



PROGRAMME CECA-Comité international d'éducation et d'action culturelle

22 août - Lundi

Réunion du conseil d'administration du CECA

8.30-10.30

Sur le site

Modérateur / président : Marie-Clarté O'Neill

[Salle 224](#)

Session conjointe CECA& AVICOM

16.00 - 17.30

[Hall Sud 2B](#)

Session hybride

Des conférenciers invités de CECA et AVICOM discuteront de la relation entre les médias numériques et l'éducation muséale. Les médias numériques sont un instrument indispensable de la communication des musées avec le public. Mais quels contenus et quelles technologies sont utiles pour informer avant, pendant et après une visite de musée ? Comment les musées, les expositions et les collections peuvent-ils être transmis virtuellement à des groupes cibles ? Comment l'engagement numérique des musées a-t-il évolué en temps de crise ? Quelle est l'importance du numérique pour la formation des musées ? Dans leur session commune, les deux commissions spécialisées découvrent et discutent leurs interfaces.

Modérateur / président : Marie-Clarté O'Neill & Michael H. Faber

Les médias numériques pour la préparation, la mise en œuvre et le suivi de la visite au musée : Sens, superflu ou non-sens ?

(AVICOM) Dr. Michael H. Faber, Bonn (Allemagne), *Président de l'AVICOM, Musée d'Etat Ancien Directeur LVR Open-Air Museum Kommern*

Communication et médiation : numérique, analogique, personnelle... A propos de Must-Have, Nice to Have et Nonsense

Les médias numériques et sociaux favorisent la perception des musées par le public,

ouvrent de nouvelles voies de diffusion et permettent une participation plus intensive des groupes cibles au travail des musées. Les questions suivantes sont donc d'autant plus importantes : comment utiliser judicieusement les médias numériques ? Comment peuvent-ils rendre l'original tangible ? La médiation et la communication conventionnelles ont-elles fait leur temps ? En effet, malgré la numérisation, les musées restent analogiques.

(CECA) Marie-Clarté O'Neill, Paris (France) Présidente du CECA, Ecole du Louvre
Avant, pendant et après la visite : questions critiques pour orienter un choix, tant au niveau du contenu que de la technologie

L'analyse de l'offre numérique de la plupart des musées montre que leurs propositions ne sont pas clairement conçues pour un usage spécifique, en fonction du moment de leur utilisation. Pour aller au-delà de l'offre de produits numériques multifonctionnels, c'est-à-dire approximatifs dans leur utilisation et leur efficacité, il est temps d'examiner de manière critique quels sont les médias adaptés à la préparation, à la réalisation et au suivi de la visite du musée en termes de contenu, de position géographique, de méthodologie, de didactique, de design et de technologie.

(CECA) Diane Degreef, (Belgique) Musées et Société en Wallonie
La médiation du musée virtuel : une nécessaire adaptation des méthodes

La fermeture soudaine des musées en 2020 en raison de la propagation rapide de thesars-cov-2 les a obligés à chercher des solutions pour rester présents auprès de leur public et pouvoir leur apporter un soulagement en période de fortes restrictions des activités sociales. La plupart d'entre eux ont mis en place des propositions numériques. Cependant, le manque de connaissances et de ressources sur les visites virtuelles a limité de nombreux musées dans leur intention de toucher leur public et leurs communautés.

Nous proposons des tutoriels en ligne pour fournir de meilleures pratiques de médiation virtuelle aux professionnels des musées. Après avoir évalué différentes techniques de médiation virtuelle, nous préparerons plusieurs tutoriels contenant des apports théoriques et un exemple de visite de médiation virtuelle appliquée. Ces tutoriels seront disponibles gratuitement. Nous souhaitons ainsi aider les musées à surmonter les fermetures temporaires, à atteindre les publics inaccessibles et à répondre aux besoins futurs des programmes virtuels après la pandémie de sars-cov-2 en proposant des outils de médiation virtuelle adéquats et testés. Ce projet est réalisé dans le cadre du projet de solidarité ICOM 2021.

(AVICOM) Michael Eulenstein, Hildesheim (Allemagne) Artiste, Master of Arts : Éducation culturelle/Médiation Université Aix_Marseille et Université Hildesheim
Les offres éducatives numériques des musées en temps de crise : Exemples de bonnes pratiques basées sur l'analyse de sites web. Résultats de l'enquête du projet MPR-AVICOM "The COVID 19 Challenge".

Les contre-mesures prises pour lutter contre la pandémie de COVID-19 ont amené les musées du monde entier à fermer leurs portes. Ces fermetures ont obligé les musées à se réinventer et à développer de nouveaux formats dans le domaine de la médiation culturelle et de l'éducation muséale. Certaines institutions avaient déjà investi dans des outils numériques, ce qui leur a donné une longueur d'avance, tandis que d'autres ont adopté rapidement des stratégies en ligne. Comment l'éducation muséale fonctionne-t-elle en période de changements et de transformations rapides ? Quels formats numériques ont été développés ? Un retour sur certaines pratiques exemplaires peut nous montrer comment le parcours du visiteur s'est transformé et à quoi pourrait ressembler la médiation culturelle à

l'avenir.

(AVICOM) Wuyan Li, Shanghai (République populaire de Chine), chercheur postdoctoral au Centre de communication scientifique du Musée des sciences et des technologies de Shanghai.

Discuter de l'efficacité de l'apprentissage des enfants par les médias numériques lors de la visite d'un musée, sur la base d'une enquête empirique auprès des visiteurs du musée.

La transformation numérique est une solution très prisée par la communauté mondiale des musées. L'émergence sans fin des technologies numériques a apporté de nombreuses nouvelles possibilités à l'éducation muséale. Les musées à grande échelle ont généralement adopté des technologies telles que la projection numérique, l'écran tactile, la RA et la RV comme moyens auxiliaires d'interprétation, enrichissant ainsi l'expérience d'apprentissage des enfants. Cependant, l'application de la technologie implique souvent des coûts plus élevés que l'exposition traditionnelle, il est donc très important d'examiner la nécessité et l'effet de son utilisation.

En observant et en interrogeant 36 enfants et ceux qui les accompagnent (pairs) dans les expositions de deux musées chinois des sciences et de la technologie, cette étude peut résumer de manière préliminaire le comportement d'apprentissage interactif, l'effet d'apprentissage et les facteurs d'influence des enfants qui visitent les expositions numériques pendant la visite.

Angela Manders Pays-Bas, directrice / propriétaire d'ArteKino - concepteur pédagogique de projets d'art et de patrimoine culturel et d'expositions mobiles

" Apprendre et s'engager grâce à la technologie numérique " Un exemple des groupes d'intérêt spéciaux du CECA

Nous sommes un groupe international de professionnels de musées, de développeurs pédagogiques et numériques, d'étudiants et de chercheurs de différentes régions du monde. Nous nous réunissons régulièrement sur ZOOM pour échanger des expériences, des connaissances et des opportunités afin d'apprendre les uns des autres et de travailler ensemble.

Les expériences numériques façonnent profondément la manière dont nous interagissons avec nous-mêmes, les autres et le monde, et dont nous les comprenons. Quelles sont les nouvelles compétences requises par les éducateurs de musée pour diriger dans un monde numérique ? Quels sont les rôles des éducateurs de musée dans la création d'une stratégie numérique institutionnelle, en particulier dans les petits musées ? Comment définir les notions d'atteinte, d'engagement et d'impact sur nos publics par le biais d'expériences numériques ? Comment faire face à l'aggravation du fossé numérique socio-économique ? Comment s'assurer que les programmes numériques sont inclusifs et accessibles ?

23 août - mardi

Session supplémentaire du CECA Augmenter la puissance : L'éducation dans les musées et les nouvelles technologies

9,00 -12,30 Musée pédagogique national et bibliothèque de J.A. Comenius

session sur place (présentations orales)

Národní pedagogický muzeum a knihovna J.A. Komenského / Musée pédagogique national et bibliothèque de J.A. Comenius

Adresse : Valdštejnská 161/20 118 00 Praha

Transports en commun : métro ligne A - station Malostranská + 5 minutes de marche le long de la rue Valdštejnská

Nous allons examiner de plus près la relation entre les nouvelles technologies et l'apprentissage dans les musées et explorer comment élargir les possibilités d'apprentissage et responsabiliser les publics. L'objectif de cette session de conférence est de promouvoir le dialogue, de partager des exemples et des idées ainsi que des recherches.

9,00-10,30

Marché des idées 7'

Chieh-Chyi Lin Musée national d'histoire de Taiwan Tainan Taiwan

Balai à l'envers : Une étude de cas du projet théâtral de NMTH en collaboration avec des jeunes ayant une déficience intellectuelle.

Le Musée national d'histoire de Taïwan (NMTH) abrite des collections provenant de divers horizons culturels et offre aux jeunes handicapés la possibilité non seulement de découvrir leur histoire culturelle, mais aussi de prendre part à des activités culturelles. Bien que l'épidémie de COVID-19 ait coupé l'opportunité pour les jeunes de se produire devant le public, " les technologies de l'information et de la communication (TIC) aident à briser l'enfermement et l'incapacité à communiquer face à face ". Cet article traite d'un projet théâtral mené en collaboration avec des jeunes présentant des déficiences intellectuelles au NMTH, afin d'examiner comment coopérer de manière appropriée avec ces jeunes, préserver leur identité et assurer la qualité et la crédibilité du travail d'*éducation muséale*, de l'utilisation des TIC et de l'utilisation de l'espace muséal en tant qu'espace public. Le projet de théâtre dans les musées est une forme de théâtre appliqué qui se déroule au sein du NMTH. L'objectif du projet est de faire en sorte que les jeunes souffrant de déficiences intellectuelles soient actifs au sein du NMTH, et non l'objet derrière l'enseignant ou les éducateurs de musée. Dans le cadre de l'éducation muséale et de l'inclusion sociale, ces travaux de collaboration offrent aux participants le droit de s'exprimer et de prendre part au processus de production du scénario, tout en recueillant leur expérience de vie concernant le projet. En conséquence, il s'agit d'une interprétation à la première personne réalisée par des jeunes présentant des déficiences intellectuelles et portant des costumes représentant l'histoire vivante que le public du musée connaîtra. Au cours de la représentation, les jeunes présentant des déficiences intellectuelles retournent les balais, symbolisant ainsi la conversion de leur image passive en une image active. L'utilisation des TIC *pendant la* pandémie mondiale a non seulement permis à ce projet théâtral d'organiser une première en ligne, afin de maintenir les liens sociaux, mais a également permis aux jeunes handicapés mentaux de regarder la représentation de leurs propres yeux, afin de renforcer leur confiance en eux. Les musées sont les phares de valeurs contemporaines telles que l'inclusion sociale, l'égalité culturelle et la créativité. L'importance et les possibilités des musées en tant qu'espaces publics doivent évoluer avec le temps.

Maia del Rosario Rodrigue, CONICET Parana, Argentine

La construction de l'identité enterriana à travers le patrimoine et les nouvelles technologies. Le musée "antonio serrano" : un espace de rencontre avec la communauté

Début 2018, la reformulation et la modification des 5 salles d'Anthropologie et d'Archéologie du Musée ont commencé afin de créer un espace de et pour la communauté. Avant cette période, les salles contenaient du matériel archéologique et ethnographique provenant de tout le pays et des pays voisins. Le travail actuel avec les salles cherche la

resignification du patrimoine enterré, des nombreuses identités qui existent dans notre province et qui sont intégrées par les aborigènes, les afro et les immigrants.

Tatevik Saroyan Institut de recherche des manuscrits anciens de Matenadaran Erevan, Arménie

La trajectoire du café dans les musées d'Arménie

En raison du blocus du Coronavirus et de la guerre de 2020 en Arménie, les activités des musées sont devenues très difficiles. Nous avons été confrontés à des tâches difficiles, telles que la manière de faire en sorte que la société essaie de surmonter la situation. L'objectif est de présenter comment, grâce aux marchands arméniens, le café est devenu connu et apprécié dans un certain nombre de villes européennes. Des sources scientifiques internationales ont permis de découvrir qu'aux 17-18e siècles, les marchands arméniens, ayant de grandes connexions avec les principales routes commerciales d'Europe, ont importé divers produits naturels de l'Est vers l'Europe, y compris le café. Les premiers cafés ont été ouverts par des marchands arméniens à Londres (1652), à Paris (1672), à Vienne (1685), à Prague (1708). Le projet comprend une exposition, des programmes éducatifs et la publication d'un catalogue.

En 2021, nous avons décidé d'organiser des conférences hebdomadaires sur la prévalence des Arméniens dans le monde du café ; le café dans la littérature et les beaux-arts arméniens ; le café dans le cinéma mondial, la musique, les contes de fées, etc.

Les conférences, destinées aux adultes, comprenaient des éléments interactifs pratiques, allant de la mouture du café à l'écoute des conférences, en passant par la fabrication de tasses en argile. Ce projet est la première expérience de coopération inter-musées en Arménie, dans laquelle un si grand nombre de musées seront réunis sous le toit du Musée Toumanian ; tout cela grâce à l'exposition sur le café.

Documents thématiques 15 '

SofieVermeiren, M Leuven, Leuven, Belgique

EXPERIENCE 'La Cène' par BOUTS : L'art en hologrammes

En 2020, M a développé une expérience unique et innovante pour les visiteurs. À deux pas de M Leuven, l'église Saint-Pierre restaurée a servi de cadre à cette nouvelle expérience sensorielle. L'expérience guide les visiteurs à travers l'histoire fascinante de cette église gothique et les aide à renouer avec ses trésors artistiques : des œuvres exceptionnelles de maîtres flamands dans leur contexte authentique. De plus, ces trésors prennent vie dans le cadre d'une expérience puissante et innovante que le visiteur est en mesure de partager grâce à des outils numériques uniques.

En collaboration avec le Studio Louter, les conservateurs et les éducateurs de M ont mis au point une expérience de visite unique et innovante pour l'HoloLens : lorsque vous vous trouvez devant douze œuvres d'art de premier ordre, vous pouvez voir des images et des animations 3D spectaculaires. Vous pouvez regarder l'église Saint-Pierre brûler, marcher avec Jésus et ses disciples et regarder de près les ossements du premier duc de Brabant. C'est du moins ce qu'il semble.

Grâce à cette nouvelle technologie innovante, nous nous adressons à de nouveaux publics, sans avoir à sacrifier les informations sur les œuvres d'art. Grâce à cette expérience, nous donnons littéralement vie aux œuvres d'art et à la ville de Louvain. De cette manière, nous sortons des murs du musée et créons des liens visuels avec l'environnement extérieur de l'église.

