



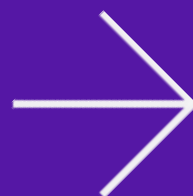
Cofinancé par  
l'Union européenne

2023-1-FR01-KA220-VET-000153145



# Construire des espaces culturels inclusifs grâce à la médiation numérique - Guide pour la mise en œuvre d'une formation en ligne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.



# TABLE DES MATIÈRES

## INTRODUCTION

---

### **03** MOOCS ET EFP (VET)

---

### **05** FORMATION EN LIGNE

---

### **07** MODULES DE FORMATION EN LIGNE

---

### **14** CERTIFICATION ET UTILISATION DES SUPPORTS DE FORMATIONS

---

### **16** POUR ALLER PLUS LOIN

---

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.

# INTRODUCTION

Lorsque survient la question de l'accessibilité dans les musées et les sites patrimoniaux, les ascenseurs et les rampes sont probablement les premières choses qui viennent à l'esprit pour aider les visiteurs à mobilité réduite. Cependant, il existe également de **nombreux besoins spécifiques** qui nécessitent l'utilisation de différents outils pour garantir la meilleure expérience possible aux visiteurs, ainsi que des obstacles sociaux et culturels qui peuvent restreindre l'accès aux institutions culturelles. Cela peut sembler paradoxal à notre ère numérique, où tout semble plus facile et plus rapide d'accès. Par conséquent, les opérateurs culturels se réfèrent désormais à un concept d'accessibilité plus large, qui peut être développé sur site ou hors site.

**La plateforme d'apprentissage en ligne** développée par REACT (Resources for European Accessible Cultural Tours)  **vise à identifier les principaux défis** auxquels sont actuellement confrontées les institutions culturelles en termes d'accessibilité, en particulier en ce qui concerne l'accessibilité numérique. Elle vise également à partager les bonnes pratiques dans ce domaine et à former les professionnels actuels et futurs du secteur culturel, quels que soient leurs moyens, à l'élaboration de projets d'accessibilité. La plateforme devrait aider les utilisateurs à développer une compréhension globale des besoins spécifiques des différents publics et les encourager à prendre en compte la conception universelle lors de la planification des projets d'accessibilité.

L'objectif du **guide pour la mise en œuvre de la formation en ligne** est de présenter la structure des modules de formation du cours d'apprentissage en ligne. Dans le guide, nous nous concentrons sur **la présentation des objectifs des trois modules du cours, et sur la manière de les utiliser dans un processus d'apprentissage et/ou d'enseignement.**

Le contenu du guide a été conçu pour être clair et transparent afin que vous puissiez facilement naviguer à travers les ressources du cours. Une section est consacrée à la certification du cours.

La proposition de formation en ligne découle de la conviction des partenaires du projet quant aux avantages de cette forme d'apprentissage : la possibilité d'apprendre à tout moment et en tout lieu, à la seule condition d'avoir accès à Internet, la possibilité de choisir le contenu le plus pertinent, d'interrompre le cours à tout moment pour revenir à ses occupations si nécessaire.

Le principe de la formation en ligne concorde également avec l'un des principaux objectifs du projet REACT : **mettre en avant l'importance de l'accessibilité numérique dans les musées et autres institutions culturelles.** À chaque étape, nous revenons sur les changements qui ont eu lieu dans la médiation culturelle au cours des dernières années. La pandémie de Covid-19, mais aussi les pratiques des nouvelles générations et la numérisation qui s'est généralisée, ont contribué à souligner la nécessité de l'accessibilité numérique dans le secteur culturel, y compris pour les personnes souffrant de divers handicaps. Ainsi, suivre les évolutions technologiques n'est pas seulement un signe de modernité pour les musées. C'est aussi et surtout une façon de répondre aux besoins divers et changeants des différents publics.

L'accessibilité numérique dans les musées met sur un pied d'égalité tous ceux qui ressentent le besoin de s'immerger dans la culture, et l'ouvre à ceux qui peuvent éprouver de la réticence ou même craindre de l'utiliser.

Nous vous encourageons à suivre la formation en ligne, dans laquelle nous avons inclus une mine d'informations sur l'accessibilité numérique in-situ et hors-les-murs, et sur les défis auxquels les institutions culturelles sont confrontées. Nous avons également mis l'accent sur les avantages de l'adaptation numérique des musées aux besoins des différents publics. Nous souhaitons que ce guide serve de "**coup de main**" pour naviguer librement à travers la formation, et choisir ce qui est le plus intéressant et le plus utile dans le travail et la pratique quotidienne de toutes celles et ceux qui accordent de l'importance à l'accessibilité culturelle, et qui aimeraient partager ce sujet avec d'autres personnes.

