



# REACT

## Regards sur le projet



Cofinancé par  
l'Union européenne



**Cofinancé par  
l'Union européenne**

# REACT

# Regards sur le projet

Ce guide a été élaboré par le projet REACT (Resources for European Accessible Cultural Tours)

## Partenaires du projet

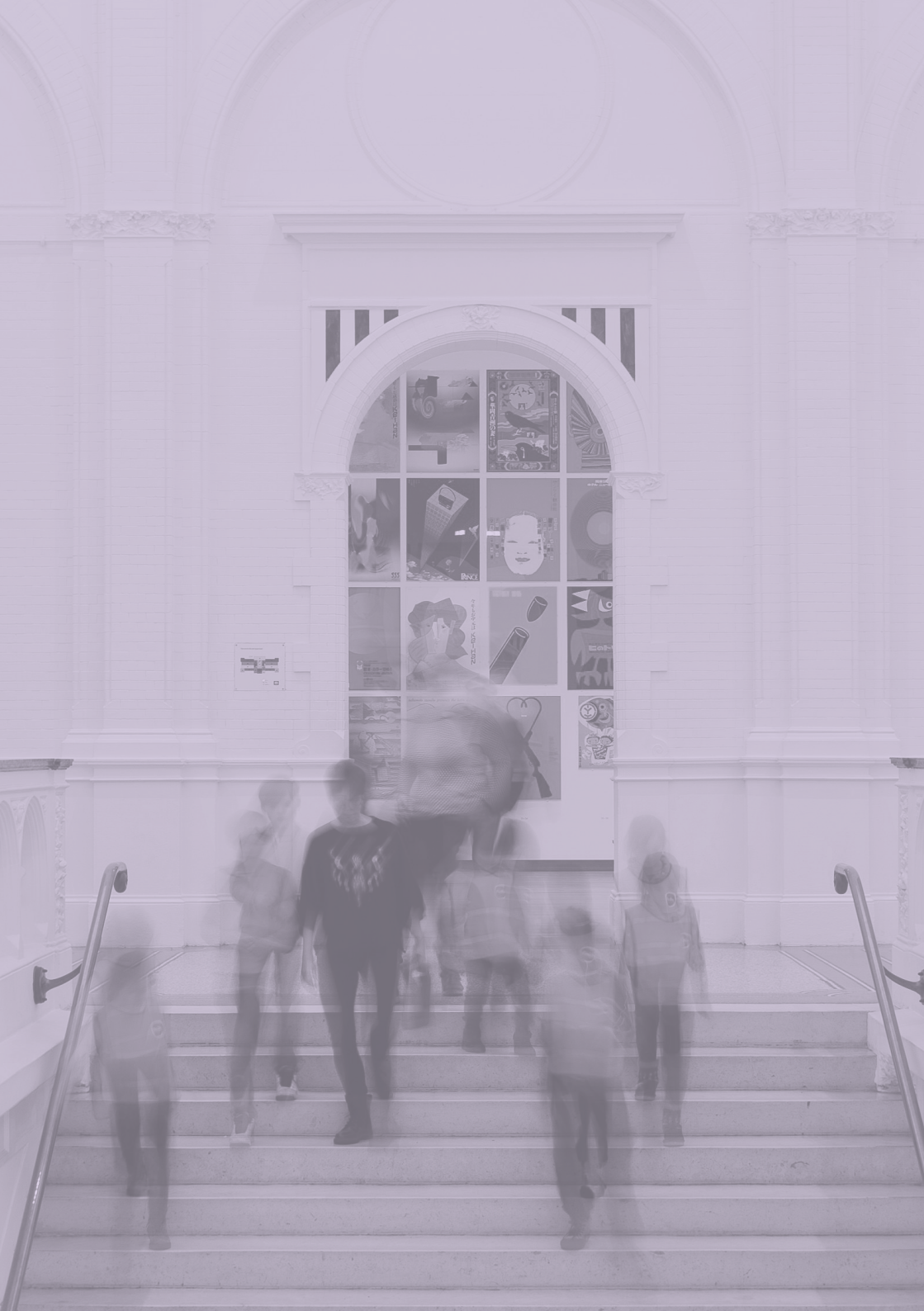


Project n° 2023-1-FR01-KA220-VET-000153145

Pour plus d'informations sur le projet et les partenaires ci-dessus, rendez-vous sur : <https://react-culture.eu/>

**Licence Creative Commons Attribution – Utilisation non commerciale  
– Partage dans les mêmes conditions 4.0 International**