Fernanda Santana Rabello de Castro, CECA BRAZIL Rio de Janeiro, Brésil

Au milieu du chemin, il y avait une pandémie : avancées et défis de l'éducation numérique dans les musées aujourd'hui

Dans cette présentation, basée sur des expériences brésiliennes, nous avons l'intention de réfléchir sur quels sont les environnements technologiques innovants pour le domaine de l'éducation muséale, qui permettent aux éducateurs de s'approprier leurs actions de médiation et de curation, en pensant au cyberspace et au travail quotidien dans les institutions. Dans ce sens, nous partirons de l'analyse d'exemples d'utilisation de : réseaux sociaux, wikis, whatsapp, dépôts de collections institutionnelles et autres espaces numériques d'exposition/éducation dans les musées.

Nous signalerons quelques exemples nationaux qui ont émergé avant et après la pandémie de Covid-19, en privilégiant le domaine de la pratique éducative muséale, en analysant ses avantages et ses limites, mais aussi en indiquant les études académiques et professionnelles qui abordent le sujet. Nous aborderons également, dans ce contexte, la question de l'accessibilité des actions éducatives menées dans les environnements présentés.

Pour cela, nous utiliserons les recherches effectuées au niveau national et international, en mettant l'accent sur celles qui traitent de la réalité brésilienne, en plus des rapports d'expériences des membres du CECA Brésil.

Younsoo Lee Département d'éducation muséale Université Hanyang Séoul , Corée
L'expansion de l'éducation muséale active par la technologie avec les utilisateurs du musée pendant les changements passifs de COVID-19

Le musée a fourni passivement divers types de technologies aux visiteurs dans l'espace Internet grâce à COVID-19. Dans les environnements actuels, les musées ne se contentent pas d'utiliser activement la technologie, ils rencontrent de nouveaux utilisateurs en fonction de l'évolution des médias et des appareils. Avec l'expansion de l'environnement numérique des musées au fil du temps, la participation des utilisateurs individuels s'est élargie, et des matériaux éducatifs complexes ont été développés et l'empathie a été partagée au-delà de la transmission des connaissances.

En effet, bien que l'éducation au musée ait été menée sur la base des matériaux du musée, en raison de la fermeture du musée de février 2020 à aujourd'hui, de nombreux contenus liés à l'éducation au musée qui sont menés en ligne confondent même le concept des matériaux réels du musée. Avant de visiter le musée, de nombreux utilisateurs du musée recherchaient des informations de base sur le musée par le biais d'Internet pour la recherche d'informations. Mais, maintenant que nous vivons dans l'environnement COVID-19, les utilisateurs des musées peuvent naviguer dans les musées par le biais d'Internet. Il est temps de comprendre de manière plus globale les personnes qui utilisent le musée en révélant ce processus et les résultats par la méthode de recherche.

Par conséquent, on s'attend à ce que cette recherche soit une méthode de recherche qualitative utile qui puisse étudier systématiquement l'espace Internet, un phénomène culturel, et souligne la nécessité d'élargir les moyens de recherche avec les nouvelles technologies. dans le changement des musées et de l'éducation muséale. Dans un environnement où les musées devaient formuler des plans et des stratégies et suivre les apparitions des utilisateurs, le contenu du phénomène n'avait pas été suffisamment étudié. Les changements dans l'environnement existant devaient réinitialiser l'approche des utilisateurs de musées dans les nouveaux environnements technologiques. En outre, il est important d'aider les utilisateurs à avoir une culture numérique pour lire les musées à travers diverses technologies au sein du numérique, et tous les utilisateurs devraient utiliser les musées afin que les fractures numériques ne se produisent pas.

Aoi Takahashi, Université de Kobe, Kobe, Japon

Les possibilités d'ateliers en ligne pour les parents et les enfants dans les musées scientifiques : Une étude de cas du Musée national de la nature et des sciences au Japon

Notre projet de recherche tente d'identifier les possibilités et les défis des ateliers en ligne pour les parents et les enfants dans les musées scientifiques à travers des études de cas. Dans cette présentation, nous faisons état des possibilités des ateliers en ligne. Cette étude se concentre sur les ateliers en ligne organisés dans ComPaSS, l'espace d'exposition pour les enfants âgés de 4 à 6 ans et leurs parents au National Museum of Nature and Science au Japon.

En octobre 2020, des entretiens semi-structurés ont été menés avec deux membres du personnel du musée impliqués dans les ateliers en ligne de ComPaSS. Le personnel a été interrogé sur les possibilités et les défis des ateliers en ligne pour les parents et les enfants.

Les résultats de l'étude sont les suivants. (a) Les ateliers en ligne destinés aux parents et aux enfants dans les musées scientifiques sont très demandés. (b) Les ateliers en ligne peuvent toucher un public différent de celui des visiteurs précédents. (3) Les ateliers en ligne relient efficacement les expériences du musée à l'apprentissage à la maison.

À l'avenir, nous mènerons une enquête détaillée sur les défis et les innovations propres aux ateliers en ligne et les comparerons avec les ateliers en face à face, ainsi que sur la manière dont les ateliers en ligne devraient coopérer avec le soutien à l'apprentissage dans la salle d'exposition.

10,30 - 11,00 pause

11,00 -12,30

Marché des idées 7'

ZsanettAbonyi, Musée d'Aquincum, Budapest, Hongrie

Jouer pour apprendre : Une aire de jeux dans le musée - pas seulement pour les enfants

Cet article étudie les aspects de l'apprentissage dans les musées par le biais du divertissement. Le divertissement a un effet positif sur les niveaux de motivation, déterminant ce que nous apprenons et ce que nous retenons. L'apprentissage n'est pas un événement ponctuel. Il exige de la répétition et du dévouement. Si l'expérience est amusante, les apprenants resteront curieux et reviendront pour en savoir plus. Le succès des jeux développés ces dernières années au musée d'Aquincum - comme les jeux de chasse au trésor dans des récits ludiques - souligne l'importance du divertissement dans les murs des institutions culturelles. Les histoires mystérieuses sont privilégiées pour ce type de jeux et offrent un nouveau contexte dans lequel les expositions du musée sont intégrées. Dans les chasses au trésor contextualisées, les visiteurs, en tant que joueurs, peuvent relier les expositions et autres contenus du musée à de vastes domaines scientifiques (tels que les mathématiques, les modèles, la communication) et ils ont la possibilité de s'intéresser aux détails de certaines expositions et de réfléchir plus largement à plusieurs expositions (en combinant profondeur et étendue). Le temps d'oubli passé au musée garantit une association positive avec le thème ou l'institut et une conservation durable des souvenirs.

En raison de la pandémie, les visiteurs prennent leur décision avant la visite du musée sur la base de nouveaux critères, tels que la distanciation sociale ou la préférence pour les activités de plein air. Les jeux proposés par le musée d'Aquincum répondent bien à ces nouveaux défis, les tâches peuvent être résolues sur le territoire de son parc archéologique, quel que soit le thème, en jouant seul ou en équipe. Cette offre ludo-éducative jouit d'une grande popularité auprès des classes d'école et des visiteurs adultes. Ce succès justifie notre position, à savoir que les programmes fondés sur l'éducation et le divertissement peuvent aller de pair si nous parvenons à trouver un juste équilibre entre la fourniture d'informations utiles et l'effort nécessaire pour les obtenir.

Eloisa Casadei, Politecnico di Milano, Milan, Italie

L'éducation aux nouvelles technologies dans les contextes muséaux : l'expérience de l'organisation à but non lucratif Una Quantum Inc, Italie

Depuis 2017, l'organisation à but non lucratif Una Quantum Inc a mené plusieurs collaborations avec des instituts culturels, en menant des projets sur l'inclusivité et l'accessibilité dans les musées à travers des activités éducatives, et en développant des recherches sur la valorisation des musées avec des technologies numériques à logiciel ouvert. L'objectif d'Una Quantum Inc est de contribuer au développement durable des musées et de leurs territoires, en suivant les lignes directrices proposées par la Convention de Faro et promues par l'ICOM. En particulier, Una Quantum Inc collabore avec trois petits musées civiques situés dans la zone interne de l'Italie centrale, et deux autres sont actuellement en phase de planification. Les trois musées sont le Museo Rodolfo Lanciani di Guidonia (RM), le Museo di Riofreddo (RM), le Museo Civico Archeologico di Collelongo. Les sujets enseignés sont liés à la reconstruction 3D, aux visites virtuelles, aux logiciels SIG et WebGIS, soulignant le rôle des logiciels ouverts et du flux de travail ouvert dans le cadre de la recherche et de la gestion du patrimoine culturel. L'impact positif des activités éducatives d'Una Quantum Inc est multiple. D'une part, les activités ont entraîné une augmentation importante du nombre de visiteurs, non seulement pendant le cycle du projet mais aussi dans les mois qui ont suivi. L'engagement des personnes locales travaillant dans le musée a également pour effet positif de stimuler l'intérêt pour l'utilisation des technologies libres et open source dans la gestion culturelle. D'autre part, la méthode d'enseignement utilisée par Una Quantum développe le renforcement des capacités des jeunes, en impliquant de nouveaux enseignants qui peuvent travailler également avec les conservateurs du musée pour mettre en évidence les nouveaux besoins. Enfin, Una Quantum met en place un système de suivi des données en temps réel pour tester les résultats de chaque cycle de projet.

Kazuyoshi Sasaki, Musée national des Aïnus, Shiraoi, Japon.

Comment interpréter et dialoguer avec les visiteurs du musée national ainu afin de combler les lacunes en matière de connaissances sur les peuples et la culture indigènes ?

Le Musée national ainu, situé à Shiraoi, à Hokkaido, au Japon, a ouvert en juillet 2020 en tant que premier musée national qui se concentre sur la culture ainu. Les Aïnus sont des peuples autochtones qui vivaient principalement sur l'île d'Hokkaido, Sakhaline et les îles Kouriles. En 2019, le gouvernement japonais a reconnu les Aïnus comme peuple autochtone par la loi.

Notre mission est de faire connaître et comprendre l'histoire et la culture des Aïnus dans le monde entier et de contribuer à la création et au maintien d'une nouvelle culture Aïne. Mais dans une enquête de 2018, seuls 40,0% des Japonais ont répondu qu'ils savaient que "les Aïnous ont souffert des politiques d'assimilation au cours des 150 dernières années" et seuls 34,3% des Japonais ont pu répondre "les Aïnous vivent au Japon avec des modes de vie similaires à ceux de la plupart des Japonais et ils vivent partout au Japon".

Les visiteurs de notre salle d'exposition permanente nous posent souvent des questions telles que : "Je ne savais pas que les Aïnous vivaient encore aujourd'hui", "Vous êtes rentré de la montagne aujourd'hui ? Presque tous les visiteurs n'ont pas de mauvaises intentions et ils le disent parce qu'ils ne sont pas conscients de la discrimination.

Face à ces situations, notre musée doit surmonter les écarts de connaissances entre les Aïnus, peuple indigène, et les Wajins, ethnie japonaise, à travers l'expérience de l'exposition et des activités éducatives quotidiennes. Nous mettons l'accent sur le fait qu'un dialogue continu est très important pour jeter un pont entre les deux ethnies au Japon et que les musées ont un rôle social et le pouvoir de changer les malentendus actuels.

Dans ce document, nous présentons comment combler ces lacunes grâce à notre interprétation quotidienne et au dialogue avec les visiteurs dans notre salle d'exposition

permanente et à d'autres activités éducatives. Le document montre également comment nos éducateurs interagissent avec les visiteurs et les groupes scolaires en utilisant l'exposition éducative "Interactive Station tempatempa".

Documents thématiques 15'

Senem Bas, Université George Mason, Fairfax, USA

Technologies numériques et inclusion dans les musées : Perspectives des éducateurs de musées

Au 21st siècle, les musées sont passés du statut d'institutions strictes et élitistes à celui d'institutions actives, innovantes et participatives. Par conséquent, les discussions actuelles dans le monde des musées se sont concentrées sur la création de pratiques muséales plus diverses et plus inclusives, sur une plus grande réactivité sociale et sur la satisfaction des besoins et des attentes d'une population diversifiée de visiteurs. En réponse aux nouvelles tendances en matière de muséologie et grâce aux progrès technologiques, les musées mettent en place des programmes éducatifs engageants et participatifs en utilisant des pratiques numériques. Pour contribuer à la recherche dans ce domaine, cette étude de recherche examinera le concept de "musées inclusifs" et la façon dont les nouvelles technologies ont un impact sur l'inclusion dans l'éducation muséale en interviewant trois éducateurs de musée. Grâce à des entretiens approfondis et à l'analyse des données, cette étude examinera les différentes compréhensions de l'inclusion et de ses pratiques éducatives numériques ainsi que les moyens d'améliorer l'inclusion professionnelle et institutionnelle dans les musées.

Mark Osterman, Lowe Art Museum | Université de Miami, Coral Gables, USA

Des décisions numériques pour évoluer, changer et s'adapter

La pandémie de COVID-19 et les récentes manifestations nationales aux États-Unis et dans d'autres pays contre la violence policière ont exacerbé les problèmes déjà importants de diversité, d'équité, d'inclusion et d'accessibilité ("DEIA") auxquels nos communautés sont confrontées. Il en résulte une demande pour le secteur culturel et ses dirigeants d'agir avec plus d'urgence qu'ils ne l'ont fait jusqu'à présent pour aborder ces questions directement. En outre, le secteur a subi d'énormes perturbations dues à la pandémie, notamment des licenciements, des mises à pied, des difficultés financières et des fermetures publiques. En conséquence, la relation des gens avec la technologie s'est approfondie, car nous dépendons davantage des connexions numériques pour le travail, les expériences culturelles, l'éducation, les soins de santé et les interactions sociales. Pour faire face à cette perturbation, de nombreux musées tentent d'accroître leur capacité à offrir des expériences numériques. Un investissement dans la capacité numérique peut aider les organisations à relever les défis auxquels elles sont confrontées pour atteindre des publics nouveaux et élargis tout en assurant la pertinence, l'impact social et le DEAI. Ce document explore comment les institutions artistiques peuvent utiliser la technologie pour évoluer, changer et s'adapter afin de relever ces défis de manière proactive.

