Le musée revisité par iPad

Ana Vanêssa Lucena

Haute Ecole Pédagogique de Berne, Jura et Neuchâtel, HEP-Bejune, Rue du 1er-Aout 44,
2300 La Chaux-de-Fonds, Suisse
anavanessa.lucena@hep-bejune.ch

Résumé. Proposer une formation d'initiation à la création numérique à des fins didactiques. Penser le musée comme un espace d'apprentissage tout en gardant ses spécificités. Prendre en compte le contenu d'une collection en cherchant son adéquation avec les demandes d'un plan d'étude (PER). Développer l'idée de coopération entre des institutions distinctes par la conception digitale d'un outil pédagogique pendant une formation initiale des enseignants. Tels sont les objectifs de ce projet, s'organisant autour de problématiques et de réflexions critiques évitant la formule « marche à suivre ». Cette coopération commencée il y a trois ans, a abouti dans sa première phase, à la création d'un « guide de visite interactif » réalisé par des étudiants et testé par leurs élèves pendant des stages. Ce dispositif est encore en phase de construction et nécessite l'assimilation d'un patrimoine culturel de proximité aux connaissances digitales, afin de développer des compétences numériques à visées pédagogiques.

Mots-clés. Tablettes tactiles, Musée, Formation Initiale, Coopération, TIC

Abstract: To offer an initiation to digital creation geared toward didactical goals. To think about the museum as a learning space while maintaining its specificities. To account for the contents of a collection while looking for their adequacy in relation to the demands of a study plan (PER). Develop the idea of cooperation between various institutions, through the creation of a digital pedagogical tool during an initial education for future teachers. These are the objectives of this project, built around issues and critical thoughts which avoid the step-by-step formula. The first phase of this cooperation which started three years ago, resulted in the creation of an interactive tour guide by HEP students, subsequently tested by their pupils during internships. This project is still at a construction phase and aims for the assimilation of a local cultural patrimony to a global digital knowledge in order to develop pedagogically oriented digital skills.

Keywords. Tablets, Museum, Initial Education, Cooperation, ICT

1 Introduction

Les manières d'apprendre et d'enseigner sont en perpétuel changement et l'utilisation de nouvelles technologies forcent les enseignants à repenser leurs pratiques. Pour

interroger dans quelle direction les étudiants, futurs enseignants, doivent regarder pour être en mesure d'apprécier et de choisir des ressources compatibles avec leur enseignement, il fallait les questionner et les intéresser à l'utilisation des nouveaux supports de transmission de connaissance pendant leur formation à la HEP[1]. En partant du constat que nos étudiants sont déjà connectés et connaissent l'environnement numérique, il fallait leur donner la possibilité de l'employer didactiquement.

L'enseignement en ACVM[2] de la formation initiale des enseignants généralistes pour l'école primaire, vise principalement à donner des moyens didactiques précis et cohérents à nos futurs enseignants, afin qu'ils puissent diversifier leurs approches et créer une vision plus approfondie du potentiel des disciplines artistiques. La découverte de la collection d'un musée est une source presque inépuisable de projets se prêtant à une exploitation didactique ciblée. Mais comment déclencher une dynamique de partenariat entre les futurs enseignants et les médiateurs muséaux ? Comment, en tant qu'étudiant, choisir un nouveau support didactique ? L'idée serait de faire connaître simultanément, pendant les cours artistiques, l'espace muséal et l'utilisation des tablettes numériques, avant d'agir sur leurs ressources.

Pendant ces exercices, il est demandé aux futurs enseignants de construire une cohérence didactique entre les activités proposées aux élèves. L'intention de départ pour cet enseignement serait de se placer du point de vue de l'élève afin que celui-ci ne se situe pas, pendant les activités artistiques proposées, dans des productions éclatées sans véritables acquisitions scolaires. Alors, « penser une formation muséale et plus largement culturelle, ou pourquoi pas médiatique, nous semble être essentielle aujourd'hui dans le cadre de la formation initiale des enseignants pour qu'à leur tour, les enseignants puissent former les élèves en ce sens » [1].

