



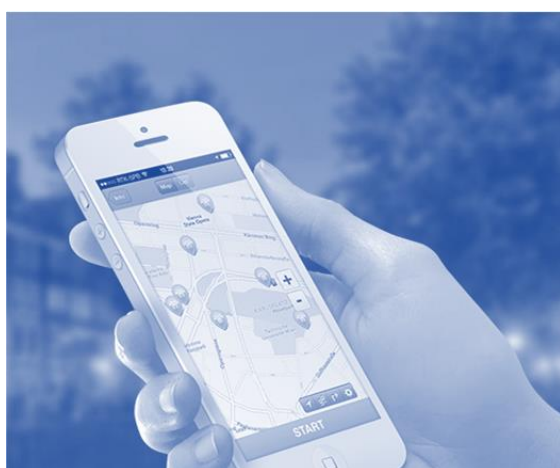


Construire une « visite guidée mémorielle » via une application d'audioguide en ligne

Les éléments pédagogiques évoqués ci-après à titre de pistes pédagogiques ne sont ni limitatifs, ni exhaustifs, et doivent être adaptés au contexte local et aux possibilités techniques des centres.

<p>Objectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Concevoir et construire un parcours de visite guidée mémorielle en intérieur au sein d'une structure culturelle et/ou mémorielle (musée, mémorial, nécropole, etc.) et/ou un parcours de visite extérieur marqué par des étapes jalons géolocalisés. ➤ Devenir un « passeur de mémoire » par le biais d'outils numériques. ➤ Faire vivre et partager à un large public l'histoire et la mémoire d'un lieu, d'un territoire.
<p>Compétences travaillées avec les jeunes volontaires</p>	<p>Mener une recherche documentaire à la manière d'une enquête, d'un reportage</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Développer un discours construit, raisonné et argumenté à l'écrit et à l'oral (HISTOIRE-GEOGRAPHIE) ➔ Raisonner, argumenter, démontrer en exerçant un regard critique (ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE ET ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION) <p>Production scientifique et technique des contenus de la visite (textes écrits, lectures théâtralisées, effets sonores, photographies, enregistrements sonores et/ou vidéos, captation de témoignages, recueil d'impressions personnelles des jeunes volontaires, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ S'exprimer à l'écrit et à l'oral avec correction, clarté et rigueur (FRANÇAIS) ➔ Mobiliser des compétences créatives et expressives dans le cadre d'un projet personnel ou collectif à visée artistique (ARTS) ➔ Travailler en équipe (ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE) <p>Concevoir un parcours adapté de marche et/ou de visite en extérieur et/ou en intérieur</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Adapter son déplacement à l'environnement (ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE) <p>Usage de logiciels de bureautique, d'applications d'enregistrement et de montage</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Concevoir et réaliser une solution informatique en réponse à un problème (NUMÉRIQUE ET SCIENCES INFORMATIQUES) <p>Veiller au respect des obligations légales dans le cadre d'une publication en ligne</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Avoir conscience des enjeux et responsabilités sociétaux induits par le numérique et ses usages (NUMÉRIQUE ET SCIENCES INFORMATIQUES ET ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION)
<p>Éléments techniques (public, lieu, durée, matériel nécessaire, ressources humaines mobilisables)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Public : une compagnie, une maisonnée ou un groupe de jeunes volontaires. Le travail peut être fractionné en plusieurs groupes en fonction de l'importance des contenus. ➤ Matériel nécessaire : un ou plusieurs smartphones, un ou plusieurs ordinateurs, un accès à internet, un ou plusieurs espaces au calme pour les enregistrements. ➤ Ressources humaines : un à deux encadrants pour aiguiller les jeunes, relire et valider les contenus. Les équipes des centres pourront s'appuyer également sur l'expertise d'un ou plusieurs partenaires associés au projet. ➤ L'accès à une plateforme gratuite de mise en ligne de contenus pour la création d'un audioguide comme par exemple IZI.TRAVEL (https://izi.travel/fr/search) ou BALUDIK (https://baludik.fr/).
<p>Recommandations / Écueils à éviter</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adapter la durée, le parcours et les contenus de la visite au(x) public(s) cible(s). • Veiller à l'accessibilité des contenus notamment, dans le cadre de l'école inclusive, aux publics en situation de handicap, en mettant les contenus sous forme de texte et en version enregistrée. • Intégrer les impressions personnelles des jeunes volontaires dans les contenus. • Encourager les productions à caractère artistique. • Éviter de doubler les dispositifs déjà existants, en lien avec les structures mémorielles et muséales. • Faire connaître l'audioguide à un public le plus large possible par exemple via les services de communication des collectivités territoriales. • Réfléchir si possible à une empreinte physique <i>in situ</i> pour encourager l'accès à l'audioguide numérique (plaques, flash-code, etc.) en accord avec la structure culturelle et/ou la collectivité locale concernée.
<p>Proposition de mise en œuvre (déroulé de l'activité et méthodes pédagogiques envisageables)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1^{re} étape : recherches, visites et rencontres, pour collecter des informations fiables Les jeunes volontaires devront disposer du matériel nécessaire pour prendre en note, enregistrer, photographier et filmer. Les smartphones et applications dédiées peuvent servir d'outils de base. ➤ 2^{de} étape : rédaction, relecture et validation des contenus écrits Cette visite guidée accessible en ligne étant destinée à un public large, une vigilance particulière semble devoir être portée à la qualité de l'expression écrite comme à la fidélité et à l'adaptation des contenus.