Alors que les musées continuent à se concentrer davantage sur les visiteurs, la communauté et la coparticipation, leurs départements d'éducation ont un rôle de premier plan à jouer. Les éducateurs de musées disposent d'une formation, de connaissances, d'une expérience et de réseaux qui peuvent aider à créer des expériences pertinentes et percutantes. Comme indiqué dans le document *Excellence in Practice* de l'AAM : *Museum Education Principles and Standards*^[1], "Les éducateurs de musées sont des spécialistes qui aident les musées à remplir leur mission éducative. Ils reconnaissent que de nombreux facteurs influencent l'apprentissage qui a lieu dans les musées. Les éducateurs cherchent à promouvoir le processus de découverte individuelle et collective et à documenter ses effets. Au sein des équipes de musées, les éducateurs de musées défendent les intérêts du public

et s'efforcent d'offrir des expériences d'apprentissage significatives et durables à un public diversifié." En mettant l'accent sur l'accessibilité, la responsabilité et la défense des intérêts, le rôle des éducateurs de musée dans la transformation numérique holistique au sein des musées devrait être central.

Certains des défis auxquels sont confrontés les musées dans le développement de la transformation numérique, identifiés dans le rapport 2020 de la Knight Foundation intitulé *Digital Readiness and Innovation in Museums : A Baseline National Survey*^[2], incluent un nombre limité d'employés spécialisés dans le numérique, des projets numériques cloisonnés, des résultats mal suivis, des informations sur le public qui ne sont pas solides et/ou mal intégrées, et des stratégies numériques émergentes ou non définies. Les musées sont également confrontés à un important fossé numérique dans nos communautés locales et dans le monde entier. 3,5 milliards de personnes (près de la moitié de la population mondiale) n'ont toujours pas accès à l'internet^[3]. Aux États-Unis, de nombreux quartiers défavorisés sur le plan socio-économique ont un accès limité à la technologie, ce qui aggrave la fracture numérique, car les communautés doivent désormais vivre et travailler en ligne. Les technologies numériques ont également créé de nouveaux défis pour les musées, qui doivent développer des modèles commerciaux viables pouvant être monétisés.

Maria Bhavani Dass, National Heritage Board / Indian Heritage Centre, Singapour, Singapour

Technologies émergentes pour les musées en pandémie et post-pandémie

Jonathan Rochelle, de Google, a indiqué que "la technologie ne peut pas transformer l'éducation à elle seule" et que, par conséquent, les éducateurs de musées doivent comprendre les compétences des élèves et sélectionner la technologie et l'environnement appropriés pour que l'apprentissage ait lieu. Pour répondre aux besoins et aux intérêts des apprenants numériques du 21st siècle, l'Indian Heritage Centre (IHC) de Singapour a développé des expériences d'apprentissage solides et approfondies pour les enfants âgés de 5 à 16 ans en utilisant et/ou en s'appuyant sur des technologies telles que la gamification et les microsites interactifs. L'utilisation de ces technologies a rendu les visites de musées plus amusantes et plus passionnantes. Plus important encore, elle a permis au jeune public (et parfois aux membres de leur famille) de s'approprier leur parcours d'apprentissage.

Cette présentation mettra en évidence la façon dont l'IHC a été guidé par la taxonomie numérique de Bloom (2001) lors de l'élaboration du contenu éducatif numérique et présentera deux des programmes de l'IHC assistés par la technologie, à savoir : "Jewel Hunt", une application ludique pour encourager l'exploration de ses galeries permanentes ; et *Pongalo Pongal !* - un portail d'apprentissage interactif proposant une série de quiz amusants, de vidéos attrayantes et d'activités manuelles permettant aux enseignants et aux élèves d'en savoir plus sur la fête indienne des récoltes. La conférence se concentrera également sur les défis liés à l'adoption des nouvelles technologies, et discutera de la manière dont la technologie a soutenu la transmission continue du contenu muséal, patrimonial et culturel pendant le COVID-19.

23 août Mardi, 14.30 - 16.00

[Hall Sud 1A](#)

Session hybride Augmenter le pouvoir : L'éducation dans les musées et les nouvelles technologies

Nous allons examiner de plus près la relation entre les nouvelles technologies et l'apprentissage dans les musées et explorer comment élargir les possibilités
--

d'apprentissage et responsabiliser les publics. L'objectif de cette conférence est de promouvoir le dialogue et de partager des exemples et des idées ainsi que des recherches.

Modératrice / présidente : Anne-Marie Émond, secrétaire du CECA

Julie Rose, Université du Québec à Montréal, Montréal, Canada

Anik Meunier, Université du Québec à Montréal, Montréal, Canada

Accès aux musées pendant COVID-19 : Construire un répertoire en ligne des programmes éducatifs numériques des musées pour soutenir l'approche culturelle de l'enseignement

Depuis 20 ans, le Programme de formation de l'école québécoise confie aux enseignants le rôle de médiateurs culturels : ils ont le rôle principal dans l'actualisation de l'approche culturelle avec leurs élèves. Plus récemment, le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur (MEES, 2018) a lancé sa politique culturelle *La culture, partout dans* laquelle la relation entre la culture et l'éducation est décrite comme un véritable vecteur de réussite éducative. Cette politique met en avant les effets bénéfiques sur les étudiants de la fréquentation des lieux culturels. Cependant, aucune formation ou mesure spécifique n'est proposée pour soutenir les enseignants dans ce rôle.

Le contexte de COVID-19 n'a rien fait pour faciliter la fréquentation des espaces culturels et l'utilisation des ressources éducatives et culturelles par les enseignants et les élèves. Malgré la réouverture progressive des lieux culturels, les enseignants ne sont pas en mesure de réaliser des sorties culturelles comme ils l'avaient prévu. Néanmoins, les musées ont fait, et font encore, de gros efforts pour mettre à disposition des enseignants des ressources permettant de développer des situations d'enseignement-apprentissage favorisant une approche culturelle de l'enseignement. Ces ressources, disponibles sur le site Internet du musée, prennent des formes multiples et ne sont pas toujours visibles par les enseignants qui n'ont pas conscience de leur disponibilité. Au fur et à mesure que la pandémie se prolonge, elle incite les musées à continuer à proposer des contenus en ligne à leurs publics afin de garder le contact, mais, une fois de plus, la multitude d'activités n'est pas toujours connue des enseignants. Pour ajouter à la grande variété de l'offre, peu d'efforts ont été faits pour compiler ces activités.

Nous avons voulu évaluer si les propositions n'avaient été faites qu'en raison du sentiment d'urgence de l'époque, ou si elles étaient réellement utiles aux enseignants. À cette fin, nous avons créé un répertoire ciblant les programmes scolaires des niveaux primaire et secondaire et utilisé un modèle éducatif (SOMA) spécifiquement conçu au regard de la pratique et de la recherche en éducation muséale pour analyser leur pertinence.

Nous avons construit un ensemble de données en commençant par la Société des Musées du Québec. Sur son site web, nous avons identifié 94 programmes éducatifs numériques qui étaient accessibles tout au long de la pandémie. Notre analyse a montré que les professionnels des musées utilisent quatre catégories d'actions pour proposer ces programmes éducatifs aux enseignants : la transposition, l'enrichissement, la mise à disposition de ressources et la personnalisation. Le processus et les résultats de ce projet seront présentés dans cette communication. Le projet a été développé au sein du Groupe de recherche sur l'éducation et les musées (GREM-UQAM) et est soutenu par une subvention de recherche de la Faculté des sciences de l'éducation de l'Université du Québec à Montréal en 2020-2021. Il a permis la création d'une ressource pédagogique (le répertoire) qui fédère toutes les informations nécessaires aux enseignants désireux de remplir leur rôle de médiateur culturel dans la perspective de l'approche culturelle en enseignement.

Alvin Tan, Conseil national du patrimoine, Singapour

COVID-Proofing Museum Education : Une étude de cas des packs d'expérience d'apprentissage basés sur le musée virtuel de Singapour

Ces dernières années, le National Heritage Board (NHB) de Singapour, en collaboration avec nos musées nationaux, nos institutions patrimoniales et nos galeries communautaires, s'est efforcé de fournir des points de contact clés dans le cycle de vie de l'éducation de chaque élève. En 2020, le NHB a collaboré avec le ministère de l'Éducation de Singapour (MOE) pour développer conjointement le tout premier programme d'apprentissage par le musée (MBL) à l'échelle de la cohorte, qui présente des objets exposés dans nos institutions et vise à faire mieux apprécier l'histoire et la diversité culturelle de Singapour, et à développer un sentiment d'appartenance et de fierté chez la jeune génération. Le programme MBL fait partie du programme scolaire national et est aligné sur les programmes d'études sociales pour les élèves du primaire (10 à 12 ans) et sur le programme d'histoire pour les élèves du secondaire (14 ans). Pendant la pandémie de COVID-19, les écoles de Singapour ont suspendu les voyages d'apprentissage dans les musées, et pour garantir l'accessibilité continue du contenu éducatif des musées, le NHB et le MOE ont adopté la technologie numérique et ont co-développé les paquets d'expérience d'apprentissage en ligne MBL. Ces paquets comprennent des sessions MBL virtuelles animées par des éducateurs de musées afin d'impliquer les étudiants et complétées par des ressources numériques sur le portail Student Learning Space du MOE pour l'apprentissage dirigé par l'enseignant et l'apprentissage autonome. Cette présentation fournira une vue d'ensemble du programme MBL de Singapour, partagera plus de détails sur les paquets d'expérience d'apprentissage en ligne MBL du NHB (y compris les commentaires des enseignants et des étudiants), soulignera les points d'apprentissage clés de l'expérience du programme MBL virtuel du NHB (y compris les avantages et les limites), et partagera les plans post-pandémie du programme MBL du NHB.

Anne-Sophie Grassin, Musée de Cluny - musée national du Moyen Âge, Paris, France **Déjouer l'écueil technologique de la médiation culturelle par une "médiation sensible" au service de l'œuvre**

Dans les musées et centres d'art du monde entier, nous mesurons quotidiennement les effets d'une crise de la sensibilité aux œuvres d'art. Certes les visiteurs viennent, et parfois même en masse, mais la durée moyenne d'observation de chaque œuvre y est de plus en plus courte, aujourd'hui réduite à une poignée de secondes. Beaucoup passent à côté d'une expérience esthétique forte, et peu sont en mesure d'établir une synthèse élaborée de ce qu'ils ont pu saisir des œuvres.

À l'heure d'une ère dite de "post-médiation", on assiste au développement illimité du numérique dans les salles du musée, allant des tablettes aux expositions immersives, des dispositifs sensoriels aux réalités modifiées. Tous ces dispositifs promettent à leurs publics une expérience de visite augmentée. Au nom de la démocratisation de l'art, la médiation muséale glisse vers une ludification de ses dispositifs, au risque d'une spectacularisation de l'art et au profit d'expériences-visiteur exclusivement conduites par les nouvelles technologies sans nécessaire production de sens.

Les dispositifs numériques remettent par conséquent en question le paradigme et les enjeux de la médiation : sont-ils destinés à démocratiser la culture ou un levier au service d'une rencontre individuante aux œuvres ? Face à cette question, émerge en parallèle un véritable "tournant sensible" de la médiation culturelle comme antidote permettant de recréer du lien et du sens face aux œuvres et d'en augmenter la réception.

Nous défendons cette nouvelle médiation inclusive et sensible, qui permet de renouveler le paradigme relationnel à l'œuvre, par un décloisonnement des approches et une diversification des formats.

Cette "médiation sensible" considère en effet le corps pensant du visiteur, sa cognition incarnée comme principal outil de la médiation dans un face à face direct à l'œuvre

originale. Elle est centrée sur une approche holistique du visiteur et implique une diversité de registres. Cette approche consiste à considérer l'individu-visiteur dans sa globalité d'être humain, capable d'éprouver une œuvre non seulement par l'intellect, mais également par ses facultés émotionnelles, intuitives, mentales et sensorielles. Dénuée d'effets spéciaux, la "médiation sensible" sert une rencontre individuante et plus authentique à l'œuvre. Ces dispositifs de "médiation sensible" ne recherchent par l'effet mais la production d'un sens élargi, affiné, au service des œuvres. Ainsi, les nouvelles technologies peuvent ouvrir des possibles à conditions de continuer à être au service des œuvres et non au service d'elles-mêmes.

A travers quelques exemples dans plusieurs musées internationaux, nous confronterons une technologie qui change le rapport à l'art avec une technologie au service de l'art.

Cheung-on Tam, The Education University of Hong Kong, Hong Kong (présentation à distance)

Une pédagogie d'enseignant-curateur : Créer des liens à l'aide d'une plateforme de galerie virtuelle

Cet article présente une étude qui vise à répondre aux questions suivantes : Les enseignants d'art peuvent-ils assumer le rôle de conservateurs de musée d'art et construire une exposition en ligne pour faciliter l'apprentissage des élèves ? Comment les enseignants doivent-ils être préparés à adopter une telle pédagogie de " professeur-conservateur " ? L'approche thématique et la présentation des expositions peuvent-elles élargir les horizons des élèves dans leur réflexion sur les œuvres d'art ? L'apprentissage par le biais d'expositions virtuelles augmentera-t-il la motivation des élèves à apprendre et améliorera-t-il leurs compétences en matière d'utilisation des ressources en ligne ? Quels seront l'efficacité et l'impact de cette façon de conceptualiser, d'organiser et de construire des opportunités d'apprentissage en arts visuels ? Une recherche basée sur la conception. Trois enseignants du primaire et trois du secondaire ainsi que leurs élèves ont participé à l'étude. La première phase de l'étude a porté sur la formation des enseignants participants à la pédagogie de l'enseignant-curateur. La deuxième phase était celle de la mise en œuvre. Avec le soutien de l'enquêteur, les enseignants participants ont développé deux expositions virtuelles et des activités d'apprentissage pertinentes en face à face, lors de visites de musées et en ligne. La troisième phase était la phase d'évaluation. Les données sur l'impact et l'efficacité de la pédagogie de l'enseignant-conservateur ont été recueillies par le biais de questionnaires et d'entretiens avec les étudiants et les enseignants.

L'étude a été menée dans le contexte culturel particulier de Hong Kong. Museum+, le nouveau musée de la culture visuelle, a ouvert ses portes en 2021. Le musée d'art rénové de Hong Kong a rouvert ses portes fin 2019 et l'ouverture du Hong Kong Palace Museum est prévue pour 2022. En plus de disposer d'installations de pointe, nous aimerions que les membres de notre société deviennent des visiteurs réguliers de musées et soient culturellement compétents. En utilisant activement les œuvres d'art des musées pour enseigner, l'étude contribuera à la constitution d'un public critique pour les établissements culturels de Hong Kong sur le long terme. Grâce à la formulation de thèmes d'exposition, à la sélection d'œuvres d'art connexes et à la conception d'activités d'apprentissage pertinentes, l'étude renforcera l'autonomie et les capacités des enseignants. En mettant l'accent sur l'utilisation de la technologie numérique, les résultats de l'étude contribueront au développement d'une pratique pédagogique efficace en général et d'une pratique qui favorise l'apprentissage en ligne des arts visuels en particulier.