Un Musée des Beaux-Arts (MBA) conserve des collections d'œuvres, les étudie et les expose dans le but de les rendre accessibles à tout un chacun. Il est question d'un véritable patrimoine commun et il s'agit de présenter aux visiteurs d'authentiques travaux d'artistes. En les observant attentivement nous y découvrons, par exemple, leurs traces de pinceaux, les impacts du taillant sur la pierre, les différents pigments, la sensation au toucher de la matière. Les tablettes tactiles permettent de rassembler différentes approches visuelles permettant l'accès à des informations rapides et à des comparaisons d'images instantanées. Mais nous pouvons nous questionner sur les apports de cet outil. Il faut réaliser tout un processus pour voir si la plus-value didactique est suffisante. Il faut comprendre les liens possibles entre l'outil médiateur et l'objet muséal réel, observé et étudié. Il est nécessaire de passer par une phase d'expérimentation guidée, avant une possible généralisation.

Dans l'idée de travailler à la rencontre pédagogique entre l'enseignement artistique à l'école primaire, les outils numériques et un MBA, cet article vise à rendre compte d'un dispositif de formation développé durant la dernière année d'étude à la HEP-BEJUNE, basé sur les cours ACVM et la création d'un « guide » de visite d'un musée sur tablette, ainsi que la préparation aux visites des classes conduites par les étudiants. Recherche exploratoire à visée descriptive, cet article exposera une brève présentation du dispositif développé en cours de didactique ACVM, suivi par l'exposition de l'idée

[1] Haute Ecole Pédagogique de Berne, Jura et Neuchâtel, abréviée HEP BEJUNE.
[2] Activités Créatrices Visuelles et Manuelles.

de guide d'intervention prévu par les étudiants. Enfin, une discussion et un bilan de la première étape de ce projet sera proposée.

2 Éléments de compréhension du projet :

En Suisse, le débat sur les professions muséales a porté sur la distinction entre enseignant et pédagogue de musée (animateur culturel). Si le sujet de la mission éducative des musées a toujours été abordé, ce n'est que progressivement que se sont dégagées les notions d'éducation formelle (à l'école) et informelle (aux musées)[3].

Le champ disciplinaire de l'éducation muséale s'est progressivement constitué par un nombre important de recherches menées dans ce domaine vaste et complexe, notamment depuis les trente dernières années. Je ne prétends pas, dans mes cours en formation initiale des enseignants, ni à l'exhaustivité ni à la représentativité dans la présentation des modèles théoriques concernant la littérature muséologique et/ou les travaux de vulgarisation scientifique produits par les musées.

Cependant, un choix théorique a été privilégié selon l'incidence directe qu'il peut exercer dans la conscientisation, par les futurs enseignants, de l'existence d'une éducation muséale et des possibilités de coopération entre école et musée. À cet égard je présente surtout les travaux du Groupe de Recherche sur l'Education et les Musées (GREM) de l'UQAM, dirigé par Michel Allard.

Ce modèle, basé sur un processus intellectuel face à l'objet, comprend trois étapes dans le temps (avant-pendant-après) et deux lieux (école-musée). L'élaboration d'une question constitue la première étape du processus d'apprentissage. L'introduction d'un temps de questionnement en classe avec tous les enfants, avant de se rendre au musée, permet aux élèves d'observer, de se questionner et de développer des hypothèses, dans la mesure du possible. La visite dans le musée consiste alors en une phase de recherche et de collecte de données visant à répondre à ces hypothèses. De retour à l'école, les élèves doivent tirer des conclusions. L'analyse et la confrontation des données collectées, permettant aux élèves de répondre à leurs questions et vérifier leurs hypothèses [2][3].

En Suisse Romande, l'enseignement numérique, ou par le numérique, en est encore pour le moment à une phase expérimentale. Il existe des projets pilotes et les responsables des écoles s'interrogent sur la façon la plus pertinente d'utiliser les nouvelles technologies en classe. L'éducation aux médias, images et technologies de l'information et de la communication (MITIC), fait partie du nouveau Plan d'Etude Romand (PER). Cependant, fédéralisme oblige, les pratiques varient d'un canton à l'autre et même entre les communes. En effet, certains cantons délèguent à leurs communes la responsabilité de fournir le matériel adéquat. Certaines vont alors privilégier un bon réseau Internet, et d'autres investir sur les équipements. Dans le canton de Neuchâtel, un matériel informatique minimal est assuré à toutes les écoles, mais varie d'après le cycle scolaire. Ces quotas sont de un à trois ordinateurs par classe aux Cycles 1 et 2 (élèves entre 4 et 11 ans), et un ordinateur pour huit élèves au

[3] Publication de référence ICOM/mediamus (Suisse) « Charte du médiateur culturel de musée » http:// www.ville-ge.ch/culture/culture_tous/pdfs/charte_fr.pdf

Cycle 3 (élèves entre 12 et 16 ans). Les tablettes tactiles utilisées pendant notre projet ont été prêtées par la médiathèque de la HEP-BEJUNE.