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



# Table des matières

<b>Chapitre 1: Approche du projet</b>	<b>7</b>
• Objectif de ce guide	7
• De la recherche à la mise en œuvre	8
• Qu'est-ce que l' « interprétation numérique inclusive » ?	8
• Comment les partenaires ont-ils collaboré ?	9
<b>Chapitre 2 : Concrétiser le concept du projet, outils et méthode</b>	<b>11</b>
• Définition du calendrier	11
• Rassembler les ressources en un seul endroit	11
• Rendre les ressources accessibles	11
• Rendre les ressources pertinentes	12
• Créer du contenu et former en même temps	13
<b>Chapitre 3 : Principales ressources pédagogiques, résultats et impact</b>	<b>15</b>
• Objectifs atteints et activités de partenariat	15
• Ressources pédagogiques : supports didactiques, guides et outils numériques	16
• Impact sur les groupes cibles et résultats	17
<b>Chapitre 4 : Mise en œuvre et évaluation</b>	<b>21</b>
• Collaboration avec les musées partenaires	21
• Outils et visites	21
• Coopération avec les musées associés	22
• Implication du groupe cible dans le processus et tests	23
• Méthodes de suivi et d'analyse des résultats	24
• Innovation – éléments qui distinguent l'approche du projet	24
• Perspective à moyen et long terme – effets attendus, potentiel de mise en œuvre et de reproduction	25
<b>Conclusion</b>	<b>27</b>



Portrait of a man in a dark suit, seated, displayed in a glass case.



Portrait of a man in a dark suit, seated, displayed in a glass case.

# Chapitre 1: Approche du projet

## 1. Objectif de ce guide

Comment faire en sorte que chacun puisse profiter pleinement d'une visite dans un musée, une galerie ou une institution culturelle ? Les partenaires du projet **REACT - Resources for European Accessible Cultural Tours (Ressources pour des visites culturelles accessibles en Europe)** ont cherché à répondre à cette question.

Le projet est né de la conviction que la culture est un espace partagé, mais qui n'est pas toujours accessible à tous de manière égale. De nombreux musées et institutions culturelles, en particulier les plus petits, sont encore confrontés à un manque d'outils, de compétences et de ressources qui leur permettraient de s'ouvrir à de nouveaux publics, notamment les personnes ayant des besoins particuliers, les groupes défavorisés ou les adultes qui participent rarement à la vie culturelle.

Ce guide a été créé précisément pour montrer que **le changement est possible** et qu'il commence par la coopération, l'échange d'expériences et l'utilisation de la technologie de manière judicieuse, empathique et créative. L'objectif du guide est de présenter l'approche, la méthodologie et les résultats des activités conjointes des partenaires du projet **dans la mise en œuvre d'outils et de pratiques inclusifs de médiation culturelle numérique** dans les musées et les institutions culturelles en Europe.

Ce guide s'adresse aux :

- Aux employés et bénévoles des musées ;
- Les éducateurs et les animateurs culturels ;
- Aux personnes impliquées dans l'accessibilité et la médiation ;
- Aux étudiants des facultés liées à l'art, à l'éducation et au tourisme ;
- Toute personne souhaitant rendre la culture véritablement accessible à tous.

Les chapitres suivants présenteront des méthodes, des exemples, des outils et des bonnes pratiques développés et testés au cours du projet.

## 2. De la recherche à la mise en œuvre

Les activités du projet se sont concentrées sur **le développement de compétences et l'expérimentation de nouvelles idées**. À travers des ateliers, des réunions d'experts et des visites d'étude, les partenaires du projet REACT ont rassemblé des idées sur la manière dont les technologies numériques peuvent être utilisées pour communiquer sur la culture de manière plus accessible et plus attrayante.

Il était ensuite temps de mettre la théorie en pratique : les équipes partenaires, soutenues par des experts externes, ont développé et testé de **véritables outils de médiation culturelle** – itinéraires touristiques accessibles, guides numériques, audioguides et supports pédagogiques interactifs. Chaque solution a été testée auprès de visiteurs, dont les commentaires ont été intégrés au processus créatif.

## 3. Qu'est-ce que l' « interprétation numérique inclusive » ?

Il s'agit d'une façon d'envisager une médiation culturelle qui combine accessibilité, technologie et empathie. L'interprétation numérique inclusive n'est pas seulement un « musée numérique », mais une **nouvelle approche pour interagir avec le public**. Il s'agit d'un ensemble de stratégies et d'outils conçus pour permettre au public le plus large possible, indépendamment de l'âge, des compétences culturelles ou des limitations sensorielles ou cognitives, de participer activement à des expériences culturelles. Concrètement, cela signifie :

**Accessibilité** : concevoir des expositions et des contenus en tenant compte des besoins divers du public, afin que les contenus et les expériences culturels soient accessibles à tous les utilisateurs, tant dans les espaces physiques que numériques.