Un total de 6 enseignants d'arts visuels du primaire et du secondaire et 331 étudiants ont participé à l'étude. Une analyse qualitative préliminaire a été menée sur les données recueillies lors des entretiens et des questionnaires. Il a été constaté que la pédagogie de l'enseignant-conservateur a eu un impact sur l'apprentissage des élèves de quatre manières principales : 1) en élargissant le champ d'appréciation de l'art, 2) en encourageant l'auto-investigation dans les œuvres d'art, 3) en facilitant le développement conceptuel de la création artistique et 4) en reliant l'apprentissage en classe à celui du

musée. Les limites et les défis de la pédagogie comprennent 1) un travail de préparation intensif, 2) l'identification d'œuvres d'art appropriées, 3) le contrôle et l'utilisation des appareils dans la classe et 4) les problèmes de navigation virtuelle.

Kaya Munakata, Kanagawa, Japon (présentation à distance)

La recherche collaborative dans les musées d'art améliorée par les technologies : Cas des visiteurs japonais jeunes et adultes

De nombreux jeunes adultes visitent les musées d'art souvent avec des amis, des partenaires ou des membres de leur famille dans le cadre de leurs sorties et d'occasions interactives amusantes. Comme les jeunes adultes sont naturellement familiers et habiles à utiliser les technologies dans leurs activités quotidiennes, l'incorporation des technologies comme outils de communication interactifs dans les musées d'art devrait jouer un rôle de plus en plus important pour les attirer comme visiteurs et rendre leurs expériences dans les musées d'art significatives, en particulier leur recherche collaborative. L'auteur a interrogé six jeunes adultes japonais d'une vingtaine d'années sur leurs récentes visites de musées d'art. Ils ont réfléchi aux expériences de musée d'art qu'ils ont vécues avec leurs pairs dans les entretiens semi-structurés menés par chat vidéo en ligne. Les entretiens transcrits ont ensuite été analysés par la méthode de l'analyse thématique et les principaux thèmes suivants ont été identifiés. Tout d'abord, tous ces jeunes adultes ont activement utilisé leurs téléphones avec appareil photo pour capturer les moments amusants de leur interaction dans les musées d'art et devant les œuvres d'art et leur enquête collaborative sur les œuvres d'art. En outre, une utilisation plus unique des technologies pour l'enquête collaborative a été observée ; une personne interrogée et son ami ont utilisé des outils de traduction en ligne pour approfondir leur compréhension des œuvres d'art avec des langues étrangères écrites dessus ou des œuvres vidéo en langues étrangères par la conversation ; aussi, une autre personne interrogée et son ami ont regardé des œuvres d'art ensemble, en écoutant le guide audio qu'ils partageaient, puis ont discuté des œuvres d'art. En plus de l'utilisation des technologies sur place, tous les participants s'en sont servis efficacement dans leurs activités avant et après la visite. Par exemple, ils ont recueilli des informations sur les musées d'art, les artistes ou les expositions qui les intéressaient et ont cherché quelqu'un pour y aller ensemble grâce aux outils de réseautage social avant leur visite. Ils ont réfléchi à leurs expériences dans les musées d'art plus tard en regardant les photos de leurs expériences dans les musées d'art sauvegardées dans leur téléphone portable seul ou avec la ou les personnes qui ont vécu ces expériences ensemble ou en publiant les photos sur les médias sociaux comme souvenirs. Dans cette étude, les technologies telles que celles disponibles dans les gadgets personnels et celles fournies par les musées d'art ont amélioré la recherche collaborative des jeunes adultes dans les musées d'art et la communication avant et après la visite. Une étude plus approfondie de plus de cas avec plus de jeunes adultes contribuera à légitimer les possibilités des technologies à ces fins. Néanmoins, les opportunités interactives médiées par la technologie dans et en dehors des musées d'art sont appréciées par les jeunes visiteurs adultes férus de technologie.

23 août Mardi 16.30 - 18.00

[Hall Sud 1A](#)

Session hybride Augmenter le pouvoir : L'éducation dans les musées et les nouvelles technologies

<p>Nous allons examiner de plus près la relation entre les nouvelles technologies et l'apprentissage dans les musées et explorer comment élargir les possibilités d'apprentissage et responsabiliser les publics. L'objectif de cette conférence est de promouvoir le dialogue, de partager des exemples et des idées ainsi que des recherches.</p>

Modérateur / président : Željka Jelavić, membre du conseil d'administration de CECA

Emma June Huebner, Université Concordia, Montréal, Canada (présentation à distance)
Un nouvel horizon : L'utilisation des médias sociaux comme outil pédagogique dans les musées

La pandémie de COVID-19 a obligé les éducateurs de musée à inventer de nouvelles ressources, ce qui a conduit à l'utilisation accrue des médias sociaux comme outil éducatif dans le contexte muséal. Cette présentation traitera d'une étude qualitative descriptive qui a exploré l'éducation aux musées par le biais des médias sociaux en utilisant un modèle théorique d'éducation aux musées adapté (Allard & Boucher, 1998 ; Meunier, 2011) et en tenant compte des théories du connectivisme (Siemens, 2004). L'objectif plus spécifique était d'aborder les approches, les expériences et les objectifs des éducateurs de musée qui utilisent les médias sociaux, et la façon dont les jeunes de 18 à 24 ans y réagissent. La question de recherche primordiale qui a guidé l'étude était la suivante : *Comment l'utilisation des médias sociaux comme outil éducatif conduit-elle à de nouvelles pratiques d'éducation muséale ?* Vingt-huit éducateurs de musées d'art ont répondu à une enquête qualitative, et quinze jeunes ont participé à des groupes de discussion approfondis. Les résultats donnent une vue d'ensemble de l'éducation muséale par le biais des médias sociaux grâce à une analyse thématique et suggèrent que les médias sociaux sont un nouvel horizon pour l'éducation muséale qui peut prendre de nombreuses formes ; que les vidéos de courte durée sont un outil efficace pour l'enseignement et l'apprentissage de l'art dans les musées ; que la notion de connexion entre les éducateurs et les visiteurs est compliquée par les médias sociaux ; et que l'équilibre entre les pratiques culturelles élevées et faibles est difficile à trouver. L'étude fournit également des recommandations pratiques pour les éducateurs qui souhaitent prendre en compte l'expérience des jeunes sur le contenu des médias sociaux des musées dans leur utilisation future des plateformes de réseautage à des fins éducatives. Cette recherche jette les bases des explorations à venir des mécanismes d'enseignement et d'apprentissage sur les plateformes de médias sociaux.

Esteban Torres Hormazábal, Museo Violeta Parra, Santiago, Chili

Première bourse de lecture et d'écriture en braille - Museo Violeta Parra et Fundación Chile Música y Braille

Le Musée Violeta Parra et la Fondation Musique et Braille du Chili ont développé une alliance pour créer une bourse sans précédent pour un musée dans le pays et en Amérique latine, avec l'objectif de former les participants comme lecteurs et transpositeurs de leurs propres matériaux en braille, en utilisant des outils traditionnels -comme la balance et le stylet- et des logiciels pour la numérisation du braille. Tout cela, à travers des enseignements et des activités pratiques utilisant la vie et l'œuvre de Violeta Parra comme exemple.

Nous avons défini la création d'un programme conjoint de formation gratuite, qui fournirait les outils nécessaires aux personnes handicapées ou non dans tout le Chili, pour apprendre et diffuser la vie et l'œuvre de Violeta Parra, approfondissant notre engagement en faveur de l'inclusion, remplissant également notre objectif institutionnel.

Le programme de la bourse de formation a abordé l'histoire et l'explication du système braille, la présentation des séries de lettres, des signes mathématiques, des caractères spéciaux et des formats braille.

En plus de transmettre des connaissances sur la numérisation du braille et les outils nécessaires à son utilisation correcte, tous en open source et accessibles avec les lecteurs d'écran utilisés par les participants, des pratiques permanentes ont été réalisées pour évaluer les connaissances et renforcer ce qui a été appris tout au long du cours.

Chaque boursier a reçu une bande de papier et un stylet, du matériel de lecture en braille physique sur l'œuvre de Violeta Parra, afin de faciliter la pratique et de pouvoir évaluer plus efficacement le travail de chacun des étudiants.

Nous avons utilisé des logiciels gratuits de lecture et d'écriture braille tels que NVDA ; des plug-ins d'écriture braille ; des éditeurs de texte, entre autres. Ces outils ont facilité le processus d'apprentissage pour les enseignants et les élèves.

NalinnathDeesawadi, Université Silpakorn, Bangkok, Thaïlande

La conception de l'expérience olfactive : Une étude de cas sur la galerie de vêtements de la cour siamoise au Musée national de Bangkok, Thaïlande.

Depuis plus d'un siècle, le musée national de Bangkok est un centre d'apprentissage d'informations historiques, artistiques et culturelles sur la Thaïlande. Aujourd'hui, les mécanismes et les méthodes de présentation des informations ont été développés pour répondre à un usage moderne. Il nous semble qu'un musée n'est pas seulement prêt à devenir un centre d'apprentissage, mais qu'il peut aussi s'appuyer sur l'innovation de l'apprentissage dans le musée. En outre, l'innovation et la technologie ont contribué à l'élaboration de modèles permettant d'offrir une expérience d'apprentissage plus diversifiée et plus percutante. Cependant, au cœur de l'apprentissage, l'innovation n'est pas seulement une technologie. Elle signifie également la stimulation de nouvelles adaptations d'apprentissage qui affectent l'intelligence et les facultés mentales. Récemment, l'"expérience sensorielle" est une innovation dans l'apprentissage de plus en plus utilisée dans de nombreux musées thaïlandais, dont le musée national de Bangkok. Le chercheur s'est concentré sur l'"expérience sensorielle" et a effectué des recherches sur l'"expérience olfactive" (conception d'expériences utilisant l'odeur), une collaboration des sens humains. Le chercheur a créé un modèle pour la conception initiale de l'expérience olfactive à travers une étude de cas de la galerie de vêtements de la Cour siamoise au Musée national de Bangkok, qui espère créer un prototype de conception d'expérience olfactive à utiliser pour un apprentissage innovant dans les musées. Pour développer l'apprentissage qui se concentre sur l'expérience de l'apprenant, cette recherche explorera comment relier différents domaines d'étude tels que les arts, le design et les sciences. Le chercheur a recueilli des données sur le public uniquement dans la salle d'exposition de la galerie de vêtements de la Cour siamoise au Musée national de Bangkok, afin de construire un modèle de conception d'expérience en utilisant les odeurs pour créer un apprentissage innovant basé sur le concept d'apprentissage basé sur les phénomènes (Phenomenon-Based Learning). Le chercheur a analysé et synthétisé les résultats de l'étude qui ont révélé que les observations importantes de la cour royale du Siam sont présentées avec des informations complètes. Des objets précieux sont exposés, notamment des parfums traditionnels thaïlandais sur les vêtements. Les costumes et les tissus de la cour royale sont présentés correctement, mais les gens ont passé moins de temps à regarder les expositions. Pourtant, la plupart des spectateurs étaient très intéressés par l'exposition de parfums traditionnels thaïlandais. Cela donne aux concepteurs d'expériences olfactives plus d'occasions de mettre en valeur leurs activités dans cette section de la salle. En outre, il est judicieux de relier le contenu de l'histoire du tissu à la cour royale aux objets exposés. En outre, pour résoudre les problèmes et améliorer l'expérience d'apprentissage du public, l'exposition doit mettre l'accent sur l'histoire des parfums et des tissus traditionnels de la cour royale thaïlandaise par le biais d'activités sensorielles. Cela permet de transmettre la signification du mode de vie royal d'antan.

Hana Lamatová, Muzeumumění Olomouc, Olomouc République tchèque

De manière créative et critique. L'utilisation des technologies numériques dans l'exposition du musée d'art

Le Musée d'art d'Olomouc n'est pas un nouveau venu dans le domaine de la médiation numérique du patrimoine historique et culturel. Il appuie son approche sur une vision critique de ce phénomène, qui définit dans une large mesure sa propre méthode et les sujets qui peuvent être communiqués de cette manière. Dans le domaine de l'éducation et de la présentation muséale, le musée d'art a expérimenté avec succès plusieurs façons différentes de travailler avec la technologie moderne. Outre l'exposition d'œuvres d'art capturées sur des supports numériques qui représentent une œuvre d'art distincte, le musée est également capable d'utiliser le support numérique comme moyen de communication et outil d'interprétation. Il le propose comme guide à l'intérieur et à l'extérieur des murs du musée. Il l'utilise activement dans le cadre de la création artistique et s'en sert comme outil pour exprimer l'expérience des visiteurs. La voie vers une utilisation aussi large de la technologie dans le musée d'art a été ouverte en 2017 par l'application mobile *Le rêve de l'évêque Charles*, lancée dans l'exposition du musée archidiocésain d'Olomouc et du musée archidiocésain de Kroměříž (l'un des résultats du projet NAKI II : Pour le temple, la ville et la patrie. L'évêque d'Olomouc Karel de Lichtenstein-Castelcorn au cœur de l'Europe baroque). Début 2020, il a été suivi par la publication de trois volumes de méthodologies pour la création, la mise en œuvre et l'évaluation de la qualité des applications numériques mobiles créées pour l'interprétation des galeries et des musées, intitulés *Kunstkamora in a tablet I, II, III*. Et citons d'autres réalisations numériques qui démontrent l'approche créative et critique du musée d'art face à ce phénomène. L'application *Actionbound* a été créée en collaboration avec l'université Palacký : *Olomouc Jewish*, qui fonctionne comme un jeu urbain. Exposition éducative intitulée *Attempting the Maximum Approach to KE7131 O96*. L'interprétation spatiale de la nature morte a présenté sous une forme concentrée l'essentiel des processus mentionnés ci-dessus. Pendant la période de pandémie, le musée a créé plusieurs projets éducatifs en ligne, notamment une série de vidéos animées intitulée *Edu on a Wire* pour motiver l'activité artistique. Le musée s'efforce actuellement de trouver une combinaison fonctionnelle de la médiation artistique en ligne et en face à face, qui associe le meilleur des deux approches, et a mis en œuvre deux projets phares à cette fin : le projet multimédia mensuel *Piombo*. *Madonna without a veil* et une installation expérientielle dans le cadre du concert triennal SEFO 2021 pour 3 grands pianos.