# MOOC ET EFP (VET)

## QU'EST-CE QU'UN MOOC?

Les MOOC, acronyme de **Massive Open Online Courses** ("**cours en ligne ouvert à tous**", ou **CLOT**), sont des ressources web conçues pour apprendre et s'adresser à un grand nombre de participants. "Open" ("ouvert") renvoie à leur gratuité, qui contribue largement à rendre massive et augmenter l'audience du programme éducatif. Il peut cependant y avoir des frais liés

au service par lequel les utilisateurs accèdent au cours. Certaines universités peuvent même attribuer des crédits académiques aux MOOC créés par des experts hautement reconnus, et des contributions reconnues dans des domaines spécifiques. D'une manière générale, cependant, **ils sont gratuits et accessibles à toute personne désireuse d'apprendre** et, bien sûr, une connexion Internet stable.

Si les premiers cours en ligne remontent à l'an 2000, année du lancement des plateformes Fathom et AllLearn, c'est en 2007 que le professeur David Wiley de l'Université d'État de l'Utah a officiellement lancé un cours ouvert à tous et qui se déroulait dans un format hybride, avec des étudiants à la fois en ligne et hors ligne. **L'acronyme "MOOC" a été inventé un an plus tard, en 2008**, par Dave Cormier de l'Université de l'Île-du-Prince-Édouard au Canada. Cormier a utilisé le terme pour décrire le cours intitulé "Connectivism and Connective Knowledge (CCK08)" (Connectivisme et connaissances connectives), donné par George Siemens et Stephen Downes. Il a également souligné les principales caractéristiques de ce modèle pédagogique. Spécialiste de l'éducation et innovateur dans le domaine de l'éducation numérique, M. Cormier promeut l'apprentissage rhizomatique, c'est-à-dire horizontal et en évolution permanente, en utilisant les ressources disponibles sur Internet comme une alternative à l'enseignement reposant sur la figure de l'expert, longtemps en usage. Parmi les MOOCs très célèbres de cette première génération, on compte aussi "Artificial Intelligence" (Intelligence artificielle" de Sebastian Thrun et Peter Norvig de l'Université de Stanford à l'automne 2011, ou "Circuits and Electronics" (Circuit et électronique) du Massachusetts Institute of Technology (MIT) au début de l'année 2012.

On distingue parfois deux grands types de MOOC. D'une part, les cMOOC, ou MOOC connectifs, dont le contenu provient de divers sites internet de formation, ou même d'articles de blog. Les apprenants les consultent depuis leur propre espace en ligne. D'autre part, les xMOOC, qui impliquent des dont le système d'apprentissage repose principalement sur des cours magistraux sous forme de vidéos, des évaluations automatisées et des forums de discussion. Parmi les plateformes les plus connues qui proposent des MOOC sur une variété de sujet aux utilisateurs du monde entier, on peut citer Udacity, Coursera et edX.

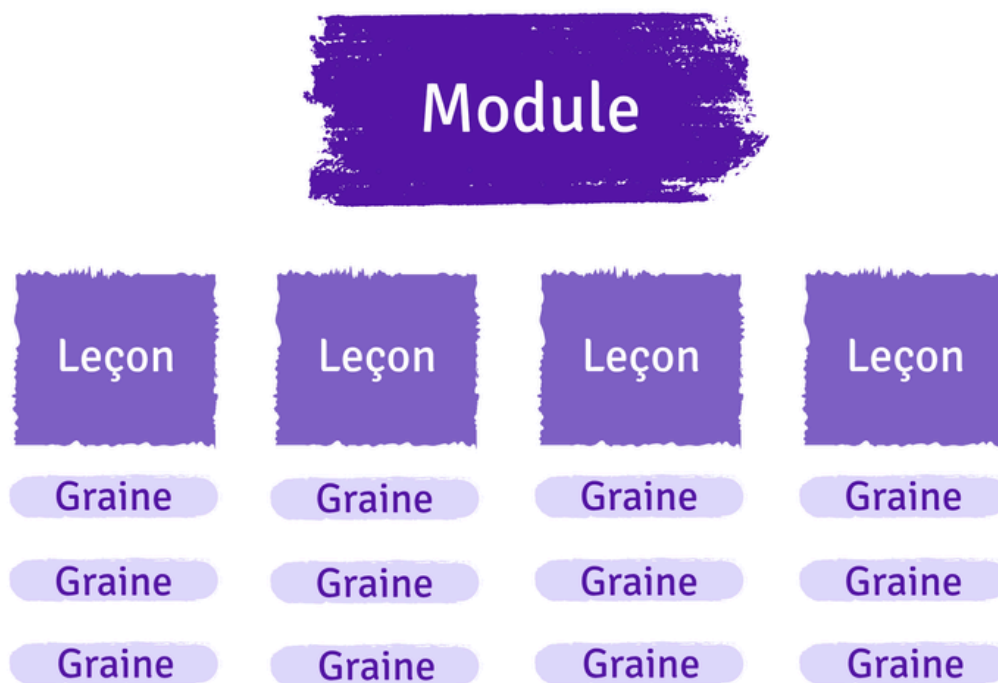
## L'importance croissante des MOOC dans le développement professionnel, y compris dans le contexte de l'EFP (VET)

