



Sur les traces d'écrivains, de musiciens, d'architectes et de peintres célèbres...



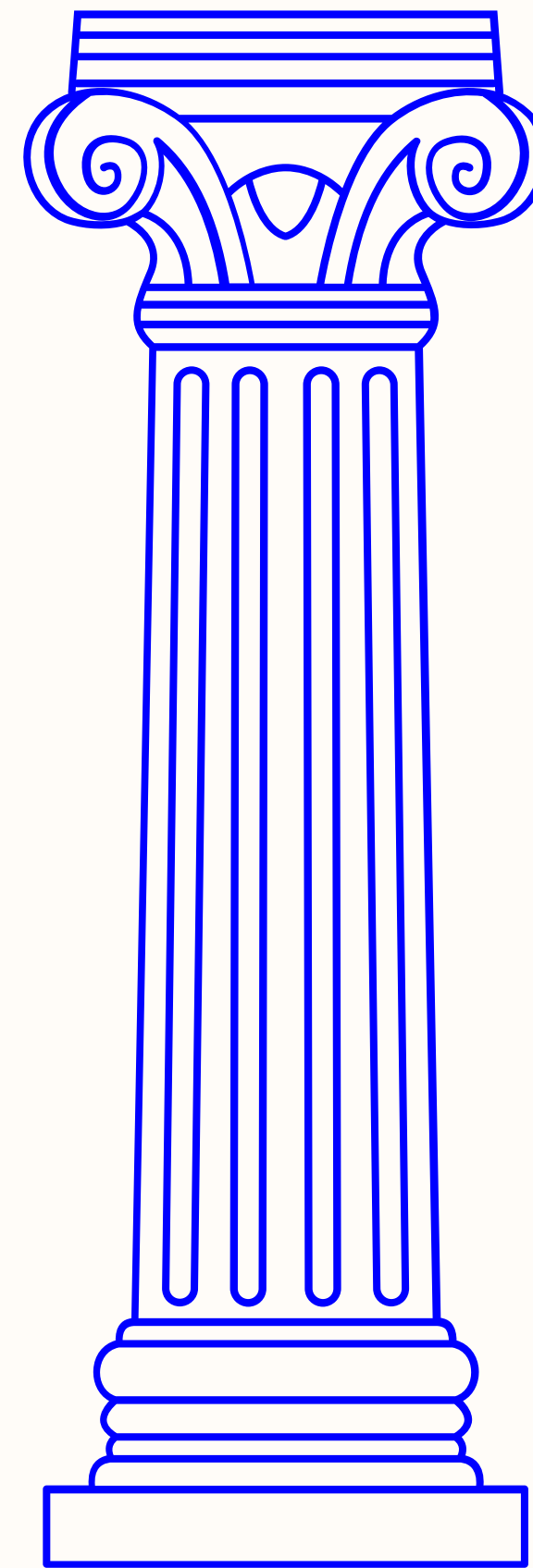
Modèle interdisciplinaire de médiation culturelle



