

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Liste des tableaux</b> .....	XI
<b>Liste des abréviations</b> .....	XIII
<b>Avant-propos</b> .....	XV
<b>1. Une introduction à l'analyse de l'éducation non formelle</b> .....	1
Daniel Jacobi	
<b>1.1.</b> Une école parallèle ?.....	2
<b>1.2.</b> Quel(s) public(s) pour l'éducation non formelle ? .....	6
<b>1.3.</b> Quel impact de l'éducation non formelle ? .....	8
<b>1.4.</b> Quelles formes d'apprentissage ? .....	9
<b>1.5.</b> Partenariat ou concurrence ? .....	10
Bibliographie .....	12
<b>2. L'éducation dans les musées : une forme d'éducation non formelle</b> .....	15
Anik Meunier	
<b>2.1.</b> Comment circonscrire les milieux d'éducation ?.....	17
<b>2.2.</b> L'apprentissage en contexte d'éducation non formelle.....	20
<b>2.3.</b> L'éducation dans les musées, la part cachée de la médiation des savoirs .....	22
<b>2.4.</b> L'éducation non formelle dans les musées .....	25
<b>2.5.</b> Le continuum de l'éducation muséale non formelle.....	27
Conclusion .....	29
Bibliographie .....	30

<b>3. L'éducation artistique : entre médiation culturelle et éducation non formelle</b> .....	33
Marie-Christine Bordeaux	
3.1. Qu'est-ce que l'éducation artistique ? .....	34
3.2. Quels sont les buts et les groupes cibles de l'éducation artistique ? .....	36
3.3. Les médiations de l'éducation artistique .....	38
3.4. Les atouts et les limites du référentiel de l'éducation artistique .....	42
3.5. Un rapprochement improbable : éducation artistique et médiation .....	43
Bibliographie .....	46
<b>4. Éducation non formelle à l'image et éducation non formelle au regard</b> .....	47
Michaël Bourgatte	
4.1. Partager une expérience pour construire un regard .....	50
4.2. Se documenter en explorant .....	52
4.3. Produire une trace .....	55
4.4. Négocier pour construire un regard .....	57
Bibliographie .....	59
<b>5. Les <i>serious games</i> : éducation, apprentissage et changements psychosociaux</b> .....	61
Marie-Pierre Fourquet-Courbet et Didier Courbet	
5.1. Les <i>serious games</i> : définition .....	62
5.2. Les <i>serious games</i> : quels processus psychologiques et psychosociaux pendant le jeu ? .....	65
5.2.1. Apprendre en s'amusant : l'apprentissage opérant .....	65
5.2.2. Apprendre en s'identifiant : l'apprentissage social .....	67
5.2.3. Apprendre en s'immergeant : le <i>flow</i> .....	68
5.3. Les <i>serious games</i> : quels impacts et effets réellement constatés ? .....	69
Conclusion: les <i>serious games</i> , une (r)évolution de l'éducation? .....	72
Bibliographie .....	73
<b>6. La culture, la valorisation et l'encouragement de l'expression</b> .....	77
Olivier Zerbib	
6.1. Les pratiques immersives et les terrains de jeu réflexif .....	78
6.2. Le Web social et les jeux vidéo, de l'engagement au recul interprétatif .....	80
6.3. La prescription et la recommandation du livre à l'ère numérique .....	82
Bibliographie .....	85

<b>7. La mobilisation du savoir non formel, la participation et l'engagement.....</b>	<b>87</b>
Bernard Schiele	
<b>7.1. Une brève mise en contexte historique .....</b>	<b>88</b>
<b>7.1.1. 1945-1980: une science inattaquable ou presque.....</b>	<b>88</b>
<b>7.1.2. De 1980 à aujourd'hui: pensée environnementale et mobilisation .....</b>	<b>90</b>
<b>7.2. Un changement de paradigme .....</b>	<b>92</b>
<b>7.2.1. Le <i>deficit model</i>: une communication à sens unique .....</b>	<b>92</b>
<b>7.2.2. Le dépassement du <i>deficit model</i>.....</b>	<b>93</b>
<b>7.2.3. Les raisons du changement de perspective: quelques pistes.....</b>	<b>94</b>
<b>7.3. Aux fondements de la participation et de l'engagement .....</b>	<b>98</b>
Bibliographie .....	102
<b>Notices biographiques.....</b>	<b>105</b>

# AVANT-PROPOS

**Daniel Jacobi**

Ce recueil actualise un projet déjà ancien qui avait trouvé une première concrétisation lors des travaux de recherche parallèles conduits par Bernard Schiele au Québec et par moi-même en France sur la communication scientifique et la diffusion des savoirs. En étudiant le recours à ce que l'on dénomme la « vulgarisation scientifique », nous avons pressenti, l'un comme l'autre, que ce secteur de diffusion qui tendait à s'autonomiser disposait d'une situation exemplaire. En créant une rhétorique originale et autonome au sein de médias de très large diffusion, la vulgarisation scientifique occupait une place enviable et originale dans le domaine de la communication sans vraiment se superposer ni concurrencer celui de l'éducation.

Avec le développement de la recherche sur les musées et les expositions, ces travaux ont revêtu une autre dimension, plus singulière encore notamment à cause du succès des grands musées et de la qualité des expositions qu'ils organisent et présentent. Enfin, le développement spectaculaire et rapide d'Internet ainsi que le succès des petits terminaux nomades, qui permettent d'en consulter les pages gratuites partout et à tout moment, renforcent l'actualité des formes non scolaires d'acculturation. Autrement dit, de la possibilité pour tout un chacun d'apprendre des nouveaux savoirs et de se cultiver sans l'école et hors l'école. Nous avons proposé de la désigner sous l'appellation d'« éducation non formelle » (ENF).

Essayons d'abord de définir et de délimiter le territoire de l'éducation non formelle. Quel est cet objet ? Il est pluriel et multiforme. Inscrit dans le secteur commercial ou marchand. La plupart du temps conçu et produit par des professionnels qualifiés et, à l'opposé, aux mains de passionnés désintéressés ou même de militants ou de personnes dévouées et engagées. Il couvre presque tous les secteurs de la vie sociale : qu'il s'agisse des sciences, des techniques ou des arts, et ce, du passé, du présent et des futurs.