**Co-création** : impliquer activement les utilisateurs finaux, les experts et les employés des musées et des institutions culturelles dans le processus de conception de solutions : écouter, tester, améliorer.

**Inclusion** : construire une culture ouverte et accessible, y compris dans l'espace virtuel, en tenant compte de la diversité culturelle, linguistique et sociale dans le processus d'interprétation.

**Mise en œuvre** des ressources d'inclusion.

**La technologie comme catalyseur** : utiliser les technologies numériques comme un outil de soutien, plutôt que comme un outil dominant ou exclusif, dans le processus de médiation culturelle.

## 4. Comment les partenaires ont-ils collaboré ?

La mise en œuvre des ressources dans le cadre du projet REACT a été **collective et itérative**, tenant compte des caractéristiques spécifiques de chaque institution partenaire et de leur environnement culturel. Chacun des partenaires du projet a apporté son expérience et son point de vue à REACT, de l'éducation numérique à la médiation culturelle et à la technologie. Ensemble, grâce à des ateliers et des réunions en ligne, des concepts ont été développés puis transformés en actions concrètes.

La coopération entre les partenaires (ARTeria, ALTO, Les Apprimeurs, Logopsycom, Complexul Muzeal National Moldova Iași) et les partenaires associés comprenait :

- Définition commune des besoins du public
- Consultations et ateliers sur la sélection des outils d'interprétation
- Développement de concepts et test de parcours accessibles
- Création et test d'outils avec la participation des utilisateurs cibles
- Collecte de commentaires et apport d'améliorations dans un esprit de co-création
- Documentation des processus et élaboration de recommandations finales

Ce guide est le fruit de cette collaboration et se veut une source d'inspiration et un outil pratique pour les institutions culturelles. Il contient des conclusions, des méthodes et des exemples d'activités qui peuvent aider les musées et les organisations à créer des expériences culturelles plus **ouvertes, numériques et accessibles**. REACT a montré que l'accessibilité n'est pas un luxe, mais une norme qui peut rendre la culture plus vivante, plus compréhensible et plus accessible à tous.



# Chapitre 2 : Concrétiser le concept du projet, outils et méthode

## 1. Définition du calendrier

Unis par la volonté d'améliorer l'accessibilité, notamment numérique, des institutions culturelles à l'échelle internationale, les partenaires du projet REACT ont soumis ce projet à Erasmus+, un programme géré par la Commission européenne. Le processus de candidature leur a permis de planifier à l'avance les différentes étapes du projet sur une période de deux ans.

Une fois le projet approuvé par Erasmus+, ils ont affiné son concept et réfléchi à sa mise en œuvre pratique.

## 2. Rassembler les ressources en un seul endroit

Au sein du partenariat REACT, il a donc été décidé que la meilleure façon d'aborder cette question serait de fournir aux professionnels des connaissances et des conseils accessibles sur l'accessibilité numérique, auxquels ils pourraient accéder quand et où ils le souhaitent. Cela a abouti à la création d'une plateforme en ligne où les utilisateurs peuvent s'informer sur l'accessibilité numérique grâce à des cours théoriques et des exemples pratiques, et découvrir des outils utiles pour améliorer l'accessibilité de leur institution.

## 3. Rendre les ressources accessibles

Toutes les ressources pédagogiques et la documentation fournies sur le site web REACT sont librement accessibles et faciles à utiliser par les acteurs du secteur professionnel. Elles sont disponibles dans les quatre langues des partenaires du projet : anglais, français, polonais et roumain.

En termes d'identité graphique et d'accessibilité, le partenariat a opté pour une couleur principale : le violet. Celle-ci est accessible lorsqu'elle est associée au blanc, grâce au contraste élevé entre les deux couleurs. La police choisie est Signika. Son faible contraste et sa hauteur élevée

rendent les textes lisibles en petits caractères et à grande distance. Son jeu de caractères étendu prend en charge les langues d'Europe occidentale, ainsi que le polonais. Les descriptions des textes et des images sont compatibles avec les lecteurs d'écran. Les partenaires ont veillé à rédiger de manière simple et claire.

N'hésitez pas à visiter le site <https://react-culture.eu/> pour en savoir plus !

Parallèlement au processus de conception de la mise en page, les partenaires de REACT ont recueilli des exemples de bonnes pratiques à présenter sur le site web. Vous pouvez les trouver en cliquant sur l'onglet intitulé « [S'inspirer](#) ». Ils ont également rassemblé des ressources, c'est-à-dire non seulement des outils, mais aussi des entreprises ou des organisations à but non lucratif qui concrétisent des projets d'accessibilité dans une autre section intitulée « [S'équiper](#) ». Vous pouvez par exemple découvrir un logiciel permettant de créer des pictogrammes facilement compréhensibles par les personnes souffrant de troubles cognitifs. Ce faisant, les partenaires du projet REACT se sont également formés pour développer leur cours en ligne intitulé « [REACT : Construire des espaces culturels inclusifs grâce à la médiation numérique !](#) » et produire des projets d'accessibilité avec des partenaires associés, qui sont présentés dans la section « [Cas pratiques](#) ».