## Histoire du sujet culturel lié à un élément spécifique du patrimoine européen

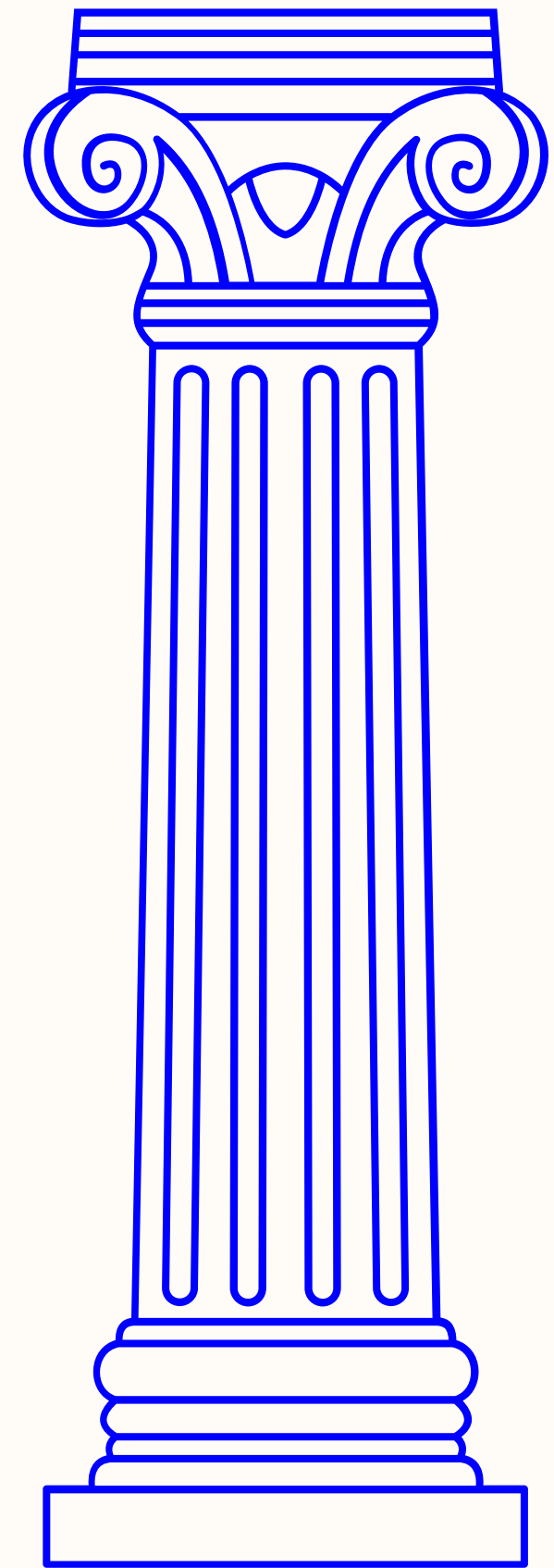
Le projet de visite concerne l'exploration de votre région, qu'il s'agisse d'une ville ou d'un village, en termes de personnages célèbres liés au monde artistique qui ont vécu dans la ville.

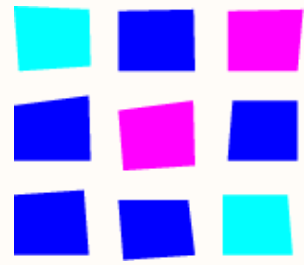
Dans ce cas, nous pouvons parler de patrimoine immatériel, en nous concentrant sur les lieux où ces personnages célèbres ont vécu, travaillé et fait connaître leurs activités lors de divers événements. Des écrivains, poètes, musiciens, architectes et peintres ont été associés à Gliwice. C'est ici qu'ils sont nés, ont commencé ou poursuivi leur travail.



Il est également possible d'ajouter au programme de l'excursion la découverte d'éléments du patrimoine matériel liés à ces personnalités célèbres : accessoires liés à leur travail, souvenirs (par exemple, des photographies) et collections laissées derrière eux (par exemple, des objets liés à leurs loisirs et à leurs centres d'intérêt), documents liés à leur vie privée et professionnelle (par exemple, lettres, cartes postales, manuscrits avec des chansons ou des partitions, dessins graphiques, dessins).

Retracer l'histoire d'un sujet culturel peut se faire non seulement en visitant des lieux spécifiques, mais aussi en discutant avec des personnes liées à ces artistes et en se remémorant leur passé (par exemple, leur famille, leurs voisins). Obtenir des informations sur des artistes célèbres est également lié à la découverte de quartiers, de rues, de bâtiments, de parcs et d'autres lieux publics historiques, c'est-à-dire au patrimoine culturel au sens large.