24 août - Mercredi 9,00 -11,30

Session supplémentaire du CECA (présentations orales + présentations par affiches)

Holiday Inn Prague Congress Centre

Na Pankráci 15/1684, 140 00 Praha 4-Nusle
Métro ligne C jusqu'à la station de métro Vysehrad

Nous allons examiner de plus près la relation entre les nouvelles technologies et l'apprentissage dans les musées et explorer comment élargir les possibilités d'apprentissage et responsabiliser les publics. L'objectif de cette session de conférence est de promouvoir le dialogue, de partager des exemples et des idées ainsi que des recherches.

Colette Dufresne-Tassé, Université de Montréal, Montréal, Canada

À la recherche de l'émotion et de son rôle dans l'expérience du visiteur

Le mot expérience semble être devenu populaire dans le milieu muséal il y a une dizaine d'années. Le sens qu'il acquiert dans ce milieu ne paraît pas très différent de celui qu'il avait il y a un quart de siècle dans le monde du spectacle et de la publicité où l'on parlait déjà

d'économie de l'expérience (Pines et Gilmore, 1999). Il s'agissait, grosso modo, des sensations de plaisir ou/et de bien-être que procurent certaines situations. Ces sensations seraient à ce point désirables qu'on les préférerait de loin à celles qui accompagnent l'acquisition d'objets fortement désirés. Les toutes dernières années semblent confirmer cette éventualité de façon si spectaculaire qu'on n'hésite pas, dans certaines universités au moins, à parler "d'âge de l'expérience", comme on y parle d'âge glaciaire ou d'âge du capitalisme triomphant (Hunnicut, 2020).

Cette conception de l'expérience a bien entendu pénétré le milieu muséal, à la différence qu'on y a étroitement associé le terme d'émotion. L'émotion devant alors, selon le professionnel qui s'exprime, le contenu même de l'expérience ou encore sa condition, sa cause. Si l'on veut comprendre l'expérience, il faut donc au moins définir l'émotion et décrire comment elle intervient. Le milieu muséal ne possédant pas cette définition (cf. le Colloque international Culture et émotions tenu à Lyon, les 12 et 13 mai 2022), il faut se tourner vers les "Affective Sciences" (voir par exemple : Damasio, 2012 ; Davidson, Scherer et Goldsmith, 2003 ; Sander et Scherer, 2009). Mais ces dernières tirent leurs données de situations tout à fait différentes de la situation muséale, de sorte qu'on ne peut leur emprunter l'une ou l'autre de leurs définitions. Une équipe de recherche travaillant tantôt à l'Université de Montréal, tantôt à l'École du Louvre, a tenté de relever le défi et d'offrir une définition adéquate au moins pour la situation du visiteur qui parcourt une exposition.

La communication soumise propose cette définition et sa justification ; la façon de réaliser la recherche empirique inductive qui a permis de la produire ; les types d'émotions présents lors d'une visite d'exposition et la place qu'elles tiennent dans l'expérience du visiteur.

Heidi Weber, Université du Québec à Montréal, Montréal, Canada

La rencontre entre un objet et le visiteur : création d'un modèle

La manière dont le visiteur considère l'objet exposé dans un musée diffère selon l'expérience qu'il est en train de vivre. En fonction de son expérience, le visiteur va faire appel à différentes ressources pour appréhender ce qui se trouve devant lui. Dans cette recherche, deux types d'informations ont été considérés comme influençant le visiteur lors d'une rencontre avec l'objet, notamment lors d'une immersion psychologique : les connaissances personnelles et les connaissances transmises par le musée. Dans cette présentation, nous poserons les questions suivantes : (1) où le visiteur trouve-t-il les informations qu'il utilise ? Et (2) les informations utilisées lors d'une expérience immersive sont-elles les mêmes que celles utilisées lors d'une expérience non-immersive ?

Pour répondre à ces questions, nous avons analysé les expériences immersives et non-immersives de 20 visiteurs (30-64 ans) dans l'exposition permanente d'un musée d'histoire. Cette étude se concentre sur les 20 objets qui ont déclenché le plus d'immersion. Le processus de construction du sens de chaque visiteur est analysé selon les aspects suivants : la présence ou non d'une immersion (telle qu'indiquée par le visiteur) ; le type d'information utilisé par le visiteur ; l'opération mentale responsable de la construction du sens ; comment ces opérations sont effectuées ; et leur orientation psychologique (cognitive, imaginaire ou affective).

Les résultats soulignent l'importance de comprendre comment le visiteur utilise les deux types d'information différents pour mieux appréhender et comprendre l'objet qui se trouve devant lui.

Fusako Kusunoki, Université d'art de Tama, Tokyo, Japon

Conception d'un système d'applications collaboratives utilisant la technologie AR dans un musée historique

Le terrain de cette étude était le musée d'archéologie de la préfecture de Hyogo au Japon. Ce musée expose principalement des objets archéologiques. La méthode d'exposition du musée d'archéologie de la préfecture de Hyogo est principalement une combinaison de méthodes d'exposition de type diorama et de type présentation. Des objets réels et des modèles reconstitués sont exposés, et leurs connaissances sont expliquées par des diagrammes et des textes sur des panneaux. Cependant, l'explication des objets exposés par des mots et des diagrammes présente des limites, et il est difficile pour les visiteurs de les comprendre sans entendre les explications du conservateur. Dans cette étude, nous avons développé un système d'application visant à améliorer cette situation. L'histoire du jeu est qu'il y a un "esprit du bocal" dans l'espace d'exposition. L'esprit de la jarre (personnage) est à la recherche d'une jarre qui correspond à ses goûts en termes de période, d'utilisation et de forme. Les joueurs écoutent les histoires des esprits (personnages) qui apparaissent à l'écran et utilisent la technologie AR pour résoudre les énigmes et progresser dans le jeu. L'ensemble du système d'application utilise le moteur de jeu Unity et la technologie de RA avec reconnaissance spatiale.

Le système d'application développé réalise un jeu ludique de résolution d'énigmes qui approfondit la communication entre parents et enfants. Les joueurs vivent le jeu sur deux appareils. Le joueur principal 1 participe au jeu avec le système d'application développé pour les enfants, et le joueur 2 participe au jeu avec le système d'application AR. Le rôle de l'enfant est de coopérer avec les personnages de l'application pour compléter le quiz. Les parents découvrent des informations sur les expositions dans l'application de réalité augmentée en fonction des informations fournies par leurs enfants et recherchent les réponses ensemble. Les parents et les enfants regardent ensuite l'exposition ensemble, analysent et combinent les informations pour déterminer les réponses. Pour vérifier l'efficacité du système d'application développé, des tests utilisateurs ont été effectués auprès de 28 parents et enfants lors de l'atelier. Les résultats ont clairement montré que l'approche de type jeu, dans laquelle les parents et les enfants utilisent deux systèmes d'application avec des rôles différents, est efficace pour l'apprentissage des expositions et pour la communication entre parents et enfants.

Marché des idées 7'

Yun-hee Park, Musée national de Corée, Séoul, Corée

Trois implications éducatives de l'utilisation des nouvelles technologies dans le Musée des enfants du Musée national de Corée.

Cette présentation abordera les trois composantes éducatives sur lesquelles nous avons mis l'accent et la manière dont les nouvelles technologies ont été appliquées pour améliorer les expositions pratiques et enrichir l'expérience d'apprentissage des enfants.

Tout d'abord, pour nourrir la subjectivité des enfants, nous avons installé des espaces de "conversation" pour que les enfants et leurs parents puissent communiquer leurs propres idées en utilisant les objets du musée. Les participants ont d'abord choisi l'une des peintures de famille d'animaux exposées dans la collection du musée, puis ont été encouragés à remplir une bulle de dialogue avec leurs impressions sur la peinture choisie.

Deuxièmement, nous avons préparé des espaces de "jeu" comprenant des médias interactifs pour améliorer l'autonomie des enfants. Ces zones ont été spécifiquement aménagées pour encourager non seulement l'observation des fonds visuels, mais aussi l'interaction active avec eux. Les panneaux multimédias étaient programmés pour changer

d'écran dès qu'on les touchait. Par exemple, lorsqu'un enfant touchait la terre sur l'écran, celui-ci se transformait automatiquement en fleurs. Et lorsqu'un enfant frottait les arbres sur le panneau d'affichage, des fruits frais apparaissaient. De cette façon, les médias interactifs sont un véhicule utile pour motiver les enfants à agir et servent de point de départ à l'apprentissage et au développement d'une plus grande autonomie.

Enfin, les nouvelles technologies ont été intégrées dans la section "cadeaux" pour aider les enfants à partager leurs sentiments avec les autres et à développer une plus grande empathie. Nous avons développé un jeu de correspondance numérique intitulé "les cadeaux que les parents veulent offrir contre les cadeaux que les enfants veulent recevoir". Ce jeu a été conçu pour encourager les enfants à se mettre à la place des autres et à comprendre leur point de vue, favorisant ainsi une meilleure compréhension mutuelle. La table de jeu numérique comprenait également un tableau montrant le classement des différents cadeaux choisis par les autres enfants, ce qui leur permettait de prendre en compte les idées et les préférences des autres.

IremAlpay, Université Koç, Istanbul, Turquie

Le jeu du musée : Un espace virtuel d'apprentissage et de socialisation

L'environnement de jeu en ligne est un champ de possibilités où l'interaction, la créativité, la curiosité et l'exploration peuvent être mises en pratique. Le passage du jeu physique au jeu virtuel a non seulement modifié le mécanisme et l'expérience des jeux, mais a également rendu les réseaux sociaux essentiels en permettant l'interconnexion. Au fil des décennies, il est devenu un élément indéniable de la culture populaire. Même si les jeux sont l'un des outils utilisés par de nombreux éducateurs de musées pour faciliter des expériences d'apprentissage exclusives pour les enfants, le développement rapide des technologies numériques a rendu plus difficile pour les musées la mise en œuvre de changements pour les activités de jeux en ligne. Finalement, il est devenu nécessaire pour les musées de reconnaître et d'agir de manière à soutenir leur rôle d'institution publique au service de la société, car maintenir la communication avec le public de la manière la plus accessible possible s'est avéré assez difficile, notamment pendant les fermetures obligatoires en raison de la pandémie de COVID-19. Pendant plusieurs mois, les enfants ont été contraints de rester à la maison en raison de l'ordre de couvre-feu pour les moins de 18 ans. Même si leurs activités d'apprentissage se sont déroulées de manière virtuelle, ils ont eu moins d'espace pour socialiser avec leurs pairs, ce qui est crucial pour le développement de leur cognition sociale. En partant du contexte de la socialisation, Ayşe Bağırıcıoğlu, l'éducateur du musée Rahmi M. Koç, a initié un événement de jeu numérique continu et l'a nommé "le jeu du musée", qui avait pour but d'être à la fois informatif sur les collections du musée et divertissant, incluant l'utilisation de programmes de rencontres virtuelles pour créer un environnement permettant aux enfants de socialiser entre eux. Bien que le budget du musée soit limité, Bağırıcıoğlu a utilisé divers outils numériques gratuits tels que Popplet, Miro, Padlet, Quizziz, Kahoot, Educandy et d'autres pour créer un jeu numérique unique. L'événement était proposé gratuitement et accessible via une variété d'outils numériques afin de promouvoir l'accessibilité et l'inclusion. 903 élèves âgés de 7 à 12 ans ont participé à cet événement de 34 semaines. Après chaque événement, les enfants et leurs parents ont fait part de leurs réactions et de leurs évaluations afin d'améliorer le contenu de l'événement et d'entretenir la communication avec la communauté. Alors que les outils numériques et les installations technologiques sont devenus un instrument important pour soutenir la mission du musée pendant les périodes de contraintes physiques, le jeu en ligne est devenu un moyen d'apprentissage et une expérience de socialisation pour les enfants afin de réaliser une co-création dirigée par l'éducateur du musée.

Ani Nazaryan, Galerie nationale d'Arménie, Gyumri, Arménie

Relever de nouveaux défis : la nature changeante des musées d'art

Les musées d'art jouent un rôle important pour attirer les touristes culturels dans les villes et régions du monde. Traditionnellement, les musées d'art étaient surtout connus pour leur rôle didactique, mais ils jouent désormais un rôle plus important dans les projets de gentrification et les quartiers culturels.

En effet, ils sont parfaitement adaptés aux environnements axés sur le tourisme. De nos jours, les visiteurs veulent en savoir plus sur le monde extérieur. Ils veulent tester les nouveautés et accroître leurs connaissances. Ce phénomène s'est allié à l'évolution de la fonction des musées d'art : d'institutions didactiques, ils sont devenus des centres de divertissement ou d'expérience, et cette évolution a grandement amélioré le standing culturel et économique de ces musées, car ils contribuent à attirer les touristes mondiaux vers des paysages d'expérience.

Mon sujet porte sur le rôle des musées d'art dans la relance des produits locaux, des arts traditionnels et du développement touristique.

Le défi pour les musées est de comprendre les besoins des différents publics et de proposer des expériences qui y répondent dans un environnement où la concurrence est de plus en plus forte et où les changements sociaux et mondiaux sont énormes.

Michaela Feurstein-Prasser, xhibit.at, Vienne, Autriche

La présence de l'absence - Une webapp pour la découverte de l'histoire juive du deuxième arrondissement de Vienne

Le grand avantage de l'application "L'absence de la présence - Une promenade dans la Vienne juive" est que le contenu des différentes versions peut être alimenté par le contenu de la même base de données. L'auteur du jeu n'a qu'à définir quel contenu sera affiché dans quelle version du jeu.

L'application web, utilisable sur le propre appareil numérique de chaque visiteur, permet de montrer plus de photos, des illustrations avant et après, des fichiers audio et vidéo. Une application web a l'avantage de ne pas avoir de problèmes de technologie dépassée ou d'incompatibilité.

Grâce à cette technologie, je peux concevoir des jeux pour différents groupes cibles, avec différents niveaux de gamification ou d'information.

Pour le moment, l'application propose trois options : un jeu de groupe, une visite guidée audio et une visite chronologique. Les trois versions offrent la possibilité de collecter des points en terminant les différentes stations et en répondant à toutes les questions - elles comportent donc toutes un élément de jeu. Pour les groupes, il existe un outil très intéressant qui permet de recueillir les commentaires des utilisateurs sur certaines questions sur un site web, que le responsable du groupe peut utiliser pour discuter des réponses des participants après la visite. Le deuxième arrondissement de Vienne étant celui où la population juive était la plus importante, jusqu'à l'Holocauste, mais encore aujourd'hui, il était évident de commencer le projet dans cette zone.

