



Recherche-action en éducation muséale numérique

Virginie Soulier, Maître de conférences
Marianne Freyssinet, Ingénieure de recherche

Rencontre virtuelle du 26 novembre 2020



Plan

1. Projet EducMédias
2. Recherche-action
3. Chantiers
4. Résultats préalables

Enjeux

Concept du musée numérique

1. Projet EducMédias

- Financé par programme « Pré-maturation » de la Région Occitanie au sein du CRESEM à UPVD
- Secteurs du patrimoine, de l'éducation et du numérique
- Ancrage pluridisciplinaire en SIC, Histoire de l'art et Civilisations
- Buts: éducation à l'image et valorisation du patrimoine

Constats exploratoires

1. Nouvelle Réforme du Bac et dispositifs

Ministère de l'Education posant problème

Education aux médias et à l'information

Education artistique et culturelle

2. Etudiants peu de connaissances en littératie visuelle

capacité de comprendre le sens véhiculé par une image et les connaissances qui permettent à l'individu d'analyser, d'interpréter, de produire et d'utiliser des images en accord avec les codes culturels et sociaux qui les concernent (Lebrun et al., 2012)

3. Stratégies de médiation numérique à enrichir et à arrimer
aux milieux scolaires et universitaires

2. Recherche-action

Objectifs:

- Concevoir un Musée numérique éducatif pour enseignants et apprenants en collaborant avec équipements patrimoniaux, enseignants et médiateurs pour **valoriser le patrimoine visuel et former à l'analyse et commentaire d'image**
- Produire de nouvelles connaissances en muséologie
Processus cyclique entre terrain et théorie

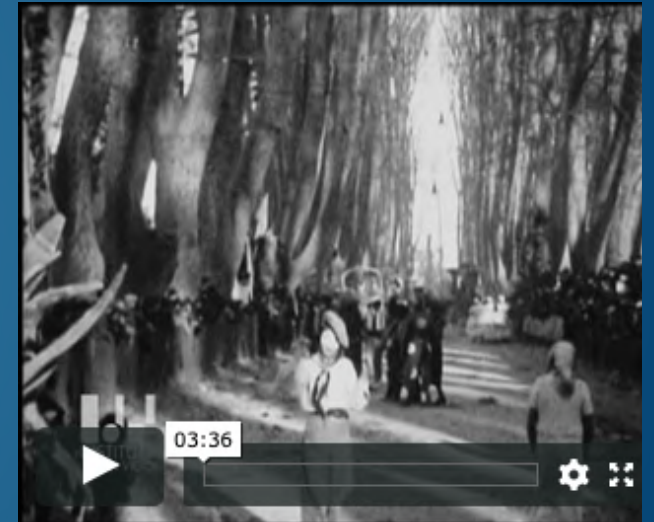
Les équipements patrimoniaux locaux – 3 types de collections d'images



Musée Rigaud



CIP / photojournaliste
J. Windenberger – années 60



Cinémathèque Institut Jean Vigo
Mémoires filmiques du Sud

3. Trois chantiers principaux en cours

Recension des écrits scientifiques

- bibliographie générale de 280 références
- bibliographie commentée de 50 références récentes

Inventaire des dispositifs en ligne

- en contexte patrimonial et scolaire
- 50 plateformes françaises et internationales analysées

Entretiens

- menés auprès d'enseignants et médiateurs
- 19 entretiens réalisés et analysés

Revue de littérature – résultats

Apports théoriques

- cybermusée / musée numérique / musée virtuel
- éducation muséale & site éducatif
 - définitions de notions-clés

Typologies & caractéristiques

- logiques de la webmuséologie
- des stratégies de webmédiation
 - typologie des activités en ligne

Solutions opérationnelles

- orientations
- points de vigilance
 - méthodes de conception & d'évaluation

Portrait de l'offre numérique

Offre ressource & unidirectionnelle

documentation enrichie

cible l'enseignant

Exploitation active

contenus interactifs mais répétitifs

cible enseignant & apprenant

Plateforme exogène

logique ludo-éducative & de découverte

cible le jeune public & famille

Innovations patrimoniales

technologies innovantes & immersives (3D, AR / VR)

pas de valeur pédagogique

cible grand public

Portrait de l'offre numérique – pistes & résultats

Rassembler différents
types d'images

Méthode & outils d'analyse

Contenus diversifiés
(texte, image, audio,
vidéo, interactif,
animation)

Activités pédagogiques
variées pour un public
14 ans et +

Technologies innovantes au
service d'une construction
de sens

Activités de manipulation et
création en ligne



Musée numérique éducatif

Concept musée numérique



Analyser



Penser



Créer

JE VOIS - J'EXPLORE



JE DOCUMENTE



JE METS EN RELATION
AVEC D'AUTRES
EXPRESSIONS
ARTISTIQUES ET
CULTURELLES ET MÉDIAS



JE CRÉE ET JE
COMMUNIQUE