Pour les universités, les MOOC sont principalement un moyen utile de diffuser les connaissances pour l'enseignement de premier cycle. Ils peuvent représenter une option pour compléter les programmes officiels et l'apprentissage qui en résulte. Pour les enseignants et les chercheurs, les MOOC peuvent être un moyen de rester à l'écoute de l'approche adoptée par leurs pairs pour transmettre des connaissances sur un sujet donné.

**Dans le domaine de l'éducation des adultes, les MOOC sont un moyen de continuer à acquérir des connaissances tout au long de la vie**, indépendamment de l'expérience, notamment professionnelle, de chacun. Enfin, dans le cadre de l'EFP (Enseignement et Formation Professionnels), ces outils en ligne permettent aux utilisateurs de maintenir à jour les connaissances théoriques nécessaires pour fournir un travail pratique de qualité, et adapté aux évolutions les plus récentes.

Pendant longtemps, la formation professionnelle consistait d'abord en une formation théorique approfondie et surtout pratique. Elle était suivie d'une carrière au cours de laquelle l'apprentissage antérieur était appliqué. Il y avait peu, voire pas d'évolution dans les pratiques. Désormais, la situation a changé. Plus précisément, un changement radical est intervenu dans le paradigme d'évaluation des compétences professionnelles. Non seulement une formation initiale très approfondie est requise, mais une formation continue sur le lieu de travail et en ligne est également attendue.

# FORMATION EN LIGNE



Notre cours d'apprentissage en ligne se compose de trois modules. **A l'intérieur de chaque module, vous trouverez des leçons, elles-mêmes divisées en "graines"**. Le schéma présenté ci-dessous vous permet d'en comprendre la structure.

**Chaque module a son thème principal :**

Module 1 : Musées inclusifs : Créer des espaces culturels accessibles

Module 2 : Médiation numérique inclusive sur site dans les musées

Module 3 : Médiation numérique hors-les-murs pour des musées inclusifs

Chaque leçon du module se concentre sur un aspect différent en lien avec le thème principal du module.

**Les "graines" sont les plus petites unités de chaque leçon.** Grâce à elles, les informations sont bien organisées et vont directement à l'essentiel. Dans les "graines", vous trouverez des informations pratiques et des lignes directrices à suivre pour des mises en pratique, des exercices, des études de cas et des quiz. Vous aurez besoin d'environ cinq minutes pour consulter une "graine".

# Groupes cibles

- Les professeurs qui forment les futurs professionnels du secteur culturel et touristique.
- Les formateurs en formation professionnelle continue, qui forment des professionnels déjà en activité, à la recherche d'un emploi ou en cours de reconversion.
- Les employés des institutions culturelles et liées à la culture, y compris les musées, les prestataires de services culturels, les associations culturelles et les voyagistes.
- Les personnes engagées dans les domaines du handicap et des troubles : les associations de personnes handicapées ou souffrant de troubles.
- Les formateurs au sein d'organisations proposant des formations aux professionnels et futurs professionnels de la culture et du tourisme.

## Le cours lui-même est conçu pour être accessible aux utilisateurs. Voici comment.


Comme nous souhaitons toucher un large éventail de personnes, le cours est disponible en quatre langues : **anglais, français, roumain et polonais**. Il s'agit des langues nationales du partenariat

dans lequel le cours d'apprentissage en ligne a été développé. Nous nous efforçons d'utiliser un langage clair et d'appliquer des règles de mise en page intuitives, notamment en ce qui concerne la taille de la police, l'espacement des lignes, le contraste et l'utilisation de puces. Enfin, **nous combinons la théorie avec des études de cas** pour rendre votre apprentissage encore plus stimulant.