La conversion d'un livre en application a constitué un défi de taille, tout d'abord parce que le format d'un livre permet un contenu plus important que celui d'une application, qui doit pouvoir être consommé en un certain temps. L'application offre également de nombreuses possibilités et différents niveaux de gamification, qui nécessitent une approche différente de celle d'un livre.

10,30-10,45 pause café

Session d'affiches 10,45 -11,30

Lucia Perez-Perez, EAE Business School, Madrid, Espagne

Compétences et art

Le Forum économique mondial (WEF), dans le rapport 2020 "The Future of Jobs Report 2020", a souligné les compétences considérées comme émergentes et futures sur le marché du travail. Ceci est le résultat de la transformation opérée dans la société numérique dans laquelle nous sommes immergés. Le document met également en évidence un obstacle que les entreprises mondiales rencontrent lorsqu'elles veulent profiter du potentiel de croissance qu'apporte l'adoption de nouvelles technologies, et c'est précisément le manque de compétences non techniques. En conséquence de ce manque, on estime que 50 % de l'ensemble des employés devront se recycler d'ici 2025, soit davantage de compétences humaines que technologiques. L'étude et l'analyse des données réalisées déterminent un ensemble de dix capacités et compétences souhaitables : 1. La pensée analytique et l'innovation. 2. Apprentissage actif et stratégies d'apprentissage. 3. Résolution de problèmes complexes. 4. Pensée critique et analyse. 5. Créativité, originalité et initiative. 6. Leadership et influence sociale. 7. Utilisation, suivi et contrôle de la technologie. 8. Conception et programmation de la technologie. 9. Résilience, tolérance au stress et flexibilité, et 10. Raisonnement, résolution de problèmes et idéation.

Pour répondre à cette demande, nous proposons l'élaboration, le développement et l'évaluation d'un projet global de formation de compétences par l'art. Le fait artistique contient les conditions optimales pour le développement de compétences proprement humaines ; et son utilisation en tant qu'outil contribue à un apprentissage expérientiel qui encourage la pensée critique et créative.

Le projet prévoit l'étude de ces compétences et le développement d'instruments pour les mettre en œuvre dans les organisations, chez les cadres et les travailleurs, mais aussi dans la population sans emploi ou en risque d'exclusion. En outre, une fois que ces instruments auront été testés, il envisage la possibilité d'entreprendre des actions de transfert de connaissances.

Dans ce contexte, l'art se positionne comme un outil idéal pour préparer des propositions. L'art et la culture ne sont pas un simple instrument didactique, mais une partie essentielle de l'éducation de l'être humain en tant que personne et de la société à laquelle il appartient (Tavira, 2007). Les éléments artistiques offrent la possibilité de s'interroger, de contempler et de dialoguer avec la réalité. C'est pourquoi le contact avec l'acte artistique contient les conditions optimales pour pouvoir développer des compétences proprement humaines. La tradition philosophique classique, d'Aristote à nos jours, a toujours soutenu que la beauté est quelque chose d'attrayant qui, en tant que tel, affecte la personne, ne la laisse pas indifférente. Le contact avec l'art, en tant que sagesse intellectuelle, atteint une plus grande perfection que la simple technique (Pérez-Izarbe&Lázaro, 2000). Et ce n'est pas en vain que huit des compétences que nous avons désignées comme les plus demandées dans les organisations sont des compétences de réflexion. Ce fait montre un manque de culture chez les personnes et les institutions, et l'art est postulé comme l'outil optimal pour son assimilation. L'espace muséal devient donc le cadre de ce projet de mise en œuvre des compétences par l'art. L'utilisation de l'élément artistique comme outil permet une certaine gamification, suscite des émotions, forme un apprentissage expérientiel qui éveille la pensée critique et créative, ainsi que l'imagination.

Chen-Ching Lin, Graduate School of Arts Management and Cultural Policy, Taiwan
University of Arts, New Taipei City, Taiwan

Expériences numériques dans la+D84:D91 Galerie des enfants

Face à l'avènement de l'ère de la technologie, quel sera l'impact de l'affichage numérique dans les musées sur les enfants ? Le Musée national du Palais a créé la Galerie des enfants en 2008. Après une demi-année en 2020 pour rénover l'espace, il a équipé son contenu éducatif et ses stratégies de marketing d'outils numériques. En appliquant une technologie numérique avancée à l'affichage et en intégrant des méthodes d'apprentissage par le jeu, le musée a créé un nouvel environnement pour l'expérience de visite des enfants. Sur la base de la théorie du développement cognitif des enfants et de l'observation sur place, nous avons constaté que les jeunes enfants interagissent bien avec les projections numériques statiques. Ils observent et raisonnent grâce aux affichages numériques interactifs, et apprennent facilement à utiliser le système. Nous avons également constaté que des enfants d'âges différents présentent des comportements de visite différents en raison de leur stade de développement cognitif. Comme exemple de la pensée en action, les enfants interagissent avec les affichages numériques par le biais des mouvements de leur corps.

La galerie numérique pour enfants attire l'attention des enfants avec des contenus très sensoriels et interactifs. Elle a sûrement développé de nouvelles expériences numériques avec un design d'affichage approprié. Cependant, la numérisation repose sur des installations matérielles telles que les équipements d'affichage. Si la machine tombe en panne, la galerie perd sa fonction. La numérisation est à la fois un avantage et une limite. Par conséquent, on constate également que l'affichage assisté par des objets physiques peut mieux mettre en œuvre les expériences de visite des enfants.

Yenshuo Chen, Musée national d'histoire de Taiwan, Tainan City, Taiwan

Participation numérique du public dans un musée : Banque de la mémoire culturelle de Taiwan

La politique nationale de transformation numérique de Taiwan pose de nombreuses questions aux musées. Comment les musées doivent-ils tirer parti de leur nature professionnelle ? Comment doivent-ils promouvoir des méthodes créatives de préservation et d'activation des biens culturels ? En outre, comment les musées peuvent-ils attirer le public dans une forme de participation mutuelle aux initiatives en matière de patrimoine culturel et rendre l'identité culturelle diverse et démocratique ? Le Musée national d'histoire de Taiwan raconte l'histoire de Taïwan. En 2021, le Digital Innovation Center a été créé dans le cadre d'une restructuration organisationnelle. Ce centre réalise le plan du ministère de la Culture au niveau national pour ce qui est connu sous le nom de Banque de la mémoire culturelle de Taïwan. Bien que l'objectif initial de ce projet ait été d'aider à normaliser l'acquisition et l'ouverture de la collection du musée, il s'est transformé, au fil du projet, en un effort de liaison avec les ressources locales et de promotion de la collaboration communautaire organique. Plus encore, il permet une plus grande flexibilité et aide les diverses communautés à considérer et à imaginer collectivement les implications de la banque de mémoire culturelle de Taiwan. Tout cela dans l'espoir de briser les frontières du musée et de lancer une forme d'utilisation des biens culturels qui soit à la fois "cool" et "vivante".

Réapplication d'une technologie mature : Une étude de cas de la Mission NMTH

La "Mission NMTH" du Musée national d'histoire de Taïwan (NMTH) est une activité qui combine des jeux amusants et des concours pour présenter les expositions du musée aux groupes d'étudiants de taille moyenne et grande qui visitent le musée. L'activité offre aux groupes une expérience personnalisée en utilisant une technologie relativement mature telle que des plates-formes, des sites Web et des banques de questions, permettant aux différents groupes de choisir différents types de contenu, de niveaux de difficulté et la portée de l'événement. En outre, en fonctionnant de manière rentable et avec un minimum de main-d'œuvre, le programme améliore la faisabilité d'un fonctionnement à long terme grâce à la puissance de la technologie.

Cette activité était en phase de planification et a été testée avec des manuels pendant près d'un an. Après avoir confirmé les différents besoins de l'activité, une plateforme, un site web et un système de contrôle flexible ont été construits, sur la base des expériences précédentes. Dans le même temps, le contenu de la banque de questions a été progressivement élargi afin que les questions soient plus diversifiées en termes de difficulté, de domaine et de nature. Grâce au degré élevé de liberté dans la définition des groupes de questions et à un système de contrôle flexible, la Mission NMTH a pu adapter son contenu et ses détails à des groupes d'âges, de régions, de nombre de participants et de temps différents. En plus de travailler avec des groupes de taille moyenne ou grande, cette flexibilité permet de coopérer avec la politique d'égalité culturelle du musée pour offrir une expérience d'activité personnalisée aux groupes ayant des besoins particuliers. En 2019, lorsque le musée a été fermé pour rénovation, puis plus tard pour la pandémie, il y a également eu des tentatives d'ajouter des versions en ligne et en plein air de l'activité pour essayer d'ouvrir plus de possibilités. Cette présentation discute de la façon dont une technologie et un équipement simples mais relativement matures peuvent aider une activité éducative à atteindre ses concepts et objectifs de conception initiaux pour réduire la distance entre le musée et les étudiants, remettre en question l'image des musées en tant qu'institution éducative rigide et servir les grands groupes de visiteurs du musée. Elle donne également aux groupes de visiteurs la possibilité de choisir différents éléments de l'activité qui constituent leur propre expérience personnalisée et diversifiée.

Haryany Mohamad, Conseil du musée d'État de Penang, George Town, Malaisie **Le projet du héros méconnu**

Le Projet du Héros Méconnu peut évoluer différemment et cela rend maintenant le processus de découverte plus excitant. Les 10 étapes ci-dessous sont des étapes de base et sont ouvertes à l'interprétation, permettant à chacun de créer et de déployer son propre projet en utilisant sa liberté de création.

L'étude de personnages moins connus donnerait au public cible (par exemple, les étudiants) un sentiment clair que les gens ordinaires peuvent être des agents du changement. L'étude des héros méconnus permettrait une compréhension plus inclusive de notre histoire. Comme on peut trouver de l'inspiration partout, j'aimerais commencer le projet en choisissant le **Dr Wu Lien Teh**. Il est né à Penang, en Malaisie, le 10 mars 1879. Ancien élève de l'université de Cambridge au Royaume-Uni, il a obtenu le prestigieux diplôme de docteur en médecine. Le Dr Wu a été recruté pour travailler sur une épidémie mortelle dans le nord-est de la Chine en décembre 1910. Cet épidémiologiste malaisien a été le premier à utiliser des masques faciaux pour contrôler une épidémie, plus d'un siècle avant l'avènement du Covid-19. Le Dr Wu est retourné en Malaisie en 1937, a repris sa pratique médicale privée et a finalement pris sa retraite à l'âge de 78 ans. À la mi-janvier 1960, il est retourné vivre à Penang, où il était né, mais est décédé une semaine plus tard, le 21 janvier 1960. Wu a également été le premier Malaisien nommé pour le prix Nobel de médecine en 1935. Un véritable héros méconnu, qui a contribué généreusement mais n'a

jamais été mentionné dans nos livres d'histoire. Ce projet lui donnera enfin la reconnaissance qu'il méritait vraiment.

Ryohei Egusa, Université de commerce de Chiba, Ichikawa, Japon

Analyse du comportement du regard lors de la lecture d'un manga à quatre panneaux pour aider les visiteurs à apprécier les expositions dans les musées scientifiques.

Les supports explicatifs textuels ne conviennent pas aux visiteurs qui ne sont pas à l'aise pour lire de grandes quantités de texte, comme les enfants et les étrangers. Par conséquent, ils finissent souvent par ne regarder que les objets et ne comprennent pas le contenu.

Par conséquent, nous nous concentrons sur les mangas à quatre cases, qui sont des bandes dessinées composées de quatre cadres de même taille. Les mangas à quatre cases se caractérisent par une histoire concise et une quantité réduite de texte. Cette caractéristique en fait un matériel d'interprétation approprié pour les visiteurs tels que les enfants et les étrangers, qui peuvent intuitivement avoir une vue d'ensemble de l'exposition avant d'en voir les éléments.

Sur la base de cette hypothèse, on peut supposer que l'adoption de personnages et de bulles de dialogue modifiera les comportements suivants des utilisateurs lors de la lecture de mangas à quatre panneaux. Premièrement, on s'attend à ce que l'ordre du mouvement des yeux par rapport au texte et aux illustrations soit optimisé. La lecture du texte et des illustrations sera séquencée en fonction du guide du personnage, comme l'ont voulu les concepteurs de la bande dessinée à quatre cases. Deuxièmement, on s'attend à ce que la durée du regard dans le texte et les illustrations soit prolongée. Les caractères et les indications réduiront le temps pendant lequel le regard de l'utilisateur se promène pour déterminer où lire ensuite, ce qui devrait augmenter le pourcentage du temps total pendant lequel le regard reste sur le texte et les illustrations.

En clarifiant ces effets, nous pouvons montrer que l'utilisation des personnages et des bulles est efficace dans les matériels d'interprétation des bandes dessinées à quatre panneaux. En outre, nous pouvons indiquer des principes de conception appropriés pour les mangas à quatre cases afin de transmettre des informations.

Dans cette étude, nous avons demandé à 33 participants de regarder des mangas de quatre pages avec des personnages et des bulles de parole, et des mangas de quatre pages sans ces bulles. Le regard des participants sera mesuré et analysé en ce qui concerne l'emplacement et la durée de la fixation.

Alena Štěrbová, Galerie nationale de Prague, Prague, République tchèque
NGP ON/OFFLINE, Lignes de programmes publics et Dramaturgies

Comme de nombreuses galeries dans le monde, la National Gallery Prague (NGP) a commencé à diffuser des conférences, des discussions, des présentations ou des performances en ligne au début de la pandémie. Les dramaturgies des cycles ont été créées progressivement et se sont concentrées sur les expositions en cours, les collections du musée et les sujets reflétés dans l'art et l'architecture contemporains. Malgré tous les aspects négatifs associés à la fermeture des institutions culturelles, il a été possible et bienvenu de créer des séries de programmes en ligne accessibles et inclusifs, avec une portée beaucoup plus grande que jamais auparavant. D'autre part, les programmes en ligne imposent de nouvelles exigences au personnel des musées et des galeries en matière

de stratégie, de dramaturgie et de mise en œuvre du contenu. Plus tard, lors de la réouverture des musées et des galeries, que ce soit dans le modèle restreint ou standard, il est devenu nécessaire de trouver un équilibre entre les lignes de programmes en direct et en ligne ou de rechercher des formats hybrides. Sur la base de données et de statistiques sur les médias sociaux liées à des événements passés, l'inadaptation de l'interface en ligne à certains types de séries de programmes existants ou tout à fait nouveaux sera discutée. L'affiche soulèvera des questions sur la recherche de moyens durables d'équilibrer divers programmes pour atteindre un public plus complet.

