

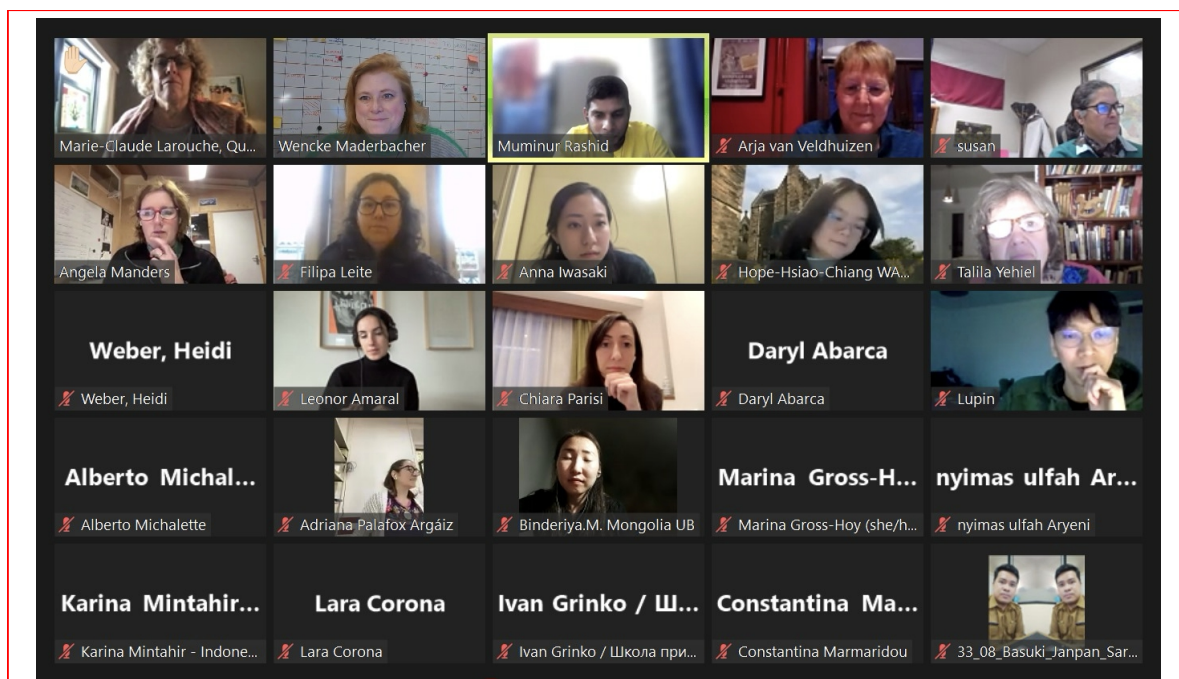
Rapport ICOM-CECA 2023

Angela Manders / AretiDamala

SIG : Apprendre et s'engager numériquement

Groupe d'intérêt spécial : Apprendre et s'engager numériquement

Nous sommes un groupe international de professionnels des musées, de développeurs pédagogiques et numériques, d'étudiants et de chercheurs de différentes parties du monde qui s'intéressent aux médias numériques, à l'engagement, à l'éducation muséale et à l'apprentissage. Nous nous réunissons régulièrement en ligne (réunions ZOOM) pour échanger des expériences, des connaissances et des opportunités d'apprendre les uns des autres et de travailler ensemble. Lors de la conférence générale annuelle de l'ICOM ou de la conférence annuelle de la CECA, nous avons également l'occasion de nous rencontrer et de collaborer sur place et en temps réel.



Les expériences numériques façonnent profondément la manière dont nous interagissons avec nous-mêmes et nous comprenons, les uns les autres et le monde. De même, les deux dernières décennies ont eu un impact profond sur la manière dont les musées atteignent et engagent leurs publics à l'aide de stratégies numériques : aujourd'hui, un musée sans présence numérique est difficilement concevable. Quelles sont les nouvelles compétences dont les éducateurs de musée ont besoin pour diriger dans un monde numérique ? Quel est le rôle des éducateurs de musée dans la création d'une stratégie numérique institutionnelle, en particulier dans les petits musées ? Comment définir le fait d'atteindre, d'engager ou d'influencer nos publics par le biais d'expériences numériques ? Comment aborder le fossé numérique socio-économique qui se creuse de plus en plus ? Comment s'assurer que les programmes numériques sont inclusifs et accessibles ?

Activités du groupe d'intérêt spécial 2022-2023 : réunions formelles avec le groupe d'intérêt spécial

2022 28 octobre (sur place)

Sujet : *Le pouvoir des musées*

- Rapport sur le travail du SIG à la conférence générale annuelle de l'ICOM à Prague : Angela Manders a présenté les activités du groupe d'intérêt spécial "How is it like to collaborate and contribute in a Special Interest Group" ?
- Présentation de l'atelier SIG à Prague et des résultats/leçons tirées par Jody Steiger (PresidenteAcciónArte, Costa Rica) : Titre : **De l'expérimentation à la mise en œuvre = évaluation.** Que nous ont apporté deux années d'expérimentation de programmes en ligne, qu'en avons-nous appris et comment procéder ? Au cours de l'atelier, nous avons réfléchi en groupes sur les sujets suivants :

1] Évaluation : Que comptez-vous faire du résultat ? Cette question détermine le processus et les critères. Qu'évaluez-vous et quand décidez-vous ?