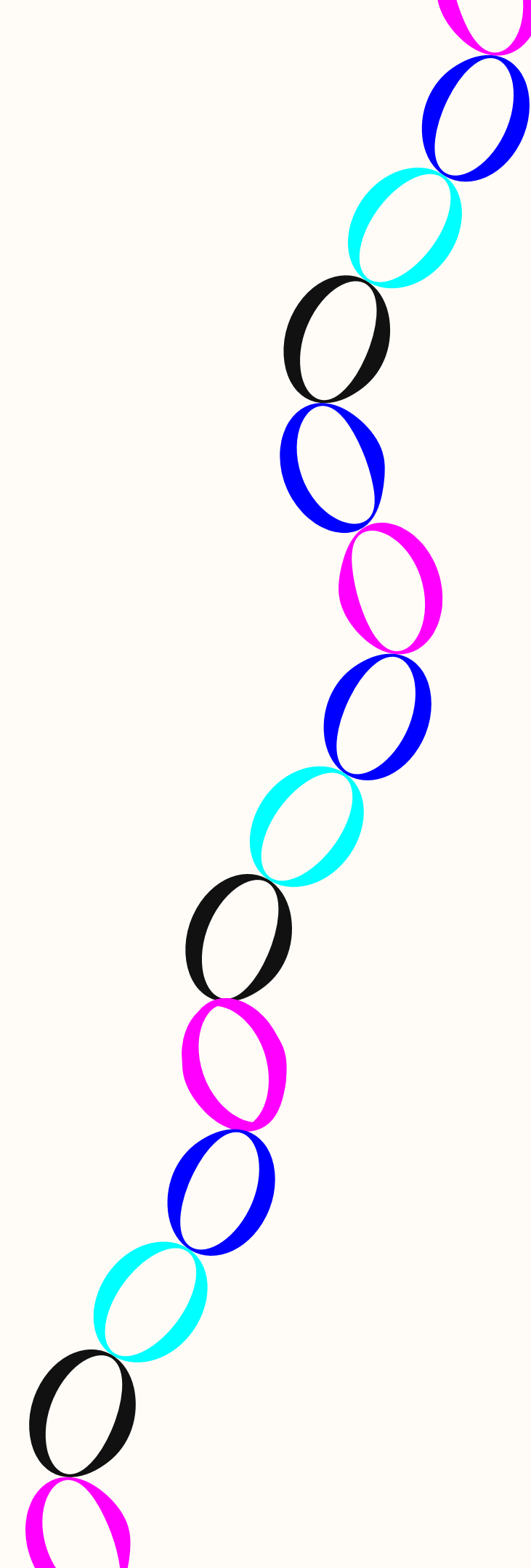


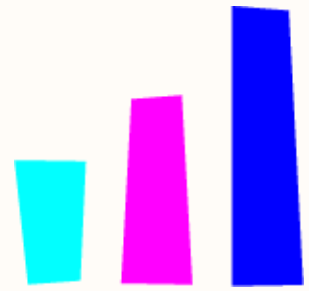


## Lien avec la citoyenneté active

La citoyenneté active pour les jeunes consiste à acquérir des connaissances pratiques sur leur ville et ses citoyens éminents. En visitant les bibliothèques, les archives, les lieux de résidence et les activités des artistes associés à leur ville, les jeunes apprennent l'histoire de la ville et deviennent des citoyens actifs et informés.

Ils ont ainsi la possibilité de réagir de manière mature à tout ce qui se passe dans la ville dans le contexte de la culture, de l'économie, des projets éducatifs, sociaux et scientifiques prévus.





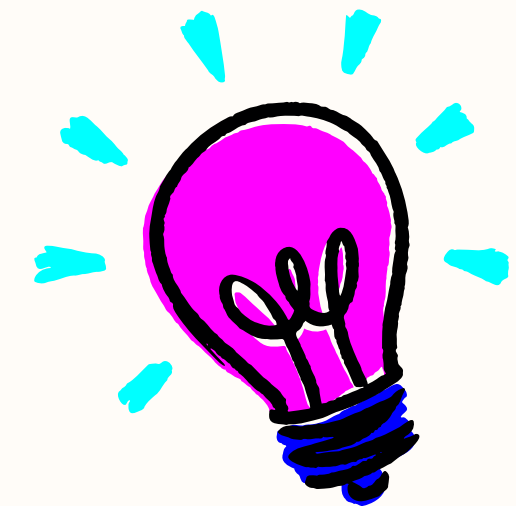
## Aspect innovant de l'activité

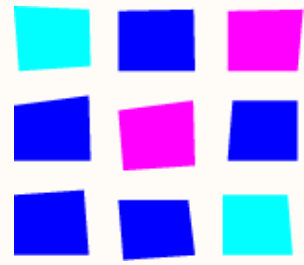
L'innovation de cette proposition réside dans le fait que les jeunes combinent différentes compétences : recherche d'informations dans des ressources numériques et traditionnelles, y compris l'histoire orale, communication et sélection d'informations, création de matériel cohérent et présentation sous forme de podcast.



Un autre élément important est l'acquisition des connaissances non pas sur les bancs de l'école, mais par des méthodes actives, notamment des visites de bibliothèques, de musées et d'archives, et la combinaison d'activités intellectuelles et physiques (formule de visite).

