

Culture
pour
tous!

Outil



Les journées
de la culture

MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE

CONCEVOIR
L'ACCOMPAGNEMENT
DES PUBLICS

Québec

PARTENAIRE
NUMÉRIQUE

Bell



Conseil des arts
du Canada

Canada Council
for the Arts

*Le volet numérique Bell des Journées de la culture est une mesure du Plan culturel numérique du Québec
initié par le ministère de la Culture et des Communications.*

CONCEVOIR L'ACCOMPAGNEMENT DES PUBLICS

UN OUTIL DE PRÉPARATION DESTINÉ AUX CONCEPTEURS D'UNE ACTIVITÉ DE MÉDIATION

Concevoir l'accompagnement des publics se veut un outil simple d'utilisation visant à aider le concepteur d'une activité de médiation culturelle numérique dans la préparation des divers paramètres assurant le plein engagement et la bonne participation des publics.

Les paramètres à prendre en compte

- ◆ L'action
- ◆ Le public cible
- ◆ Les intervenants
- ◆ Les indications
- ◆ L'animation
- ◆ Le matériel technologique
- ◆ L'accompagnement technique

LES TYPES D'ACTION



Création

Les projets de médiation culturelle qui se situent dans l'ordre de la création font appel à la participation des publics dans des processus de création collective.

Éducation

Les ateliers voués à l'enseignement introduisent notamment les fondements techniques de certaines technologies numériques de création dans le but d'initier les publics à leurs usages à l'intérieur d'une démarche artistique.

Interprétation

Proche de l'idée classique de présentation et de diffusion de l'art, une activité de médiation peut viser le transfert de connaissances et d'informations nécessaires à l'interprétation d'une œuvre dans un contexte spécifique.

MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE : CONCEVOIR L'ACCOMPAGNEMENT DES PUBLICS

TITRE DE L'ACTIVITÉ : _____ CONCEPTEUR : _____

L'ACTIVITÉ	LES INTERVENANTS	LE PUBLIC
<p>Caractéristiques</p> <hr/> <p>Objectifs</p> <hr/> <p>Description de l'activité</p>	<p>Quelles sont les ressources humaines nécessaires pour la tenue de l'activité? Quel sera leur rôle? (Artistes, bénévoles, guides, etc.)</p>	<p>Caractéristiques</p> <hr/> <p>Appréhensions</p>

LES INDICATIONS
<p>Quelles compétences artistiques est-ce que je veux transmettre au public ? Quelles règles vont diriger l'expression personnelle ? Quelle est l'intention de l'artiste ? Comment préparer le public à vivre pleinement l'expérience ?</p>

L'ANIMATION
<p>Comme va se dérouler l'activité? Quelles sont les étapes ? La durée ? Comment faire surmonter au public ses appréhensions ? Quelles questions poser pour mener le public plus loin ?</p>

LE MATÉRIEL TECHNOLOGIQUE
<p>Supports numériques et autre matériel nécessaire.</p> <hr/> <p>Conditions d'utilisation (conditions de la salle, de l'équipement, etc.)</p>

L'ACCOMPAGNEMENT TECHNIQUE
<p>Comment expliquer l'usage de la technologie à un néophyte ? À un expert ?</p>

PARAMÈTRES

L'ACTION

Pour faciliter la compréhension de l'activité par toutes les parties impliquées dans sa réalisation, il est important de pouvoir la décrire de façon simple et concise. Une activité de médiation culturelle peut être décrite rapidement à partir de deux axes : ses caractéristiques et les objectifs qu'elle vise.

Questions que l'on peut se poser :

À quel type d'action correspond mon activité ?

À qui est-elle destinée ?

Quelle est la technologie utilisée ?

Quelle discipline artistique ou contenu culturel est au centre de la démarche ?

Quelle est l'intention de l'artiste ?

LES INTERVENANTS

Au cœur d'une démarche de médiation, les intervenants assurent la prise en charge des diverses facettes de l'accompagnement des publics. Impliqués dans l'animation ou l'accompagnement technique, ces individus ont des profils spécifiques. Leur nombre et leur rôle permettront de prévoir les ressources humaines supplémentaires à mobiliser, le cas échéant, dans le cadre de l'activité.

Exemples de caractéristiques :

- ◆ **En création**
Œuvre littéraire participative sur un logiciel en ligne ;
- ◆ **En éducation**
Atelier centré sur l'apprentissage de techniques cinématographiques ;
- ◆ **En interprétation**
Discussion en ligne autour d'une œuvre, animée par un médiateur.

Exemples d'objectifs :

- ◆ Inviter des utilisateurs de tous âges à découvrir les plaisirs de l'expression poétique ;
- ◆ Favoriser le développement d'une culture participative à travers l'utilisation de logiciels de création et de travail collaboratif ;
- ◆ Augmenter la connaissance en programmation informatique d'une certaine catégorie de public.

