscow, where he got his higher musical education, and finally Yerevan, which greatly inspired him. In addition to his multi-ethnic background, Khachaturian also toured his concerts in different countries across the world.

The collections and the environment of the museum provide children with the required knowledge and information about 20th century culture, unique life experiences of the distinguished musicians and composers of the time, as well as various musical genres. *The Museum is the Guest of the*

* Best Practice 3, 31-38.

School programme is aimed at students of all ages.

This programme is being carried out for the first time in Armenia and has been designed by the author (Anna Asoyan).

The programme consists of 4 phases:

- preparatory work;
- visit of the museum educators to the schools;
- visit of the students to the museum;
- evaluation and summary of the results and finally presentation of the children's works.

Types of museum: house-museum

*Anja Bellmann, Stefan Bresky, Bernd Wagner**

Early Childhood Education in Museums. Exploring History in the Deutsches Historisches Museum

Children between the age of five and seven are scarcely addressed by the educational programmes of historical museums. Museums often only target children who are at least eight years old. The programme *Early Childhood Education in Museums* specifically aims to fill this void. The cooperation between the Deutsches Historisches Museum (German Historical Museum), the Department of Education at the University of Siegen and Joliba – Intercultural Network in Berlin e.V. was thus initiated in September 2012 to raise and strengthen awareness of (historical) museums as places of early learning experiences for kindergarten and primary school-age children regardless of their socio-economic and cultural backgrounds.

Museums should offer educational programmes for children of this age group tailored to their specific needs and interests. Even in rather traditional exhibitions, hands-on experiences can be created to allow them to follow their curiosity, develop a variety of skills, and discover both a historical museum and the idea of historical change.

Following this intent, the programme consists of four phases:

1. a new guided tour for children between the age of five and seven was developed (September 2012–May 2013). This tour allows children to explore history in a hands-on performative manner;
2. the tour was filmed (May–October 2013) in order to carry out scientific research about early childhood historical learning-processes in museums and to train and professionalize the museum's educational staff;
3. the video data is being analysed by Bernd Wagner and Anja Bellmann (since May 2013) with the objective of checking hypotheses about early childhood education and identifying new categories of historical learning-processes in museums;
4. the results are being presented to the museum's educational staff and will be discussed in a forum for professionals in museum education, kindergartens and primary schools, and scientific research (March–June 2014).

Types of museum: history museum

* Best Practice 3, 21-30.

*Paolo Campetella**

Pietro Canonica, my personal sculptor

In 2014 the municipality of Rome decided to allow free access to eight “small museums”, as they were called, to face the lack of visitors recorded in the last years, without taking into account economic investment for communication and promotion. The programme aims to make the Pietro Canonica Museum, one of the eight small museums, enjoyable for families by creating a cultural mediation tool that is both a family guide and a role playing game. To cope with the lack of economic resources, this tool is only available online for the visitors’ digital devices.

The house-museum Pietro Canonica, located in the Villa Borghese gardens, exposes a collection of statues displayed by subject matter and includes in the artist’s home and studio. According to the programme, families visiting the museum are involved in a role-playing game in which young members pretend to be clients visiting the artist’s studio. Adults play the role of experts who assist the visitors in the observation and interpretation of the works of art and cooperate as cultural mediators.

The programme aims at creating a low budget cultural mediation tool, easily adaptable to the current exhibition. A tool that gives the opportunity to discover the life and art of a sculptor who lived between the end of 19th and the beginning of 20th century.

Types of museum: house-museum

* Best Practice 4, 13-21.

Line Ali Chayder

Travelling with Art. A learning programme for refugee children at The Louisiana Museum of Modern Art

Travelling with Art is a learning programme with follow up research at the Danish art museum Louisiana. Since 2006, Louisiana, in partnership with the Danish Red Cross, has offered children and their teachers free workshops for 3-5 weeks.

The project now consists of:

1. **learning courses** of 6-8 days spread out on 3-5 weeks, where the students visit the museum from 10 to 14.30;
2. **summer schools** where external artists work with the refugees for 4 days inspired by themes in the collections;
3. **follow up research** by anthropologist, Zachary Whyte;
4. **a seminar** presenting the findings of the project;
5. **a toolkit *Pencil in pocket*** presenting the drawing methods and a teacher's guide introducing the methodology.

The basic idea of the project is to invite children and young asylum seekers to take part in a joint exploration of the artworks and to let them work creatively, inspired by the methods and themes of art. We hope that exploring artworks and artistic methods will help them strengthen their social relations and maybe find a new way to relate to the difficulties in their lives. Exploring the world through non-verbal methods like drawing, collaging and constructing are some of the elements in the learning process. The focus of the project is not on the traumas that the kids might have, but to create a free space. The project is an example of how a museum can use its ground and collection to take social responsibility. Art cannot lift anyone's burdens, but it can offer a different perspective, an alternative space and new openings. We hope the future will bring new ways of giving these children a voice and to use their special knowledge in a museum context. In order to share the methods the toolkit *Pencil in Pocket* has been developed. The toolkit (and the teacher's guide) present some of the drawing exercises, and can be downloaded via: <http://en.louisiana.dk/collaborations>.

Using drawing as a strand through the exercises has proven very

· Best Practice 5, 9-19.

successful, also as a tool for teachers to use at the children's school. Likewise the seminar in 2015 *Travelling with Art* presented the findings of the project, in order to place focus on arts potential for creating resiliency and good experiences for vulnerable groups in general. *Travelling with Art* is supported by the Danish foundations Knud Højgaard og Ole Kirk.

Types of museum: art museum

Narine Khachaturyan*

Three apples fell from heaven...

Three apples fell from heaven... is a museum programme that is being accomplished in a festival format. The main goal of the programme is the preservation and promotion of intangible cultural heritage in the museum of the great fairy-tale writer Hovanness Toumanian. It is a successful example of how a museum environment serves for reanimating the art of narrating as a very important means for communicating folklore material, conserving the dialects of the Armenian language from oblivion, familiarizing the culture of ethnic minorities living in Armenia and promoting cultural dialogue.

Thus, the project is a fairy-bridge from nowadays to the past. The Hovaness Toumanian Museum cooperates with the regional self-government bodies particularly with cultural and educational departments and with the Association of National Minorities. The pre-selection phase of festival participants takes place in the regions. Selected participants come to Yerevan - to the Toumanian Museum to show their talents of narrating in a certain dialect and for competing with each other in authenticity.

The compatriots living in diaspora participate in the pre-selection phase online by Skype. The last phase, the gala-show and the ceremony of awarding prizes are held outdoors during three warm autumn evenings - in front of the museum. The nominations and the prizes are made up specifically in a fairy-tale context. Thus the winners are awarded prizes in the following nominations: *The King's Youngest (Middle, Eldest) Son or Daughter* and *The Neighbour's Best Son-in Law or Best Daughter-in Law* and *The Neighbour's Best Godfather* the nomination specifically designed for national minorities. For these nominations the following prizes are awarded: *A Purse of Gold, A Purse of Silver and A Purse of Pearls.*

Types of museum: outdoor museum

* Best Practice 2, 47-56.

*Nairi Khatchadourian, Tatevik Shakhkulyan**

Lullabies Singing Workshop

Lullabies or cradle-songs are universal soothing pieces of music sung to children to lull a baby to sleep that exist since ancient time. A lullaby holds musical, historical, therapeutic and educational values that are timeless. However, in today's modern world, many social and technological factors are threatening the continuation of the lullaby singing tradition. In fact, man's reliance on technological tools for communication and the increasing number of devices used by parents to calm or entertain a crying or agitated child make the habit of singing less a part of the everyday life. Moreover, the lack of resources and the mind-set of the parents "I'm not a good singer" pushes away the lullaby singing tradition. Convinced that lullabies belong to the instinctive nature of parenthood, museum education can create a collective sharing and learning environment for parents reviving this singing tradition, hence reviving the bonds made between parents and children during the night-time ritual.

Armenia has a rich heritage of folk songs. Moreover, lullabies and children's songs are one of the oldest and liveliest genres in Armenia folk music.

Komitas stands as a pioneer in the field of ethnomusicology: by visiting the remote regions of Armenia, he collected thousands of folk songs from the peasants hence preserving the artistic heritage of the Armenians for future generations.

He educated a generation of musicians and musicologists, who, in turn, followed Komitas' mission to collect, study and spread Armenians' folk and sacred musical traditions. *Lullabies* is an educational programme developed by *Komitas Museum-Institute* to revive lullaby singing, provide resource and support parents and couples in feeling confident and singing Armenian folk lullabies to their children. Other main goals are for the parents to bond and communicate with their child through music, build confidence and develop their child's musical awareness.

All mothers, fathers, grand-parents, couples and caregivers can participate to this programme. The programme is offered once every two months since August 2015.

Types of museum: history museum

* Best Practice 5, 71-80.

*Jin-hyung Kim**

Applicability of Forest Experience Family Education Program at the Museum

National Hangeul Museum was opened in October 2014 as the specialized museum of scripts and characters. The Museum provides educational programs to promote communication and shared culture between the generations based on Hangeul. Since its opening, the Museum has managed the communication program *Hangeul Exploration in Nature*.

The program embodies three purposes: improving children's emotional stability, enriching children's experience of *Hangeul* through hands-on activities, and strengthening family bonding.

Teaching-learning and linguistic education are combined in the program. The teaching-learning method is carried out through various activities of recreational gymnastics, walking, painting, and observing natural objects.

The linguistic education is provided by introducing children to colour words, mimetic words and onomatopoeia; therefore, this program is designed to amplify children's interest in *Hangeul* and encourage communication between parents and their children.

Types of museum: history museum

* Best Practice 4, 23-30.

*Gana Lee**^{*}

Hangeul Bottari - Outreach Museum Education Program

National Hangeul Museum, opened in October 2014, is dedicated to the exhibition of relics associated with the Korean alphabet called *Hangeul*. The Museum's education programs are oriented towards communication and sharing thoughts. Communication between the generations and sharing thoughts within a generation are some of the important goals of the education programs. In this context, the Museum developed and implemented a program called *Hangeul Bottari* to promote the culture of communication when the Museum was opened.

Today, the Ministry of Education expanded creative activity curriculum to schools. Therefore, schools have become more interested in education programs provided by museums that utilize various cultural contents. *Hangeul Bottari*, an educational outreach program of National Hangeul Museum, is designed to provide creative activities in Social Science classes at elementary schools supporting the needs of local community.

Types of museum: history museum

* *Best Practice 4*, 31-40.

*Ana Luisa Nossar, Branca Pimentel, Elaine Fontana, Marina Herling,
Maria Carolina Machado, Paula Selli**

Babies at the Museum? At Segall, that's happening!

The following work explains the project named *Bebês no Museu* (*Babies at the museum*), developed since 2013 by the Educational Actions Department at Lasar Segall Museum (São Paulo-Brazil). *Bebês no Museu* project target audience are new mothers and babies of all ages. It's basically based on the idea of seeing the child as an active guest in public places. Moreover, the project aims to allow: public areas exploration, active visitor role and interaction among family members as well as Lasar Segall artwork and the museum area itself as starters for discussions and experimentations.

As babies could count on a suitable structure, respect for their needs and pace and special materials to allow and tease interaction, they could exploit the artwork collection exhibition, experience the atelier and be in the public space in a playful way, going beyond the activities offered and using the museum area as a place to be, live and discover for their own means.

Types of museum: art museum

* *Best Practice 3, 39-48.*

*Claire Ponselle, Marie Allaman**

La Malle de découverte du Musée des Augustins

Depuis 2002, pour faciliter l'accès au lieu et aux collections, le service des Publics du musée des Augustins développe des programmes et conçoit des outils de médiation en direction du jeune public, privilégiant la rencontre directe avec les œuvres, l'expérimentation artistique et le jeu, pour découvrir et s'approprier les œuvres de façon simple et amusante.

La *Malle de découverte* a été développée selon ces principes. Cet outil d'aide à la visite, empruntable et utilisable en autonomie, permet aux familles et petits groupes de visiteurs (centre de loisirs, instituts spécialisés) de découvrir le musée librement à l'aide de nouveaux outils de médiation (pistes audioguidées, miniatures à toucher...). Il s'adresse aux enfants de 4 à 12 ans. Le développement de la *Malle* s'est appuyé sur les grands principes de la conception universelle en intégrant les problématiques de visiteurs en situation de handicap (visuel, mental, moteur) afin de s'adapter au plus grand nombre possible.

Le parcours de visite se déroule autour d'un type d'œuvres (les sculptures) et d'un univers (monstres et merveilles) à travers la découverte de dix chefs-d'œuvre. En cohérence avec le thème, les sculptures choisies permettent de traverser plusieurs salles et époques de l'histoire de l'art. La visite est vivante grâce aux pistes audio accompagnées de différents objets, d'un plan du musée et d'un livret d'explications attractif et coloré. Les informations sur les différents éléments et œuvres du parcours sont données par l'audioguide qui accompagne la *Malle*.

Il explique chaque œuvre d'une façon ludique et immersive (le guide s'adresse aux enfants, certaines œuvres parlent, etc.). Les jeux tactiles, les moulages d'œuvre, les outils du sculpteur, les matières à toucher, les dessins en relief, viennent compléter la *Malle* et la rendre accessible à différents publics.

Types of museum: art museum

* Best Practice 4, 41-51.

*María Antonieta Sibaja Hidalgo**

Descubrir, experimentar, construir...

El Departamento Educativo del Museo de Arte y Diseño Contemporáneo (MADC) identificó la necesidad del Hospicio de Huérfanos de San José, de recibir apoyo para la formación de niños y niñas que no cuentan con familiares. Es por ello que se diseña un proyecto con el objetivo de acercar al Museo a esta población; además, de acercar a especialistas en diversas áreas como artistas visuales, músicos, arquitectos, diseñadores y psicólogos al Hospicio. Para ello se realizarán talleres de sensibilización en arte contemporáneo con la finalidad de estimular la parte creativa de los niños y niñas; así, fortalecer tanto sus capacidades como el trabajo en equipo y acompañarlos en el desarrollo de destrezas que les ayude a desenvolverse de una mejor manera en la sociedad. Los primeros talleres se llevarán a cabo en el museo, posteriormente los aprendizajes resultantes de estos talleres nos ayudarán a trabajar proyectos interdisciplinarios de intervención de espacios en el Hospicio. En una tercera fase se vuelven a realizar talleres en el museo donde se valorarán las intersecciones de los aprendizajes en un contexto de constante construcción y transformación.

