Document généré le 12 juil. 2025 04:41

Continuité

CONTINUITÉ

L'éveil à l'archéologie
Un défi pour Pointe-à-Callière

Ginette Cloutier et Linda Lapointe

Numéro 57-58, automne 1993

Éducation au patrimoine

URI : https://id.erudit.org/iderudit/17449ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Éditions Continuité

ISSN

0714-9476 (imprimé)
1923-2543 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Cloutier, G. & Lapointe, L. (1993). L'éveil à l'archéologie : un défi pour Pointe-à-Callière. *Continuité*, (57-58), 34–36.

Tous droits réservés © Éditions Continuité, 1993

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Crypte archéologique – stratigraphie, paroi verticale prélevée lors des fouilles archéologiques à la place Royale, qui fait voir la superposition des couches d'occupation.
Photo: Musée Pointe-à-Callière.

L'éveil à l'archéologie: un défi pour Pointe-à-Callière

par Ginette Cloutier et Linda Lapointe

À Montréal, l'intérêt à l'égard du patrimoine archéologique est relativement récent. En 1979, une entente entre le ministère des Affaires culturelles (l'actuel ministère de la Culture) et la Ville de Montréal (entente MAC-Ville) permet d'entreprendre de vastes fouilles archéologiques dans le Vieux-Montréal sur deux sites en particulier, soit la pointe à Callière et la place Royale. Celles-ci donnent naissance, en 1992, au Musée d'archéologie et d'histoire de Montréal de Pointe-à-Callière.

Nous avons pu constater, au cours de ces années de fouilles, que la population montréalaise manifestait un réel intérêt pour l'archéologie. Quelques projets ponctuels, tels que les fouilles ouvertes au public, les expositions ou les trousses éducatives sur l'archéologie, ont marqué le début d'une éducation en matière de patrimoine archéologique.

MISE EN VALEUR ET ÉDUCATION

La création de Pointe-à-Callière atteint deux objectifs essentiels dans le domaine du patrimoine: il donne un lieu permanent pour assurer la continuité de la mise en valeur et de l'éducation au patrimoine archéologique montréalais.

Pointe-à-Callière est une jeune institution qui s'est dotée dès sa création, de ressources afin d'assurer sa mission éducative, qui consiste à faire connaître l'histoire et l'archéologie de Montréal en rendant le Musée accessible aux familles, aux jeunes du milieu scolaire, aux Montréalais, aux touristes, aux entreprises, aux personnes handicapées ou aux spécialistes.

Cette préoccupation vis-à-vis du public se reflète dans la conception même du Musée. Les choix muséographiques et le concept de mise en valeur du site et des artefacts ont été conçus pour parler des humains qui se profilent derrière chaque pierre. À Pointe-à-Callière, l'accent porte autant sur les objets et les vestiges que sur les gens qui ont habité le site au cours des six derniers siècles.

Vestiges authentiques, traitement contemporain dans les présentations, sobriété, utilisation équilibrée de technologies sophistiquées, transparence des supports pour mettre en relief l'authenticité du site, textes permettant différents niveaux de lecture et présence de guides-animateurs qui animent le site de Pointe-à-Callière... autant d'éléments qui procurent aux visiteurs une expérience éducative où se modulent le rythme, le savoir et l'émotion.

UN LIEU PRIVILÉGIÉ D'ÉDUCATION AU PATRIMOINE POUR LES JEUNES DU MILIEU SCOLAIRE

Le Musée développe une diversité de programmes éducatifs et culturels pour répondre aux besoins et aux attentes des différents publics qu'il accueille. La philosophie de base qui sous-tend ces programmes consiste à rendre vivant l'apprentissage de l'histoire et de l'archéologie.