# MODULES DE FORMATION EN LIGNE




## MODULE 1 : MUSÉES INCLUSIFS : CRÉER DES ESPACES CULTURELS ACCESSIBLES

 Les musées peuvent être plus que des lieux de culture – ils peuvent devenir des environnements accueillants pour tous, quels que soient les antécédents, les capacités ou les circonstances.


 Dans ce cours, vous explorerez :


 Ce que l'inclusion et l'accessibilité signifient au-delà des rampes et des ascenseurs physiques

 Comment reconnaître la diversité comme une force

 Des mesures modestes et efficaces qui ne nécessitent pas un gros budget

 Des outils et des mentalités qui favorisent la participation et la connexion

 Vous découvrirez également comment les musées européens utilisent la technologie, le dialogue interculturel et les programmes éducatifs pour attirer des publics divers.

 En tant que professionnel des musées, vous ne vous contentez pas de vous adapter au changement, vous le menez.

Construisons des musées où tous les visiteurs se sentent vus, entendus et valorisés.

Commencer le module 1 (2h30)





# Objectifs principaux du module

Le titre du premier module de notre MOOC fait référence aux musées, mais son contenu peut également être utile à d'autres parties qui organisent des expositions, telles que les galeries et les bâtiments historiques.

**Le secteur culturel a toujours accompagné, voire impulsé, les transformations sociales.** Il comprend des institutions culturelles qui, parmi les premières, ont commencé à proposer à leur public des événements et des services inclusifs. L'offre a évolué au fil du temps. Il y a une quarantaine d'années, le mot « accessibilité » aurait principalement fait référence à l'accessibilité architecturale : ascenseurs, rampes, etc. Aujourd'hui, **l'accessibilité dans le secteur culturel se conçoit comme un large éventail d'adaptations et d'équipements pour répondre aux besoins divers et spécifiques du public.** Il s'agit d'offrir une expérience exceptionnelle, adaptée et autonome.

L'accessibilité numérique est l'un des plus grands défis à relever pour répondre à cette ambition. Dans le monde numérique, le ciel est la seule limite (mais aussi le budget) ! Vous pouvez développer n'importe quel projet. Mais comment les rendre passionnants pour toute et tous, y compris pour les visiteurs malvoyants, celles et ceux qui communiquent en langue des signes ou qui font partie du spectre autistique ?

## Comment l'utiliser dans le cadre d'une formation ?

**Dans ce module, l'accessibilité est abordée à l'aune des enjeux contemporains,** en particulier du numérique. C'est la manière dont les institutions culturelles s'emparent du concept d'accessibilité culturelle qui est étudiée. Vous en apprendrez plus sur les publics les plus éloignés et les obstacles auxquels les visiteurs sont le plus couramment confrontés, et sur les défis que les institutions culturelles doivent relever.

Vous trouverez une section consacrée à un concept très important, la **conception universelle**, qui peut s'appliquer à tout processus de création ou de production, y compris celles des outils et services numériques. Nous y présentons quelques **études de cas** intéressantes, aussi bien que des informations sur la **conception participative** (quand le groupe cible devient co-créateur) et la **formation des personnels**.

Ce module donne également un aperçu des **normes et réglementations internationales** en matière d'accessibilité (numérique). Il présente et explique les normes WCAG (Web Content Accessibility Guidelines). Elles ont servi d'appui aux réglementations nationales en matière d'accessibilité numérique dans certains pays. Nous fournissons également des informations sur l'Acte législatif européen sur l'accessibilité, « une directive qui vise à améliorer le fonctionnement du marché intérieur des produits et services accessibles, en supprimant les obstacles créés par des règles divergentes dans les États membres. ».

Enfin, en complétant le premier module, vous vous familiariserez avec la sobriété numérique appliquée au secteur des musées. Il pointe des questions telles que l'impact environnemental des technologies numériques et les stratégies de mise en œuvre de la sobriété numérique dans le secteur muséal.

Et si vous avez besoin d'inspiration, vous trouverez des études de cas intéressantes sur des expériences muséales inclusives à travers l'Europe. Comme vous pouvez le constater, le premier module couvre un large éventail de thèmes.

Il constitue une introduction solide, mais pas écrasante, aux principes de base de la conception d'expériences muséales accessibles et inclusives. C'est cette approche qui peut permettre au plus grand nombre de visiteurs de vivre une expérience de visite inoubliable.