Types of museum: art museum

* Best Practice 3, 49-56.

Ernesta Todisco^{*}

Summer Camp for children. Promoting the knowledge of the museum

The *Summer Camp* programme offers, after the closure of the schools, weekly courses/routes for children aged six to ten years at the National Gallery of Modern Art in Rome. Children can participate in one or more weeks. The camp has the overall objective to make the child aware and conscious of what is a museum, in terms of organizational aspects and different categories, and how it can enshrine the shared people memory. Each course/route is developed in five consecutive days through a combination of educational activities and games led by educators: the child experiences the museum both as a place of knowledge with specific rules to be followed and as a place where one can socialize with others and have fun as well.

The project lasts four weeks, each dedicated to different themes, so as to allow children attending more weeks to extend their experience without getting bored by the repetition, although focusing activities on the same assigned objective.

The *Summer Camp* methodological approach includes the overall programme evaluation based on the single week route results. The final evaluation outcomes will be then taken into consideration for the following edition in order to generate a continuous improvement cycle of the proposed activities.

Types of museum: art museum

^{*} Best Practice 3, 57-67.

Youth

Niko Bos*

Developing Look & Learn cards

The Hermitage Amsterdam organizes two exhibitions a year. These exhibitions are constructed out of the collection of the State Hermitage Museum St. Petersburg. Each half year objects for the new exhibition are flown into Amsterdam from St. Petersburg, after which the exhibition is built in a couple of weeks.

For the large part, the educational programme for secondary schools needs to be developed by the time that the objects arrive in Amsterdam. In this article, I will show how we accomplish this challenge of designing a complete educational programme aligned with an exhibition that, at the time of development, still only exists on paper.

The secondary school education programme for the exhibition *Expedition Silk Road* lasts one and a half hours and consists of three rounds. First, the students arrive in the study centre of the Hermitage Amsterdam. There, they watch a film as an introduction to the exhibition.

Then they are divided into five small groups and get instructions for the second round. During the second (and longest) round the students visit the exhibition in five small groups. While each group takes a different route, at the end they all study the same 18 objects.

The students study the objects independently without a guide or teacher, using the Look & Learn cards. These cards challenge the students to observe, compare and discuss the 18 objects on the card. The Look & Learn cards are suitable for most grades and levels of secondary schools. During the third and last round, the students, teachers and education staff member meet again in the study centre for discussion, questions and feedback.

The Hermitage Amsterdam uses the Look & Learn cards for two main reasons: first, they enable dynamic learning and stimulate a high level of discussion among students. Second, with the Look & Learn cards, the Hermitage Amsterdam has developed a complete education programme that can be designed before the exhibition is built.

This last point requires a fluid co-operation between the different

* Best Practice 3, 71-80.

departments within the Hermitage Amsterdam, especially between the education department, the exhibition department and the exhibition designer. This co-operation also results in a seamless integration of the educational program in the exhibition. This article will focus primarily on the development of the Look & Learn cards and their integration into the exhibition.

Types of museum: art museum

*Martin Bourguignat**

Le Studio 13/16, espace dédié aux adolescents de 13 à 16 ans au Centre Pompidou

En 1977, le Centre Pompidou innovait en ouvrant un espace phare dédié aux enfants afin de les sensibiliser à l'art à travers des expositions, des ateliers, des rencontres avec les artistes... Aujourd'hui, les ateliers des enfants du Centre Pompidou ont inspiré nombre d'institutions culturelles au niveau international. La clé de leur succès : la rencontre directe avec la création contemporaine sous toutes ses formes, l'expérimentation permanente, la stimulation des sens et de l'esprit et la place faite au jeu pour renforcer la relation de l'enfant à l'art.

Fort de cet acquis et d'une expertise mondiale reconnue dans le domaine de la relation au public jeune, le Centre Pompidou confirme sa vocation d'être à la pointe de l'innovation culturelle et pédagogique en devenant le premier grand musée à créer un espace spécifique pour les adolescents. Ce lieu unique a ouvert ses portes en septembre 2010 et propose aux adolescents de 13 à 16 ans une programmation originale, sans cesse renouvelée et proche de leurs centres d'intérêt. Il s'agit d'associer activement les adolescents au processus de création dans des domaines qui les touchent plus particulièrement, faisant de la rencontre avec les créateurs d'aujourd'hui le point d'orgue de cette expérience artistique.

Le Studio 13/16 est un espace pensé et aménagé spécifiquement au cœur de l'institution pour les adolescents, une plateforme d'échanges et de création artistique. Il crée des passerelles avec les autres espaces et manifestations du Centre Pompidou. Le Studio 13/16 est aussi un lieu de vie, où l'on peut simplement s'asseoir, regarder un vidéo, écouter de la musique et rencontrer les autres.

Ainsi, trois principes structurent l'organisation du Studio 13/16 :

1. la rencontre avec des artistes, la pratique et l'échange avec les créateurs ;
2. une programmation pluridisciplinaire mêlant arts plastiques, musique, danse, vidéo, street-art, création numérique, graphisme, mode, etc ;
3. la diffusion des réalisations des ados sur supports physiques (fanzines, flyers, affiches...) ou virtuels (site internet, web-radio...), encourageant le dialogue et les échanges à travers des canaux de communication privilégiés par la jeunesse.

* Best Practice 3, 127-136.

L'adolescence est l'âge de la construction de soi où se cristallise la relation à l'institution et à la culture, où se définissent et s'affirment les goûts et les pratiques culturelles qui seront celles de l'âge adulte. Dans ce cheminement, la rencontre avec l'art, avec les artistes peut être un élément très structurant. Le Studio 13/16 est souvent le lieu privilégié d'un tout premier contact avec le monde muséal, la création contemporaine et les artistes qui participent à faire vivre l'art d'aujourd'hui. Accompagnés dans cette première approche par des professionnels de la médiation culturelle, les adolescents sont en position d'affirmer leurs goûts, leurs sensibilités et leur rapport à l'art.

Faire de la rencontre avec la création contemporaine sous toutes ses formes une expérience majeure de la vie au moment charnière où la personnalité se structure : telle est l'ambition du Studio 13/16 du Centre Pompidou.

Types of museum: art museum

*Annemies Broekgaarden**

History adventure! You and the Golden Age

Jij en de Gouden Eeuw, an innovative programme designed by the Rijksmuseum Amsterdam, aims to engage students of primary schools (6-12 yrs.) in a number of the most important historical events of the Dutch seventeenth century. Point of departure is 'learning by doing'.

To achieve a maximum degree of identification and surprise, the programme uses a unique combination of film, computer game, physical experience, and drama.

History adventure is the best description of how children experience this programme. The stories used in the programme are: Rembrandt van Rijn's painting of the Nachtwacht (Nightwatch), the survival in 1596 of a ship's crew on Nova Zembla, and the spectacular prison break of Hugo de Groot (Grotius).

Types of museum: art museum

* Best Practice 3, 81-90.

*Paul Crook, Carolina Silva and Sofia Victorino**

Youth Forum: *Duchamp & Sons*

Established in 2010, the Whitechapel Gallery's Youth Forum known as *Duchamp & Sons* is a peer-led group for young adults with an interest in the visual arts. Free to join and take part in, it is open to anyone aged 15-21 from across London. Each year thirty young people are recruited to the forum through partnerships with schools and youth service providers.

The group meets twice a month in the Gallery and develops different projects such as exhibitions with artists, community events, and other interventions within the Gallery's public programmes. Working in collaboration with the Curator for Youth Programmes and invited creative professionals, the group is responsible for direct decisions at every stage of programming, from planning to delivery.

Duchamp & Sons gives young people an expansive environment in which to think and learn about art and culture outside of formal education. The Programme aims to introduce new skills, practical experience and a behind-the-scenes insight into the world of a contemporary art gallery. By offering young people a sustained, long-term engagement with artists, gallery staff and peers it seeks to raise aspirations and ambitions in art education and open up career paths into the creative sector.

Types of museum: art museum

* *Best Practice 4*, 55-66.

*Mathias Dreyfuss, Raffaella Russo-Ricci, Justine Veillard**

Le parcours-atelier *Stéréotypes et préjugés* au Musée d'art et d'histoire du Judaïsme

Souhaitant contribuer au dialogue interculturel autour des questions d'intolérance et de discrimination, le service éducatif du Musée d'art et d'histoire du Judaïsme a mis en place depuis le début des années 2000 un ensemble de programmes éducatifs et culturels à destination du public scolaire portant sur des questions de racisme et d'antisémitisme ; parmi eux, le parcours-atelier *Stéréotypes et préjugés*. Cette activité pédagogique à destination des classes à partir de la Troisième (quatrième année du cycle secondaire dans le système français) propose aux élèves, en deux heures et demie, de décrypter le mécanisme de formation et de diffusion des représentations négatives de l'Autre.

Depuis cette année, ce programme de médiation retrouve une nouvelle actualité en faisant écho aux objectifs de lutte contre le racisme et l'antisémitisme dont le Président de la République française a fait une Grande Cause Nationale pour l'année 2015.

Le programme se décompose en trois temps : une séance d'introduction, une visite des collections permanentes et un atelier.

Types of museum: history museum, art museum

* Best Practice 4, 67-74.

*Anne-Sophie Grassin**

Un dimanche avec des étudiants de Paris-Dauphine au Musée de Cluny

Conscient de l'importance de sensibiliser les jeunes à l'art et à la culture, convaincu que les pratiques culturelles peuvent répondre au besoin d'autonomie et de responsabilité des jeunes, le Musée de Cluny a mis en place un programme spécifique avec Paris-Dauphine, une prestigieuse université parisienne qui forme des futurs managers ouverts sur l'économie et l'entreprise. Ces étudiants, à l'origine non initiés à l'histoire de l'art, incarnent le rôle de médiateurs dans les salles du musée à l'occasion d'une manifestation spécifique, le premier dimanche du mois de mai.

Ce rendez-vous annuel s'intitule *Un dimanche avec des étudiants de Paris-Dauphine*. Parce que ces jeunes sont formés en amont de leur participation, accueillis et accompagnés à toutes les étapes du projet, les bénéfices de l'opération sont concrets pour tous les acteurs mobilisés.

Ce programme de médiation répond aux objectifs de démocratisation culturelle et de développement de l'éducation artistique et culturelle, valorisés par la politique des publics du ministère de la Culture et de la Communication.

Types of museum: art museum

* Best Practice 3, 91-100.

*Arusyak Ghazaryan, Marine Haroyan**

In the World of National Musical Instruments

The Literature and Art Museum implements interactive education programs since last three decades. The new permanent exposition was changed in 2014 and the education staff planned new interactive education programmes addressed to different age group of the society.

Our observations showed that due to the recent social and economical facts in Armenian modern society and the former Soviet system caused the situation that many national aspects were not used or recognized by the Armenian younger generations. Our museum has the richest collection of the traditional musical instruments among the archives and personal belongings of the Armenia art and literature representatives. By the creation and implementation of this programme we aim to promote recognition of national musical instruments, its history, use and love towards the traditional ancient and reach music.

The project is addressed to the visitors of 10-14 years old.

We cooperate with different state and private education institutions like the schools, cultural organizations and art studios to involve their students.

The programme is organized within 40-50 minutes and during this period the participants (15-20 members of the group) are first introduced to around 30 Oriental traditional musical instruments, then by the use of new technological instrument - a touch screen (a special digital programme is created and installed) they continue to study the instruments by the archive photos from the collection of the museum and videos performing songs with the use of the instruments, listen to the sounds of the instruments.

In order to fix the images of the studied instruments we have worked up a special crossword and look and learn cards with the images of the instruments. It is solved by the participants on the last stage of the program and this action ensures the memorizing of the information gained during the programme.

We do make observation of the effectiveness of the programme and during the next visit of the children we try to find out how much they remember and recognize the traditional musical instruments and in all

* Best Practice 5, 51-59.

cases they remember 90% of the information from the participation on the interactive education programme.

In the modern society of Armenia this kind of education activities are actual, as they bring the new generation to their roots and ensures the preservation of the national identity in the processes of Globalization.

Types of museum: art museum

*Elvire Jansen, Inez Weyermans, Irma Enklaar**

Wereldgrachten (World Canals)

The World Heritage Office and the Amsterdam Museum have developed a special schools' programme on the history of the canals for primary school pupils (age 10-12) called *Wereldgrachten* (*World Canals*). The programme offers an introduction to the past and present of the canals. Pupils discover why the canals of Amsterdam have been given world heritage status. The project consists of a preparatory class at school and an active class aboard a canal boat, and concludes with a lesson at school. A museum teacher conducts a workshop at school introducing the UNESCO organisation and explaining why world heritage is so important for future generations. After the workshop, the pupils participate in an active class aboard the canal boat, conducted by two museum teachers.

The history of the canals is brought to life by listening to stories, smelling, fragrances and handling particular objects. The pupils write and draw their impressions in a special workbook. The boat stops at The Cromhout Houses, a 17th century house (nowadays a museum) where the pupils visit the garden, the kitchen and the large salon.

We ask children to consider their own relationship with this part of the city and with world heritage. We also focus on the construction of the canals in the Golden Age, the luxury houses that were built and the exotic trade products that were stored in warehouses. Just how vital the canals are for Amsterdam city life is emphasised: the trees that line the canals and the hidden, large gardens are still the green lungs of the city, as they were 400 years ago. The *World Canals* schools' programme is important for pupils to learn about Amsterdam and to better understand and appreciate their city. The pleasure and active way of learning during the boat trip brings this unique and dynamic heritage convincingly to life.

We believe this project can be an example to others, especially the active way of learning about one's own (world) heritage.

Types of museum: outdoor museum

* Best Practice 3, 101-107.

*Francine Lelièvre, Élisabeth Côté, Nathalie Lampron**

L'atelier Archéo-aventure : vivre une mission archéologique en milieu urbain

Mis sur pied en 2012 par Pointe-à-Callière, cité d'archéologie et d'histoire de Montréal, l'atelier *Archéo-aventure* offre aux jeunes de 8 à 13 ans, en familles ou en groupes, une expérience immersive d'initiation à l'archéologie : cet atelier-exposition les invite à se mesurer à certains des défis relevés par les archéologues en milieu urbain.