## 4. Rendre les ressources pertinentes

Les sections « Inspirez-vous » et « Équipez-vous » répertorient 25 bonnes pratiques et 50 outils, mais d'autres sont également inclus dans les micro-leçons du cours en ligne. Plusieurs d'entre eux ont été discutés avec les personnes qui les ont créés ou produits afin de s'assurer qu'ils sont présentés avec précision. Citons par exemple « La Bulle », une petite salle installée au Musée national de la Marine à Paris, que les partenaires ont eu l'occasion de tester. Cette salle a été conçue comme un espace de repos pour les visiteurs qui pourraient se sentir dépassés lors de leur visite au musée. Certains membres de REACT ont également rencontré des experts en accessibilité afin de mieux comprendre les besoins spécifiques des visiteurs. Par exemple, les bonnes pratiques en matière de vidéos en langue des signes ont été discutées avec la société française Langue Turquoise.

L'ensemble de ces bonnes pratiques et outils sont présentés de la même manière, sous la forme de cartes d'identité fournissant des informations pratiques telles que : le mode de financement d'une bonne pratique, des exemples de projets dans lesquels un outil a été utilisé et s'il est gratuit. En définitive, l'ensemble des informations recueillies met en évidence l'importance de la pratique ou de l'outil sélectionné.

## 5. Créer du contenu et former en même temps

Pour conclure cette phase du projet, les partenaires de REACT ont organisé une activité de formation à Paris, au cours de laquelle ils ont visité des institutions culturelles telles que le musée Rodin, le Panthéon et le Musée national de la Marine, et ont rencontré des professionnels qui y travaillent afin d'identifier les principaux enjeux d'accessibilité à traiter. Cela a conduit à une présentation devant un petit groupe de professionnels. À cette occasion, un parcours de visite a été proposé, en détaillant tous les éléments à prendre en compte pour qu'une institution culturelle soit la plus inclusive possible. Fort de cette documentation et de leur expertise professionnelle, les partenaires de REACT ont ainsi pu concevoir un cours en ligne consacré à l'accessibilité et lancer des projets concrets.



# Chapitre 3 : Principales ressources pédagogiques, résultats et impact

## 1. Objectifs atteints et activités de partenariat

### Réalisation des objectifs

Le partenariat a permis d'obtenir les résultats suivants :

- **Trois modules d'apprentissage en ligne complets**, structurés en leçons et en grains ;
- **Des webinaires** associés à chaque module ;
- La mise à disposition de l'ensemble des ressources pédagogiques en plusieurs langues ;
- **Un guide de mise en œuvre pédagogique** pour favoriser l'exploitation des contenus.

Les ressources sont librement accessibles en ligne et conformes aux principes EQAVET, ce qui garantit leur pertinence pour l'enseignement professionnel et le développement professionnel continu.

### Activités du partenariat

Plusieurs activités de partenariat ont contribué à ces résultats.

La **formation organisée à Paris** (LTTA, WP2 A4) a constitué une étape clé. Conçue comme un temps d'apprentissage et d'échange, elle a également soutenu le développement du WP3, notamment grâce à l'enregistrement **des vidéos d'introduction** destinées aux modules en ligne.

**Les webinaires** du WP3 ont, quant à eux, permis de collaborer avec des **structures professionnelles externes, comme CLIC France** (Club Innovation et Culture), renforçant ainsi l'ancrage des contenus dans les réseaux et les dynamiques sectorielles existantes.

Au final, ces activités ont permis de transformer l'expertise partagée en ressources de formation structurées, accessibles et réutilisables.

## 2. Ressources pédagogiques : supports didactiques, guides et outils numériques

Pour concevoir la section « Se former » du projet, les partenaires REACT ont développé des **ressources pédagogiques** destinées à accompagner les professionnels des musées et de la culture dans **l'intégration de l'accessibilité numérique et de la médiation numérique inclusive** à leurs pratiques. L'objectif était de proposer des outils d'apprentissage **souples, librement accessibles et réutilisables, adaptés aux réalités du secteur culturel**, aussi bien pour un apprentissage individuel que dans des contextes d'enseignement et de formation professionnelle.

### Un programme de formation en ligne

La principale réalisation de cette section, « Se former », est la création du programme d'apprentissage en ligne gratuit : **« REACT : Créer des espaces culturels inclusifs grâce à la médiation numérique ! »**, entièrement consacré aux enjeux d'accessibilité.