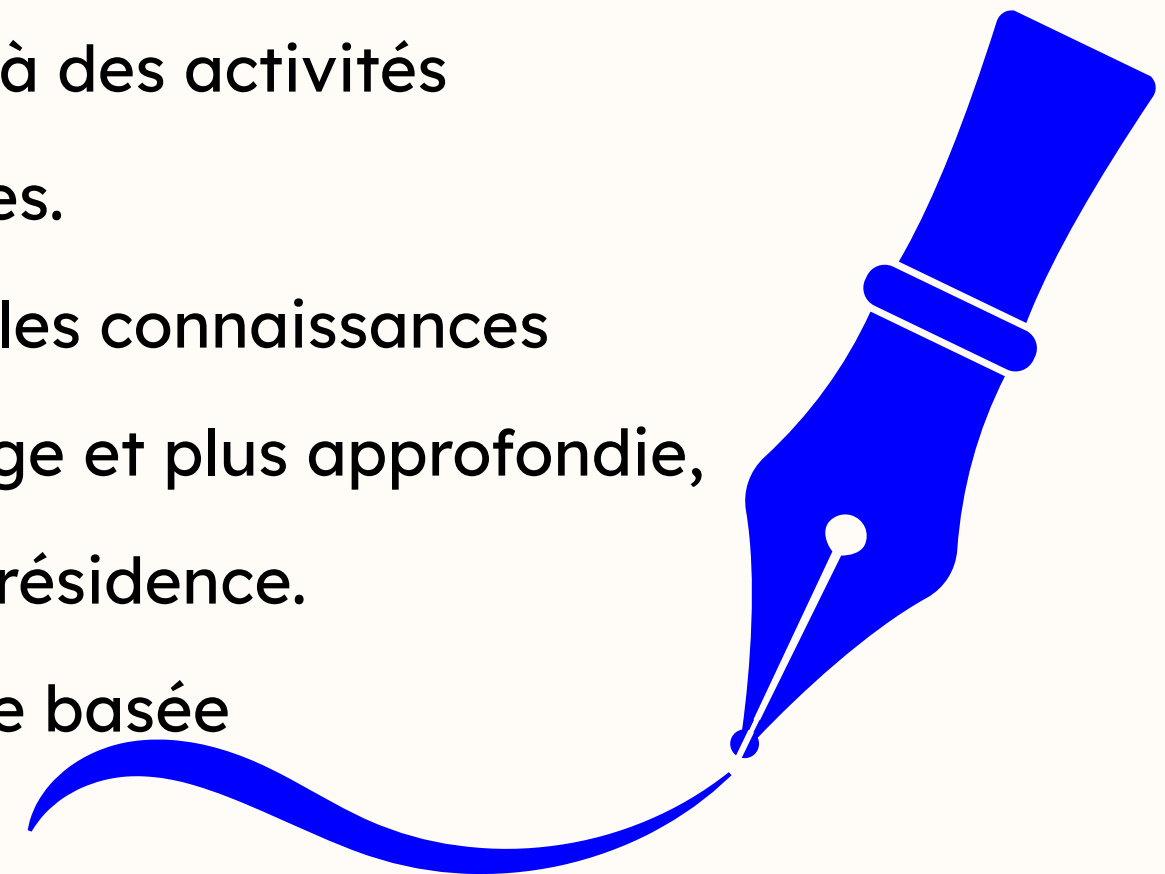
En outre, ils apprennent à interagir en groupe et à créer une histoire commune sur le patrimoine culturel. Il s'agit d'une nouvelle formule d'activité civique pour les jeunes, basée sur la recherche de sources artistiques de la culture locale et leur enregistrement sous forme de podcast.