Dans une mise en scène évocatrice, sur un site qui a réellement été étudié par les archéologues en 2011 et 2012, les participants expérimentent la démarche scientifique en archéologie à proximité des vestiges authentiques. Avec minutie et grand intérêt, ils ratissent à la truelle et à la balayette les carrés de fouilles aménagés dans le sol pour mettre au jour des reproductions d'artéfacts de trois périodes historiques distinctes, de la préhistoire au 19^e siècle. Au-delà des fouilles, ils sont invités à s'interroger sur la nature de ce qu'ils ont découvert et à élaborer des hypothèses. Ils analysent ensuite leurs trouvailles en les comparant aux collections de référence du laboratoire.

Ce programme permanent familiarise les participants au travail de l'archéologue en milieu urbain et attise la curiosité des jeunes pour le passé et ses témoins matériels. Il se décline en trois volets selon les segments de clientèle visée :

- **le programme scolaire Archéo-aventure** entraîne les élèves, sous la supervision d'un médiateur qui devient l'archéologue en chef, dans une enquête sur les modes de vie d'autrefois à partir d'artéfacts qu'ils mettent au jour lors de la simulation de fouilles ;
- **le programme Mission Archéo** propose aux jeunes des camps de jours et des services de garde une approche ludique dans ce même espace : pour obtenir leur grade d'apprentis archéologues, ils doivent relever en équipe les défis lancés par leur chef de mission, se familiarisant ainsi avec les diverses opérations menées par les professionnels de ce secteur d'activités ;
- **la visite autonome et interactive** incite les familles à explorer l'espace à leur rythme en suivant des consignes simples qui les amènent à

* Best Practice 4, 75-83.

devenir elles aussi des apprentis archéologues, à expérimenter les étapes de la démarche archéologique, des fouilles au laboratoire.

Résultat d'un travail concerté de la part d'une équipe multidisciplinaire, l'atelier *Archéo-aventure* se distingue par l'expérimentation active de la démarche scientifique dans une espace, qui bien que simulé, s'appuie sur d'authentiques travaux archéologiques *in situ*: certains des artéfacts réellement extraits des lieux s'affichent d'ailleurs dans des vitrines au sol évoquant des carrés de fouilles.

Types of museum: archaeology museum

*Matt Mulligan, Christina Grant, Jamie Herget, Emma Martell, Leah Melber**

Partners in Fieldwork. Empowering Urban High School Learners

Partners in Fieldwork is a programme designed for Chicago-area high schools with a primary emphasis on reaching underserved city youth. The program takes place over a full school year (September – May) and focuses on establishing participating schools as ‘remote field sites’, within a larger research network. Teachers and students are trained to collect biodiversity data on local wildlife for use by the *Lincoln Park Zoo’s Urban Wildlife Institute* (UWI). This project empowers at-risk Chicago area high school students to join the UWI as student field researchers. Through learning authentic conservation research techniques, students and teachers build awareness of the adaptive wildlife throughout Chicago.

Partners in Fieldwork begins with an educator workshop in the late summer to prepare and train the teachers on field research techniques.

Relying on the teachers’ newly honed skills, and regular visits from zoo educators, youth participants collect data through four key methods. Two provide data for active UWI projects: 1) motion-triggered cameras (camera traps) capture images of wildlife that visit school grounds booth day and night and 2) youth host an acoustic device at their school to passively record bat vocalizations to determine the presence or absence of different species. Two additional research techniques, bird surveys and a foraging behavioural study, are utilized to introduce a wider range of research methods but the data is for the students and teachers’ own use.

The programme also includes two funded trips: one to the zoo’s renovated natural habitat *Nature Boardwalk* and a second local natural site where the students can utilize their field techniques in a novel setting. The programme has been well received by teachers and students. Gains in understanding both research methods and local biodiversity have been observed. However, working in urban areas can be challenging. For example, one school experienced difficulty accessing a local green space due to safety concerns.

* *Best Practice 4*, 85-94.

To address this challenge, alternative activities were enacted to keep all schools and youth engaged. *Partners in Fieldwork* was originally designed for schools to participate for just one year.

Due to the programme's popularity, however, a Tier 2 component (an opportunity for a school to participate for a second year with a modified lesson plan) was designed and launched this year.

Types of museum: outdoor museum

*Antonella Poce**

Promoting science: the creation of a scientific observatory to raise awareness on sea biodiversity

The project, funded by the Sicilian local authority and promoted by IAMC (Institute for Marine and Coastal Environment) - CNR – National Centre for Research (IT) and LPS (Laboratory for Experimental Research) - UniRomaTRE (IT), stems from the need to improve science understanding and to strengthen the knowledge about the specific characteristics of the Sicilian sea environment, creating a science observatory on biodiversity.

The idea behind the project is that of setting and spreading the culture of the sea, devising actions addressed to secondary school students and to certain disadvantaged categories of the population (children at risk of social exclusion and drop out, unemployed and immigrants). The observatory to be created will be based at IAMC – CNR (TP - IT) and will pursue the following aims:

- development of research and testing methods for effective teaching of science and history of science, with particular emphasis on the use of new technologies;
- promotion of information and dissemination of scientific, historical and scientific issues, both nationally and internationally, including the implementation of exhibitions, conferences, publishing and multimedia projects;
- promotion of technical-scientific culture in schools at secondary level, in particular, including better use of scientific laboratories and multimedia tools, involving students in initiatives able to facilitate communication with the world of research and production, so as to raise a widespread awareness of the importance of science and technology for everyday life and for the sustainable development of society;
- promotion of specific activities where disadvantaged categories are involved and supported.

Types of museum: science & technology museum

* Best Practice 3, 109-116.

*Susan Rowe**

Seeds of Knowledge, Education and Empowerment through a School Garden Project

The *Museum Science, Heritage Management* graduate programme offered through the Museum of Texas Tech University prepares graduate students for entry into the international community of active [museum] professionals by providing theoretical and practical preparation.

Students enrolled in the Heritage Management track are exposed to an extensive investigation of Heritage as something of value, whether tangible or intangible, selected from the past for today's purpose.

In completion of the programme the graduates are prepared to contribute to the professional development and scholarship of the field as they enrich sociological and scientific values, encourage preservation and stewardship of cultural and natural heritage, advocate public service, and direct educational programmes designed to promote cultural identity and biodiversity.

The students' practical preparation is obtained by employment with the museum, course practicum experience, or *Heritage Education* required service-learning projects.

Heritage Education, a core curriculum course in the *Heritage Management* track, is based on the idea that heritage offers the opportunity for learners to engage in experiences that make them learn. The class promotes interdisciplinary studies and provides opportunities for cooperation among educators, students, heritage sites and organizations.

It is designed to provide skill development in oriented education in a heritage context, curriculum development, and program implementation.

It provides a hands-on approach to heritage education through key concepts, competencies, learning theories, and service-learning projects. Service-learning is a teaching and learning strategy that integrates meaningful community service with instruction and reflection to enrich the learning experience, teach civic responsibility, and strengthen communities.

Types of museum: science & technology museum

* *Best Practice 3*, 117-124.

Ronna Tulgan Ostheimer*

Making Museums Socially Relevant: The RAISE Programme at the Clark

The RAISE programme at the *Clark Art Institute* in Williamstown, MA has served as an alternative sentence for adjudicated youth in Berkshire County (a rural part of Western Massachusetts with a population of under 130,000) for the past nine years. It is designed to use art as a vehicle to remind participants of their unique potential for constructive interaction with the world.

The basic premise of the program is if art is a reflection/expression of human experience and imagination, then looking at, thinking about and talking about art makes us more aware of human dynamics and possibilities, both in general and our own. With greater awareness, kids can take better control of the decisions they make and be more conscious about how their decisions affect themselves and others.

Types of museum: art museum

* *Best Practice 4*, 95-104.

Adults

*Dolores Alvarez-Rodríguez**

Reducing the gap, expanding the matter. Pre-service teacher's training programme in museum education

This project is included in the training programme for art education at the University of Granada. The pre-service teacher's role is particularly relevant to enhance public access to the museum because she or he can act as a catalyst and, depending on their experience in the museum, will act as an amplifier providing experiences, stimuli and expectations in the museum for their future students, their own colleagues and society, reaching more and more audiences. This project directly acts on the teachers and, indirectly, on the educational community and the museums themselves.

Therefore, this project presents a different approach from those implemented for training in museum education by museum professionals. For this programme, the teacher is a target with specific characteristics, with knowledge of educational psychology, educational planning, general and specific didactics, knows how learning takes place and, above all, has a background in formal education, implied from the beginning of their training. It is not about making a transfer from a formal educational context to informal museum education, but to analyze the specific characteristics in these cases to try to make an inference of contexts and exploit synergies.

This will produce positive modulations applicable in both dimensions. The project has been developed with variations from 2002 until today. It has been implemented with diverse inputs that have revitalized and enriched it. A synergy for this project is created between the university and the museums with benefits for both participants. For example, when we started implementing this project there was only one museum with a regular arts education programme in Granada. Today we work with a local network of 15 museums particularly focused on educational aspects because there is a specific demand for it.

Types of museum: art museum

* Best Practice 4, 107-116.

*Cinzia Angelini**

Adult visitors learning from experience

European studies show that in our continent, the population is getting older and older. Therefore, one of the issues to be faced by educators is that of promoting lifelong learning as one of the means to favour active ageing. In this sense, museums can play an active role because they may represent a place where informal and non formal learning with adults can become both educating and entertaining.

The proposal presented in this paper is based on the organisation of learning activities that try to apply in museums some of the most common approaches to adult learning: adult visitors are involved in exercises accurately designed in order to stimulate different learning styles. This is based on the concept that learning is more successful when the learning approach is tailored on the learner's needs and interests.

Types of museum: all types of museums

* Best Practice 2, 27-36.

*Cristiane Batista Santana, Miriam Midori Peres Yagni**

Muestra de Museos. Una Política Pública de Democratización del Acceso a los Museos del Estado de São Paulo

Iniciativas para aproximar la sociedad al patrimonio musealizado y estimular el interés de los ciudadanos a apropiarse de los museos han sido el centro de acciones sistemáticas, realizadas individualmente por cada institución museológica, y de acciones en red impulsadas o no por el gobierno.

Tenemos el ejemplo de las acciones *extra-muros* que son estrategias de comunicación museológica que pretenden extrapolar las limitaciones físicas y conceptuales a la acción de un museo y establecer un puente entre el patrimonio conservado en un espacio limitado (edificio, territorio, etc.), con lo que está fuera, a través de diferentes formas de mediación con el público y en espacios diversificados.

En ese caso, las actividades educativas y culturales conducen el diálogo entre los museos y el público. El trabajo educativo ocurrió entre los 18 museos, con la realización de juegos, talleres, mediación de las visitas a los stands de los museos etc. Las actividades se distribuyeron entre la tienda, donde se concentra los stands, y las zonas verdes de los parques, que interactúan con el espacio y el público que visita el evento.

Creemos que las acciones *extra-muros* son de suma importancia para llegar hasta los públicos en las zonas donde el acceso a las instalaciones culturales está restringido. Tales acciones impulsadas por las actividades educativas pueden contribuir al reconocimiento y apropiación del patrimonio cultural por la sociedad. En este sentido, la *Muestra de Museos* es una iniciativa única, con objetivo de atraer y formar nuevos públicos, promover el acceso democrático y la creación de oportunidades para el diálogo entre la sociedad y el patrimonio.

Types of museum: all types of museums

* *Best Practice 4, 117-124.*

*Magaly Cabral**

Education and Work. An Action of Citizenship

Education and Work. An Action of Citizenship is a project developed with 240 night shift students with ages ranging from 15 to 70 years old.

Taking the Basic Education course, these are workers who are not used to visiting museums for many reasons, such as museums not opening at night, lack of time, not feeling invited to visit them, etc. Sometimes they even ask themselves and others the question, “May I visit?”.

The project was developed from the exhibition *Work, Fight and Citizenship: 70 Years of CLT*. CLT in Portuguese means “Consolidation of Labour Laws”.

The students, who work during the day, really appreciated to discuss the laws and understand their own rights.

Types of museum: history museum

* Best Practice 4, 125-132.

*Philippe Casset, Laurent Faivre, Thomas Galifot, Alexandre Therwath,
Mathias Van Der Meulen**

Emmaüs à Orsay /Orsay chez Emmaüs

Le musée d'Orsay a mené, d'octobre 2014 à février 2015, une action inédite conçue en partenariat avec l'atelier formation de base (AFB) d'Emmaüs Solidarité. Le projet *Emmaüs à Orsay/Orsay chez Emmaüs* s'est adressé à quarante stagiaires adultes en apprentissage du français à l'AFB. Son objectif était double. Il s'agissait de faire découvrir le musée d'Orsay, le métier de conservateur et les collections de photographie à un public peu familier des institutions culturelles. Parallèlement, notre but était de permettre aux stagiaires de développer les compétences linguistiques en utilisant des photographies comme support pédagogique.

Afin d'atteindre ces objectifs, nous avons souhaité confier aux stagiaires le rôle de commissaire d'exposition pour la réalisation de deux accrochages de photographie : l'un au musée d'Orsay composé d'épreuves originales et l'autre à l'AFB constitué de contretypes. A l'issue de huit séances pédagogiques, les stagiaires ont réalisé une sélection de 27 photographies. Soumises à leur regard, les photographies ont été placées au cœur des séances de formation et ont été utilisées pour travailler des compétences linguistiques précises, à l'oral comme à l'écrit. Les textes rédigés, descriptifs ou quelques fois plus personnels, ont accompagnés les accrochages.

Types of museum: art museum

* Best Practice 4, 133-140.

*Mila Milene Chioratto, Denyse Emerich, Rafaella Fusaro **

The Pinafamília Project

El Núcleo de Acción Educativa de la Pinacoteca del Estado de São Paulo promueve desde 2014 el proyecto *Pinafamília* los segundos domingos de mes, de 11:00 a 15:00. Tiene por objetivos estimular la convivencia de grupos de familias y proporcionar acciones y recursos especializados para el desarrollo de procesos educativos junto a ese público del museo.