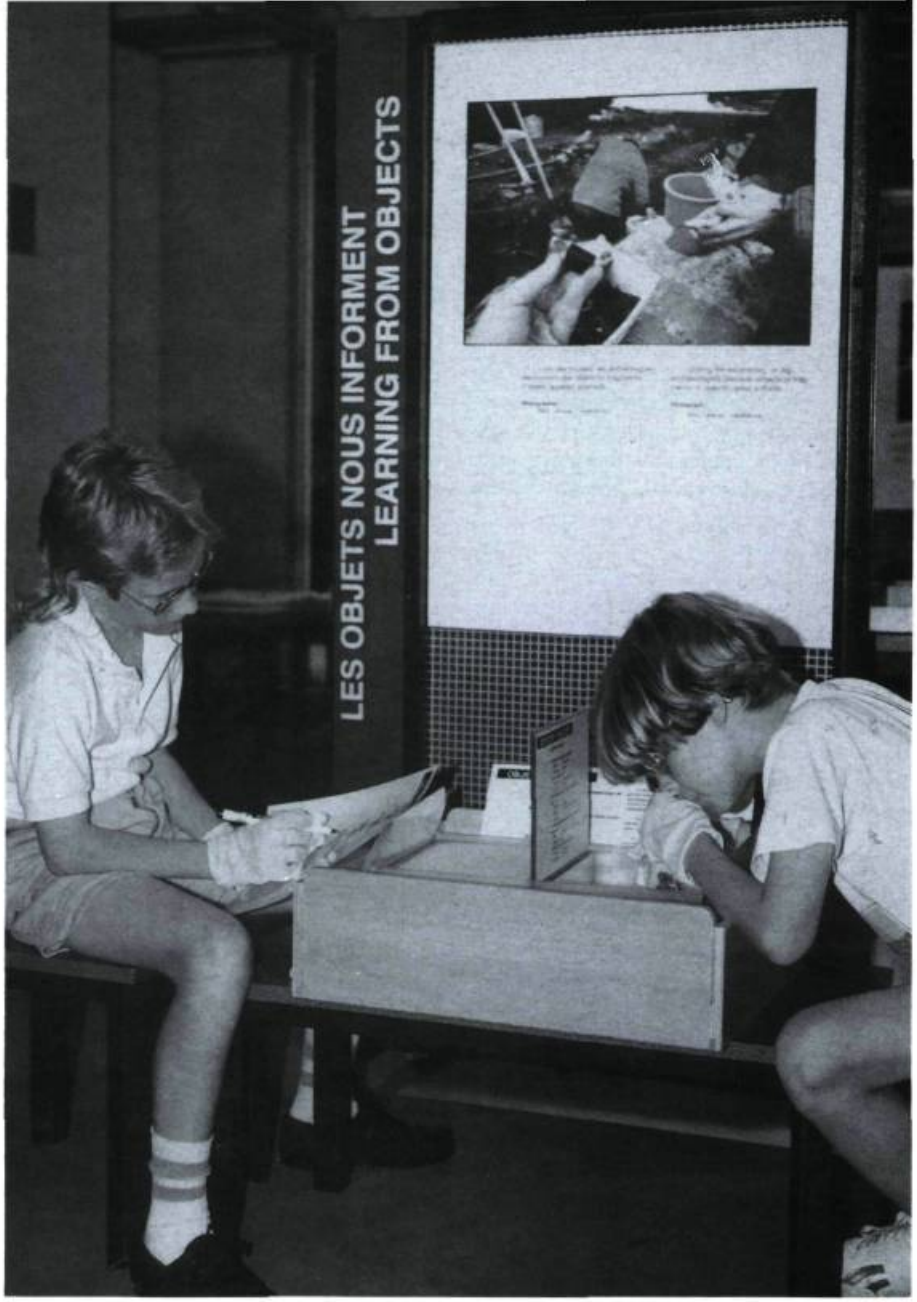
La priorité est accordée aux jeunes, car le Musée représente un lieu éducatif privilégié pour les sensibiliser au patrimoine. Différent de l'école, il complète les connaissances acquises en classe à travers les programmes d'art et de sciences humaines. Le Musée met les jeunes en contact avec des témoins authentiques du passé (artefacts, vestiges architecturaux, lieux et bâtiments historiques). La collaboration actuelle entre le Musée et le milieu scolaire doit se poursuivre, car ensemble nous pourrons sensibiliser les jeunes au rôle essentiel du patrimoine archéologique dans la société de demain.