## Matières spécifiques développées

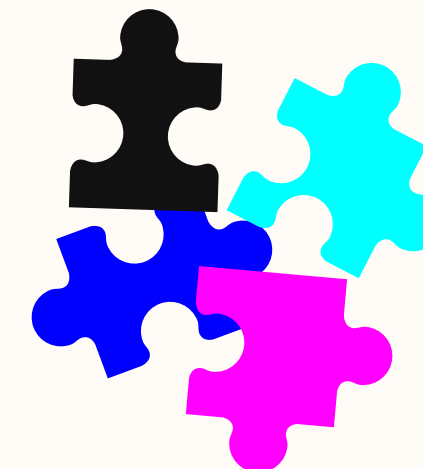
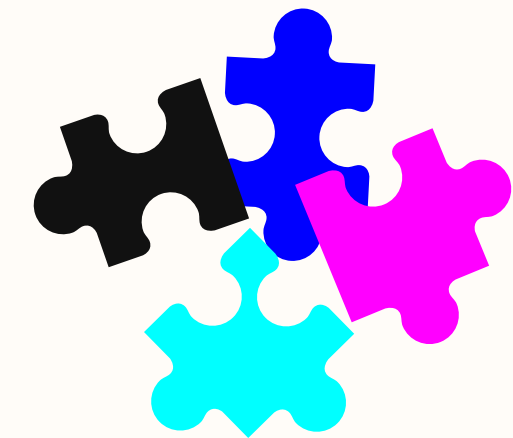
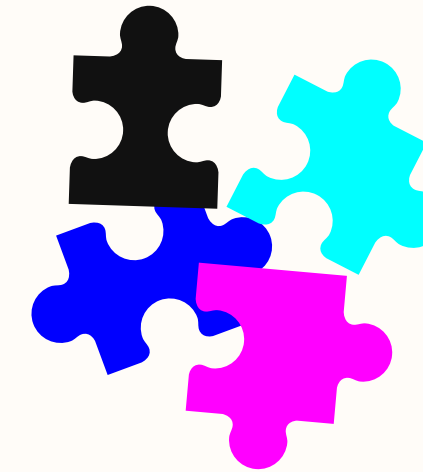
Ce projet développe des domaines tels que la connaissance de la littérature, de la musique, de la peinture et de l'architecture en combinaison avec la culture numérique. En recherchant les traces de la présence de personnes associées à divers domaines artistiques, les jeunes élargissent leurs connaissances dans ces domaines culturels. Ils se familiarisent avec ces domaines culturellement importants grâce à des activités pratiques, c'est-à-dire la découverte et la recherche indépendantes. Cette forme d'éducation permet une meilleure mémorisation que les connaissances livresques et peut également encourager une exploration plus large et plus approfondie, sans se limiter aux personnalités connues associées à son lieu de résidence. Le projet a le potentiel de devenir le germe d'une éducation active basée sur le processus de recherche.

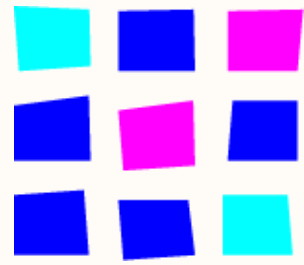




## Accessibilité

Grâce à des méthodes actives, telles que la recherche d'informations dans des sources numériques, personnelles et visuelles, le format de visite de la ville et le contenu enregistré qui peut être écouté au lieu de lire de longs récits, le projet est accessible aux personnes souffrant de troubles d'apprentissage. La méthode proposée favorise l'activation civique de tous les jeunes, y compris ceux issus de groupes marginalisés dans l'enseignement traditionnel.

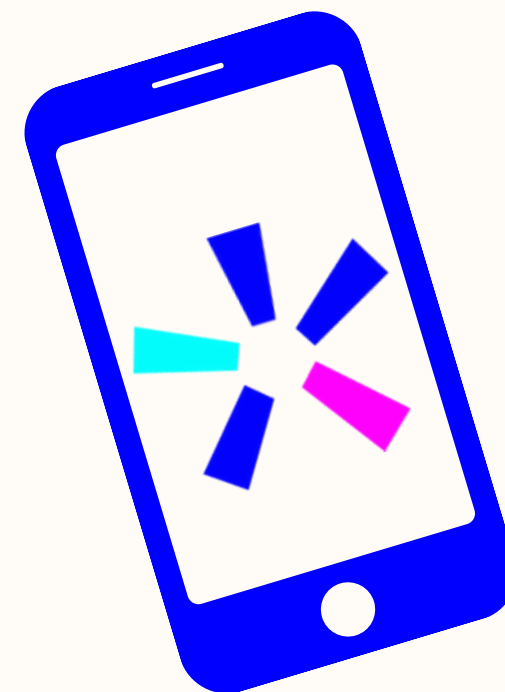
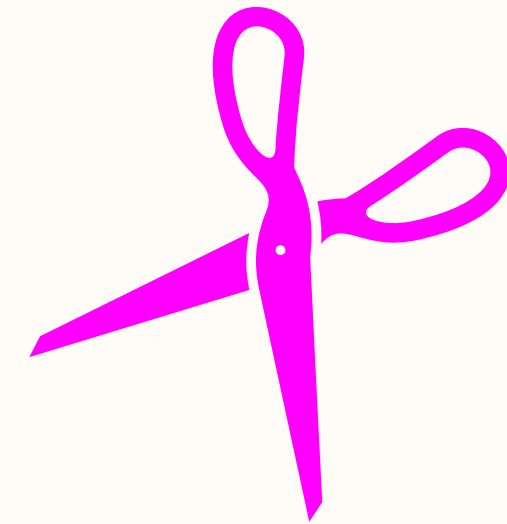