Los grupos atendidos están compuestos por varios rangos de edad, entre bebés, niños, adolescentes, adultos y personas mayores, con distintos géneros, intereses y necesidades. También se incluyen grupos formados por personas relacionadas solo por lazos afectivos. Los niños deben estar siempre acompañados por sus familiares mayores, constituyéndose en grupo. Para atender a ese perfil complejo de la familia contemporánea, se desarrollaron acciones tan diversas como sus públicos, que contemplan la diversidad de edad y estimulan la interacción entre generaciones, al paso de propiciar tanto la autonomía de los individuos como procesos de mediación. Los temas orientadores de las acciones del *Pinafamília* son los elementos básicos de las imágenes: punto, línea, forma y color; así como las obras de los fondos presentes en la muestra de larga duración *Arte en Brasil: una historia en la Pinacoteca de São Paulo*.

Son cuatro las acciones desarrolladas por el proyecto:

1. isla de actividades y visitas para familias - Actividades, juegos y visitas a la exposición, que proporcionan la interacción familiar a partir del contacto con el arte y el ambiente del museo, realizadas con mediación de educadores en el espacio de actividades y visitas a dicha exposición;
2. guía de visita *Pinafamília* - guía impreso para visita autónoma de las familias con texto accesible, lúdico y atractivo, conteniendo actividades programadas para interacción de esos grupos;
3. juego *Pinafamília* - juego creado para interacción entre diversos rangos de edad, que se puede utilizar en el espacio del museo, en las salas expositivas o en otro espacio que la familia desee, incluso en casa. Los participantes en el juego asocian textos e imágenes a partir de obras de la Pinacoteca, además de crear e insertar sus propias imágenes;

* Best Practice 5, 41-50.

4. espectáculo *CON POSICIÓN*- Espectáculo creado exclusivamente para el proyecto en el cual, mediante un lenguaje escénico, la acción de los bailarines, complementada por aparatos escenográficos y proyecciones de imagen, dan vida a puntos, líneas, formas y colores y con el público. La programación es gratuita y libre para todos los públicos.

Types of museum: art museum

*Bernarda Delgado Elías, Alfredo Narváez Vargas**

Programa de Educación para la conservación. Museo Túcume. Perú

Túcume es un pequeño distrito de 12,000 habitantes, en la costa norte del Perú, cuyo centro urbano alberga a 8000 habitantes en su mayor parte dedicados a la agricultura. Esta población es depositaria de un patrimonio cultural immaterial bastante tradicional y un patrimonio arqueológico impresionante: el más destacado es el sitio de Cerro La Raya o Cerro Purgatorio, que alberga a 26 pirámides de adobe, el más extenso conjunto monumental de pirámides en el Perú. Entre 1989 y 1994 se inició un proyecto arqueológico promovido por Thor Heyerdahl, que nos permitió ingresar en una comunidad azotada por la más severa crisis económica en la historia del país, acrecentada por el terrorismo. Este proyecto nos sirvió para organizar un pequeño museo local para albergar las piezas obtenidas durante este proyecto inicial, que ha cumplido 21 años de labor ininterrumpida.

El interés de vincular la cultura con el desarrollo local, estuvo presente en el que hacer del museo desde su fundación. Sin embargo, es recién en 1998, que de modo formal iniciamos una oficina de educación para la conservación del patrimonio que se fijó diversos objetivos: una educación interactiva que fomente identidad, interculturalidad, genere empleo, resuelva problemas cotidianos, genere liderazgos e incorpore a mujeres y jóvenes en el proceso.

Hoy disponemos de un programa educativo dentro de un Plan de Manejo que incluye el territorio y las comunidades locales y permite la participación constante de la comunidad educativa, los vecinos e instituciones, en actividades de beneficio comunitario y de la preservación de su legado cultural y natural.

Types of museum: archaeology museum

* Best Practice 4, 141-152.

*Andrea Alexandra do Amaral Silva e Biella**

Live Art! Socio-Educational and Cultural Inclusion Programme

The *Live Art! Socio-Educational and Cultural Inclusion Programme* from the Museum of Contemporary Art of the University of São Paulo (MAC USP), since 2006 has promoted educational activities for visitors (adults) and professionals from health and social institutions of São Paulo and neighbouring towns.

The goals of this programme are to broaden the knowledge of visual art and promote autonomy in frequenting cultural institutions, São Paulo, as a city rich in numbers of these spaces could not promote cultural inclusion ignoring this diversity; by promoting the empowerment of the participants and their inner strength, so that they feel safe to take the first step to enter the institutions, enrolling themselves in activities and taking advantage of a cultural heritage organized in our society.

It is known that groups which are excluded from the habit of frequenting exhibitions often do not come into cultural spaces, because they feel without the right to access them.

Types of museum: art museum

* Best Practice 4, 153-164.

*Cynthia Ibburg**

Nature Nocturne. Rediscovering the Museum as an Adult

In 2013 the Canadian Museum of Nature launched Nature Nocturne, a programme aimed at inviting a young adult audience to reconnect to the museum.

Access to world class exhibitions, community, partner programming, bars and DJs created an environment that was both familiar and welcoming to this audience.

These events regularly sell-out and provide the opportunity for thousands of young adults to add the museum to their personal list of leisure activities.

It also builds awareness of the museum within this group and supports the success of the museum's other offerings that would appeal to adults.

Types of museum: natural history museum

* *Best Practice 3*, 139-146.

*Aurélie Maguet**

Les temps d'une histoire. Artistic residence in prison

Les temps d'une histoire is a puppetry show created during a residence that took place in the jail and in the museum of Saint-Brieuc. Its roots are to be found in an exhibition about the French fishermen that used to go fishing cod on the shores of Newfoundland, Canada (16th-20th centuries).

The residence's aim was to confront the former situation of the fishermen with the actual one of the prisoners, since both of them are away from home and separated from their families for several months. One of the main goals of this project was to enable people that did not feel concerned or were not used to have cultural habits, to discover a museum, a piece of heritage as well as the process of creating a show with puppets.

The prisoners were both raw materials, co-creators, journalists and also spectators of the show, which enabled them to take some distance from their own personal situations, and to discover some aspects of the cultural and heritage world.

Types of museum: outdoor museum

* Best Practice 4, 165-173.

*Vaida Rakaityte**

A glance at the Middle Ages: interests of everyday life

The project *A glance at the Middle Ages: interests of everyday life* consisted of two stages. The aim of the whole project was to pay tribute to medieval tradition and history, as well as to relate it to concepts of contemporary art. In the course of this project, not only were Europeans connected as a big community of historical revival through the use of large-scale elements of history here in Lithuania, but we also went abroad to a neighbouring Baltic state, Latvia, where a sense of European identity was shared during Riga City Festival *Rigas Swetky 2012* in the manner of the late Middle Ages and a contemporary approach to the past times.

The first stage of the project, *Make a Giant 15th century seal of Kaunas City*, involved over a thousand participants and volunteers from all over Europe, due to the fact that it was performed for the 31st International Hanseatic Festival, organised in Kaunas City (Lithuania) on the 18th-21st of May, 2011. The festival organisers built an information “tree” of advertisements in the City Hall Square, featuring contemporary Hansa Union banners of 176 cities. This is why people from Holland, Germany, Estonia, Sweden, Belgium and other countries were given the opportunity to come and join the process of making the giant seal from clay for four days from Friday to Sunday. Volunteers from different parts of Europe joined the process of creating the high bas-relief old-fashioned seal of clay. They used to joke as they would cast a side-glance that the seal was a *large-scale chocolate biscuit of the 15th century*.

During the second stage of a project, *Reconstruction of toys and games in the style of the Middle Ages*, the relevant information was collected and the reconstructions were undertaken by a professional restorer from Lithuania and other volunteers from Denmark and Lithuania. This stage of the project was presented on three separate occasions:

1. on the 31st of July 2012, during the closing event of *A way of the museums of Lithuania 2012*, by celebrating the Museum of the Year 2012 event near Kaunas City Castle (Lithuania);
2. during Riga City Festival *Rigas Swetky 2012* at Hansa market in the Old Town of Riga on 17-19th of August 2012 in Riga City (Latvia);

* Best Practice 2, 83-96.

3. during a medieval culture festival *Hansa Kaunas 2012*, on the 8-9th of September 2012, next to the old marina of the river Nemunas (Lithuania).

Types of museum: outdoor museum

*Maria Antonieta Sibaja Hidalgo**^{*}

X72/Punto de reunión

El proyecto consiste en contribuir a la formación de oficiales de la Fuerza Pública de Costa Rica, por medio de la educación no formal, a través del arte contemporáneo. Eso se realizará por medio de la realización de dos cursos interdisciplinarios: uno de formación básica (*graffiti* y *performance*), diseñado para quienes estén en proceso de formación para ser policías y el otro especializado (arte, cuerpo, poder, paisaje, geografías, sociedad), para quienes ya ejercen como policías. El proyecto contribuye a una formación más integral de las personas que ejercen una función muy importante en la sociedad costarricense, al velar por la seguridad, ejercicio de derechos y libertades de las personas ubicadas en el país, en alianza con las comunidades. El acercamiento a las temáticas que trabajan los artistas contemporáneos nacionales e internacionales en los que se ahondará, o el arte que encontramos en la calle, permitirá entender planteamientos identitarios, sociales, políticos, etc. vigentes. Ello en busca de cuestionar el ejercicio del poder, además, de establecer un mayor vínculo con su entorno y un mayor entendimiento de las problemáticas sociales que tienen que enfrentar los oficiales. Después de un año de trabajo se podrá plantear una nueva modalidad de taller, con los oficiales que han llevado los cursos impartidos por el Museo. Esto con la intención de crear actividades donde se integren a las comunidades y se trabaje conjuntamente en la creación de programas de prevención de la violencia.

El Departamento Educativo del Museo, para poder llevar a cabo estos cursos, estrechará un vínculo con la Escuela Nacional de Policías (ENP), quienes se encargan actualmente de brindar capacitación, entrenamiento y preparación a las fuerzas policiales de Costa Rica. Ellos incluirán como parte de sus programas, los cursos que estamos planteando. Tenemos como antecedente un proyecto piloto que se realizó en el Museo en 2015 donde oficiales de la Fuerza Pública participaron de un taller de *performance* y trabajaron con su corporeidad a partir de las temáticas presentes en una exposición de arte contemporáneo.

Types of museum: art museum

* Best Practice 5, 81-90.

*Paola Strada, Silvia Mascheroni**

Brera: another story

Brera: another story is an education project aimed at an adult audience, jointly promoted by the Ministry for Cultural Heritage and Activities (DG for the Valorisation of Cultural Heritage) and Brera Picture Gallery.

The policies recently adopted by the Ministry with a view to promoting innovative forms of cultural participation, the intercultural expertise and sensibility developed in the past ten years by Brera Picture Gallery, and the active involvement of a group of mediators with an immigrant background (from Bosnia, Brazil, Egypt, Italy, Peru, Philippines, Senegal and Hungary) in the development of new, shared narratives around museum collections, are all crucial ingredients of this highly experimental project, whose main goals are:

- to open the museum to a currently under-represented audience (adults with an immigrant background);
- to tap into the intercultural potential of collections;
- to acknowledge museum mediators as key actors in the reinterpretation of the museum's heritage in an intercultural perspective;
- to promote new ways of looking at the collections in a cross-cultural audience (whether regular or potential, "native" or "migrant" visitors).

The whole planning process was based on a participatory approach, which allowed working group members (museum educators, mediators and external experts) to bring into dialogue their different perspectives, experiences and knowledge bases. This resulted in the development of intercultural trails intended to help all visitors to explore the complex layers of meanings, as well as the evidence of past and present cross-cultural encounters, hidden in the museum collections.

Following an experimental phase with guided tours addressed to mixed groups, the project team is currently finalising multi-lingual aids (i.e. audio-guides available in the museum and MP3 files downloadable from Brera's website) addressed to all visitors as an alternative trail across the collections, which will leave a permanent trace in the exhibition spaces.

The final evaluation report is currently being prepared, but some key achievements may already be outlined:

* Best Practice 2, 127-140.

- participatory planning allowed the voice of mediators to be included in the interpretation process;
- their narratives will become integral part of the museum's official audio-guides;
- story-telling has been used effectively to bring to life the multiple points of view and unique real-life stories of mediators, with a view to initiating a similar response in Brera's visitors: a new awareness that works of art are neither the preserve of scholars, nor something separate from everyday life, but have something meaningful to tell to all of us.

Types of museum: art museum

Special audiences

*Cinzia Angelini, Teresa Savoia**

Opening museums to offenders

Though being among the best representatives of western culture, museums are often unknown to or hardly visited by vulnerable audiences. This programme is a pilot initiative designed with the intent to fill in the gap between those audiences, more specifically inmates, and museums. Museums can supply powerful means for the education of offenders, which is the very reason why prisons exist.

The programme will be developed in a high security prison, a place where initiatives of this kind are still infrequent. A group of twenty inmates, selected on a voluntary basis and according to the strict prison rules, will take part in a lesson on some of Bernini's works shown at Galleria Borghese in Rome, meaningful examples or achievement in Italian art. The lesson will focus on the myths represented in the sculptures that will be used for a reflection on art and the archetypes of life.

Evaluation and assessment will be an important part of the whole programme because they will address several issues: from the respondents' opinions and knowledge of museums to their learning from the class, to the monitoring of their opinions, perceptions and knowledge throughout the lesson. All evaluation activities will be anonymous and done by means of structured questionnaires. The results will be used in order to amend, if necessary, both the general structure of the programme, the class topic and the tools. The final version will be made available to all those who would like to replicate the programme either with the same kind of audience or with the other kind of vulnerable groups.

Types of museum: outdoor museum

* Best Practice 1, 199-210.

Irene Balzani, Cristina Bucci, Luca Carli Ballola, Michela Mei*

A più voci – With Many Voices. The Palazzo Strozzi project for people with Alzheimer's and their caregivers

A più voci - With many voices is the Palazzo Strozzi project dedicated to people with Alzheimer's, their relatives and their caregivers to offer them a stimulating, enjoyable and enriching activity.

With Many Voices focuses on the use of observation and imagination rather than memory and cognitive skills to promote remaining communicative abilities. It is designed to offer people with Alzheimer's a chance to express themselves through art, proposing to caregivers a model of communication still available to them.