Une autre réalité numérique se présente en Suisse Alémanique. De nombreuses recherches et applications pilotes ont été réalisées et dans certains cantons, des écoles primaires ont doté chacun de leurs élèves d'une tablette tactile. L'équivalent alémanique du PER, le Lehrplan 21, qui entrera en vigueur à la rentrée scolaire 2018, détermine comme un de ses objectifs, d'initier les élèves à la programmation numérique. Nous pouvons constater que ces différences vont avoir une influence dans la formation des enseignants pour leur permettre d'intégrer les MITIC à leurs leçons.

Selon Gajardo, « en tant que responsable de sortir leurs élèves au musée et d'intégrer (ou pas) la visite à leurs pratiques pédagogiques en classe, les enseignants sont les médiateurs privilégiés entre les élèves et l'institution muséale » [4]. Mais comment développer un intérêt pour ce type de visites ? Lors des premiers cours ACVM concernant les ressources artistiques à utiliser, les musées d'arts sont cités comme une priorité. Dans le PER on peut lire que les enseignants doivent « préparer et exploiter en classe toute rencontre avec le domaine artistique » et « donner le goût aux élèves de découvrir divers lieux et événements culturels » [5].

Pour développer cette injonction, les étudiants en formation initiale sont invités à connaître le MBA et à discuter des finalités et des possibilités de coopération avec les agents culturels. Les dispositifs déjà développés par le musée sont étudiés, ainsi les étudiants commencent par connaître la singularité du mode de fonctionnement d'un MBA. L'idée est d'être conscient que parfois, par manque d'une connaissance de ses spécificités, « les contraintes de l'école sont transposées dans les murs du musée » [1]. L'autre point qu'ils doivent tenir en compte est le rapport à l'objet. S'il devient central au musée, il est périphérique à l'école. Selon Allard, « l'école privilégie un enseignement théorique basé sur l'apprentissage de concept alors que le musée favorise un enseignement concret axé sur l'apprentissage à l'objet et par l'objet » [6].

En parallèle aux cours artistiques, nous retrouvons dans les compétences à développer chez les futurs enseignants, l'importance de l'intégration des nouvelles technologies à des fins de préparation d'activités d'enseignement et d'apprentissage. Plus précisément il est dit que, « L'enseignante ou l'enseignant s'engage à évaluer la valeur ajoutée effective des TIC pour son enseignement. Il mesure leur intérêt en regard des enjeux pédagogiques, didactiques, culturels et sociaux qu'elles peuvent véhiculer. Il repère les compléments tangibles qu'elles offrent dans le cadre de ses interventions pédagogiques et s'assure qu'elles peuvent réellement soutenir les démarches d'apprentissage des élèves » [7].

La perspective de découverte par le questionnement, d'un sujet ou objet muséal, d'un espace et d'un patrimoine, renvoie aux fondements de la conception de la construction d'un dispositif d'apprentissage compatible avec l'utilisation des nouvelles technologies.

A cela se joint le constat que « plus la pratique de visite est régulière et fréquente, plus l'enseignant semble être à même d'avoir un usage intégré de l'institution muséale qui prend en considération la dimension culturelle du musée. » « Inversement, plus l'enseignante est novice dans son approche du musée, moins elle a la capacité d'intégrer une sortie scolaire à des objectifs pédagogiques non strictement définis par les impératifs scolaires » [1].

La conception des séquences d'enseignement en ACVM à l'école primaire doit trouver le bon équilibre entre les moments d'enseignement et l'autonomie créative des élèves, entre les activités d'appréciation et celles de production. De ce cadre émerge la problématique proposée aux étudiants. Elle consiste à offrir aux élèves un contact direct avec les objets artistiques, par une séquence d'enseignement utilisant le modèle didactique proposé par le GREM et adapté à l'emploi des tablettes numériques au musée. Ce dispositif serait propice à l'autonomie de l'élève dans son approche du savoir artistique et garderait l'une des spécificités des musées en général. La création des guides informatifs sur tablette aurait comme objectif principal, l'autonomie des élèves dans leur recherche, au musée, des réponses aux hypothèses élaborées en classe.