**Dans le cadre d'une formation, chaque leçon peut être utilisée comme le point de départ d'une thématique étudiée, ou comme la synthèse de thèmes abordés au préalable.** Par exemple, après avoir terminé la troisième leçon, consacrée aux normes internationales d'accessibilité (numérique), les bénéficiaires de la formation peuvent explorer les réglementations nationales sur l'accessibilité. Dans le prolongement de la cinquième leçon, ils peuvent effectuer une recherche sur le caractère inclusif des expériences proposées par les musées de leur région. Ils peuvent se demander quels besoins ont été pris en compte, ou encore comment améliorer une expérience de visite pour la rendre plus inclusive. Pour attirer l'attention de vos étudiants ou stagiaires sur l'accessibilité numérique, incitez-les par exemple à découvrir comment les malvoyants et non voyants utilisent internet et les smartphones, ce qui distrait les autistes lorsqu'ils surfent sur internet, etc.

Toutefois, le contenu du premier module peut également servir de point de départ à une discussion plus générale sur les raisons pour lesquelles **les besoins spécifiques des personnes ne sont pris en compte que depuis relativement peu de temps**. Quels changements ont dû s'opérer dans la société pour que nous prenions avant tout en considération une personne plutôt qu'un handicap ? Un autre thème important que vous pouvez aborder avec vos étudiants ou stagiaires est la manière dont nous définissons aujourd'hui une « personne handicapée ». Demandez à vos stagiaires de dessiner le pictogramme d'une « personne handicapée » au début et à la fin de votre échange. Y aura-t-il une différence ?

Comme vous pouvez le constater, il existe de nombreux thèmes que vous pouvez aborder avec vos étudiants ou stagiaires grâce au premier module de notre formation en ligne !



# MODULE 2 : MÉDIATION NUMÉRIQUE INCLUSIVE SUR SITE DANS LES MUSÉES

🧠 Les outils de médiation numérique, tels que les bornes interactives, la RV et les salles multimédias, peuvent améliorer les expériences muséales et les rendre plus inclusives pour tous les visiteurs. Ces technologies vont au-delà du divertissement – elles aident à éliminer les obstacles traditionnels à l’accessibilité et à répondre aux divers besoins des visiteurs.

💡 Dans ce module, vous apprendrez :

👉 Comment les outils numériques sur site peuvent-ils favoriser l’inclusion ?

👉 Défis liés à l’utilisation de ces outils – et comment les relever

👉 Comment personnaliser les parcours des visiteurs pour plus d’impact ?

👉 Études de cas concrets dans des musées d’Europe et d’ailleurs

🔧 De plus, des activités pratiques sont incluses pour vous aider à réfléchir et à appliquer les nouvelles idées dans votre propre musée.

Voyons comment la médiation numérique peut transformer les musées en espaces qui s’adressent à tous les visiteurs.

Commencer le module 2 (2h)



# Objectifs principaux du module

Le module 2 de la formation en ligne se concentre sur la manière dont **la médiation numérique in situ peut améliorer la qualité et les retombées positives de l'expérience de visite** en créant une interaction émotionnelle entre les publics et le lieu culturel.

Il vise à montrer comment divers outils numériques - bornes interactives, réalité virtuelle et augmentée, caméras multimédias, parcours sonores, etc. - peuvent transformer les musées en espaces entrant en connexion avec chaque visiteur, offrant des expériences pertinentes et stimulantes.

Dans le même temps, ce module souligne comment **les outils numériques peuvent répondre aux besoins variés de différents types de visiteurs**, en tenant compte de divers handicaps ou des exigences liées aux différentes tranches d'âge (enfants, personnes âgées). Il met en évidence la façon dont la médiation numérique sur site peut être utilisée pour créer des expériences immersives et interactives qui sont à la fois engageantes et inclusives, répondant à ces besoins spécifiques multiples.

Afin d'encourager les employés des institutions culturelles à réfléchir aux besoins et aux opportunités liés à la médiation numérique in situ, le module comprend également des **informations pratiques**, des exercices et des exemples de bonnes pratiques : une source d'inspiration nécessaire pour celles et ceux qui veulent offrir une expérience de visite intéressante et mémorable.

# Comment l'utiliser dans le cadre d'une formation ?

Le module 2 de la formation en ligne, consacré à la médiation numérique in situ, fournit des informations intéressantes et variées à utiliser dans le processus d'enseignement/apprentissage. Les aspects théoriques et pratiques sont combinés afin de doter les étudiants et stagiaires des connaissances nécessaires à l'utilisation des outils numériques dans un cadre concret.