The loss of function that this illness entails is gradual, affecting certain abilities before others, thus *With many voices* focuses on individuals' ability to observe, to experience emotions, and to use their imagination and their fantasy, all skills that last longer than an individual's logical and cognitive

faculties, thus allowing even those who have built up a substantial cognitive deficit to take part. The project also aims to change the social perception of the diseases through an encounter with other museum visitors.

The activities are held during Palazzo Strozzi's normal opening hours to promote people's familiarity with the disease and to foster a change in the way society perceives people with Alzheimer's.

Types of museum: art museum

* Best Practice 3, 205-214.

*Sharon Chen**

Kopi, Kueh and Culture

This programme seeks to bring elderly from nursing homes/centres to the museums.

This pilot programme will be conducted by The Peranakan Museum in partnership with the Agency for Integrated Care (AIC). The pilot site will be Ling Kwang Home for Senior Citizens. There will be two cycles, each with six weeks of activity. Sessions will take place weekly.

Through cultural objects from the Peranakan Museum, the sessions aim to engage the elderly in conversations. Social skills are developed as they participate in group games and activities. Accompanying craft activities will allow them to express themselves creatively and help them gain self-confidence.

Types of museum: history museum

* *Best Practice 5, 21-29.*

*Martina De Luca**

The memory of beauty

Alzheimer's disease is the most common form of senile dementia. Worldwide, 35,6 million people are affected by the disease and their number is supposed to reach 65,7 million in 2030. Until today, no cure is available and patients can be treated only with symptomatic medicines that alleviate behavioural and cognitive symptoms. These facts and the importance of the museum as a "meeting place", significant for the community, stimulated the National gallery of modern art in Rome (GNAM) to create the project *The memory of beauty* – a stable initiative by the Museum's Educational Department dedicated to people with Alzheimer's disease and their caregivers. The aim of the programme is to offer Alzheimer's patients and their caregivers a quiet and stress-less setting where they could spend some time together with an activity that is pleasant and helpful at the same time.

The visits at the museum and the contact with art and beauty give the patients the opportunity to express themselves, retrieve personal memories and be a component of a group. The project consists of a cycle of three/four visits presenting thematic art modules. A small group of patients (6-8) with their caregivers is invited to establish a personal relationship with the artwork, recalling memories through the observation of the subjects represented and exchanging opinions with each other. Tours are given by especially trained museum operators.

The first results of medical research are surprising: even though they had no significant effect on memory retrieval, the visits to the museum have improved the quality of life of patients and their caregivers, significantly lowering their stress levels. We have since increased the number of participants in the programme, involving other care centres for people affected by Alzheimer's disease. All of them are collecting data for clinical studies.

Types of museum: art museum

* Best Practice 1, 211-219.

*Coraline Knoff, Stéphanie Merran, Vincent Poussou**

Le Voyage, une exposition au Centre Pénitentiaire Sud-Francilien

Pendant plus d'une année, une équipe de neuf personnes détenues, incarcérées au Centre Pénitentiaire Sud-Francilien (CPSF), à quelques kilomètres de Paris, ont eu pour mission de concevoir, mettre en œuvre et assurer la médiation d'une exposition d'œuvres d'art originales dans une salle spécifiquement aménagée au cœur de la prison.

Ces personnes volontaires ont été sélectionnées par l'Administration Pénitentiaire et le Service de Probation et d'Insertion Pénitentiaire, en charge de la ré-insertion des personnes détenues. Ce groupe a été accompagné pendant tout une année par Vincent Gille, chargé d'études documentaires à la Maison Victor Hugo (Paris, France). Désigné par la Réunion des musées nationaux – Grand Palais (RMN-GP) comme conseiller scientifique, il suit le groupe lors de réunions hebdomadaires et met au service de ces personnes son expertise en histoire de l'art. Ce projet a été piloté par la RMN-Grand Palais qui a mis l'ensemble de ses savoir-faire et de ses métiers au service de sa réalisation et de son succès. Initié par le Président de la RMN-GP et l'ancien directeur du Centre Pénitentiaire Sud-Francilien, sa réalisation fut possible grâce un travail transversal avec plusieurs grands musées français. Il s'inscrit au cœur d'une convention interministérielle entre le Ministère de la Culture et de la Communication et le Ministère de la Justice.

L'exposition *Le Voyage* a été présentée du 24 septembre au 17 novembre 2013 dans l'enceinte de la prison, accueillant plus de 800 visiteurs : personnes détenues, personnels pénitentiaires, familles des commissaires, journalistes, professionnels de la culture et de la justice. Pour la RMN-GP et les acteurs du monde pénitentiaire et culturels impliqués, il s'agit d'une projet pilote, ayant l'audace d'inscrire dans la durée en milieu carcéral une exposition d'œuvres d'art originales. Il fait partie d'un engagement plus global de la RMN-GP dans une politique d'éducation artistique et culturelle en direction des publics empêchés.

Types of museum: art museum

* Best Practice 3, 215-226.

*Helen Lamotte, Alexandre Therwath**

Orsay facile. Inclure les personnes déficientes intellectuelles dans l'élaboration de documents adaptés

D'octobre 2015 à avril 2016, le musée d'Orsay a développé pour mais surtout avec des personnes déficientes intellectuelles deux documents accessibles : un livret d'informations pratiques et un document d'aide à la visite autour de Paris au 19^{ème} siècle. Leur objectif est de répondre aux besoins spécifiques de ces visiteurs et de leur permettre d'accéder à notre offre culturelle avec la plus grande autonomie.

Les équipes du département des publics du musée d'Orsay ont d'abord fait le constat de la difficulté pour les personnes en situation de handicap mental de visiter notre institution. En effet, elles peuvent souvent avoir des difficultés pour comprendre et mémoriser des informations, fixer leur attention, évaluer le temps et se repérer dans l'espace. Depuis de très nombreuses années, le musée d'Orsay mène une politique volontariste en faveur de l'accès de tous à ses collections. Nous proposons ainsi déjà des visites-conférences adaptées pour des groupes de personnes handicapées mentales mais nous n'offrons pas d'outils spécifiques pour les visiteurs individuels. C'est pour répondre à leurs besoins et compléter notre offre, que le musée d'Orsay a souhaité initier ce projet.

Notre démarche s'est caractérisée par la volonté d'inclure les visiteurs dans toutes les étapes d'élaboration de ces outils : écriture des textes, choix de l'iconographie, conception graphique et mise en page.

Cette logique de co-construction a permis de répondre au mieux aux besoins des visiteurs en situation de handicap mental et également de valoriser les compétences des personnes déficientes intellectuelles impliquées.

Types of museum: art museum

* Best Practice 5, 61-70.

*Angela Manders**

Museum for One Day. A special museum experience on location

Museum for One Day brings museum collections and their stories to nursing homes and care facilities. It is a mobile presentation of objects and their stories which are shared with the residents of homes in an esthetic and professional manner. *Museum for One Day* seeks to reach two groups of seniors: 1] vulnerable seniors who due to physical and mental limitation are no longer able to visit museums on their own and 2] active seniors as storytellers. The target audience is residents of the Somatic and/or Psychogenerative (dementia) wards of nursing homes.

Our goal is to make the contents of museums accessible to residents of nursing homes. Storytellers share the collection and relate the pieces to the lives of the seniors. The specific needs and preferences of this target audience determine which stories are told and the form of the presentation. *Museum for One Day* is a customized museum experience offered on location. It enables residents to temporarily enter another world and be exposed to new experiences and challenges.

The storytellers are trained to be not only experts on the collection but also in presentation, teaching and group dynamics. The storyteller needs to be able to tell a good story, create a dialogue and encourage curiosity and participation while also ensuring that there is respect for the varying needs and abilities of the individuals taking part.

Types of museum: outdoor museum

* Best Practice 3, 227-235.

*Viviane Panelli Sarraf**^{*}

Accessible Cultural Extension Programme

The *Accessible Cultural Extension Programme* is developed in Dorina Nowill Memorial, who is dedicated to Dorina Nowill, Brazilian, leader in the fight for the rights of people with disabilities who built an international career achievement for the benefit of access to culture for the people with visual disabilities. The memorial was created in Dorina Nowill Foundation for the Blind, that has a 66-year experience in the production of accessible publications, educational services and rehabilitation for people with visual disabilities. The collection is made up of objects, documents, images, reports, audiovisual and awards.

Our long-term historical exhibition is located in the building of the organization and has a design fully accessible, pioneer in the field of cultural accessibility in Brazil. The educational and cultural projects in the exhibitions and about the social problem of visual disabilities are dedicated to the general public, employees and clients of Fundação Dorina (people with low vision, blindness and their family).

The actions beyond our walls, occurring since 2004, organizes visits in exhibitions and cultural spaces in the city of São Paulo for both employees and customers with visual disabilities. Through the *Extension Education Program - Accessibility in Museums*, we share our knowledge and expertise providing guidance on accessibility for museums, researchers and students. We have helped more than 30 museums and cultural spaces in Brazil, assisting the development of strategies for inclusion of people with visual disabilities, 15 Brazilian and foreign researchers and more than 50 students of college degree.

The courses offered by the training program, have benefited approximately 800 professionals and students. We already offered 18 courses that combine theory with practical experience in the area, technical visits, evaluations and discussions of accessibility.

Types of museum: all types of museums

* Best Practice 1, 221-232.

*Rodica Silvia Pop**

The joy of touching. Peer cultural education for the visually impaired

Culture, like nature, uses the past to feed the future and to provide food for the soul. Society needs hard work and experience to maintain a vibrant culture.

The success in establishing and implementing cultural policy has to begin with the reality and complexity of the national culture. It has to involve all of the social factors responsible in order to succeed. Museums, the most important cultural and educational institutions in today's world, can encourage individual participation of the visually impaired by making their collections accessible. The visually impaired population has been totally neglected. This is a population group that nobody wants to invest in, even though they could become loyal visitors. We brought 100 young people to the museum from The High School for Visually Impaired from Cluj Napoca and 100 students from the Fine Arts High School Baia Mare and developed a peer education programme.

The project helped the target group build self-confidence and develop social identities. The project had an extraordinarily high impact on the target group, solving the need for new museum services for the visually impaired. The program was successful in bridging the gap in our community between visually impaired and sighted people. The experiment allowed sighted youth to have a better understanding of the everyday situation of the visually impaired.

The contact benefited the sighted participants, helping them feel more comfortable with the visually impaired. The project was a national experiment, applied for the first time as a museum cultural programme. The new museum services allowed youth with disabilities to have access to cultural heritage. This joy of touching was very moving because it offered equal chances to everyone, the sighted and the visually impaired.

Types of museum: history museum, archaeology museum

* Best Practice 2, 73-82.

*Marina Tsekou**

National Museum of Contemporary Art (EMST) Without Borders

The National Museum of Contemporary Art (EMST), recognizing the diversity of the public's interests and needs, offers a variety of programmes to ensure accessibility for every visitor. In 2009 EMST launched an innovative programme called *EMST Without Borders*, which includes collaboration with Rehabilitation Centres Against Drug Abuse, The Hellenic Society of Palliative and Symptomatic Care of Cancer and Non-Cancer Patients (PARHSYA), the Athens Association of Alzheimer's Disease, immigrant groups, and the Academic Support and Accessibility Unit for Students with Disabilities of the Athens School of Fine Art.

Within the framework of *EMST Without Borders*, the museum organizes guided tours, educational programmes, workshops and lectures based on its exhibitions. In addition, in collaboration with the above mentioned associations, special exhibitions are organized on the occasion of International Days, such as the International Day Against Drug Abuse and the World Hospice and Palliative Care Day. All the programmes are designed to meet the needs, abilities and interests of each group and are offered free of charge enabling all visitors to experience the museum's exhibitions.

The main purpose of the programme is the integration of the socially excluded and other groups and equal access to art and culture for everyone. Up to now the most extensive, long-term partnership is that with the Social Rehabilitation Photography Group of the Drug Addiction Treatment Unit 18 ANO. Since 2009, the Photography Group visits EMST's exhibitions and attends discussion-based guided tours during which various aspects of contemporary art are explored.

The members of the group, people of different backgrounds, have the chance to exchange ideas as well as to integrate new themes, methods and expressive modes into their own art work. Each year, on the occasion of the International Day against Drug Abuse (June 26th), EMST presents the group's new photographic project in a special exhibition.

Types of museum: art museum

* Best Practice 1, 233-244.

Museum trends

School

Mário Antas

Network of archaeology clubs in schools

The *Network of Archaeology Clubs in Schools* is a project of the National Museum of Archaeology (MNA), Portugal, in which the main aim is to establish a network of partnerships with schools in order to promote archaeology.

Other main goals of this project are to disseminate effectively the museum's collections and to contribute actively to preserve archaeological heritage and to provide new ways of learning for pupils. In this project, all students and all teachers from all types of schools can participate.

As archaeology is a transversal area, all the teachers from different subjects can develop all kind of activities as well all students who like discovering and learning more about the past and the existing monuments.

Where does it work? In the Museum, in schools and on the Internet.

The Museum coordinates and supports all the archaeology clubs. The Museum offers an online platform to share didactic materials produced by any of the participants. At school, teachers and students freely decide how they should organize their club. Imagination is the only limit...

The project started in the school year 2011/2012 and has currently twelve schools working with the museum (and it is growing every day). On the online platform (www.clubesdearqueologia.org) there are many educational materials and activities produced by the participants.

Types of museum: archaeology museum

· *Best Practice 1*, 121-135.

Paolo Campetella

Home, sweet home

The Roman monuments toughness is often associated to the confidence on the glorious, although far away in time, past of the city. On the contrary, the archaeological site and the reconstructed hut in Fidene, a highly densely populated suburb in Rome, with its fragile materials, reminds us that history is recognizable and understandable even by a simple footprint on the ground near our house, and it urges us to make this history relevant and to protect all its evidence.

The programme makes the museum and the archaeological area excellent places for responsible citizenship education. Analysing and interpreting the archaeological documents, pupils will recognize the actions that took place inside the hut and the needs that these actions were satisfied in antiquity.

The same procedure will help pupils analyse their own homes, understanding their needs as children living in the contemporary world. Through the partnership with a non-profit organization concerned with the promotion of fundamental human rights, pupils will understand how their basic needs are related to their fundamental right, in particular to social, economic and cultural ones. The attention will be focused on the right to housing and its connections with all the other rights affirmed by the Universal Declaration of Human Rights. This programme values archaeological evidence both as cultural heritage and as a tool for understanding aspects of contemporary society promoting the development of active citizenship in children. The basic idea is: let's know our past, to understand our present and to act for our future.