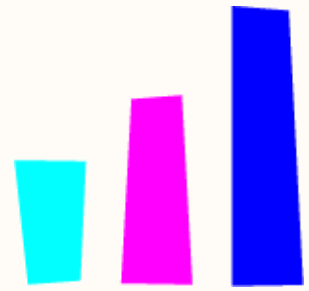


## Matériel nécessaire

Les outils nécessaires pour enregistrer et éditer le podcast :

- Un ordinateur
- Un microphone
- Une pièce calme, idéalement avec une bonne isolation acoustique et un écho minimal
- Un logiciel d'édition des enregistrements (tel qu'Audacity, qui est gratuit)
- Un logiciel pour les sous-titres
- Une plateforme sur laquelle vous publierez votre contenu

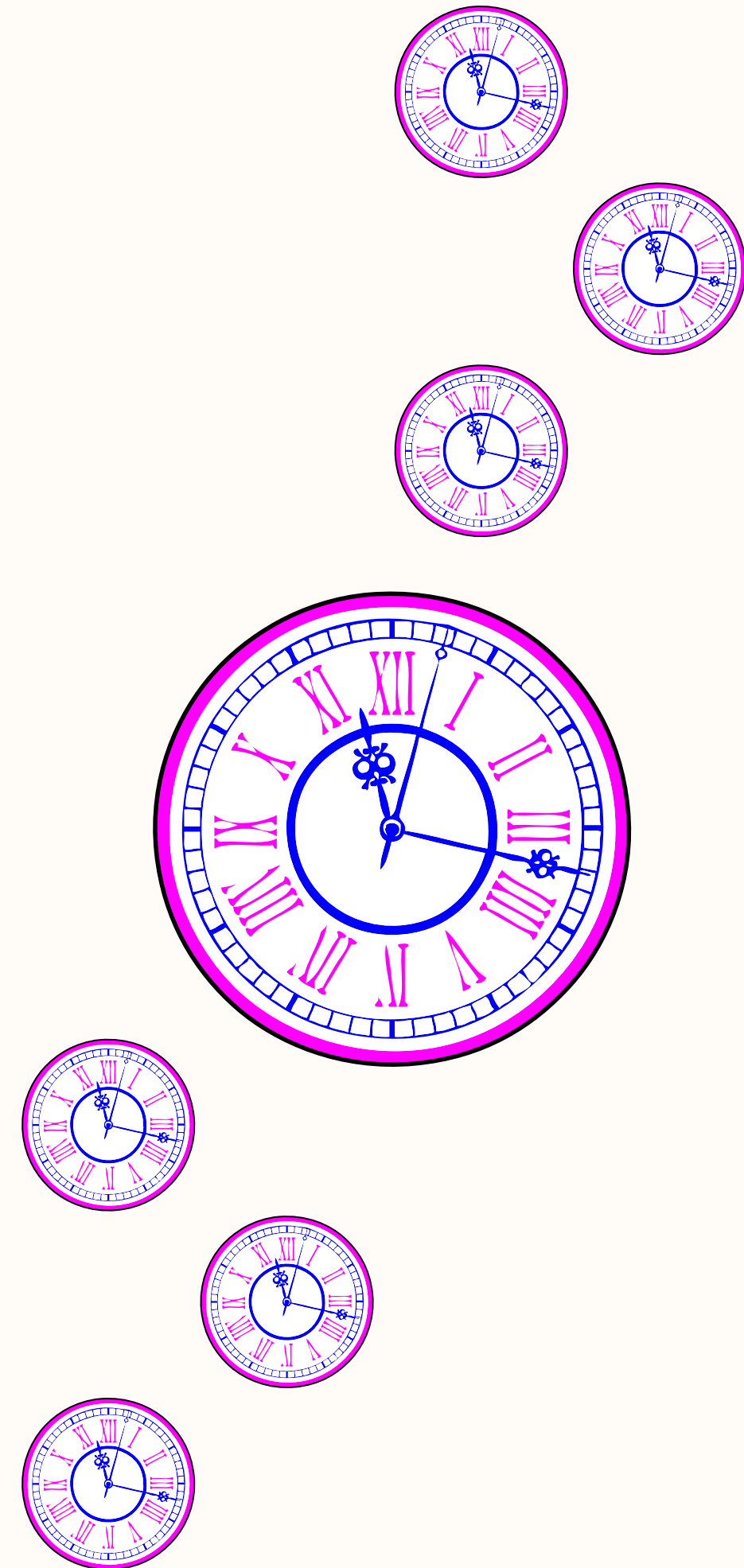


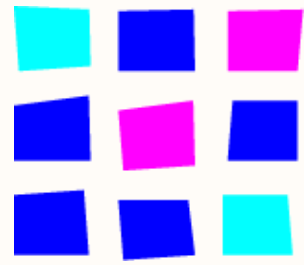


## Durée de l'activité

Environ une semaine :

La première étape consiste à recueillir des informations sur la ou les personnes célèbres, puis à visiter la ville et les lieux associés à cette ou ces personnes, et enfin à créer et enregistrer le podcast.