Le module 2 offre une vue d'ensemble de la médiation numérique et de son rôle dans les musées. Il montre comment les outils de médiation numérique peuvent améliorer l'accessibilité et l'inclusion. Il présente les termes et concepts clés liés à la médiation numérique in situ. Il explore également les tendances actuelles en matière de médiation numérique, dans le but d'**aider les étudiants et stagiaires à identifier les moyens d'adapter les outils et pratiques existants aux évolutions récentes**. Les bornes interactives, les écrans tactiles accessibles, les podcasts immersifs, la narration interactive, la réalité augmentée, la réalité virtuelle, les avatars, les parcours sonores et autres sont présentés afin de familiariser les stagiaires avec la médiation numérique sur site.

**Chaque présentation de dispositif met en avant ses avantages et le défi que peut représenter sa mise en œuvre.** En outre, des informations sur la manière dont les obstacles peuvent être évités et surmontés sont données - un élément important dans le processus d'enseignement/apprentissage.

L'approche théorique est complétée par des exemples de pratiques exemplaires et innovantes appliquées par des musées ou organisations culturelles en Europe et dans le monde. Les études de cas et les exemples décrits dans ce module montrent comment les applications mobiles, les écrans interactifs, les parcours sonores et d'autres types de dispositifs et d'outils numériques permettent aux publics de s'impliquer dans leur visite, en leur faisant mener des recherches, faire des découvertes, établir des comparaisons, en provoquant sensations et émotions.

Les étudiants et stagiaires peuvent ainsi **trouver de l'inspiration** et des idées sur la manière de recourir à la médiation numérique et de créer des visites de musée attrayantes et captivantes, ainsi que des environnements plus accessibles et inclusifs dans les institutions culturelles.

De plus, le module propose des exercices et des activités interactives qui peuvent aider les participants à développer leurs idées et à mettre en œuvre une stratégie de médiation numérique in situ. Par exemple, les étudiants et stagiaires sont guidés pas à pas dans le processus de conception d'une expérience interactive et immersive, ou dans la personnalisation de l'itinéraire de visite en fonction des différents profils de public (familles, touristes nationaux ou étrangers, personnes âgées, personnes âgées bénéficiant d'une assistance sociale, enfants à risque, visiteurs ayant des besoins spécifiques - troubles du spectre autistique, mobilité / déficience auditive / visuelle).

En ce qui concerne le processus d'évaluation, **le module comprend deux quiz**. Le premier quiz vise à récapituler les concepts fondamentaux de la médiation numérique in situ, et le second a pour but de consolider l'ensemble des informations acquises durant la lecture du module.



# MODULE 3 : MÉDIATION NUMÉRIQUE HORS -LES-MURS POUR LES MUSÉES INCLUSIFS

🖥️ Des expositions virtuelles aux podcasts et aux plateformes de streaming, la médiation hors site aide les musées à atteindre des publics éloignés, mal desservis ou internationaux, rendant ainsi le contenu culturel accessible à tous.

💡 Dans ce module, vous apprendrez :

👉 Qu'est-ce que la médiation numérique hors-les-murs et pourquoi est-elle importante ?

👉 Des outils tels que des visites virtuelles, des expositions numériques, des bulletins d'information, etc.

👉 Comment surmonter les défis courants de l'engagement à distance ?

👉 Études de cas de musées qui innovent dans ce domaine

🔧 Des activités et des exemples vous guideront dans l'élaboration de votre propre stratégie de médiation hors site, adaptée aux objectifs et aux publics de votre institution.

Imaginons de nouvelles façons d'inspirer, d'éduquer et de communiquer, où que se trouvent vos visiteurs.

Commencer le module 3 (2h40)



# Objectifs principaux du module

Le module 3 est le dernier de cette formation en ligne. Il se concentre sur la **médiation hors-les-murs**, qui permet aux institutions culturelles contemporaines de s'adresser aux publics avant même qu'ils ne franchissent le seuil de leur bâtiment. Les outils numériques actuellement proposés aux utilisateurs leur permettent de faire l'expérience de la culture sans être physiquement présents dans les institutions culturelles. Par conséquent, ce module est conçu pour réfléchir aux stratégies numériques qui peuvent rendre la culture plus accessible et inclusive, améliorer l'offre de médiation et ainsi inciter les potentiels publics des institutions culturelles à venir à leur rencontre.

Nous proposons ici un contenu théorique et pratique, offrant un large éventail de choix à celles et ceux qui souhaitent développer leurs propres formes de médiation numérique hors-les-murs, en adaptant leurs pratiques aux besoins de divers publics et aux évolutions technologiques.