Accessible en ligne en **anglais, français, roumain et polonais**, le programme peut être suivi à son propre rythme. Il s'articule autour de **trois modules thématiques**, correspondant à des dimensions essentielles de la médiation numérique inclusive dans les musées :

- Musées inclusifs : créer des espaces culturels accessibles
- Médiation numérique inclusive sur site dans les musées
- Médiation numérique hors-les-murs pour des musées inclusifs

Chaque module comprend plusieurs leçons, elles-mêmes divisées en courtes unités d'apprentissage (« grains ») d'environ **cinq minutes** chacune. Cette organisation modulaire permet aux apprenants de cibler les thématiques les plus pertinentes selon leurs besoins, leur fonction professionnelle et le temps dont ils disposent.

À travers les trois modules, la formation combine :

- Un contenu théorique structuré,
- Des conseils pratiques,
- Des exercices et des activités de réflexion,
- Des études de cas.

Chaque module se conclut par un questionnaire d'évaluation. Une note minimale de **65 %** est nécessaire pour valider le module, avec la possibilité de repasser le test en cas d'échec. Les apprenants hors de France ayant validé les modules peuvent demander un **certificat Europass Mobilité**, tandis que les participants aux webinaires reçoivent un certificat de participation.

## Webinaires

Chaque module est complété par **un webinaire**, offrant des possibilités d'interaction, de discussion et de clarification des concepts clés. Ces webinaires ont également contribué à étendre la portée de la formation au-delà de la plateforme elle-même et à favoriser les échanges professionnels autour de l'accessibilité et de l'inclusion numériques.

## Guide de mise en œuvre

Dans le cadre du module de travail 3, un guide de mise en œuvre de la formation a également été élaboré à destination de la formation professionnelle. Ce guide présente la structure et les objectifs du programme d'apprentissage en ligne, précise les modalités d'intégration des modules dans des dispositifs de formation et fournit des informations relatives à la certification, à l'Europass ainsi qu'à la réutilisation des supports pédagogiques.

Le guide favorise la **transférabilité et l'exploitation à long terme** des ressources de formation au-delà de la durée du projet.

# 3. Impact sur les groupes cibles et résultats

## Les groupes cibles

Les ressources de formation ont été conçues pour :

- Les professionnels des musées et de la culture (directeurs, médiateurs, guides, personnel d'accueil, créateurs de contenu) ;
- Les formateurs et les organismes de formation professionnelle ;
- Les adultes engagés dans la formation professionnelle continue ainsi que les étudiants.

La conception modulaire permet aux apprenants d'adapter leur parcours d'apprentissage en fonction de leurs besoins professionnels et de leurs connaissances préalables.

## Test et évaluation

Afin d'évaluer la pertinence et l'impact perçu des ressources développées, des questionnaires d'évaluation préalable et postérieure ont été mis à la disposition des participants qui ont testé le module d'apprentissage en ligne dans le cadre du projet, dans les langues du partenariat.

En décembre 2025, 80 réponses à l'évaluation préalable et 47 réponses à l'évaluation postérieure avaient été recueillies.

### Pré-évaluation (80 réponses) :



30 réponses (37.5%)



18 réponses (22.5%)



28 réponses (35%)



4 réponses (5%)

### Post-évaluation (47 réponses) :



10 réponses (21.3%)



13 réponses (27.7%)



20 réponses (42.6%)



4 réponses (8.5%)

Ces résultats montrent la participation de professionnels issus de différents contextes nationaux et confirment l'engagement envers le programme de formation au sein du partenariat.

## Retours d'expérience et impact perçu

Les retours recueillis montrent que les modules de formation répondent globalement aux besoins des professionnels des musées.

Dans l'ensemble :

- Les participants se sont déclarés **satisfaits** des modules ;

- Certains ont trouvé le contenu **dense ou exigeant**, nécessitant du temps et une attention soutenue ;
- D'autres ont estimé que le niveau d'information fourni était **approprié et utile** ;
- Un nombre plus restreint de répondants ont déclaré avoir une position **neutre** (ni satisfaits ni insatisfaits).

Ces réponses reflètent **la diversité des profils et des attentes** des apprenants. Elles confirment également la pertinence de l'approche modulaire, qui permet aux professionnels de se concentrer sur des modules ou des thèmes sélectionnés plutôt que de suivre un parcours d'apprentissage unique et linéaire.

### Réponse aux besoins professionnels

Dans l'ensemble, les résultats des tests indiquent que les ressources en ligne :

- apportent des réponses à des questions professionnelles concrètes liées à l'accessibilité et à l'inclusion numériques ;
- offrent des repères structurés pour nourrir la réflexion et guider la pratique ;
- présentent une pertinence pour des professionnels évoluant dans des contextes institutionnels et nationaux variés.