3 Étapes du projet

La première étape de ce projet consistait à connaître les supports pédagogiques existants. Le Musée des Beaux-Arts et la direction de L'école Obligatoire de la ville de La Chaux-de-Fonds ont produit une brochure pédagogique pour guider les visites des classes au musée. Ces cahiers contiennent des informations sur les œuvres exposées et des exercices simples à réaliser sur place.

Les étudiants devaient questionner la brochure : Si un enseignant utilise ces dossiers dans son enseignement, comment peut-il exploiter les axes thématiques du PER ? Ces cahiers sont-ils « PER compatibles » ? Et répondre, par l'élaboration d'une activité, à la question : En quoi une œuvre d'art problématise des contenus artistiques par rapport au PER ? L'objectif de cette première partie étant d'analyser un support d'enseignement sur format « papier » par rapport au plan d'étude en application à l'école, pour arriver à choisir et exploiter une œuvre d'art d'après les connaissances que l'étudiant veut développer chez l'élève.

Ce travail d'analyse, réalisé en trio, permet aussi aux étudiants de confronter leurs visions et idées avec celles de leurs collègues et de pouvoir faire des choix didactiques par la communication et la collaboration.

Les étudiants ont commencé par lire et analyser attentivement la brochure du musée, *Voyage dans le monde des arts,* pendant un cours ACVM à la HEP [8]. Ils se sont ensuite rendus au musée où ils ont pu choisir une des œuvres présentées afin d'en transformer l'appréciation/réception en activité artistique. L'important ici était de dégager et de décrire des objectifs et le déroulement de l'activité par rapport aux axes thématiques du PER. Élaborée après une après-midi de cours à l'intérieur du musée, donc dans une sorte d'immersion, cette idée d'activité devait être conçue pour une réalisation différenciée d'une simple visite scolaire.

Par souci de cohérence au niveau de la présentation, les fiches d'activités ont suivi un même modèle. Pour cela, les étudiants ont utilisé un canevas qui a été complété le plus précisément possible, l'énoncé de la fiche devant suffire au lecteur pour comprendre les intentions de l'activité. Un texte complémentaire contenant l'analyse réflexive de la pertinence ou de l'inadéquation de la brochure *Voyage dans le monde des arts* par rapport au PER et aux spécificités du MBA, accompagne ce canevas. Ce texte cible les possibilités de transformations des activités existantes pour atteindre

cette finalité de pertinence. Ces fiches d'activités et d'analyses sont transmises à l'agent culturel du musée, pour discussion.

Après une première version papier pour transmettre leurs choix d'objet muséal et du sujet à traiter avec les élèves, les étudiants commencent l'élaboration de la version tactile sur tablette. Ils choisissent le logiciel à utiliser et, après un cours avec le didacticien en TIC, ils retournent au musée pour « créer » leurs guides de visite.

La problématique développée pendant cette deuxième étape consiste à questionner la plus-value pédagogique d'un tel dispositif technologique, pour garder les spécificités de l'objet muséal à étudier tout en mettant en place des situations d'apprentissage basées sur le modèle didactique du GREM. Didactiquement les étudiants se questionnent sur l'utilité d'un tel dispositif sur l'évolution de la perception des œuvres d'arts chez l'élève. Par quels stades de développement de compétences d'analyse d'œuvres, l'enfant passe-t-il ? Quels obstacles a-t-il à surmonter pour construire ses compétences ? Pourquoi la médiation culturelle est-elle importante à l'école ? En quoi l'utilisation des tablettes tactiles pourrait favoriser cette médiation ?

Ce dispositif impose que les consignes d'activité prévues par les étudiants soient traitées comme un planificateur de l'action des élèves au musée. La consigne ne doit pas être comprise comme un signal déclencheur d'action mais plutôt comme un organisateur de celle-ci. Quoi regarder ? où ? et pourquoi regarder ?

Pendant leurs stages les étudiants proposent aux élèves une activité comme « amorce » à la visite au MBA. Ils ont ainsi un premier contact avec la classe par un exercice de questionnements artistiques avec les élèves. Les élèves élaborent des « hypothèses » concernant le sujet présenté. Ils utilisent les tablettes tactiles pour écrire leurs raisonnements et les questions qu'ils se posent. Ce moment va servir à la manipulation de l'objet tablette tactile et à créer la curiosité de visiter un musée, guidé par un outil numérique.