Rasa Pranskuniene, musée de l'Académie d'agriculture VMU, Kaunas, Lituanie
Entre numérisation et durabilité : l'intelligence et l'éducation muséale

L'objectif de cette présentation est de considérer l'évolution de la signification de l'intelligence dans le contexte des défis actuels, en analysant différentes sources scientifiques. Le débat sur l'intelligence soulève les questions suivantes : comment la notion d'intelligence est-elle interprétée dans l'éducation muséale actuelle ? Comment l'intelligence est-elle liée à la numérisation et aux défis de la durabilité ? Quel est le lien entre l'intelligence et les défis de la croissance et de la décroissance ? Comment l'intelligence est-elle liée aux solutions de la crise sanitaire mondiale ? Toutes ces questions conduisent à repenser la signification de l'intelligence et appellent à une discussion plus large pour le développement futur de la recherche en éducation muséale. Cette approche de revue intégrative a été adoptée pour entreprendre la discussion sur l'intelligence dans les musées en tenant compte de la numérisation, de la durabilité et de la crise pandémique. Cet examen se déroule en cinq étapes : identification du problème, recherche documentaire, évaluation des données, analyse des données et présentation. Les aspects critiques de l'intelligence (interrelation de l'éducation muséale intelligente avec les défis de la numérisation et de la durabilité, relation de l'éducation muséale intelligente avec les solutions de la crise sanitaire mondiale) conduisent à repenser la signification du phénomène d'intelligence.

Lisa Zuliani, Unimore, Parme, Italie

L'utilisation du patrimoine culturel pour l'inclusion sociale. Le cas de certains lieux de culte dans la province de Parme.

Le projet ParmARTEfice di CITTADINI a été développé pendant la deuxième vague de Covid-19 et a pris forme en partant de l'hypothèse que l'utilisation du patrimoine culturel local, offert par le Baptistère de Parme, la façade de la Cathédrale de Fidenza, l'Abbaye bénédictine de Santa Maria della Neve Torrecchiara, le Dôme de Correggio à San Giovanni Evangelista, les fresques de Santa Maria della Steccata, la Certosa di San Girolamo, le Dôme Bernabei de Santa Maria del Quartiere, le Cycle de Santa Margherita à Santa Maria Assunta Pieve in Fornovo et le Couvent de San Francesco del Prato, à travers des stratégies didactiques muséales, pourraient favoriser l'inclusion sociale et le développement des compétences citoyennes transversales prévues par le Conseil de l'Europe dans le document *Compétences pour une culture démocratique : Vivre ensemble sur un pied d'égalité dans des sociétés démocratiques culturellement diverses*. La recherche menée en mai 2021 a vu la participation de 211 étudiants de deux écoles secondaires inférieures de la province de Parme. En suivant le modèle des meilleures pratiques de l'ICOM de Marie-Clarté O'Neill et Clette Dufresne-Tassé, la recherche a impliqué l'utilisation de stratégies didactiques telles que l'approche d'enquête, les documents de Maria Lai, les stratégies de pensée visuelle, l'apprentissage par l'objet et la narration numérique afin de permettre l'utilisation du patrimoine culturel présent dans neuf lieux de culte de la province de Parme pour évaluer son impact sur le développement de la pensée critique et des compétences citoyennes des élèves impliqués. L'utilisation des lieux de culte n'étant pas possible en première personne,

en raison des dispositions législatives relatives à l'endiguement de la pandémie virale, il a été nécessaire de la repenser au sein de la salle de classe d'une école grâce à l'utilisation d'outils technologiques et, par conséquent, les stratégies didactiques des musées ont également été revisitées, en les adaptant au contexte. Les données ont été recueillies à l'aide d'outils d'évaluation quantitative, l'échelle d'inclusion sociale (Ceri & Secker, 2015) et la grille de compétences du modèle KSAVE (Griffin & Care, 2015). Les résultats des approches innovantes dans l'éducation muséale ont mis en évidence comment le patrimoine culturel est un outil valide à utiliser comme source et opportunité pour développer des projets éducatifs spécifiques visant à solliciter un apprentissage significatif qui a lieu grâce à l'interdépendance positive qui se crée au sein des groupes de travail et à la construction collective de la connaissance, capable de permettre que l'interaction avec l'autre soit vécue comme une opportunité et une source de connaissance. Reconnaisant le matériel produit, validé par les résultats obtenus, le site www.parmarteficedicittadini.altervista.org a été créé pour atteindre les écoles, désireuses d'entreprendre des parcours éducatifs interdisciplinaires d'inclusion sociale, et le Département de la Culture de Parme, pour proposer des opportunités d'inclusion sociale afin d'augmenter les offres territoriales visant à améliorer la qualité de vie des citoyens et la valorisation du patrimoine local identifié dans les lieux de culte choisis.

Nikolas Kramar, Musée valaisan de la nature, Sion, Suisse ; Gil Oliveira, Université de Genève, Genève, Suisse.

Développement d'un jeu numérique dans un musée d'histoire naturelle basé sur la métaphore de notre relation avec la nature

GEOME est un jeu à réalité mixte dédié aux visites scolaires dans un musée d'histoire naturelle (Musée de la Nature du Valais, Suisse). Geome a été conçu au cours d'un projet de recherche basé sur le design et financé par le Fonds national suisse de la recherche scientifique. La méthodologie collaborative implique des enseignants du secondaire, des chercheurs (Université de Genève), des scientifiques et éducateurs de musées, des informaticiens et un designer. La conception et l'évaluation du jeu sont fondées sur un processus itératif. Des améliorations sont apportées à chaque étape grâce aux contributions des différentes parties prenantes. Bien que l'utilisation de la technologie numérique soit souvent considérée comme une opportunité de mettre en place des expériences d'apprentissage originales et de favoriser les interactions des visiteurs avec l'exposition du musée, la mise en œuvre de visites scolaires basées sur le jeu implique d'aborder des questions complexes. En effet, le game design ne se limite pas à ajouter des " éléments de jeu " tels que des récompenses ou des classements à une situation d'apprentissage (gamification). Il consiste simplement à modifier le sens de la situation d'apprentissage pour qu'elle devienne ludique (Sanchez et al., 2020). Ce processus, nommé ludicisation, consiste également en l'intégration d'un contenu d'apprentissage dans un jeu grâce à sa métaphorisation, c'est-à-dire la construction d'une métaphore du savoir à apprendre en capturant l'essence du savoir à enseigner.

Pour GEOME, la métaphore principale est celle des relations entre les humains et la nature. Il s'agit d'un jeu en deux parties qui se joue avec des tablettes numériques et dure environ 90 minutes, comprenant une introduction, le jeu lui-même et un débriefing. Pendant la première partie du jeu, les élèves jouent le rôle d'un expert en faune sauvage qui est bloqué dans la vallée à cause de la neige. Dans la seconde partie, l'expert en faune sauvage est libéré des mauvaises conditions météorologiques et doit résoudre des fausses nouvelles, des rumeurs ou des polémiques liées à des questions environnementales. Pour les deux parties du jeu, la narration vise à susciter différentes émotions et à faire vivre une expérience épistémique.

L'étude est basée sur la collecte de données comprenant des traces numériques produites automatiquement lorsque les joueurs interagissent avec la tablette (learning analytics) et l'enregistrement vidéo pendant la visite scolaire. L'analyse montre une amélioration des interactions des élèves avec la scénographie et les objets du musée. Cependant, nous avons également constaté que, malgré l'engagement apparent des élèves, ils se contentent de jouer à un jeu de quête plutôt qu'à un jeu d'enquête, donnant ainsi peu de significations aux objets du musée. Ces résultats sont maintenant pris en compte pour la réingénierie de GEOME.

Kateřina Mesdag, Petra Šobáňová, Département d'éducation artistique, Faculté d'éducation, Université Palacky, Olomouc, République tchèque.

Virtuellement ensemble - un voyage inattendu des musées et galeries vers leurs visiteurs depuis mars 2020

avec la technologie, et la question n'est certainement plus de savoir si nous devons prendre en compte la technologie, si nous devons l'utiliser ou non, mais plutôt dans quelle mesure et dans quel but. Les mesures liées à la pandémie de coronavirus en République tchèque de mars 2020 à mai 2021 nous ont maintenus en isolement derrière les portes de nos maisons, écoles, musées et galeries et autres institutions culturelles pendant plus d'un an. La pandémie de coronavirus a été l'occasion d'innover sur le plan pédagogique, non seulement dans l'enseignement formel, mais aussi dans les musées. Le partage en ligne, qui était l'un des principaux moyens dont disposaient les musées pour rester en contact avec les visiteurs à l'époque, a mis en lumière les différentes stratégies et approches pédagogiques développées dans les musées, et a confirmé la nécessité d'une utilisation judicieuse des technologies numériques.

Dans ce document de conférence, nous souhaitons faire connaître aux participants un projet de recherche mené entre mars 2020 et mars 2022 par les auteurs à l'Université Palacky d'Olomouc en République tchèque. L'objectif principal du projet de recherche était d'analyser la production des départements éducatifs des galeries et musées d'art de la République tchèque. En particulier, nous nous sommes concentrés sur les ressources éducatives accessibles en ligne que les musées d'art et les galeries ont commencé à créer principalement en réponse à la situation de pandémie et à la fermeture des musées, des galeries et des écoles. Dans le cadre de notre recherche, nous avons également réfléchi à la manière dont ces ressources peuvent être présentées au public et utilisées par les professeurs d'art pour l'enseignement à distance de l'éducation artistique, non seulement à l'époque du coronavirus, mais aussi, nous l'espérons, comme source d'inspiration pour les cours d'éducation artistique en face à face à l'avenir.

Denisa Brejchová, Marketa Formanová, Musée de la Bohême occidentale de Pilsen, Pilsen, République tchèque.

Projet éducatif

Les visiteurs individuels et les groupes scolaires organisés découvriront la forme de diverses maladies et épidémies dans l'histoire et les méthodes de leur traitement en mettant l'accent sur les découvertes archéologiques et les sources historiques de la ville de Pilsen. Chaque époque est représentée par une branche du musée - la préhistoire dans le bâtiment principal (exposition Archéologie - reconstitutions archéologiques et anthropologiques et méthodes de guérison dans la préhistoire), le Moyen Âge dans le Musée d'art ecclésiastique (le rôle des monastères dans la médecine, la guérison, les soins et l'éducation - hôpital du paradis) et l'époque moderne dans le Musée de la marionnette (développement de la médecine à l'époque moderne, influence de l'humanisme - cour thermale baroque). Plus largement, le projet devrait contribuer à sensibiliser le public aux

formes et à l'ampleur des épidémies dans l'histoire et aux possibilités de lutter contre leur propagation, à mettre en lumière les façons dont les gens ont fait face aux épidémies dans le passé et à souligner ce que les épidémies ont signifié pour l'horizon du développement socioculturel.

Objectifs du projet : -

Accroître la conscience historique et culturelle, offrir des connaissances sur le développement culturel et historique de certains objets architecturaux importants (Musée de la marionnette, Musée d'art ecclésiastique du diocèse de Pilsen, bâtiment principal du Musée de Bohême occidentale à Pilsen et des artefacts archéologiques liés à Pilsen d'une manière divertissante et attrayante

- Soutenir les traditions culturelles et populaires - travailler avec des sources historiques authentiques de Pilsen, une référence à la médecine populaire, aux coutumes populaires associées aux soins de santé, au rôle de l'église et de la foi en médecine, etc.
- offrir la possibilité d'utiliser l'environnement virtuel en cas de mesures restrictives liées à la pandémie de COVID19.

Claudia Martins Ramalho, Service social de l'industrie - SESI, Brasilia, Brésil

SESI LAB - développement d'innovations pour créer l'avenir

SESI Lab est un centre d'art, de science et de technologie situé au cœur de Brasília, dans le District Fédéral, installé dans le bâtiment d'Oscar Niemeyer et conçu pour être un espace inspiré du Service Social de l'Industrie - SESI et du Service National d'Apprentissage - SENAI, entités liées à l'industrie brésilienne, capables d'éveiller l'intérêt de leurs publics pour la science et l'innovation, à travers des processus artistiques, scientifiques et technologiques.

Organisé en partenariat avec l'Exploratorium, l'un des principaux musées d'art, de science et de technologie, considéré comme l'un de ceux qui ont contribué à diffuser l'approche pédagogique. L'accent est mis sur la compréhension des phénomènes scientifiques à travers une exposition qui explore la démonstration des concepts par l'interactivité.

SESI Lab a été conçu pour constituer un héritage industriel pour le Brésil et une occasion d'étendre la performance et la visibilité des actions des entités dans la société brésilienne.

Le défi consiste à devenir un agent de transformation sociale qui se réinvente en tant que forme de collaboration avec la société, en la reliant aux nouvelles demandes de l'industrie et aux changements avec les outils qui sont incorporés. Cela se fera par le biais de la recherche, de l'éducation et des programmes éducatifs inspirés pour offrir une approche interdisciplinaire et interdisciplinaire.

Le rôle de l'éducation en tant que centre d'art, de science et de perspective technologique est d'intégrer les expériences dans une conception des significations, afin de devenir dialogique ainsi que accessible aux visiteurs, permettant les thèmes présentés. Les prémisses conceptuelles du plan muséologique sont ancrées dans les concepts éducatifs contemporains tels que la C TSA - Science, Société et Environnement et STEAM, en plus de s'articuler avec les principes de la Base Commune Nationale du Curriculum - BNCC, il permettra la combinaison entre les différents programmes aux pédagogies éducatives. Le programme SESI Lab est, par conséquent, l'un des espaces publics et de communication de l'institution, mais une possibilité d'approfondir les actions éducatives expositives et non seulement chaque segment de complément de complément éducatif. Ce débat encourage l'engagement dans l'appropriation des mécanismes de décision sur les sujets scientifiques et technologiques.

Sofia Paschou, Georgius Papaioannou, Département des arts audio et visuels, Université Ionienne, Corfou, Grèce

Aborder l'atmosphère numérique des musées : le modèle SOR et les contributions des développeurs d'applications

L'environnement et l'atmosphère du musée jouent un rôle important dans l'expérience muséale (Bradbourne, 1999 ; Pitts, 2003) et le processus d'apprentissage du musée. Une expérience satisfaisante est liée à des motifs cognitifs et affectifs ; elle est affectée par de nombreuses variables liées à l'espace et au visiteur, comme l'humeur ou la fatigue (de Rojas & Camarero, 2006). Il convient de noter que le terme "atmosphère" se rapporte à l'état émotionnel provoqué par divers facteurs ainsi qu'à la réaction correspondante du public. Ces dernières années, le terme "atmosphère muséale" a été utilisé de manière métaphorique pour décrire l'interaction humaine dans des lieux et des situations spécifiques, ainsi que les émotions qui en résultent.