Au sein du module, vous trouverez des sections dédiées à la définition de concepts importants, enrichies de liens vers des ressources utiles pour approfondir vos connaissances. Certains contenus ont été développés sous forme de vidéo. Le module propose des exercices intéressants qui permettent aux utilisateurs de tester leurs idées en matière de médiation numérique hors-les-murs. Les études de cas permettent d'évaluer les dispositifs de médiation présentés à l'aune de leurs avantages et désavantages.

Ils permettent donc d'évaluer réellement une stratégie qui a déjà été appliquée quelque part. Les professionnels qui suivront cette formation peuvent ainsi se demander dans quelle mesure l'institution culturelle dans laquelle elles ou ils travaillent peut se permettre de mettre en œuvre une solution donnée sur le plan organisationnel, financier et matériel. Nous avons choisi ces exemples pour présenter les bonnes pratiques prenant place dans des musées et sites patrimoniaux du monde entier. Nous avons enrichi le cours de photographies, en veillant à ce que ces visuels soient accessibles grâce à une légende. Nous avons ainsi répondu aux besoins de différents utilisateurs : ceux pour qui la concentration sur le contenu est suffisante et ceux pour qui la traduction en images est cruciale. Enfin, nous avons préparé un quiz rassemblant les questions abordées dans toutes les parties du module. Son objectif est de tester la maîtrise des connaissances en matière de médiation numérique hors-les-murs et d'identifier d'éventuelles lacunes.



# Comment l'utiliser dans le cadre d'une formation ?

Compte tenu des groupes cibles de notre cours, qui sont à la fois les professionnels du secteur culturel qui souhaitent élargir leurs connaissances et les formateurs qui prévoient de former des professionnels, futurs ou actuels, dans le secteur de la culture et du tourisme, nous vous encourageons à tirer parti du contenu que nous offrons dans le module 3. Vous pouvez l'utiliser de différentes manières, en commençant par parcourir toutes les leçons ou en consultant certaines d'entre elles de manière autonome. Cela dépend des besoins individuels des étudiants et stagiaires, de leur temps et de leurs capacités d'organisation. Les titres de chaque partie doivent aider à identifier les leçons les plus utiles à chacun, selon ses lacunes. Dans le cas d'une formation à la médiation numérique hors-les-murs, il semble plus efficace de passer en revue tous les éléments étape par étape, surtout en ce qui concerne les connaissances théoriques. Pour ce qui est des exercices et des études de cas, nous laissons le choix au formateur, qui sait mieux que quiconque quels exemples toucheront son groupe avec le plus d'efficacité. Bien entendu, la manière dont le contenu affiché est présenté est également laissée à l'appréciation du formateur, même si, dans chaque cas, nous avons essayé de maintenir une logique de cause à effet dans le matériel présenté. Idéalement, le contenu théorique devrait ainsi être entrecoupé d'exercices ou de présentations vidéo, qui renforcent et captent l'attention des participants à la formation. La conception du contenu du troisième module permet également au formateur d'interagir avec le groupe en posant des questions, en suggérant des solutions et en élargissant les possibilités au-delà des exemples déjà proposés.

En résumé, le **contenu** utilisé et développé par REACT apporte **un large éventail de connaissances sur la médiation numérique hors-les-murs et sur les formes qu'elles peut prendre**. L'utilisation de ce matériel de formation peut aider les institutions culturelles à élargir leur offre numérique inclusive à différents groupes cibles, y compris ceux qui sont le plus éloignés du champ culturel.

# CERTIFICATION ET UTILISATION DES SUPPORTS DE FORMATION

**Notre cours répond aux normes  
d'apprentissage européennes  
spécifiques à l'EFP (VET)**

**Notre matériel peut être facilement intégré dans le programme d'enseignement et de formation professionnels (EFP).** Notre programme de formation est basé sur les recommandations du cadre CERAQ - EQAVET (Cadre européen de référence pour l'assurance de la qualité dans l'enseignement et la formation professionnels), qui garantit la qualité de notre environnement d'apprentissage à l'échelle européenne. Le cadre CERAQ - EQAVET reprend les principes de la roue de Deming :

- Planification (fixer des objectifs clairs)
- Mise en oeuvre (mettre en œuvre des procédures et des ressources pour atteindre ces objectifs).
- Evaluation (examiner le travail effectué, analyser le feedback et réfléchir à des moyens d'amélioration)
- Réexamen (évaluer l'efficacité du processus)

[Vous pouvez en apprendre plus sur le cadre CERAQ - EQAVET](#), notamment son fonctionnement, l'évaluation d'un projet d'EFP, mais aussi découvrir une bibliothèque virtuelle avec diverses études et rapports, directement sur son site internet.