Dans un troisième temps, les élèves vont en visite au musée où les étudiants leur fournissent les tablettes contenant les guides. Les informations qu'ils contiennent sont multiples. Cela va de l'apprentissage des règles de comportement dans un lieu public exceptionnel, à la simple appréciation du patrimoine par le biais de questionnements sur sa pertinence. Pourquoi ne pouvons-nous pas courir dans un musée ? Qui sont ces personnes dans les tableaux ? Pourquoi le peintre a utilisé telle couleur ? Etc.

Parmi les habiletés intellectuelles mises en œuvre dans le musée, les étudiants travaillent principalement la localisation de l'information. Cela peut aller de la reconnaissance des paysages à l'étude des ombres et lumières. Ainsi la visite guidée par les tablettes tactiles, constitue une phase de recherche et de collecte de données qui vont être retravaillées en classe par les élèves. Les élèves prennent la posture de « regardeur » d'œuvres d'art et suivent les informations élaborées par les étudiants et contenues dans les guides.

Après l'activité-visite, de retour en classe, l'étudiant va travailler avec des activités artistiques ciblées, en rapport direct avec les observations faites au musée. En analysant et en confrontant les données collectées, les élèves répondront à leurs premières questions et hypothèses au travers de ces activités pratiques. Un retour sur le déroulement et l'aboutissement de ces activités ainsi qu'une analyse de tout le dispositif est discutée entre les étudiants et l'agent culturel du musée. Des échanges

oraux et/ou écrits se développent et s'établissent entre les partenaires. Un document de synthèse est élaboré par la formatrice HEP et transmis aux deux participants du projet.

4 Conclusion

Selon Jost, Staubli & Grieve, l'institution muséale est définie comme un lieu d'apprentissage [9]. Pour étudier une œuvre d'art, l'élève doit questionner l'objet sur son origine, sur ce qu'il représente. Ces interrogations se situent au centre même de l'apprentissage au musée. C'est par l'observation que ces divers éléments seront révélés. Cependant, afin que l'élève y trouve un réel intérêt, la notion de plaisir doit être prise en compte. Cela passe par la motivation les élèves et la stimulation de leur curiosité. L'enseignant ayant recours à la médiation culturelle pour favoriser l'apprentissage, se doit de tenir compte de certains facteurs didactiques et de savoir faire la différence entre l'établissement scolaire et le musée, dans le but premier de conserver les caractéristiques associées à ce dernier.

Pendant la réalisation de ce projet, les étudiants découvrent la possibilité de connaître et d'utiliser la médiation culturelle au musée et de mettre à profit l'utilisation des tablettes tactiles dans leur enseignement. Cela engendre des questionnements et plusieurs contraintes, notamment le respect de la non-scolarisation du musée et celle de l'instrumentalisation adéquate des tablettes comme support didactique. Il s'agit d'enseigner en procédant d'une manière autre que dans l'établissement scolaire, avec un nouveau médium. Cela nécessite une réelle réflexion pour l'étudiant, car il se doit de cerner le(s) savoir(s) qu'il souhaite travailler avec les élèves hors des murs scolaires, en respectant les caractéristiques de l'institution en question, la maîtrise des outils numériques (la sienne et celle des élèves) et le piège du « ludique inutile » qu'une telle démarche pourrait susciter.

L'analyse des premiers guides réalisés par les étudiants et les premières applications avec leurs élèves montrent des résultats mitigés.

Le premier constat serait que les jeunes étudiants, contrairement à ce que l'on pourrait penser, manquent de connaissances concernant les applications numériques. Il s'agit dès lors d'intégrer ces nouvelles pratiques pendant leur formation. Des cours sporadiques de TIC ventilés dans l'applicabilité des didactiques, ne comblent pas les besoins. Pendant notre projet, une seule application a été choisie par les 20 étudiants, *Explain Everything*, réduisant ainsi les possibilités d'échanges d'informations sur les possibilités des tablettes.

Le recours à des cours de connaissances du numérique en formation initiale pourrait ouvrir de nouvelles possibilités.

L'avantage des tablette tactiles en classe, est qu'elles sont intégrées facilement par les élèves. Les étudiants ont pu constater que, de la même manière qu'un livre, elles sont rapidement opérationnelles. C'est peut-être pour cette raison que certains guides reproduisent la même dynamique que les informations d'un support papier. Il existe un certain flou sur la manière d'agir avec l'outil. Ici encore, proposer une formation en TIC aux étudiants semble indispensable. Il ne s'agit pas pour eux d'avoir une seule heure de cours sur l'usage des outils numériques avant d'aller sur le terrain, mais

plutôt d'intégrer de manière régulière et ciblée l'usage des nouvelles technologies dans apprentissage des autres didactiques.

