

Musée BELvue: éduquer à la démocratie

Brigitte GERARD

Le musée BELvue, à Bruxelles, est consacré à la Belgique et à son histoire. Des salles thématiques sont dédiées à la démocratie, la politique, la justice... Mais il se démarque surtout par son service éducatif particulièrement dynamique, qui organise de nombreuses animations à l'attention des élèves, aussi bien au musée lui-même qu'à l'extérieur. Olivier LELEU, enseignant détaché au service éducatif, nous livre les atouts de ces initiatives.



© BELvue/David PLAS

Que propose le service éducatif du musée aux établissements scolaires ?

Nous proposons une série de visites et d'outils pour les jeunes, tout au long de l'année, à partir du début du primaire jusqu'à la fin du secondaire. Notre particularité, c'est que nous organisons des animations gratuites qui ne sont pas toujours en lien direct avec le musée et son exposition permanente.

Quelle est la philosophie générale de ces animations ?

Un portail « Démocratie » a été créé en 2003, dont le but est de sensibiliser aux valeurs et aux défis de la démocratie, de développer le sens critique. Le souhait était de permettre aux élèves d'être actifs pendant les activités. Nous sommes, dès lors, partis de leurs préoccupations pour développer diverses animations avec des jeux de rôle, de la vidéo, du débat, etc. Elles peuvent se dérouler au musée, à Bruxelles, mais il y a aussi une formule itinérante, qui prévoit que des animateurs se déplacent dans

les communes de la Fédération Wallonie-Bruxelles, ainsi qu'au Parlement wallon à Namur.

Des activités fonctionnent-elles particulièrement bien ?

Oui, notamment le « Democracy ». Les jeunes sont en petits groupes et, après avoir défini des priorités, ils créent des partis et mènent un débat sur la gestion d'une ville fictive. L'objectif est de se rendre compte des difficultés de la gestion démocratique, que cela ne va pas de soi. Il s'agit de contrer les idées toutes faites que l'on peut se faire sur la politique. Une autre animation emblématique, c'est « Justice en-jeu ». On collabore ici avec dix palais de justice francophones. Le matin, la classe va observer un procès en correctionnelle et l'après-midi, les élèves participent à un jeu de rôle dans la même salle, en présence du juge ou d'un avocat qui était présent le matin. Ils peuvent alors bénéficier d'un débriefing de ce professionnel de la justice. Le musée bénéficie de nombreuses collaborations avec les parlements, les palais de jus-

tice, avec divers partenaires, qui nous garantissent l'accès à certains lieux et une certaine qualité des animations.

Il y a aussi une animation en lien avec l'éducation financière...

Oui. Avec notre partenaire, le FSMA, l'Autorité des Services et Marchés financiers, le musée a développé une animation intitulée « où va notre argent ? ». Les élèves sont divisés en petits groupes et certains vont gérer un budget familial, tandis que d'autres vont former un parti politique... Après des élections en début de jeu, le parti politique élu doit gérer le budget de l'État, simulé par une application. L'objectif est de voir l'influence que les uns peuvent avoir sur les autres. Quelle est l'influence de la décision prise par le gouvernement sur les familles et quelle est celle que peuvent avoir les décisions des familles sur le budget du gouvernement ?

Comment les élèves se comportent-ils lors de ces activités ?

Ils sont, bien sûr, assez pro-actifs. Les jeux de rôle, les mises en situations fonctionnent toujours très bien. C'est un élément qui revient dans toutes les évaluations et auquel on reste attentif. Il faut que les élèves puissent se prendre au jeu, qu'ils soient actifs. Ce ne sont d'ailleurs pas seulement des jeux, l'aspect pédagogique est aussi important. Les enseignants sont souvent étonnés du résultat. Certains élèves participent beaucoup, même ceux qu'ils n'ont pas l'habitude d'entendre. Les adultes sont plus des observateurs, des guides et le but est que les jeunes puissent mettre en avant leurs préoccupations. De nombreux enseignants reviennent chez nous après une activité, c'est plutôt bon signe !

Quels niveaux d'enseignement ciblez-vous ?

Cela dépend des activités. Le « Democracy » convient dès la fin du primaire, jusqu'à l'âge adulte. Il y a une version de « Justice en jeu » pour les 4^e, 5^e, 6^e secondaire, mais aussi une version junior pour le primaire et le début du secondaire. Les élèves ne vont alors pas observer un procès, mais ils regardent la vidéo d'un procès fictif, que nous avons réalisée nous-mêmes. Globalement, on essaie de toucher aussi bien le primaire que le secondaire, mais il y a plus d'animations à destination du secondaire. Et on essaie de faire en sorte que nos animations soient également accessibles à l'enseignement spécialisé. C'est le cas de « Democracy », qui propose même une version pour les aveugles.

Et qu'en est-il de l'enseignement technique et professionnel ?

L'objectif est de tendre vers 50% d'animations pour le général et 50% pour le technique et professionnel. Côté néerlandophone, ils y sont parvenus, mais nous en sommes à 60% d'écoles d'enseignement général et 40% de qualifiant. Nous adaptons nos animations à ce public, mais il y a parfois des réticences de la part des enseignants à sortir avec un groupe... Le problème, c'est que les animations concernent principalement des thématiques liées à la citoyenneté, à la justice, qui touchent surtout les cours généraux. Cela pose des difficultés aux écoles qualifiantes, qui ont déjà des stages, de faire encore sortir les jeunes dans le cadre des cours généraux. Mais ce n'est pas du temps perdu, les animations sont fort denses, ils apprennent toujours quelque chose.

Le musée a-t-il d'autres projets à destination des jeunes ?

Cette année, il y a la Fabrique de la Démocratie, une exposition temporaire sur l'identité, la diversité et la citoyenneté active, qui a lieu de janvier à mai. C'est une exposition interactive, qui est suivie de workshops, d'ateliers. En janvier, on a lancé une animation liée à l'éducation aux médias, au cours de laquelle les élèves analysent des images de manière assez interactive. Enfin, parallèlement à la Fabrique de la Démocratie, le musée développera une Fabrique financière, qui sera, elle aussi, interactive.

Plus d'informations : www.belvue.be > Education - leleu.o@kbs-frb.be