# **Vous pouvez accéder au contenu de notre cours et l'utiliser librement !**

Les ressources créées pour notre cours en ligne sont sous licence Creative Commons 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0 - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International), ce qui signifie que **vous pouvez partager et adapter le contenu tant que vous le créditez et que vous ne l'utilisez pas à des fins commerciales.**

[Vous pouvez en apprendre plus sur la licence Creative Commons](#) et obtenir davantage d'informations en consultant son site internet

## **Vous pouvez obtenir un certificat Europass Mobilité en participant à notre cours**

Europass est **un service fourni par la Commission européenne** dans 31 langues et couvrant 34 pays, dont les pays membres de l'Union européenne, les pays candidats et les membres de l'Association européenne de libre-échange (AELE).

Europass Mobilité est un document qui **rend vos compétences récemment acquises compréhensibles à l'échelle internationale, pour les employeurs**, les institutions scolaires ou universitaires.

Pour en savoir plus sur le fonctionnement d'Europass, la création de votre profil Europass et l'obtention d'Europass Mobilité, consultez le [site internet de l'agence nationale Europass](#).

Pour en savoir plus sur la manière d'obtenir l'Europass Mobilité pour notre cours, contactez-nous directement à l'adresse [info@alto-onsite.com](mailto:info@alto-onsite.com), ou consultez le [site internet du projet REACT](#).

Attention : cette formation étant coordonnée par une entreprise française, les personnes de nationalité française la suivant depuis le territoire français ne sont pas éligibles à l'obtention d'un certificat Europass Mobilité.

# POUR ALLER PLUS LOIN

## [Brief \(very brief\) history of MOOCs - MOOC \(Massive Open Online Course\)](#)

Il s'agit d'une brève présentation de l'émergence et du développement du MOOC, créé par Sergio Luján Mora de l'Université d'Alicante en 2013.

## [MOOCs: An Introduction - Modern Learners](#)

Voici un aperçu des MOOC et de leur rôle dans notre parcours éducatif, fourni par Will Richardson, cofondateur de Modern Learners.

## [MOOC.org | Massive Open Online Courses | An edX Site](#)

Il s'agit de l'une des plus grandes plateformes en ligne permettant d'accéder à une grande variété de MOOC.

## [Ingenium Accessibility Standard for Exhibitions](#)

Il s'agit d'un guide pratique pour planifier et concevoir des expositions accessibles. Parmi les nombreuses informations et schémas utiles, vous trouverez ceux qui indiquent où placer les outils de médiation numérique dans l'exposition.

## [Crip Camp: A disability revolution](#)

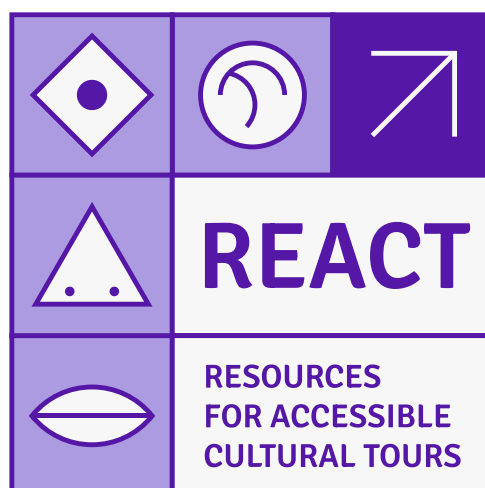
Un documentaire très judicieux, touchant et primé sur la révolte des personnes en situation de handicap aux États-Unis.

## [Une culture accessible à toutes et tous](#)

Il s'agit d'un guide proposé par le ministère français de la Culture et la délégation interministérielle à la stratégie nationale pour les troubles du neuro-développement. Il a pour objectif d'aider les professionnels de la culture à identifier et à prendre en compte les problématiques rencontrées par les personnes atteintes de troubles cognitifs.

## [Cultural accessibility guide “Kaunas for all”](#)

La ville de Kaunas, en Lituanie, a été la capitale européenne de la culture en 2022. Ce guide a été élaboré pour aider les organisations culturelles et les organisateurs d'événements à rendre leurs projets et événements accessibles à tous, y compris aux personnes ayant des besoins spécifiques.



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues pour responsables.