PRENDRE CONTACT AVEC L'ARCHÉOLOGIE

Le Musée demeure un lieu de savoir et de transmission de connaissances. Les milliers de jeunes étudiants qui ont fréquenté Pointe-à-Callière cette année et l'assiduité des initiés et des spécialistes de l'histoire nous confirment sans aucun doute l'efficacité de son rôle éducatif. Toutefois, le Musée remplit-il pleinement son mandat, soit de sensibiliser les jeunes au patrimoine archéologique? Les jeunes qui visitent le Musée pour la première fois dans un cadre scolaire se sont-ils d'eux-mêmes intéressés à l'archéologie? Reviendront-ils sur leur propre initiative? Le défi est de taille, mais le Musée entend bien le relever.

Au-delà des connaissances à transmettre sur l'archéologie, nous cherchons à connaître les caractéristiques des différents groupes, leurs intérêts, leurs façons d'apprendre et le monde dans lequel ils évoluent. Les jeunes qui débutent leur apprentissage des sciences humaines ont, pour la plupart, peu visité les musées. Au départ, l'objectif de Pointe-à-Callière vise à rendre leurs premières visites stimulantes et à faire en sorte que ce premier contact avec l'archéologie soit un succès. À cet égard, les objectifs d'ordre socio-affectif liés aux activités comptent autant que les objectifs d'ordre cognitif.

Les programmes éducatifs de Pointe-à-Callière permettent aux jeunes de se familiariser avec l'archéologie et les aident à saisir la contribution de cette science à la connaissance du passé. Les objectifs d'apprentissage, les habiletés et les contenus développés dans les activités participent à l'atteinte des objectifs propres aux programmes d'étude du ministère de l'Éducation. Certes, du point de vue des connaissances, nous sommes en mesure de répondre aux exigences des programmes scolaires. Mais au Musée, on apprend «autrement».



Le programme «Jeunes découvreurs de Montréal».
Photo: Musée Pointe-à-Callière.

LE MUSÉE COMME LIEU D'ÉVEIL

Notre but premier consiste à éveiller la curiosité des jeunes vis-à-vis de l'archéologie. Le Musée devra également leur donner le goût d'apprendre et d'en savoir davantage. Nous mettons aussi l'accent sur la conservation du patrimoine et sur la richesse des témoins matériels, de façon à aiguiser leur sensibilité face à l'authentique. En fait, ce n'est pas uniquement ce qui est enseigné qui prime et comme disait Renan, «l'essentiel [...] dans l'éducation, ce n'est pas la doctrine enseignée, c'est l'éveil».

De même, pour que le Musée devienne ce lieu d'éveil, nous développons des approches et des moyens qui se prêtent à la pédagogie muséale. Mentionnons entre autres le contact avec les objets, l'apprentissage par la découverte, la démarche scientifique ou la résolution de problèmes, les jeux d'observation et d'expérimentation, les contes et légendes, l'interactivité... Les besoins du jeune se

situent au cœur de nos préoccupations. Dans la mesure du possible, il devient le principal acteur de son apprentissage; il est actif et participe à une véritable démarche interactive.

Au Musée, l'interactivité va au-delà du simple contact avec la machine. En effet, elle met en jeu les objets (observer, interroger et rechercher activement les réponses aux questions qu'ils soulèvent), les participants et les guides-animateurs. Nous utilisons également des dispositifs mécaniques ou informatisés, mais toujours dans un but éducatif et avec un souci d'équilibre entre l'usager et la technologie. Nous prévoyons ainsi réaliser, l'an prochain, un logiciel interactif portant sur l'archéologie. Ce logiciel éducatif permettra aux jeunes de découvrir des aspects de l'archéologie difficiles à comprendre, par exemple les fouilles, certains procédés de datation ou une partie de la collection archéologique conservée dans les réserves.

