

Approche pédagogique

Une activité pédagogique au CIVA, c'est faire émerger : le questionnement, la créativité, l'expérimentation, l'émerveillement et les connaissances en explorant les thématiques de la ville, de l'architecture et des espaces verts à Bruxelles.

Le service pédagogique du CIVA accueille les jeunes et les enfants (dès 3 ans) et les invite à explorer différentes thématiques et pratiques artistiques. Son objectif est d'amener chaque participant à développer une perception autre de l'environnement dans lequel il évolue ; à s'ouvrir à d'autres modes de pensées en exprimant son vécu de l'espace urbain et de l'architecture ; à se questionner sur la ville comme un bien commun ; et à poser un autre regard sur l'environnement bâti.

Les outils d'animation s'inspirent des modèles de la pédagogie active, qui ont forgé l'identité pédagogique du service.

Le projet pédagogique du CIVA s'inscrit au sein des sept principes suivants :

1. Favoriser une approche pluridisciplinaire

Chaque animateur/trice enrichit le programme d'activités par son expertise propre (histoire de l'art, architecture, design, gravure, danse, illustration, art plastique, photo, théâtre, dessin, botanique, maquettisme, etc.) Ces différentes techniques artistiques permettent d'appréhender l'architecture et l'urbanisme sous un prisme transversal.

La CIVA développe et entretient des partenariats avec de nombreux acteurs culturels à Bruxelles afin d'enrichir son approche et s'ouvrir à d'autres disciplines, lieux et méthodes. Nous collaborons notamment avec le Design Museum Brussels, la Villa Empain, l'Iselp, l'ICA, Jeunesse Musicale, avec la commune d'Ixelles... et bien d'autres encore !

2. *Privilégier le cheminement*

Il s'agit d'encourager le processus d'apprentissage plutôt que le résultat final. La réalisation finale ne constitue pas un objectif en soi,

elle ne se substitue pas aux étapes intermédiaires nécessaires pour y parvenir. Le focus est mis sur le cheminement en proposant des activités qui ne demandent aucun prérequis technique et conduisent chaque participant à aller plus loin sans percevoir les difficultés qu'il surmonte. Cette démarche lui permet de se dépasser, sans viser à dépasser les autres.

3. L'expérimentation

L'approche par essai/erreur est privilégiée afin de mettre en avant l'expérimentation d'une technique, la manipulation et la répétition, comme une pratique qui ne peut s'acquérir que par l'exercice. L'animateur/riche pose le cadre, il/elle énonce des propositions créatives, il/elle est le déclencheur de chaque sensibilité et l'émergence de chaque talent. Cette expérimentation se veut ludique pour ancrer au mieux l'expérience chez chacun.

4. Contextualiser l'expérience

La démarche inductive, aussi appelée approche empirique inductive, est privilégiée. Cette méthode s'appuie sur les faits, l'exploration, les données brutes réelles et visibles, pour aller vers l'explication de celles-ci.

À partir des phénomènes particuliers observés sur le terrain, notamment dans la « Cité des Enfants » ou en rue, le participant peut comprendre un phénomène plus global. L'objectif est toujours de partir du particulier pour se diriger vers le général.

5. L'expression verbale

L'échange et dialogue entre les participants est encouragé. La ville et l'architecture sont de merveilleux vecteurs de recherche qui permettent d'exprimer ses interrogations, son vécu, son quotidien, son rapport à la collectivité, etc.

6. Le jeu au centre de l'apprentissage

Le jeu est un apprentissage naturel qui permet aussi de former des connexions entre les différents participants de tous les âges. Il offre à tous la possibilité de s'engager activement et avec imagination dans l'activité. En jouant, les participants peuvent organiser,

construire, enquêter, créer, interagir et donner un sens à leur imagination.

7. Développer la confiance en soi

Le plus grand souhait du service pédagogique est de participer au développement de l'épanouissement de chaque participant en le rendant acteur de son expérience, plus confiant, plus autonome. L'enfant est au centre du processus d'apprentissage.