Un autre constat est que la tablette tactile suscite une grande motivation chez les étudiants et leurs élèves. L'apprentissage prend des airs de jeu, les étudiants élaborent des questionnements pour que les élèves soient guidés dans leurs recherches et observations avec la démarche du dépassement des « niveaux ». L'utilisation des tablettes tactiles permettrait une individualisation non négligeable de l'apprentissage. Un avantage pendant les visites au musée serait que chaque élève pourrait avancer à son rythme, comme dans une visite non scolaire. L'inconvénient se trouverait dans la difficulté des transferts de connaissances entre l'objet muséal concret et les stimuli de la manipulation des tablettes.

Les musées se questionnent sur la manière de placer leurs ressources au profit des écoles [9]. Le référentiel de compétences pour la formation initiale des enseignants du niveau primaire de la HEP-BEJUNE et le nouveau Plan d'Etude Romand, intègrent les TIC dans leurs exigences. Mais avons-nous les moyens de former nos étudiants à l'autonomie dans les choix des supports didactiques afin qu'ils ne soient pas tributaires de connaissances dont ils ne comprennent pas le fonctionnement ? Il serait bon de répondre à ce questionnement avant de changer de posture face aux apports de la médiation culturelle.

Mon objectif personnel est de continuer à développer un dispositif de formation différent et d'approfondir mes connaissances par rapport à l'animation culturelle, le modèle didactique d'utilisation des musées à des fins éducatives proposé par le GREM, et l'utilisation des équipements informatiques dans une approche de médiateur entre l'observateur et l'œuvre d'art.

Un apport intéressant de la présente démarche de formation en partenariat, à trait au fait que les étudiants auront une large marge de manœuvre parmi les champs artistiques visuels, tout en étant cadrés par des objectifs spécifiques liés à l'espace muséal, à l'utilisation d'un outil numérique et au vécu d'une « vraie » salle de classe. Cela implique que les résultats observés seront analysés en retour d'activité, non seulement par la formatrice d'activités artistiques, mais aussi par le formateur TIC et par les agents muséaux. Ce partenariat aurait pour l'un de ses objectifs, la sensibilisation et la compréhension mutuelle du partage des rôles et une reconnaissance du potentiel du travail en collaboration, en formation initiale des enseignants.

References

1. Cohen, C. Quand l'enfant devient visiteur: une nouvelle approche du partenariat école-musée. Paris : L'Harmattan. (2002). p. 222.
2. Allard, M., Larouche, M. C., Lefebvre, B., Meunier, A., & Vadeboncoeur, G. La visite au musée: lieu d'apprentissage et de développement. Réseau, 27(4), (1996) 14-19.
3. Lucena, Ana-Vanessa L'impact en formation initiale de la coopération entre étudiant, enseignant et musée dans l'appropriation de cet espace d'apprentissage. HAL Id: hal-01186390 https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01186390. (2015).

4. Gajardo, A., & Perregaux, C. Entre école et musée: les visites scolaires: apprendre la diversité culturelle au musée?: des enseignantes au Musée d'ethnographie de Genève. Uni. de Genève, Fac. de psychologie et des sciences de l'éducation (2005).
5. Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP) (2010). Plan d'études romand (PER). Consulté http://www.plandetudes.ch/
6. Allard, M. Le partenariat-école-musée: quelques pistes de réflexion. L'école et ses partenaires scientifiques, ASTER N°29. Paris : INRP. (1999). p.3-4
7. Référentiel de compétences pour la formation initiale des enseignants du niveau primaire de la HEP-BEJUNE et son utilisation pour la conception du programme de formation. 1er février 2011 Document définitif
8. Coordination Sylvie Pipoz. Ecole musée : Voyage dans le monde des arts. Direction de l'école obligatoire de La Chaux-de-Fonds. (2013).
9. Jost, C. S. ; Staubli, G. & Grieve, NSe rendre au musée avec l'école. Un guide pratique. Berne : Association des musées du Canton de Berne (mmBE) en collaboration avec l'association suisse des médiateurs culturels de musée (mediamus) (2014).