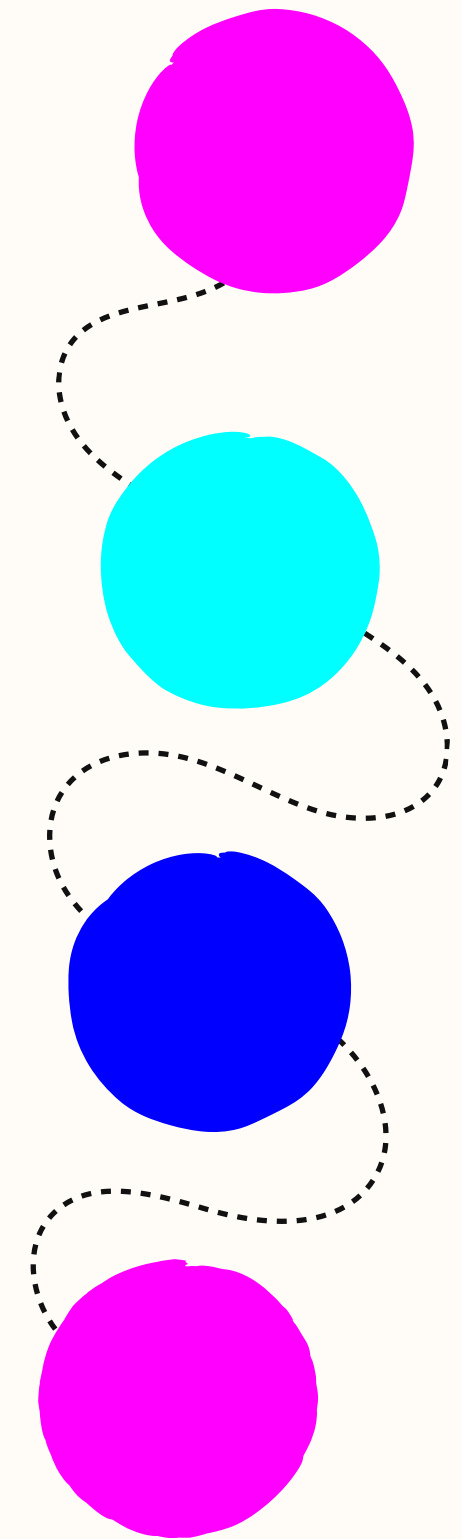




## Description de l'activité

### Étape 1.

Un groupe de jeunes intéressés par la découverte des liens entre les personnalités célèbres qui ont vécu dans leur ville et les lieux où elles ont séjourné recherche, pour la première étape de son travail, les noms d'écrivains, poètes, peintres, musiciens et architectes célèbres. Ils peuvent utiliser Internet, la bibliothèque et discuter avec leurs parents ou leurs enseignants.