Les retours recueillis au cours de cette phase soutiennent une approche réflexive de la formation à l'accessibilité. Ils soulignent également l'importance de **la flexibilité, de l'adaptabilité et de la modularité** pour traiter des thématiques complexes et transversales comme la médiation numérique inclusive dans les musées..



# Chapitre 4 : Mise en œuvre et évaluation

## 1. Collaboration avec les musées partenaires

REACT avait pour objectif d'apporter un soutien concret aux musées et aux organisations culturelles des pays partenaires. Chaque partenaire a donc identifié une ou plusieurs structures culturelles au niveau national afin de travailler avec elles à l'amélioration de l'expérience des visiteurs. Ensemble, ils ont conçu une visite ou un outil accessible, répondant aux besoins spécifiques de chaque organisation en matière d'accessibilité et d'attentes des publics. Les structures accompagnées étaient majoritairement de petites organisations locales, disposant généralement de ressources limitées, qu'il s'agisse de financement, de formation ou de moyens humains.

## 2. Outils et visites

### **ALTO & Le Musée Rodin (France)**

Dans le cadre du projet REACT, ALTO a créé une visite audio pour les visiteurs malvoyants afin de les guider à travers les chefs-d'œuvre du musée.<sup>1</sup>

### **Les Apprimeurs & Les Franciscaines Deauville, La Cité de la Mer et La Parc naturel régional de Brière (France)**

Pour chacune des organisations mentionnées ci-dessus, Les Apprimeurs a développé des guides de visite dans un format facile à lire. (Langage Clair ou FALC)

### **ARTeria & et le Centre municipal pour la culture et les arts de Pyskowice (Pologne)**

ARTeria a amélioré l'expérience des visiteurs de l'exposition permanente du MOKiS consacrée à l'histoire de la ville en créant un audioguide, un fichier numérique interactif et une version e-pub de l'exposition, tous disponibles en langage clair en polonais et en anglais (l'audioguide est également disponible en allemand).

---

1 - Pour plus d'informations sur chacun des outils ou visites accessibles créés, et les retours utilisateurs collectés, vous pouvez consulter les guides de création publiés sur le site web de REACT.

## **CMNM et Muzeul Național al Bucovinei, Muzeul Județean Botoșani et Muzeul Arta Lemnului Câmpulung Moldovenesc (Roumanie)**

Pour chacun des trois musées, le CMNM a créé une visite virtuelle à 360°, rendant ces lieux plus accessibles aux personnes à mobilité réduite, en particulier celles qui ne peuvent pas quitter leur domicile ou monter aux étages supérieurs des musées. Le deuxième élément créé pour les musées associés au CMNM est constitué de panneaux tactiles, dont le contenu est adapté à la collection de chaque musée.

### **Logopsycom et Espace gallo-romain, et Mundaneum (Belgique)**

Avec l'Espace gallo-romain, le projet Edufurniture a été développé pour permettre de découvrir le passé à travers les différents sens.

En collaboration avec le Mundaneum, Logopsycom a conçu un programme de formation numérique ludique destiné aux employés du musée sur les bases de l'accessibilité et les fonctionnalités offertes par le Mundaneum pour améliorer l'expérience de tous ses visiteurs.

## **3. Coopération avec les musées associés**

Les échanges avec des professionnels engagés dans le développement de l'accessibilité ont permis d'aboutir à la mise en place de visites ou d'outils inclusifs, accueillis positivement par les publics concernés.

Nous présentons ci-dessous les principaux résultats et enseignements issus de ce processus.

### **TEMPS**

“ Plus vous passez de temps à réfléchir à votre outil/visite, meilleur il sera. Il est donc important de ne pas avoir un planning trop serré ”

Les bonnes solutions ont besoin de temps pour mûrir et s'épanouir. Il s'agissait en fait d'un processus de plusieurs mois, comprenant de nombreuses réunions en personne et en ligne, une analyse des besoins, des séances de remue-méninges et l'échange de connaissances, d'idées et d'inspiration.

## ÉQUIPE

“ Le processus de création des outils s’est déroulé dans un réel esprit de collaboration. ”

Lorsque l’équipe est composée de représentants de deux (ou plusieurs) organisations différentes, différents styles de travail se côtoient. C’est pourquoi une communication claire et transparente est nécessaire. Nous devons nous assurer que nous allons dans la même direction et qu’il n’y a pas de place pour les sous-entendus. L’autre facteur très important est la compréhension. Ce qui peut prendre quelques jours pour une organisation peut prendre plus de temps pour une autre. Cela est parfois dû à des procédures internes (complexes) de prise de décision et d’approbation, à la disponibilité des membres de l’équipe et à d’autres projets en cours.