Types of museum: archaeology museum

· Best Practice 1, 137-147.

Ai Ying Chin

Singapore's Little Treasures: Innovation in museum and classroom practice for and by kindergarten teachers

Singapore's Little Treasures could refer to museum objects that we value as a country or to family heirlooms. It could also stand for some of our nation's youngest museum visitors or for the most marginalized group of educators: pre-school teachers. This highly participatory heritage-based programme is as open-ended as its title and can be expanded on museum grounds, in pre-schools and at home. Pre-schools in Singapore have yet to tap on museum learning for child development. Likewise, early learning in galleries is new to many museums. Numerous studies, however, demonstrate that access to museums and objects encourages active learning and prompts language development for thinking and communicating.

The United Nations Convention on the Rights of Children (UNCRC) proclaims that children should have free and full access to cultural life. Our national museums are mandated to preserve identities and promote multicultural education but plans often exclude pre-schools. While anti-bias modules feature in early childhood training, researchers observed that many cultural activities organised by pre-schools in Singapore did not go beyond the 'tourist' perspective. Singapore's Little Treasures is a programme where teachers and museum educators are encouraged to innovate new ways of introducing heritage to kindergarteners.

This programme (2014-2018) is our inaugural initiative to engage the pre-school community and our own museum colleagues in creating dialogues, spaces and resources that will help us respect the views and interests of the child in matters of education and cultural life. Using the collection at the National Museum of Singapore, we developed a prototype for quality heritage education for young learners that is empowered by a thinking culture and hand-on exploration. We intend to adapt it across 1 other national museum and 3 heritage institutions.

The heritage experience we envision for the kindergartener begins in school, continues in the museum and also at home. We recognise that a triad involving children, teachers and families is crucial to early education. Museum guides with only an hour with pre-schoolers cannot extend

• Best Practice 5, 31-40.

learning beyond the gallery visit. The pre-school educator, on the other hand, with training and the help of a Heritage Kit can engage the class before and after the museum visit(s) with a myriad of learning opportunities including parent-child activities and community engagement projects. In the museum, teachers sign out a pop-up kit that features teaching aids for imaginary-play and games with strong links to the exhibits.

Types of museum: history museum

Francesco Cochetti

Growing with culture

The programme presented is an example of the system of educational activities conducted by our company throughout the country, for public and private cultural institutions, and the ways of interacting with these institutions for the implementation of the service.

The activities are tailored on the needs of each museum and lead the variables present in each institution back to common themes within a general programme which provides a network for the diverse existing local realities to interact with their territory. The project is designed annually and is extended to all targets, dedicating particular attention to social inclusion dynamics. It is planned by a team present on the territory and a central technical office that ensures evenness among the diverse information collected. It takes into account cross-cutting issues such as the relationship between **art and nature** or the **communicative potential of antiquities**, used to create awareness on the fact that landscape and territory are sources of cultural, economic and historical richness and that archaeology is part of humanity's heritage. These subject matters are explained with different methodologies and are structured in standard type of visits for the various local areas of competence.

All projects are modified annually and expanded with the launch of new activities as a result of monitoring and evaluation actions that are aimed at verifying the effectiveness in terms of satisfaction and cognitive effect. The educational service relies on the use of tools available to all operators, accessible through different sources such as planning sessions, survey visits and coaching, distribution of study materials through e-learning platforms. The quality of the project is also achieved with recruitment strategies for qualified staff able to translate previously planned visit formats into actual activity. The specific nature of Coopculture in Museums and Archaeological Areas relies on the ability to dialogue with different sectors through the practice of integrating various services: information and promotion, booking and delivery. These services are carried out through the contribution of different professionals (reservations and ticket office staff, educators) that interact, ensuring positive synergies for an efficient problem-solving.

Types of museum: archaeology museum

· *Best Practice 1*, 149-161.

*Marie-Pierre Delaporte Béra**

Visiter le Musée d'art et d'histoire du Judaïsme en famille

Le MAHJ avait confié une étude sur les freins et les motivations à sa visite à un laboratoire de recherche universitaire qui avait conclu à l'importance de tenir compte des représentations des visiteurs, en particulier pour encourager la découverte des collections par les familles.

Un groupe de travail s'est mobilisé autour de cet objectif. Un livret découverte du musée en famille, à la disposition de tous, devait présenter des essentiels de la collection en se fondant sur les recommandations de l'étude de publics. Les objectifs formulés pour le livret en étaient donc issus : engager à une visite au cours de laquelle chacun des membres du groupe serait actif, rendre ainsi le lieu vivant, favoriser une transmission familiale quelle que soit l'origine culturelle des participants. Les concepteurs estimaient en effet que c'était la meilleure manière d'éviter les stéréotypes sur le musée et sur le Judaïsme. Il fallait permettre d'approfondir chacun des thèmes traités par des textes brefs, informatifs, ludiques présentant plusieurs facettes des collections : la cohérence du document en détail et dans son ensemble constituait un critère important. La démarche évaluative a été une ressource essentielle pour orienter le document à plusieurs étapes de conception. Des tests *in situ* ont été réalisés sur deux versions du document, puis un test final a été mené sur une troisième version maquettée du livret famille, avant qu'il ne soit diffusé gratuitement sur le site internet du musée www.mahj.org et en billetterie. Il ressort aussi de cette expérience que formuler des objectifs en termes de contenu scientifique mais aussi en termes d'effets sur les représentations et d'impact sur la sociabilité de visite constitue un enjeu exigeant, complexe à mettre en œuvre, mais qui ouvre de nouvelles pistes pour la médiation des collections des musées.

Types of museum: history museum, art museum

* *Best Practice 1*, 163-172.

*Antje Kaysers, Hannelore Kunz-Ott**

Schule@Museum

About 135 schools with over 3000 students and 180 museums took part in this 8-year programme. The aims were to foster the relationship between museums and educational institutions as well as to support teachers and museum educators with practical tools for their daily work.

Students should be enabled to interact with museum objects in different ways in order to get acquainted with new subjects. Thanks to the cooperation between museums and schools, a creative learning atmosphere can arise. New personal and social abilities can be acquired. Questions of political relevance and social issues relevant for our society, origin and identity can be discussed.

The project was realized in four steps:

1. the pilot project featured an intercultural theme in eight ethnological/historical museums and started in 2004/2005;
2. the approach of the following part - *Experiments please!* – was to give students the opportunity to gather pieces of arts or other museum objects using computer programmes (2005/2006);
3. another approach was the social media project www.1000xheimat.de (*1000times homeland*) in 2007/2008. Students chose a museum object and interpreted it in their very own way (e.g. poem, collage, song);
4. the fourth part brought together one museum and one school at a chosen time for *Building Partnerships* (2008/2011). Fifteen tandems where supported to help teachers, students and museum educators with the formal and organizational parts of their co-operation projects and the development of soft skills for the work with museum objects.

The results of these best practice projects were published in a brochure.
Download: <http://www.schule-museum.de/aktuelles/>.

The initiative was organized by the *German Museums Association* (Deutscher Museumsbund), the *German Art Education Association* (BDK) and the *German Association of Museum Education* (Bundesverband Museumspädagogik) and supported financially thanks to the financial efforts of the *Cultural Foundation of the German Laender* (Kulturstiftung der Länder), the *Robert Bosch Foundation* (Robert Bosch Stiftung), the *PWC*

**Best Practice 1*, 173-183.

Foundation (PWC-Stiftung), the *Federal Agency for Civic Education* (Bundeszentrale für politische Bildung) and the *Mercator Foundation* (Stiftung Mercator).

Types of museum: all types of museums

*Tanya Lindkvist**

Destination: art (Kunstrejsen). On the trail of reality

Destination: art is an educational programme developed in Cultural Region Mid- and West Zealand, Denmark. The programme is the product of collaboration between three museums: Museum of Contemporary Art in Roskilde, Museum Odsherred and Sorø Kunstmuseum.

Destination: art unfolds in a local context – the region of Zealand – but incorporates global perspectives on museum education and collaboration, transcending municipal and institutional borders in the region.

The essence of *Destination: art* is to provide unique and enriching artistic experiences for as many pupils as possible in a region of Denmark with limited museum access. Instead of perceiving the participating schools' remote geographical locations as a limitation, they are used to foster a sense of knowledge and ownership of the physical cultural landscape. *Destination: art* is, in this respect, both a journey into the world of art as well as a physical journey between three museums. The physical journey and its parameters are perceived as an extended, active learning space offering direct relevancy and support to learning in schools and museums. During *Destination: art*, pupils visit three art museums taking them on a journey through 300 years of art history – from the 18th century to the vibrant world of contemporary art. On their journey, pupils are accompanied by an international contemporary artist whose task is to relate pupil experience in the exhibitions to his/her own artistic practice in an interactive workshop.

The objective of *Destination: art* is to increase and enrich schools' knowledge of the museums within their local cultural region helping them to become engaged and critical users. An additional goal is to reveal and reinforce the synergies that arise as a result of cross-disciplinary collaboration between museums, schools and municipalities, making best use of learning opportunities present before, during, and after a museum visit.

Types of museum: history museum, art museum

* Best Practice 2, 57-72.

*Andréia Menezes De Bernardi**

Programme Vamos ao Museu ? (Allons au Musée ?)

Au Brésil, l'accès de la population aux espaces de culture est encore timide, des *surveys* récemment réalisés montrent que la grande majorité des brésiliens n'ont jamais visité de musées ou centre de mémoire. Parfois même les professeurs ne connaissent pas d'espaces de culture. Ainsi, le Programme *Vamos ao Museu ?* invite des éducateurs, des artistes, des médiateurs culturels à s'engager pour essayer de changer ce scénario. *Vamos ao Museu ?* est un programme éducatif-culturel existant depuis 2006 dans l'état du Minas Gerais, sud-est du Brésil. Organisé par une association sans but lucratif, Akala, le programme propose à des communautés scolaires de vivre l'univers des musées ou expositions pendant deux mois ou plus, comprenant trois moments : *avant*, *pendant* et *après* la visite du musée.

Les publics concernés sont des professeurs, des étudiants et du personnel de l'école, ce dernier on l'appelle la « communauté ». Les groupes d'étudiants peuvent être des enfants, des adolescents ou même des adultes. Chaque édition a un thème choisi selon des critères liés aux caractéristiques locales (la tradition d'un petit village où le programme sera réalisé ; l'offre culturelle de la saison ; l'idée-clé qui sera travaillée avec les participants pour trouver des solutions des problèmes locaux).

Les moments « avant » et « après » la visite du musée sont réalisés dans l'école, par les médiateurs du Programme. Le moment « pendant la visite » est réalisé par le Service Éducatif de chaque musée en partenariat avec *Vamos ao Museu ?*. Les institutions culturelles concernées participent à l'action culturelle du début jusqu'à l'évaluation. L'initiative est donc réponse à une nécessité sociale du Brésil. Surtout pour les écoles qui accueillent des personnes originaires des couches populaires.

Types of museum: all types of museums

* *Best Practice 1*, 185-196.

*Ricardo Rubiales García Jurado**

Portal para maestros. Un espacio de encuentro con el arte

Como parte de la misión y visión del Museo Nacional de Arte, en México se ha desarrollado un programa enfocado en el fortalecimiento de la relación museo escuela utilizando las nuevas tecnologías. Este programa concibe como público principal a los maestros. En ese sentido, el *Portal para maestros* (<http://munal.mx/educacion/>) se crea en respuesta a las necesidades dadas por la reforma en la educación básica en México que propone incluir la materia de arte desde los primeros años y hasta la educación media.

En este contexto, se vuelve necesario apoyar la profesionalización de los maestros dado que un número importante de profesionales de educación básica (preescolar y primaria) no son especialistas en la enseñanza de las artes, y en el caso de la educación secundaria y media superior es necesario actualizar e incrementar las competencias de los docentes en este campo.

Por ello la pertinencia de un proyecto como el *Portal para maestros*. El *Portal para maestros* tiene la posibilidad de brindar herramientas, información y materiales educativos que coadyuven, difundan y enriquezcan el encuentro entre los alumnos de la educación básica y el arte mexicano.

El Museo Nacional de Arte en México cuenta con la colección más importante de arte mexicano, desde mediados del siglo XIV a mediados del siglo XX. En su creación, el *Portal* contó con una investigación sobre diseño web que permitió la creación de una interface amable y accesible que responde a las últimas tendencias en cuanto a diseño de espacios virtuales.

El desarrollo del *Portal* también se propone en el marco de una investigación del usuario y evaluación sistemática que impactan en la toma de decisiones y la creación de contenidos, de forma que el *Portal* responda acertadamente a las necesidades de los usuarios.

La importancia del *Portal* reside en que para muchos niños mexicanos la escuela es el lugar donde se inicia una importante relación con el arte, su conocimiento y apreciación. Cabe destacar que en México alrededor de 25 millones de alumnos cursan la educación básica.

Types of museum: art museum

* Best Practice 2, 97-111.

*Tine Seligmann**

Learning Museum: learning and creative partnerships between cultural and educational institutions

Learning Museum 2011-2013 is a nation-wide Danish developmental collaboration project involving 26 museums (cultural and natural history as well as art museums) and 13 colleges of education. The project provides students of education with unique opportunities to participate in training courses and academic internships at the country's museums. When students of education are made part of the museum space, new educational offerings and teaching resources take form.

This user-driven aspect assists in creating innovative initiatives and products that provide enrichment for individuals and institutions surrounding the user himself – the future primary school teacher. Roles are exchanged and new sets of values and visions are created which ultimately strengthen the overall education of Danish primary school pupils.

The essence of the project is to create and give inspiration to Creative partnerships and networks in Denmark, in the Nordic countries and internationally where multidisciplinary collaboration and sharing of knowledge are in focus. The goals are to make museums visible as institutions for knowledge sharing and education and to make museum education an integral element in the required curriculum for teacher educational programs as well as integral in museums educational strategy and educational offerings.

When students of education act as key points of knowledge exchange in museum educational departments, the teaching practice at the museum is strengthened and the students develop their professional and pedagogical competencies. In short, the collaboration gives the students methods and skills to apply in their own learning so that they can constantly develop from a life-long learning perspective.

