

ORGANISER UN ESCAPE GAME

PROFIL DES ÉTUDIANTS

Entre 3 et 5 étudiants ayant une connaissance de l'environnement muséal et scolaire, une curiosité envers les objets de collection présentés. Les étudiants devront savoir adapter et vulgariser leur discours et/ou support de médiation en fonction des publics concernés (scolaire ou public général).

INSTITUTION PARTENAIRE

Musée de l'air et de l'espace / Musée des arts et métiers
www.museeairespace.fr/ www.arts-et-metiers.net

PERSONNE RESPONSABLE DU PROJET

Jamila AL KHATIB

Chargée de mission en médiation culturelle

PRÉSENTATION DE L'INSTITUTION ET CONTEXTE DU PROJET

Situé sur l'aéroport de Paris – Le Bourget, premier aéroport d'affaires d'Europe, le musée de l'Air et de l'Espace est l'un des premiers musées aéronautiques au monde, par son ancienneté et ses collections. En 1919, est créé un conservatoire des technologies aéronautiques (soit un peu plus de dix ans après l'exploit d'Henry Farman du premier kilomètre réalisé en circuit fermé en 1908) premièrement dans les hangars d'Issy-les-Moulineaux jusqu'à leur inondation dans les années 1920-1921. Après plusieurs lieux d'installation et de déménagement, le musée de l'Air et de l'Espace s'installe au Bourget et ouvre progressivement ses nouveaux halls de 1975 à 1987 pour proposer aujourd'hui aux visiteurs des trésors du patrimoine aéronautique.

L'établissement réunit en un même lieu des aéronefs prestigieux du plus léger que l'air, aux débuts de l'aviation, en passant par des avions historiques de la Première Guerre mondiale jusqu'à nos jours, à des objets appartenant au domaine spatial ainsi que des jouets, des moteurs, des uniformes, des maquettes, des objets d'arts graphiques.

Aujourd'hui cet établissement prépare sa rénovation muséographique et pédagogique. Il s'agira d'envisager et de proposer une nouvelle forme de médiation.

CONTENU PÉDAGOGIQUE DU PROJET

Les étudiants seront chargés dans un premier temps d'intervenir dans la réflexion de la rénovation de l'offre pédagogique du Musée de l'air et de l'espace. Ils seront amenés à porter un regard critique sur l'offre actuelle du Musée, en interrogeant les médiateurs actuels et en faisant remonter les demandes des visiteurs. Ils pourront proposer des moyens pour questionner et récupérer les avis de non-visiteurs.

Enfin, ils seront amenés à concevoir et animer un escape game au sein du Musée de l'air et de l'espace avec une prolongation au Musée des arts et métiers. La tenue de ce jeu se fera durant un événementiel (à définir avec les étudiants en fonction de sa pertinence).

RÉSULTAT ET PRODUITS ATTENDUS

Il est attendu des étudiants un rapport sur l'offre pédagogique actuelle du Musée de l'air et de l'espace, un rapport sur les attentes des médiateurs et des visiteurs, dans le cadre de la rénovation de ce Musée. Dans un second temps, les étudiants devront travailler sur la conception et l'animation d'un escape game. Ils seront aussi amenés à communiquer sur cette nouvelle activité.

MÉTHODOLOGIE

La méthode de travail sera discutée avec les étudiants dès la constitution du groupe. Des réunions d'avancement seront programmées de façon mensuelle.

CALENDRIER

Entre octobre et fin mai.

LOGISTIQUE

Les étudiants auront accès à la salle des projets collectifs de Sciences Po, munie d'un ordinateur, d'un écran plasma, d'une imprimante et d'un téléphone.