## ENSEMBLE

“ Avant tout, la coopération et l’ouverture, ainsi que l’analyse des besoins (...) sont cruciales ”

– cette observation de notre partenaire est une bonne introduction pour parler de la collaboration.

Travailler en équipe ne signifie pas seulement atteindre l’objectif fixé. N’oubliez pas qu’il s’agit également d’un échange de connaissances entre des professionnels de différents domaines, en l’occurrence, la muséologie et l’accessibilité. Au cours du développement de nos mini-projets, les deux équipes, celle de REACT et celle des musées associés ont beaucoup appris.

## 4. Implication du groupe cible dans le processus et tests

Le processus de création des visites et des outils accessibles s’adressait à deux groupes cibles. Le premier était constitué des équipes des musées associés. En travaillant ensemble, elles ont développé leurs compétences et leurs connaissances en matière d’accessibilité des organisations culturelles pour les visiteurs ayant des besoins différents et sur la manière dont les outils numériques peuvent être intégrés dans ce processus. Ce groupe a été impliqué du début à la fin du processus.

Le deuxième groupe impliqué était constitué des représentants des publics cibles, c'est-à-dire les personnes pour lesquelles nous avons créé les outils ou les visites. Le degré et les étapes de leur implication dépendaient de chaque outil développé. Dans la plupart des cas, des maquettes bien conçues ont été préparées. Ensuite, lors des tests, elles ont été présentées aux représentants des publics cibles et discutées avec eux. Les commentaires recueillis nous ont aidés à apporter les ajustements nécessaires.

## 5. Méthodes de suivi et d'analyse des résultats

Chaque partenaire était libre de choisir les méthodes de suivi du processus et d'analyse des résultats. En effet, chaque chemin vers l'objectif était très différent et indépendant des autres. Cependant, tous les partenaires ont utilisé les méthodes suivantes :

- Diagnostic des besoins
- Collecte de commentaires lors des réunions avec le personnel du musée
- Utilisation de formulaires d'évaluation pour tester la visite/l'outil
- Évaluation interne de la visite/de l'outil

Certaines d'entre elles, comme le diagnostic des besoins et la collecte continue de commentaires en interne, étaient plutôt informelles. Cette stratégie a permis d'avoir des discussions dans un ton naturel et conversationnel, ce qui était très souhaitable et a contribué à un déroulement harmonieux du travail.

En revanche, la collecte des commentaires auprès des publics cibles était plus formelle. Certains partenaires ont décidé de préparer des questionnaires adaptés aux capacités des testeurs. Ce type de formulaire permet de recueillir des commentaires structurés et comparables de la part des testeurs.

## 6. Innovation – éléments qui distinguent l'approche du projet

Nous ne sommes pas intervenus dans les musées avec des solutions prédéfinies ni avec une approche prescriptive. Nous avons d'abord identifié, avec chaque structure, ses besoins prioritaires en matière

d'accessibilité et la manière dont le projet REACT pouvait accompagner le développement d'outils adaptés à son contexte.

Aujourd'hui, la plupart des organisations culturelles répondent déjà aux exigences liées à l'accessibilité physique, notamment pour les personnes à mobilité réduite. Le principal enjeu réside toutefois dans la construction d'un environnement véritablement inclusif : contenus d'exposition, aménagement des espaces, dispositifs de médiation et offres éducatives destinées à des publics aux besoins variés.

Il s'agit d'un processus progressif, impliquant des évolutions à plusieurs niveaux : formation des équipes, clarification des pratiques, adaptation des stratégies de communication, mobilisation de ressources dédiées, entre autres. Notre démarche a donc consisté à accompagner chaque musée dans la mise en œuvre d'avancées concrètes, en cohérence avec son degré de maturité et ses capacités. Cette approche pragmatique a produit des résultats significatifs.

## 7. Perspective à moyen et long terme – effets attendus, potentiel de mise en œuvre et de reproduction

Bien que les outils et les visites développés aient été conçus pour des contextes spécifiques – adaptés à chaque musée partenaire – ils reposent sur des principes reproductibles et peuvent être transposés à d'autres organisations. Leur durabilité mérite également d'être soulignée : ces dispositifs ont vocation à être utilisés à long terme et ont, dans certains cas, déjà suscité de nouvelles initiatives en matière d'accessibilité.

Ainsi, les visites à 360° mises en place en Roumanie complètent l'offre existante et renforcent la visibilité en ligne des musées concernés.