La recherche sur l'atmosphère des musées s'est jusqu'à présent concentrée sur les espaces physiques des musées et les expositions. Une recherche en cours menée par les auteurs a introduit et exploré l'existence et la notion d'atmosphère numérique des musées (MDA) dans les musées de Grèce en appliquant le modèle SOR (Paschou, 2019). La MDA est abordée comme un état émotionnel émergent par la présence et l'utilisation d'applications et de technologies numériques. Dans cet article, nous mettons en évidence les perceptions des spécialistes et des professionnels des technologies numériques sur les caractéristiques et les caractéristiques que les technologies numériques utilisées par les musées doivent avoir pour évoquer des émotions et ajouter à l'expérience et à l'éducation du musée. L'approche méthodologique de la recherche a été qualitative en utilisant des entretiens semi-structurés. Les résultats ont été évalués par une analyse de contenu. L'échantillon de recherche se compose de professionnels des musées et de développeurs d'applications numériques en Grèce.

Martina Freitagová, Barbora Škaloudová, Kunsthalle Praha, Prague, République tchèque
Kunsthalle Praha : L'apprentissage numérique sur et hors site

En tant que nouvelle institution (ouverte en février 2022), nous avons envisagé de mettre en œuvre les nouvelles technologies dans l'apprentissage dès le début, en sachant que le changement dans l'enseignement traditionnel est rapide et inévitable. Il était important pour nous de commencer par une approche relativement simple, sans développer des applications complexes qui pourraient conduire à une consommation passive de contenus spectaculaires, difficiles et exigeants à développer. Au contraire, nous cherchions des moyens d'exploiter les avantages des nouvelles technologies tout en reconnaissant que l'expérience artistique personnelle et la création active restent primordiales. Nous nous sommes concentrés sur l'expansion de la galerie au-delà de son emplacement physique, en offrant une plateforme d'information pour les enseignants, les étudiants et le grand public dans le but d'encourager la communauté et le dialogue, et aussi en utilisant les nouvelles technologies directement dans l'espace de la galerie pour offrir une expérience nouvelle et unique aux visiteurs.

Pour les expositions inaugurales, nous avons introduit quatre lignes différentes d'utilisation des technologies numériques pour accroître la participation et l'apprentissage sur place et hors site : premièrement, un guide numérique de l'exposition qui non seulement aide les visiteurs lorsqu'ils se promènent dans l'exposition, mais sert également de ressource importante pour ceux qui préparent une visite de la galerie ou qui cherchent à poursuivre l'apprentissage après. Deuxièmement, un mur LED sur mesure de neuf mètres de long, un élément permanent favorisant l'engagement créatif dans l'espace de la galerie, qui permet

aux visiteurs de dessiner avec la lumière tout en réagissant directement au contenu de l'exposition et en l'interprétant. Troisièmement, dans notre atelier *Storytelling with Sound*, créé spécialement pour l'exposition *Kinetismus*, nous utilisons des appareils spéciaux qui enregistrent les ondes électromagnétiques. Sans faire de distinction entre les groupes d'âge, nous invitons tout le monde à explorer les différentes formes de son, à apprendre les uns des autres et à co-crée.

Enfin, une ligne d'apprentissage numérique fonctionne via nos plates-formes en ligne (site web + médias sociaux) où nous publions régulièrement des appels ouverts créatifs liés à notre programme d'exposition. Ces appels permettent à notre public d'en savoir plus sur divers artistes, sur le développement de périodes ou de styles spécifiques et de présenter son propre travail créatif. Les œuvres sont envoyées à la galerie et les pièces sélectionnées sont ensuite partagées en ligne ; leurs créateurs sont ensuite invités à une réunion personnelle offrant l'occasion de discuter et de s'enrichir mutuellement, ainsi que de rencontrer l'équipe de la Kunsthalle Praha. En outre, le contenu numérique est gratuit pour les enseignants qui peuvent le partager ou l'adapter pour créer leur propre matériel, faisant ainsi de la galerie un organisme vivant et en constante évolution. La pandémie a rendu l'application des nouvelles technologies plus rapide et plus efficace et notre objectif est de faire en sorte que le numérique reste un élément essentiel de l'apprentissage dans la galerie.

Jakub Halaš, MuzeumŘíčany, Říčany, République tchèque
Manuel pratique du musée et de la région

Le MuzeumŘíčany a développé un "manuel régional" virtuel avec un contenu médiatique comprenant des cartes d'histoire et des vidéos. Les ressources sont conçues pour être utilisées lors d'activités scolaires et extrascolaires, dans le cadre de l'éducation de plein air dispensée par les éducateurs de musée, et sont coécrites par des enseignants expérimentés. L'objectif est de renforcer l'attachement des élèves au lieu, leur connaissance des monuments de l'histoire locale et de la nature, y compris la géologie, de soutenir les compétences en sciences (utilisation de cartes et enquête), la sensibilisation culturelle (impliquant des sculptures locales, des ornements et des interventions dans l'espace public) et les compétences pour une citoyenneté active.

Des programmes sur des thèmes spécifiques pour les élèves de 6 à 15 ans ont été créés et pilotés. Les enseignants ont été invités à coopérer à la conception du programme, à observer les parties dirigées par l'éducateur du musée et à réfléchir aux résultats de l'apprentissage.

L'acquisition de nouvelles connaissances a été documentée à l'aide des pré/post-tests. L'augmentation des compétences en sciences ou la sensibilisation culturelle ont été enregistrées à l'aide de fiches d'observation. L'auto-évaluation et l'évaluation par les pairs ont entraîné une plus grande motivation chez les adolescents. Les jeunes enfants ont apprécié les activités en plein air et les activités pratiques, les adolescents ont été motivés par les discussions avec les autorités locales et le tournage de vidéos sur les changements potentiels dans l'espace public.

La coopération entre les éducateurs du musée régional et les enseignants expérimentés permet de mettre en place des programmes associant l'histoire locale et la nature, des activités de plein air et des activités pratiques avec des méthodes efficaces pour la lecture et les mathématiques. Les jeunes enfants apprécient d'apprendre en plein air, en utilisant des répliques d'outils anciens, des photographies historiques et des enregistrements audio sur l'enfance des habitants. Les adolescents sont motivés par les jeux de rôle et par la possibilité d'exprimer leur opinion sur les modifications de l'espace public, par exemple dans le cadre d'un projet de budget participatif.

Oldřich Bystřický, Ida Muráňová, Galerie nationale de Prague, Prague, République tchèque.
Les collections d'art de la Galerie nationale de Prague comme source d'apprentissage créatif

L'art visuel peut-il motiver un apprentissage autonome et une activité créative individuelle en dehors de la galerie ou du musée d'art ? Comment l'art visuel peut-il devenir une source d'inspiration dans la relation aux nouvelles technologies ? Les possibilités illimitées d'un environnement numérique peuvent être très utiles dans le processus d'éducation et d'apprentissage créatif. Les œuvres d'art et autres impulsions pour une activité créative qui sont disponibles en ligne ne doivent pas être séparées de la vie quotidienne. Ils peuvent faire partie de notre expérience quotidienne et être utilisés aussi bien à la maison qu'à l'école. Notre présentation présentera des exemples de bonnes pratiques de projets en ligne actuels basés sur un dialogue avec le public et inspirés par des œuvres d'art de la riche collection de la Galerie nationale de Prague, allant de l'antiquité à nos jours. Notre document thématique évaluera également l'impact de ces activités à l'aide d'exemples de travaux créatifs réalisés par le public.

Frederike van Ouwkerk, Université des sciences appliquées de Breda, Rijswijk Zh, Pays-Bas

Le pouvoir des musées : mesurer l'impact social

L'université des sciences appliquées de Breda, en coopération avec plusieurs musées, a mené des recherches afin d'établir des critères de qualité utiles pour les impacts sociaux des musées urbains et d'élaborer une boîte à outils pratique grâce à laquelle les musées (urbains) et d'autres institutions du secteur culturel peuvent mieux montrer leurs qualités et donner aux employés des musées des outils pour enquêter sur la qualité du musée de manière convaincante et la communiquer aux parties prenantes telles que la municipalité et d'autres fournisseurs de subventions.

La boîte à outils contient des moyens d'évaluer (même dans la co-création) ce que représente le musée, comment il gère ses différents partenaires, quelle est la valeur pour le public, la portée, l'appréciation, l'impact. Les fonctions telles que la narration, la réflexion, la participation, le collectif, l'éducation, la collaboration sont regroupées dans une "gamme de fonctions". Dans cette gamme de fonctions, des méthodes d'évaluation sont ajoutées, ainsi que des moyens de fournir des preuves des résultats de l'évaluation.

Une formation a été mise en place pour s'entraîner avec la boîte à outils. De nouvelles technologies sont impliquées.

Alice Saracchi, Angela Maria Sugliano, Université de Gênes, Gênes, Italie

Le glossaire ICOM comme outil d'aide à la conception d'un laboratoire d'éducation muséale : le cas du Festival dellaScienza 2021 pour le Galata Museo del Mare

L'adoption de la technologie numérique pour la préservation, la documentation et la communication du patrimoine culturel est un sujet d'attention dans le secteur des musées. La commission thématique sur les technologies numériques pour le patrimoine culturel de la section italienne de l'ICOM (Conseil des musées) témoigne de cette attention par plusieurs actions, dont la création et l'édition du Glossaire ICOM : un objet constamment mis à jour qui rassemble et explique les termes du langage muséal et qui a pour but d'aider "les concepteurs et les directeurs de musées à choisir les technologies les plus adaptées à leur propre contexte".

Le présent travail illustre la conception du laboratoire de didactique muséale réalisé pour le Genoa Science Festival 2021 dans le cadre de la collaboration entre le Galata Museo del Mare, l'Association EPICT Italia, le Département DIBRIS de l'Université de Gênes et LIGURIA- ICOM. Le projet prévoit l'utilisation de certaines des technologies et méthodologies indiquées dans le glossaire de l'ICOM : des outils de réalité augmentée et immersive avec un storytelling qui entend proposer une approche dialoguée avec les œuvres exposées et qui inclut des éléments de gamification.

25 août -Jeudi9h00 - 18h00

Réunion hors site Apprendre les uns des autres

Národnípedagogickémuzeum a knihovna J.A. Komenského / Musée pédagogique national et bibliothèque de J.A. Comenius

Adresse : Valdštejnská 161/20 118 00 Praha

Transports en commun : ligne de métro A - station Malostranská + 5 minutes de marche le long de la rue Valdštejnská

Modératrice / présidente : Marie-ClartéO'Neill

9.00-9.15 Arrivée

9.15-9.30 Mot de bienvenue

9.30-10.30 2 présentations Musée Pédagogique National (Auditorium + Foyer) :

Markéta Pánková, directrice/ Musée pédagogique national et bibliothèque de J.A. Comenius

Jakub Seiner, conservateur/ Musée pédagogique national et bibliothèque de J.A. Comenius

10.30 - 10.45 Pause café

10.45 - 12.45 Présentation des projets lauréats du prix CECA des meilleures pratiques

(Auditorium + Foyer)

- Margarita Laraigée, coordinatrice CECA Best Practice "**Dix ans de concours CECA Best Practice : bilan et perspectives.**"
Delphine de Bethmann, Musée de la musique de la Cité de la musique de Paris /France, "**La Boîte à musique, un dispositif de médiation à l'hôpital**".
- Sock Mun Chan, Sun Yat Sen Nanyang Memorial Hall of Singapore "**Data-driven Chatbot Interactive Gam**".
- **Joanne Chen** The National Heritage Board of Singapore "**Virtual Heritage Trail Programme for Specialised Schools**".
- Haryany Mohamad Musée d'État de Penang Conseil de Penang/Malaisie "**Talking Object ; Seeing Through Young Eyes**".
- Yanni Cheng, Musée Han Yangling à Xi'an, Shaanxi, Chine "**Voici Shanshan : une beauté vieille de 2000 ans**".

12.45-13.00 Cérémonie

13.00- 14.00 Pause déjeuner

14.00- 15.30 Ateliers

- Développement professionnel des éducateurs de musées -Auditorium (anglais)

Coordinateur :WenckeMaderbacher

Sujet : plaisir au travail, travail autour du plaisir

- Enquête sur la réception par le public du programme éducatif et culturel -Foyer (anglais, français)

Coordinateur : Katy Tari .

Sujet : Relations visiteurs-musées et dynamique des enquêtes à l'ère du numérique

- Apprendre et s'engager numériquement - Salle de classe (anglais)
- Coordinateur : Angela Manders et conférencier invité : Jody Steiger (Costa Rica)

Sujet : Évaluation des programmes en ligne - Après deux ans d'expérience, comment procéder ?

- Atelier de recherche appliquée Caffé (espagnol)

Coordinatrice : Rosa María Hervás Avilés

15.30 -16:00 Pause café

16:00-17.30

Ateliers

- Médiation sensible - Foyer

Sujet : utiliser tous les sens

Coordinatrice : Anne Sophie Grassin (français)

- Éducation aux musées et décolonisation - CECA LAC - Salle de classe

Sujet : Migrations et éducation

Coordinateur : Silvana Lovay (anglais, espagnol, français)

- La migration sera abordée sous l'angle de la décolonialité dans le domaine muséal. En utilisant ces critères, un musée sera construit dans lequel la décolonialité encouragera la participation réelle des groupes de migrants.
- Réunion annuelle du groupe de recherche Auditorium

Affiches en ligne : <https://icomprague2022.gcon.me/topics>

CONTACTS

ROLE	NOM	SURNAME	EMAIL
COMITÉ INTERNATIONAL			
Président du CI	Marie-Clarté	O'Neill	oneillmarieclarte@gmail.com
Autre personne de contact du CI	Željka	Jelavić	zelavic@emz.hr
INSTITUTION COLLABORANTE DE PRAGUE - Musée pédagogique national et bibliothèque de J.A. Comenius			
Coordinateur des comités internationaux - ICOM CZ	Alžběta	Horáčková	horackova@icom-czechia.cz
Assistant IC	Anna	Fišerová	fiserova.anna@gmail.com
Soutien technique et de production Programme scientifique - personne de contact du musée	Jakub	Seiner	seiner@npmk.cz