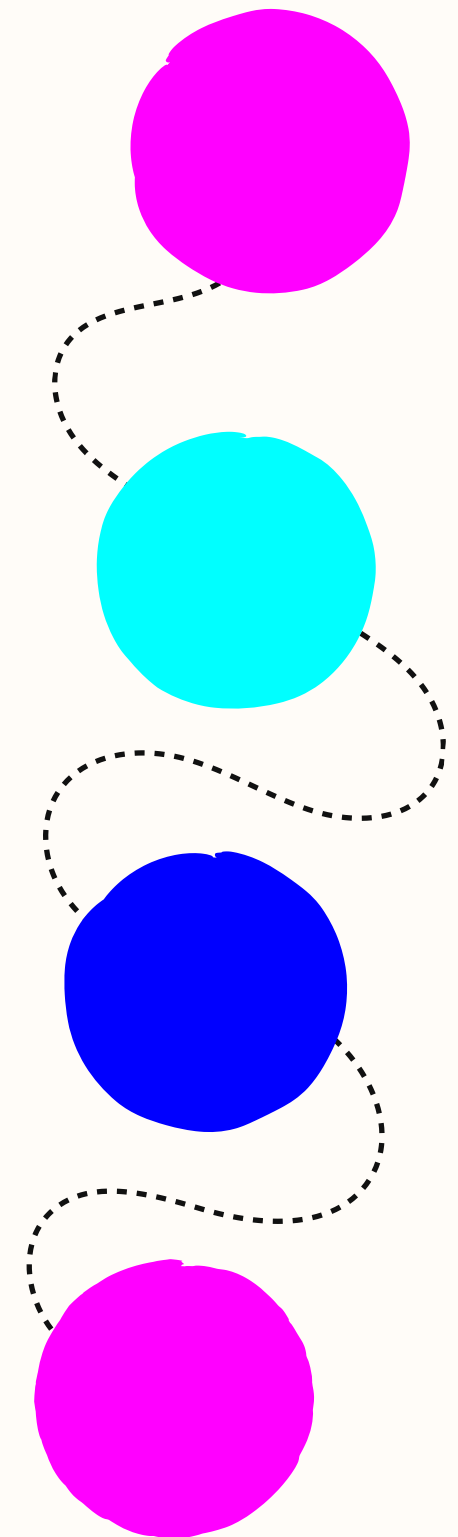


## Étape 2.

Après avoir recueilli ces premières informations, les jeunes approfondissent leurs connaissances et, avec l'aide d'un animateur/guide, continuent à explorer la ville en visitant les lieux associés à cet/ces artiste(s). Ils peuvent consulter des bibliothèques, des archives et utiliser des connaissances numériques. Pendant la phase d'exploration, ils créent de courtes notes illustrées, prennent des photos et enregistrent de courtes vidéos. La tâche consiste à observer très attentivement les lieux où se trouvent les traces de la présence de ces personnes célèbres, c'est-à-dire à découvrir le patrimoine matériel et immatériel.

## Étape 3.

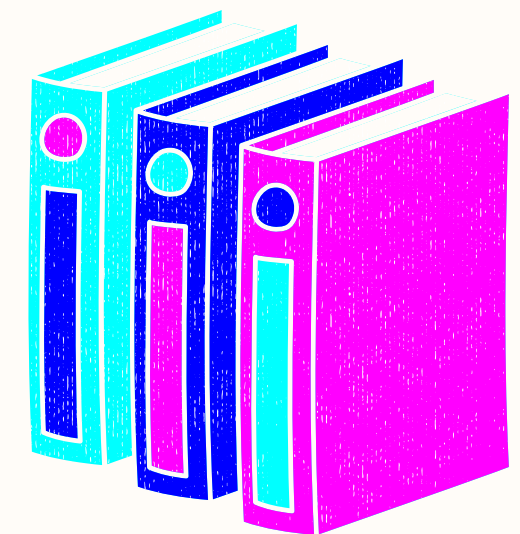
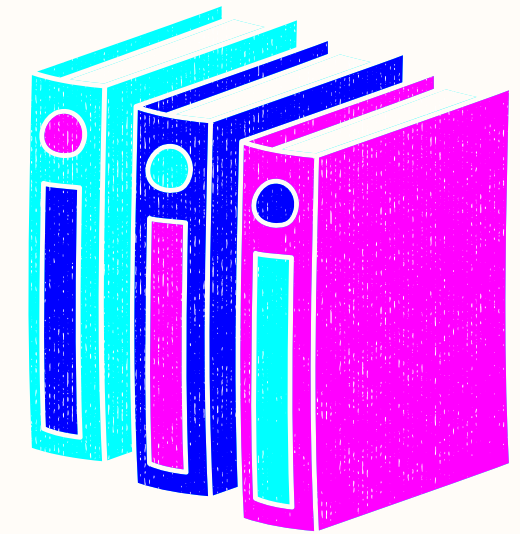
Enfin, la dernière étape du travail consiste à compiler les documents et à enregistrer un podcast qui raconte une histoire intéressante, composée des voix de tous les participants du groupe (c'est pourquoi un groupe doit être composé de 3 à 5 personnes).





## Pour aller plus loin

Le podcast produit par les jeunes peut être présenté lors d'activités scolaires et municipales (par exemple, la Nuit des musées, les Journées du patrimoine culturel).



# MEDIATE! YOUR FUTURE

Pour plus d'informations sur le projet, veuillez consulter le site  
[mediateyourfuture.eu](http://mediateyourfuture.eu)



Fermat  
SCIENCE



arteria  
foundation



MALAKOS



Cofinancé par  
l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.