En France, Les Franciscaines ont établi, dans le cadre du projet, un premier partenariat avec un ESAT, favorisant l'inclusion professionnelle de personnes en situation de handicap. La Cité de la Mer a décidé de rendre également accessible sa prochaine exposition temporaire en Facile à lire et à comprendre (FALC). Le Parc de la Brière a engagé une analyse critique de ses supports d'information, mettant en évidence plusieurs axes d'amélioration.

Au Musée Rodin, des audiodescriptions enrichies d’ambiances sonores et musicales sont désormais proposées aux visiteurs.

En Belgique, le Mundaneum dispose à présent d’un outil lui permettant de former son équipe à l’accessibilité sans mobiliser de ressources financières supplémentaires ni le temps de son référent. L’Espace gallo-romain prévoit d’utiliser l’Edufurniture dans le cadre d’ateliers variés, notamment scolaires et familiaux.

En Pologne, l’exposition permanente du Centre municipal de culture et d’art de Pyskowice a élargi son offre aux visiteurs ayant des besoins spécifiques, notamment en identifiant la nécessité de proposer un audioguide en allemand.

Les musées et organisations culturelles manifestent une volonté claire d’ouvrir davantage leurs expositions et leurs programmes éducatifs à des publics aux besoins variés. Toutefois, chaque structure fait face à des contraintes propres, particulièrement les petits musées locaux.

Il est donc essentiel d’apporter un accompagnement ciblé, fondé sur l’écoute des besoins exprimés et sur des solutions économiquement soutenables, faciles à gérer et à actualiser de manière autonome, tout en étant conçues pour une utilisation pérenne.

# Conclusion

L'acronyme REACT renvoie à une logique d'action. Depuis deux ans, le consortium a œuvré au-delà du seul objectif de production de ressources, en menant un travail structuré de recherche, d'analyse et de conception d'outils destinés à améliorer l'accessibilité des visites et des contenus culturels dans les pays partenaires. Les partenaires ont étudié la littérature existante, conduit les recherches nécessaires et développé des ressources adaptées aux réalités nationales.

Il est aujourd'hui établi que les besoins des publics sont divers et qu'aucune organisation culturelle n'est strictement comparable à une autre. Dans ce contexte, les acteurs publics et privés doivent mettre en place des mesures concrètes afin de garantir un accès effectif à leurs espaces et à leurs contenus. L'accessibilité numérique a ainsi été intégrée dès la phase de conception du projet.

Chaque partenaire a identifié des structures associées aux niveaux local ou régional et a travaillé en étroite collaboration avec elles. L'organisation en modules de travail a permis de produire : un recueil de bonnes pratiques (« S'inspirer »), un ensemble d'outils et de recommandations (« S'équiper »), un cours en ligne (« Se former »), ainsi que des visites et outils inclusifs développés pour les organisations partenaires sur la base de leurs besoins exprimés. Afin d'assurer la transférabilité des résultats, des guides de création et de mise en œuvre ont également été élaborés.

Le guide de mise en œuvre vise à structurer et capitaliser les connaissances acquises au sein du partenariat. Il a été conçu pour permettre une application ultérieure par des organisations extérieures au projet souhaitant développer des solutions accessibles.

L'amélioration de l'accès numérique aux organisations culturelles contribue à garantir l'exercice effectif du droit à la culture. Les technologies numériques peuvent renforcer l'inclusion des personnes ayant des besoins spécifiques, tout en favorisant l'innovation dans le secteur culturel.

À l'échelle européenne, des écarts subsistent entre États membres en matière de préparation numérique. Dans certains contextes, le secteur culturel souffre d'un sous-investissement dans les technologies

permettant d'élargir l'accès aux contenus. REACT propose ainsi, en un seul espace, une base de connaissances structurée et des outils directement applicables.

La prise en compte des besoins des publics cibles constitue une condition déterminante de l'impact d'une action. Elle suppose une consultation préalable, une analyse des attentes et une adaptation des ressources humaines et matérielles disponibles. Une communication claire et continue entre partenaires et avec les parties prenantes externes est également essentielle pour assurer la diffusion et l'appropriation des résultats.

Lors de la conception des outils et visites, les partenaires ont défini avec les organisations associées les priorités en matière d'accessibilité, puis ont développé les solutions retenues, sous format physique ou numérique. Une attention particulière a été portée à la formation des équipes locales à l'utilisation des dispositifs créés et à leur capacité à les faire évoluer.

Enfin, la phase de test a constitué une étape centrale du projet. Elle a permis d'ajuster les résultats sur la base des retours des utilisateurs finaux et a mis en évidence la pertinence de prolonger les dynamiques de coopération au-delà de la durée formelle du projet.





**Retrouvez nos ressources**

**[react-culture.eu](https://react-culture.eu)**



Disponible en



Cofinancé par  
l'Union européenne