LES PROGRAMMES ÉDUCATIFS DU MUSÉE

Le Musée offre une variété de programmes adaptés aux besoins et aux intérêts des visiteurs. Ces programmes abordent des thèmes aussi près de l'histoire que de l'archéologie, deux disciplines somme toute indissociables. Les objets, les artefacts et les témoins matériels demeurent les principaux supports utiles à la compréhension du passé.

Le programme «Jeunes découvreurs de Montréal» propose un départ vers la découverte de l'archéologie. Trois thématiques permettent de sensibiliser les jeunes à l'archéologie et à la vie des Montréalais au cours de différentes périodes: «Les objets nous informent», «Le travail de l'archéologue» et «Les vestiges archéologiques». Une salle adjacente au Musée est spécialement aménagée en espace de découverte, ce qui permet aux étudiants (2e cycle du primaire et 1er cycle du secondaire) de participer à des activités d'observation, de manipulation et d'expérimentation, en présence d'authentiques artefacts trouvés sur les sites de la pointe à Callière et de la place Royale (pipes, pointes de projectiles, billes, pierres, os d'animaux, etc.). Ces derniers ont accès à une précieuse collection qu'ils doivent manipuler avec soin. L'atelier est suivi d'un parcours archéologique dans le Musée.

Les enseignants disposent pour leur part d'un carnet pédagogique qui présente les activités préparatoires et un suivi en classe. Chaque étudiant reçoit une fiche d'identification et un petit sac dans lequel il dépose un objet personnel qui l'accompagnera au Musée. L'animateur peut alors s'inspirer de l'expérience de chacun lors de l'activité d'introduction. Les jeunes peuvent ainsi mieux saisir la façon dont les objets nous informent sur la vie des gens et faire des liens avec les artefacts archéologiques. Les participants au programme deviennent ensuite membres du club Jeunes découvreurs, afin de garder contact avec le Musée, de recevoir de l'information et de la documentation et de poursuivre leur découverte de l'archéologie.

La visite-animation, destinée à toutes les clientèles, propose une visite animée du Musée. Par sa pédagogie dynamique qui ne privilégie pas les exposés magistraux, elle se différencie de la visite guidée ou commentée traditionnelle. Elle favorise l'interactivité en intégrant des discussions, des jeux de rôle, des échanges entre les guides-animateurs et les participants. Une animation théâtrale est offerte; les guides-animateurs incarnent alors des personnages historiques qui font appel à l'imaginaire des visiteurs.

Cette année, Pointe-à-Callière proposait aux jeunes une expérience unique d'interdisciplinarité avec son projet «Art et archéologie». Une soixantaine d'étudiants du secondaire ont pris part à une série de douze ateliers de sensibilisation à l'archéologie et à l'art contemporain. L'archéologie et l'art sont devenus complices pour engager les jeunes dans un véritable processus de création. Au Musée, l'exposition de leurs œuvres nous a servi à présenter cette démarche et a permis aux jeunes de faire valoir leur perception de l'archéologie. Le Musée se veut un lieu d'éducation accessible à tous, vivant et animé. Comme lieu d'éveil et de contact avec l'archéologie, il souhaite somme toute contribuer à l'éducation des jeunes au patrimoine archéologique et historique de Montréal.

Ginette Cloutier
Directrice de l'animation-éducation.
Linda Lapointe
Responsable des programmes éducatifs.

XII-300 pages
29 $

Mariage et famille au temps de Papineau

Serge Gagnon lève le voile sur la vie intime du couple au XIXe siècle et évoque le drame des unions malheureuses à une époque où la « guerre des sexes » ne pouvait aboutir au divorce.

Un livre passionnant écrit dans une langue accessible à tous.

En vente chez votre libraire ou chez l'éditeur
LES PRESSES DE L'UNIVERSITÉ LAVAL
Cité universitaire, Sainte-Foy (Québec), G1K 7P4
Tél. (418) 656-5106, Téléc. (418) 656-2600