2] L'étude de marché : l'utilité d'une étude préalable, ce que l'on peut apprendre des bons et des moins bons exemples.

3] Leçons apprises : définir une stratégie à partir de la pratique

Nous avons examiné les sujets ci-dessus en groupes sur la base d'une étude de cas. Jody Steiger (AcciónArte, Costa Rica) nous a fait découvrir le processus de développement, de mise en œuvre et d'évaluation du programme en ligne *Museos para Llevar*.

Sur la base des sujets susmentionnés, nous avons réfléchi ensemble à la manière de faire avancer le programme et aux prochaines étapes possibles.

2022 18 novembre :

Sujet : *Nouvelle définition du musée dans la pratique quotidienne (numérique)*(en ligne)

- Suite à la conférence annuelle de l'ICOL à Prague et à la nouvelle définition du musée qui a fait l'objet de nombreux débats, les membres de notre SIG se sont réunis pour discuter des nouveaux termes utilisés dans la nouvelle définition du musée, de sa portée et de sa philosophie plus larges, ainsi que de son impact sur la pratique quotidienne du travail dans, avec ou pour les musées, sur l'engagement avec les différents publics des musées et sur la création de liens forts avec la société. Les principaux points sur lesquels nous nous sommes concentrés sont mis en évidence ci-dessous dans le texte de la nouvelle définition du musée de l'ICOM 2022 :

NOUVELLE DÉFINITION DU MUSÉE 2022

Un musée est une institution permanente à but non lucratif au service de la société. qui recherche, collecte, conserve, interprète et expose le patrimoine matériel et immatériel. Ouverts au public, accessibles et inclusifs, les musées favorisent la diversité et la durabilité. Ils fonctionnent et communiquent de manière éthique, professionnelle et avec la participation des communautés, offrant des expériences variées pour l'éducation, le plaisir, la réflexion et le partage des connaissances.

2023 20 janvier (en ligne)

Sujet : *Brainstorming sur des sujets spécifiques sous forme de "pistes" et de thèmes*
En janvier 2023, nous avons proposé quatre pistes qui reflètent au mieux les priorités

et les préoccupations concernant le rôle et l'impact du numérique sur les musées, les professionnels des musées et les visiteurs. Les quatre pistes proposées sont les suivantes :

- a. Programmes d'éducation muséale, d'apprentissage muséal et de sensibilisation aux musées**, utilisant le numérique, à tous les stades de leur cycle de vie (de la phase de conception à la phase de mise en œuvre et d'évaluation).
- b. Technologies numériques** : ce thème nous permet de structurer la discussion autour de technologies spécifiques, par exemple la réalité augmentée, la réalité virtuelle, les sites web des musées, les médias sociaux, les installations sur site, etc.
- c. Développement professionnel** : ce volet nous permet de réfléchir aux nouveaux besoins professionnels et de formation, ainsi qu'aux nouvelles compétences liées à l'apprentissage et à l'engagement numérique.
- d. Évaluation et analyse d'impact** : ce thème couvre les défis liés à l'évaluation de l'impact du numérique. L'évaluation couvre également les études et la recherche sur la politique et la pratique des musées en matière de numérique.

2023 3 mars (en ligne)

2023 26 mai (en ligne)

- **Sujet** : *Les collections en ligne, comment les utiliser dans le cadre de l'éducation et de la participation aux musées ?*
- **Discussion** : Après deux ans d'expérimentation pendant COVID, nous sommes habitués aux réunions en ligne, aux webinaires, à l'information, etc. Mais en fin de compte, que reste-t-il des programmes utiles et inspirants que nous pouvons déployer en tant que musées ?

2023 27 septembre (en ligne)

- **Sujet** : *utilisation du Chat GPT dans la pratique muséale*
- Introduction par Areti Damala et présentation par Marleen Ligtenberg de l'utilisation du Chat GPT dans le cadre de l'enseignement.
- Discussion en petits groupes sur les possibilités d'utilisation du Chat GPT dans la pratique muséale, les avantages et les inconvénients.

2023 novembre 20: atelier à la conférence annuelle du CECA à Singapour (sur place)

1] Groupe d'intérêt spécial : Apprendre et s'engager numériquement le lundi 20 novembre 2023

Titre : La gamification dans les musées : pourquoi et comment ?

Groupe cible : SIG : Apprendre et s'engager numériquement

Objectif aujourd'hui : Se familiariser avec les différents types de programmes numériques : en ligne et sur site.

Se familiariser avec la gamification et plus particulièrement avec The Wandering Platform par Talila Yehiel (conférencière à l'Institut MOFET Virtual Academy), Shani Ziv & Anna Iwasaki (ancienne étudiante de Talila)

Animateurs : Angela Manders (coordinatrice) & Anna Iwasaki et en ligne : Talila Yehiel, Shani Ziv d'Israël.

Lien vers la présentation : <https://prezi.com/p/p3zvmq0bqbnu/?present=1>



Pour plus d'informations :

- <https://learning-and-engaging-digitally.mailchimpsites.com>
- <https://ceca.mini.icom.museum/special-interests-groups/what-are-special-interests-groups/>

Veuillez noter que pour les personnes intéressées, presque toutes nos réunions sont enregistrées et que le lien d'accès à la retransmission peut être demandé en écrivant aux deux coordinateurs.

Je vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes salutations distinguées,

Angela Manders - ceca[at]artekino.nl

AretiDamala - areti.damala[at]gmail.com