Types of museum: natural history museum, art museum

* *Best Practice 2*, 113-126.

*Fay-Fotini Tsitou**

Why on earth would you study science? Museum puppetry learning programme for Athens University Museum

Athens University Museum is a small museum situated in a touristic area beneath Acropolis. *Why on earth would you study science?*, its pilot educational programme for nine to eleven year old school-students, was revised in 2012. Today, the programme is the main learning activity for this age and as such, it has to meet the following objectives: to communicate the early years of Athens University's history and to introduce students to the main galleries of the historical building.

Since the permanent museum exhibition is not for the moment particularly engaging for young visitors, re-enactment, comic illustrations, role play, and above all puppet imagery and techniques are employed to involve the young audience into a meaningful narrative.

From the very beginning, the research, the content and the constructions progressed in parallel and were viewed as an open process. The planning was based on alternative interpretation techniques such as puppet imagery and object-based narratives. In the revised version, the programme's evaluation focuses not only on teachers' questionnaires or students' informal written reports, but also on practice-based observation: the role play at the end of the programme works as an integral way for evaluating the museum experience: students' active participation and improvisations give access to measure to what extent the programme affects and motivates their thinking and is inspiring and imagination.

Puppetry is often stigmatized as a simplistic, second rate art, usually associated with preschoolers. Therefore, the main challenge of this programme is to investigate the potential and "appropriateness" of the medium to foster learning as a tool for action and fun (and not so much the other way round, which is often the case), within a university museum territory, for a specific group age (9-11). This article studies the programme's conception, planning, structure and evaluation; at the same time it focuses on the learning potential of puppetry.

Types of museum: history museum

* Best Practice 2, 141-154.

The travelling museum

*Fabrice Casadebaig**

Les Ateliers nomades

The musée du quai Branly has created an outreach programme, les *Ateliers nomades*.

Les *Ateliers nomades* aim to showcase the diversity of the cultural proposal of the museum, in particular through workshops, conferences and presentations of artifacts which are held in local institutions and encourage the audience to discover the museum afterwards.

The first outreach session took place in May 2013, in Cergy-Pontoise. The results were promising, in view of the second outreach session, which will take place in autumn 2014 in Clichy-sous-Bois and Montfermeil.

Types of museum: outdoor museum

* *Best Practice 3*, 149-160.

Nathalie Mémoire*

Le Muséum chez vous

Le Muséum d'Histoire naturelle de Bordeaux a fermé ses portes en 2009 afin de préparer sa rénovation. Depuis, les collections sont visibles ailleurs et autrement. Des expositions hors les murs sont régulièrement organisées dans d'autres espaces (autres musées, médiathèques, salles polyvalentes). Mais les collections viennent aussi encore plus directement à la rencontre du public grâce au dispositif *Le Muséum chez vous*.

Ainsi, la fourgonnette du muséum parcourt les rues de Bordeaux et sillonne les routes du département, permettant à un médiateur scientifique d'apporter au plus près du public une sélection de spécimens qu'il présente et commente.

Proposé initialement au public scolaire, de la maternelle au lycée, ce dispositif d'animations itinérantes se décline à présent aussi au sein des centres de loisirs, des médiathèques et bibliothèques, ainsi que des résidences accueillant des personnes âgées. Les thématiques sont élaborées selon leurs divers centres d'intérêt et le médiateur adapte son propos et son langage au public concerné. Ainsi chaque année la demande croît : plus de 300 groupes réunissant plus de 8000 jeunes et moins jeunes ont bénéficié de ce dispositif en 2013.

D'une façon générale, les animations sont fondées sur la proximité du public avec le médiateur et avec des pièces de collection du Muséum, permettant une interaction stimulante. Les spécimens naturalisés sont choisis avec soin au sein des collections pour répondre aux contraintes de transport et de manutention, et sont accompagnés d'éléments un peu moins fragiles tels que des pièces ostéologiques, des coquilles, des moulages, des modèles. L'apport des collections est complété par des diaporamas mais aussi par des éléments de démonstration et de manipulation, ou encore par des jeux spécialement créés (cartes, puzzles, loto, memory, etc.) permettant des ateliers menés en groupes restreints. Des sélections d'albums de fiction ou documentaires sont également proposés au jeune public.

Les animations destinées au public scolaire ont été mises au point par les enseignants mis à disposition par l'Éducation nationale, à partir de

* Best Practice 3, 161-169.

thématiques d'expositions ou d'animations créées par le Muséum. Les adaptations aux autres publics ont fait l'objet de sujets de stages d'étudiants en médiation scientifique et éducation à l'environnement sous la direction de l'équipe de conservation du Muséum qui assure aussi la sélection et le conditionnement des spécimens ; le planning et le secrétariat sont assurés par l'équipe administrative.

Les médiateurs scientifiques sont mis à disposition par l'association *Amuséum* qui accompagne le développement des activités pédagogiques du Muséum de Bordeaux.

Types of museum: outdoor museum

*Anne Ruelland**

Exposition-itinérante *Jardiner la ville*

Depuis la création de la Cité de l'architecture & du patrimoine en 2007, des expositions-ateliers sont créés en écho aux grandes expositions-temporaires, destinées plus particulièrement aux enfants. Ces espaces proposent une offre adaptée au jeune public, qu'il vienne au musée en famille ou en classe.

Ces expositions-ateliers, conçues par la Direction des publics de la Cité, sont pensées dès le départ pour les enfants et les questions de médiation sont au cœur des projets. L'exposition devient en elle-même un mode de médiation et offre ainsi au jeune public une formidable entrée en matière dans le sujet de l'exposition, pensée au départ plus spécifiquement pour des adultes.

Dans le cadre de l'exposition *La Ville fertile* et du cycle *Ville et nature* en 2011, la Cité de l'architecture et du patrimoine a conçu une de ces expositions-ateliers : *Jardiner la ville*. Exposée à la Cité de l'architecture et du patrimoine du 23 mars au 24 juillet 2011, *Jardiner la ville* a été transformée en exposition-itinérant : elle est proposée à la location et part régulièrement aux quatre coins de la France.

Conçue autour d'une grande maquette manipulable d'un paysage urbain métamorphosé par la nature, cette exposition donne un aperçu des efforts et de l'ingéniosité que déploient les habitants pour rendre la ville plus « habitable ». Une matériauthèque constituée de pierres, terres et végétation offre aux visiteurs la possibilité de découvrir, voir et toucher les matériaux de la nature utilisés en architecture et en urbanisme. Elle symbolise un « lieu ressource » dans lequel les enfants transformés en « architectes en herbe » pourront puiser leur inspiration. Poétique et ludique, l'exposition sollicite l'imaginaire tout en anticipant avec réalisme le futur des villes transformées par le végétal.

Les enfants s'impliquent eux-mêmes dans cette démarche puisqu'ils sont invités pendant un atelier à « végétaliser » leur cité idéale.

Jardiner la ville fait partie de cinq expositions-ateliers qui ont été rendues itinérantes suite à leur présentation à la Cité. Cette transformation demande un nouveau travail de conception et de production, de création

* Best Practice 3, 171-178.

d'outils de médiation, de suivi avec les institutions qui empruntent l'exposition, de montage et démontage sur place, ainsi qu'un travail de formation des équipes de la structure emprunteuse.

Une plate-forme en ligne sur internet est mise en place prochainement afin de faire découvrir ces expositions et d'être un lieu d'échange entre la Cité et les structures emprunteuses.

Types of museum: outdoor museum

Multiculturality

*Paola Autore**

Roma Caput Mundi – A trip into the past to rediscover the origins of integration

On the occasion of the exhibition *Roma Caput Mundi - A city of domination and integration*, CoopCulture created a project that lasted for the duration of the event. *Roma Caput Mundi* is an exhibition with specific goal: exploring and transmitting to a large and varied public two important but seemingly contradictory aspects of the Roman Empire and its capital: domination and integration.

The common perception of the Ancient Romans and one promoted by literature and film is that they were violent conquistadors, racists, and instinctively warlike. In fact, however, these early Romans practised an integration policy that finds no equal in human history. Given the mission of the exhibition, it was only natural to involve the foreign communities of our city. Following an historical tradition that has its roots in a city arising from Romulus'Asylum (an early example of a refuge for people of different origins that brought about an early “open” society), the project seeks to weave these ancient and modern strands together thus forming a tapestry of modern life in which the actors are all the populations that have come into contact with Roman culture.

By involving Rome's foreign communities (some of which have been present since antiquity and are quite numerous today), the project is intended as a pilot initiative for the integration of adults from various origins and cultural levels. It seeks also to create active participation through a two-way linguistic and cultural exchange, travelling into the past to discover origins of integration.

The main element of the project was offering foreigners the opportunity to experience first-hand the places in Rome, such as the Colosseum and the Roman Forum, that were places of intercultural exchange even in antiquity.

Types of museum: archaeology museum

* Best Practice 2, 37-46.

*Jesse-Lee Costa Dollerup and Tanya Lindkvist**

The Art of Learning Language. An educational inclusion programme bringing together art, language and interculturality

The Art of Learning Language is an educational inclusion programme led by Sorø Kunstmuseum (Sorø Art Museum) bringing together museum pedagogy, language learning and interculturality. The project is aimed at adult second-language learners of Danish from a wide variety of cultural ethnic and linguistic backgrounds. The participating language learners share the common experience of having immigrated to Denmark and being enrolled at the country's language and integration centres. The programme is comprised of the development and implementation of museum educational offerings for language learners, a method and practice manual for museum educators on working with adult immigrant groups at art museums, an art-themed textbook designed for classroom use and a national web portal, which promotes collaborative partnerships between language and integration centres and cultural institutions nationwide.

The programme is the product of collaboration between a number of Danish museums, select language and integration centres and Alfabeta Publishing, specializing in second-language learning materials. The project is funded by the Danish Agency for Culture.

The objective of *The Art of Learning Language* is to create greater access and relevancy of content within museum educational offerings for adult immigrant groups as well as promote collaboration between Danish art and cultural institutions and the country's language and integration centres. The programme meets its diverse target audience during their shared experience of attempting to learn the Danish language and develop a better understanding of the new culture and society of which they've become a part.

As a platform for intercultural dialogue, the museum serves as an intermediary learning space, linking the classroom and the outside world and encouraging active participation in democratic processes such as the sharing of knowledge and critical discussion. The application of

**Best Practice 3*, 181-191.

experiential and sensory-based didactics allows linguistic and cultural knowledge to be exchanged through a variety of physical, cognitive and intellectual processes. In highlighting community norms, values and controversies, art as a medium, provides learners with an authentic, experience-based context that can foster new perspectives in the understanding of the language, norms and traditions of Danish culture and their own reality.

The program's dialogic pedagogy and focus on multivoicedness in all developmental phases encourages participants to become engaged and critical users within their cultural landscapes.

Types of museum: art museum

*Laura Evans**

Building a Bridge? Understanding the Multicultural Impact of Islamic Art at the Dallas Museum of Art

This year (2014) the Dallas Museum of Art (DMA) unveiled a new partnership with the Keir Collection of Islamic Art, making the DMA a steward to the 3^{ed} largest collection of Islamic Art in the United States and the only such in the South. It is expected that the addition of the Keir Collection to the Dallas-Forth Worth area (DFW) will encourage rich cross-cultural dialogue among visitors and that, as the Keir takes its place in an encyclopaedic institution, it will encourage the public to see Islamic art as a “bridge between the Far East and the West”.

Can the DMA accomplish this through the display and interpretation of this important collection? This research seeks to understand the messages that visitors receive from the DMA’s treatment of the Keir Collection and whether or not this embodies multicultural principles of museum education.

Types of museum: art museum

* *Best Practice 3*, 193-202.

Technology

*Paolo Campetella**

Yes picture please!

The programme, in partnership with the cultural association of amateur photographers named *Foto-Review*, aims to achieve cognitive objectives through direct visitor involvement using portable devices, such as a smartphones and tablets. Programme activities will be carried out in the National Roman Museum, the national archaeological museum in Rome. Instead of designing specific digital applications to support the visit at the museum, the programme will ask visitors to employ their own devices in order to explore in depth the ancient statues collections through photographic practice and guided observations.

The programme exploits the habit of sharing life experiences through images to create informal educational opportunities in the museum.

What is forbidden in many museums, in particular taking pictures, will become the way to strengthen visitors' observation, analysis, and interpretation skills.

In order to catch visitors' varying interests, a selection of works of art will be communicated from multiple perspectives and points of view.

A team of photographers will guide visitors so they can get some shots that stress the most interesting characteristics of the museum's artefacts. Visitors will be also invited to upload and share on social networks the shots taken during the museum workshops. Parallel activities, carried out in the museum following the same mediation strategies, will be addressed to amateur photographers equipped with DSLR cameras. They will have the opportunity to participate in a workshop dedicated to the photography of works of art, as well as learning in depth the most important aspects of the sculptures collections in the museum.

Types of museum: archaeology museum

* Best Practice 3, 239-248.

*Karine Lasaracina**

L'art du réseau : un Musée en ligne

Ce projet s'inscrit dans le cadre des programmes éducatifs et culturels, en tant que « complément à la diffusion scientifique ou artistique réalisées par les expositions temporaires ou permanentes ». Il concerne un partenariat avec une entité extérieure afin de garantir la qualité que prendra la forme du projet (développement technique, scénarisation, réalisation), le contenu scientifique étant apporté par l'institution muséale, qui développera dans ce cadre une approche pluridisciplinaire. *L'art du réseau : un Musée en ligne* consiste en une collaboration entre les Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique (MRBAB) et une plateforme de diffusion de vidéos dédiées à l'art sur Internet. Concrètement, il s'agit de développer, à travers un documentaire vidéo d'une quinzaine de minutes accessible via une plate-forme de diffusion, une réflexion en profondeur sur un tableau emblématique des collections présentées dans le nouveau parcours « Fin-de-Siècle » des Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique.

Le choix de cette période n'est pas anodin : la fin du XIX^{ème} siècle coïncide avec de profonds bouleversements dans les champs de la vie sociale, économique, politique et culturelle. Le but du projet est de développer une étude qui dépasse le cadre de la seule histoire de l'art, pour englober toute la complexité du contexte dans lequel l'œuvre est née. L'objectif est d'élaborer un véritable scénario, qui au départ de l'œuvre, explore de nombreuses pistes en utilisant une riche iconographie multimédia (son, images fixes, images vidéos).