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 3^e étape : enregistrement et mise en ligne des contenus de l'audioguide Confier les codes d'accès à la plateforme en ligne à un petit nombre de jeunes qui sera chargé de la mise en ligne des contenus. ➤ 4^e étape : test de l'audioguide par les jeunes volontaires en se mettant dans la position du futur usager de l'audioguide Les élèves préposés à cette tâche devront signaler aux autres jeunes volontaires les éventuelles modifications à opérer sur la plateforme. ➤ 5^e étape : organisation d'une cérémonie d'inauguration permettant de présenter le travail d'histoire et de mémoire réalisé et d'aider les visiteurs à utiliser l'audioguide en ligne <i>in situ</i>.
<p>Ressources pédagogiques</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • « Par Les Vivants », parcours sonores, histoire incarnée et géographie sensible Ce dispositif propose de concevoir et produire des parcours sonores géolocalisés pour narrer dans l'espace proche d'un établissement scolaire des thématiques du champ civique et mémoriel mais également du vivant. https://www.parlesvivants.org/ https://podeduc.apps.education.fr/par-les-vivants/ • Le travail de mémoire peut également prendre la forme de podcasts comme par exemple les <i>Mémoires intimes du Mont-Valérien</i> par le Mémorial du Mont-Valérien. https://www.youtube.com/playlist?list=PLQJojTRj5RkLkrgipgGIGeQH4xjfK4UUO • Lieux de mémoire : se reporter au guide des contenus de la coloration « Défense et Mémoire », rubrique « Ressources pédagogiques » : https://eduscol.education.fr/document/52638/download
<p>Partenariats possibles</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Partenariat avec une structure mémorielle et/ou culturelle (musée, mémorial, services d'archives, etc.). ➤ Partenariat institutionnel et/ou associatif (services de proximité de l'ONaCVG, élus, collectivités territoriales, service culturel, office du tourisme, service communication, associations d'anciens combattants, fondations mémorielles, etc.). ➤ Partenariat artistique et culturel comme par exemple pour organiser un atelier de lecture, de théâtre, de diction pour aider les jeunes à enregistrer des contenus vivants et dynamiques pour l'audioguide.



Qu'il s'agisse de diffuser les contenus d'une exposition mémorielle numérique et/ou physique ou de concevoir un parcours de visite en intérieur et/ou en extérieur, l'audioguide numérique en ligne peut être une solution technique à la fois durable et facilement accessible de faire connaître et de valoriser les contenus scientifiques et mémoriels réalisés par les jeunes volontaires.