Dans cette optique, le but serait de démontrer, à l'attention d'un très large public, comment l'étude pluridisciplinaire (histoire des arts, de l'économie et de la politique, sociologie, ...) d'une œuvre ancrée dans une époque qui semble révolue, peut aider à comprendre les mutations à l'œuvre dans notre société contemporaine.

Types of museum: art museum

* Best Practice 3, 249-258.

*Kyle Soller, Ellen Bechtol, Leah Melber**

Observe to Learn

The *Observe to Learn* app (for iPad/iPhone) provides an opportunity for the general public to step into the shoes of a scientist and learn about animal behaviour. Users are transformed from passive recipients of facts to actively engaged ‘researchers’ exploring the science of animal behaviour through individually designed studies. The study of animal behaviour, called ethology, is an important tool in learning how to conserve species. Ethology involves watching an animal and recording its behaviour at set intervals using a timer and an ethogram (list of behaviours). Scientists can learn a lot about animals, and how they interact with their environment, by reviewing the frequency of different behaviours and how they change with time or alterations to an animal’s habitat.

This information can then help scientists make decisions on how to manage and conserve species in the wild and in zoos.

Observe to Learn allows the general public to engage in the scientific process. Users can design their own studies, collect data, analyze data, and share results with friends, family, teachers, and classmates. After learning about ethology and viewing the behaviour demonstration videos, app users go to the data collection page. Here, users enter in basic information about their study: animal name, location of study, weather and temperature. The sampling time interval, either 15 or 30 seconds, is also set on this page. Once the study begins, the animal’s behaviour is recorded every 15 or 30 seconds. When the study is complete, results are displayed in a pie chart that can be e-mailed to any valid address or saved. *Observe to Learn* is being evaluated through a mixed-methods research approach. Data is being collected at institutions in four countries that have agreed to pilot the app in educational programming.

Preliminary evaluation results suggest that technology can play a role in connecting people with wildlife and engaging people in scientific research methods. Data will be collected and analyzed through December 2014.

The app is available for free in the iTunes app store in five languages: French, Spanish, English, Danish, and Polish. You can access the app at: <https://itunes.apple.com/us/app/observe-to-learn-exploring/id597484368?mt=8>

Types of museum: zoo

· *Best Practice 3*, 259-266.

Authors

A

- Allaman Marie, *La Malle de découverte du Musée des Augustins*
Alvarez-Rodriguez Dolores, *Reducing the gap, expanding the matter. Pre-service teacher's training program in museum education*
Angelini Cinzia, *Opening museums to offenders*
Angelini Cinzia, *Adult visitors learning from experience*
Antas Mário, *Network of archaeology clubs in schools*
Asoyan Anna, *The Museum is the Guest of the School*
Autore Paola, *Roma Caput Mundi - A trip into the past to rediscover the origins of integration*

B

- Balzani Irene, *A più voci – With Many Voices. The Palazzo Strozzi project for people with Alzheimer's and their caregivers*
Batista Santana Cristiane, *Muestra de Museos. Una Política Pública de Democratización del Acceso a los Museos del Estado de São Paulo*
Bechtol Ellen, *Observe to Learn*
Bellmann Anja, *Early Childhood Education in Museums. Exploring History in the Deutsches Historisches Museum*
Bos Niko, *Developing Look & Learn cards*
Bourguignat Martin, *Le Studio 13/16, espace dédié aux adolescents de 13 à 16 ans au Centre Pompidou*
Bresky Stefan, *Early Childhood Education in Museums. Exploring History in the Deutsches Historisches Museum*
Broekgaarden Annemarie, *History adventure! You and the Golden Age*
Bucci Cristina, *A più voci – With Many Voices. The Palazzo Strozzi project for people with Alzheimer's and their caregivers*

C

- Cabral Magaly, *Education and Work. An Action of Citizenship*
Campetella Paolo, *Home, sweet home*
Campetella Paolo, *Pietro Canonica, my personal sculptor*
Campetella Paolo, *Yes picture please!*
Carli Ballola Luca, *A più voci – With Many Voices. The Palazzo Strozzi project for people with Alzheimer's and their caregivers*
Casadebaig Fabrice, *Les Ateliers nomades*

- Casset Philippe, *Emmaüs à Orsay / Orsay chez Emmaüs*
Chayder Line Ali, *Travelling with Art. A learning programme for refugee children at The Louisiana Museum of Modern Art*
Chen Sharon, *Kopi, Kueh and Culture*
Chin Ai Ying, *Singapore's Little Treasures: Innovation in museum and classroom practice for and by kindergarten teachers*
Chiavotto Mila Milene, *The Pinafamilia Project*
Cochetti Francesco, *Growing with culture*
Costa Dollerup Jesse-Lee, *The Art of Learning Language. An educational inclusion programme bringing together art, language and interculturality*
Côté Élisabeth, *L'atelier Archéo-aventure : vivre une mission archéologique en milieu urbain*
Crook Paul, *Youth Forum: Duchamp & Sons*

D

- De Luca Martina, *The memory of beauty*
Delaporte Béra Marie-Pierre, *Visiter le Musée d'art et d'histoire du Judaïsme en famille*
Delgado Elías Bernarda, *Programa de Educación para la conservación. Museo Túcume. Perú*
do Amaral Silva e Biella Andrea Alexandra, *Live Art! Socio-Educational and Cultural Inclusion Programme*
Dreyfuss Mathias, *Le parcours-atelier Stéréotypes et préjugés au Musée d'art et d'histoire du Judaïsme*

E

- Emerich Denyse, *The Pinafamilia Project*
Enklaar Irma, *Wereldgrachten (World Canals)*
Evans Laura, *Building a Bridge? Understanding the Multicultural Impact of Islamic Art at the Dallas Museum of Art*

F

- Faivre Laurent, *Emmaüs à Orsay / Orsay chez Emmaüs*
Fontana Elaine, *Babies at the Museum? At Segall, that's happening!*
Fusaro Rafaella, *The Pinafamilia Project*

G

- Galifot Thomas, *Emmaüs à Orsay / Orsay chez Emmaüs*
Ghazaryan Arusyak, *In the World of National Musical Instruments*
Grant Christina, *Partners in Fieldwork. Empowering Urban High School Learners*

Grassin Anne-Sophie, *Un dimanche avec des étudiants de Paris-Dauphine au Musée de Cluny*

Grigoryan Armine, *The Museum is the Guest of the School*

H

Haroyan Marine, *In the World of National Musical Instruments*

Herget Jamie, *Partners in Fieldwork. Empowering Urban High School Learners*

Herling Marina, *Babies at the Museum? At Segall, that's happening!*

I

Iburg Cynthia, *Nature Nocturne. Rediscovering the Museum as an Adult*

J

Jansen Elvire, *Wereldgrachten (World Canals)*

K

Kaysers Antje, *Schule@Museum*

Khachaturyan Narine, *Three apples fell from heaven...*

Khatchadourian Nairi, *Lullabies Singing Workshop*

Kim Jin-hyung, *Applicability of Forest Experience Family Education Programme at the Museum*

Knoff Coraline, *Le Voyage, une exposition au Centre Pénitentiaire Sud-Francilien*

Kunz-Ott Hannelore, *Schule@Museum*

L

Lamotte Helen, *Orsay facile. Inclure les personnes déficientes intellectuelles dans l'élaboration de documents adaptés*

Lampron Nathalie, *L'atelier Archéo-aventure : vivre une mission archéologique en milieu urbain*

Lasaracina Karine, *L'art du réseau : un Musée en ligne*

Lee Gana, *Hangeul Bottari - Outreach Museum Education Program*

Lelièvre Francine, *L'atelier Archéo-aventure : vivre une mission archéologique en milieu urbain*

Lindkvist Tanya, *The Art of Learning Language. An educational inclusion programme bringing together art, language and interculturality*

Lindkvist Tanya, *Destination: Art (Kunstrejsen) – On the trail of reality*

M

Machado Maria Carolina, *Babies at the Museum? At Segall, that's happening!*

Maguet Aurélie, *Le temps d'une histoire. Artistic residence in prison*

- Manders Angela, *Museum for One Day. A special museum experience on location*
Martell Emma, *Partners in Fieldwork. Empowering Urban High School Learners*
Mascheroni Silvia, *Brera: another story*
Mei Michela, *A più voci – With Many Voices. The Palazzo Strozzi project for people with Alzheimer's and their caregivers*
Melber Leah, *Partners in Fieldwork. Empowering Urban High School Learners*
Melber Leah, *Observe to Learn*
Mémoire Nathalie, *Le Muséum chez vous*
Menezes De Bernardi Andréia, *Programme Vamos ao Museu? (Allons au Musée ?)*
Merran Stéphanie, *Le Voyage, une exposition au Centre Pénitentiaire Sud-Francilien*
Midori Peres Yagui Miriam, *Muestra de Museos. Una Política Pública de Democratización del Acceso a los Museos del Estado de São Paulo*
Mulligan Matt, *Partners in Fieldwork. Empowering Urban High School Learners*

N

- Narváez Vargas Alfredo, *Programa de Educación para la conservación. Museo Túcume. Perú*
Nossal Ana Luisa, *Babies at the Museum? At Segall, that's happening!*

P

- Panelli Sarraf Viviane, *Accessible Cultural Extension Programme*
Pimentel Branca, *Babies at the Museum? At Segall, that's happening!*
Poce Antonella, *Promoting science: the creation of a scientific observatory to raise awareness on sea biodiversity*
Ponselle Claire, *La Malle de découverte du Musée des Augustins*
Pop Rodica Silvia, *The joy of touching. Peer cultural education for the visually impaired*
Poussou Vincent, *Le Voyage, une exposition au Centre Pénitentiaire Sud-Francilien*

R

- Rakaityte Vaida, *A glance at the Middle Ages: interests of everyday life*
Rowe Susan, *Seeds of Knowledge, Education, and Empowerment through a School Garden Project*
Rubiales García Jurado Ricardo, *Portal para maestros. Un espacio de encuentro con el arte*
Ruelland Anne, *Exposition-itinérante Jardiner la ville*
Russó-Ricci Raffaella, *Le parcours-atelier Stéréotypes et préjugés au Musée d'art et d'histoire du Judaïsme*

S

- Savoia Teresa, *Opening museums to offenders*

Seligmann Tine, *Learning Museum: learning and creative partnerships between cultural and educational institutions*

Selli Paula, *Babies at the Museum? At Segall, that's happening!*

Shakhkulyan Tatevik, *Lullabies Singing Workshop*

Sibaja Hidalgo María Antonieta, *X72/Punto de reunión*

Sibaja Hidalgo María Antonieta, *Describir, experimentar, construir...*

Silva Carolina, *Youth Forum: Duchamp & Sons*

Soller Kyle, *Observe to Learn*

Strada Paola, *Brera: another story*

T

Therwath Alexandre, *Emmaüs à Orsay / Orsay chez Emmaüs*

Therwath Alexandre, *Orsay facile. Inclure les personnes déficientes intellectuelles dans l'élaboration de documents adaptés*

Todisco Ernesta, *Summer Camp for children. Promoting the knowledge of the museum*

Tsekou Marina, *National Museum of Contemporary Art (Emst) Without Borders*

Tsitou Fay-Fotini, *Why on earth would you study science? Museum puppetry learning programme for Athens University Museum*

Tulgan Ostheimer Ronna, *Making Museums Socially Relevant: The RAISE Programme at the Clark*

V

Van Der Meulen Mathias, *Emmaüs à Orsay / Orsay chez Emmaüs*

Veillard Justine, *Le parcours-atelier Stéréotypes et préjugés au Musée d'art et d'histoire du Judaïsme*

Victorino Sofia, *Youth Forum: Duchamp & Sons*

W

Wagner Bernd, *Early Childhood Education in Museums. Exploring History in the Deutsches Historisches Museum*

Weyermans Inez, *Wereldgrachten (World Canals)*

Types of museums

- All types of museums* 146, 147, 168, 177, 180,
Archaeology museums 138, 152, 169, 171, 172, 175, 191, 195
Art museums 117, 123, 124, 125, 126, 127, 129, 131, 132, 133, 134, 135, 144,
145, 149, 150, 153, 158, 159, 162, 164, 165, 166, 170, 176, 179, 181,
182, 193, 194, 196
History museums 115, 120, 121, 122, 133, 148, 163, 169, 173, 176, 179, 183
House-museums 113, 116
Natural history museums 154, 182
Outdoor museums 119, 137, 140, 155, 156, 161, 167, 185, 186, 188
Science & technology museums 142, 143
Zoo 197

Finito di stampare nel giugno 2016
con tecnologia *print on demand*
presso il Centro Stampa “Nuova Cultura”
p.le Aldo Moro, 5 - 00185 Roma
www.nuovacultura.it

Per ordini: ordini@nuovacultura.it

[Int_9788868127022_17x24bn_LM02]

This book gathers the summaries of 68 projects presented for the CECA Best Practice Award since 2011. It is the result of six years of very hard work of ICOM CECA Board, to reach very important aims: involve members with a bottom-up approach, create a common language among museum educators from all over the world, gather a bulk of very good educational projects that are now a reference for all of us.

Ce livre contient les résumés de 68 projets concourant pour le Prix CECA Best Practice depuis 2011. Il résulte d'un investissement fort du Conseil du CECA qui, pendant six ans, a travaillé afin d'atteindre des objectifs considérés comme essentiels : favoriser la participation des membres selon une approche du bas vers le haut, créer un langage commun aux éducateurs muséaux du monde entier, recueillir un ensemble de très bons projets éducatifs, qui sont maintenant des références pour nous tous.

Este libro recopila los resúmenes de 68 proyectos presentados al premio CECA Best Practice desde 2011. Brota del trabajo del Consejo de CECA que, seis años ha invertido seis años de trabajo en ello, con el objetivo de lograr unos resultados que nos parecían muy importantes: activar la participación de los miembros recogiendo sus ideas, crear una lengua común entre los educadores museales de todo el mundo, publicar un grupo de excelentes proyectos educativos, que ya representan una referencia para todo el mundo.



e book

disponibile

9788868127022

9 788868 127022



SEGUICI SUI SOCIAL NETWORK

20.00 EURO

9788868127022_06_LM_2