Exemples d'intervenants :

- ◆ **En création**
Un ou des artistes pour guider la démarche artistique du groupe ;
- ◆ **En éducation**
Des programmeurs pour enseigner le fonctionnement de certaines technologies ;
- ◆ **En interprétation**
Des médiateurs pour animer la discussion et encourager la participation des visiteurs.

PARAMÈTRES

LE PUBLIC CIBLE

Il est particulièrement important de bien caractériser le public cible de l'activité. Bien connaître ses motivations et ses appréhensions permettra de mieux cerner les enjeux relatifs à l'accompagnement technologique ou à l'animation pédagogique qui favoriseront sa participation. Un portrait global du public visé est un outil puissant aidant à prévoir des situations de difficultés et à les surmonter, mais aussi à cibler des opportunités sur lesquelles mettre l'accent au moment où se tiendra l'activité.

L'ANIMATION

C'est à partir d'une bonne compréhension de la nature du public que l'on peut commencer à réfléchir à une stratégie d'animation. En somme, l'animation se concentre sur tous les éléments qui devraient aider les participants à bien travailler en harmonie vers l'atteinte des objectifs de l'activité.

Questions que l'on peut se poser :

- ◆ Quel moyen utiliser pour briser la glace ?
- ◆ Comment le médiateur va-t-il réussir à faire surmonter ses appréhensions au public ?
- ◆ Comment va-t-il aider le public à se rendre plus loin dans sa démarche ?
- ◆ Quelles étapes vont aider à la bonne assimilation du contenu de l'activité ?

Questions que l'on peut se poser :

- ◆ Quelles sont ses centres d'intérêts ?
- ◆ D'où est-il issu ?
- ◆ Quel est son degré de connaissance sur le sujet traité ?
- ◆ Quel est son degré de littératie numérique ?
- ◆ Son niveau d'attention est-il soutenu ?

Exemples de stratégies d'animation :

- ◆ **En création**
Présenter l'intention de l'artiste et des contributions faites par d'autres participants. Proposer des exemples et partager continuellement des éléments pour susciter l'inspiration.
- ◆ **En éducation**
Présenter l'atelier et les objectifs pédagogiques, laisser du temps à l'exploration et à la découverte, accompagner une démarche d'idéation et de prototypage, faire un retour critique sur les apprentissages.
- ◆ **En interprétation**
Présenter l'intention et la démarche de l'artiste. Poser des questions personnelles pour initier des discussions. Inviter les utilisateurs à interagir avec les interfaces.

PARAMÈTRES

LES INDICATIONS

Les activités de médiation culturelle numérique visent très souvent la création, l'appréciation ou l'apprentissage d'un langage artistique précis. Que ce soit en contexte d'expression littéraire, de création sonore ou visuelle, en arts de la scène ou en arts numériques, différents codes et techniques propres à chaque discipline et à chaque technologie peuvent être transmises en contexte de médiation.

Quelles sont les règles que je veux faire suivre pour diriger la création à travers un acte cohérent ?

LE MATÉRIEL TECHNOLOGIQUE

En médiation culturelle numérique, l'ajout de nouvelles technologies dans l'équation ajoute une dimension supplémentaire à laquelle penser en amont de la tenue d'une activité. Répertorier le matériel nécessaire est la première étape sur laquelle s'attarder dans cette section. Ensuite, il est tout aussi important de préciser les conditions matérielles pour la meilleure utilisation de ces technologies. Ces conditions concernent notamment des précisions sur l'espace dans lequel l'activité doit être accueillie, l'infrastructure nécessaire, et tout autre information aidant à garantir le bon fonctionnement et l'utilisation des appareils numériques.

Exemples de caractéristiques :

- ◆ **En création**
Suivre un thème donné, utiliser un réseau social, adopter un #motclic, interagir avec d'autres intervenants. Dans le cas d'un hackathon, définir les paramètres d'amélioration d'un objet, d'un logiciel ou d'une technologie en fonction d'une question ou d'un besoin précis.
- ◆ **En éducation**
Définir ce que l'on souhaite créer ou fabriquer, et décrire les étapes techniques pour y parvenir. Bien choisir les objets ou les matériaux que l'on souhaite utiliser.
- ◆ **En interprétation**
Décrire les informations à partager dans le contexte de médiation.

Exemples de conditions d'utilisation :

- ◆ Prévoir une salle de taille optimale, des espaces de recharge pour les appareils mobiles, des tablettes supplémentaires en cas de besoin, des tables et des chaises si nécessaire, le bon éclairage de la salle, des projecteurs, des ordinateurs et tout autre matériel technologique qui serait requis durant l'activité.

PARAMÈTRES

L'ACCOMPAGNEMENT TECHNIQUE

Étant donné que le degré de littératie numérique d'un participant à un autre peut varier en fonction des technologies utilisées, il est toujours utile de préciser le type d'actions à déployer lorsque certains publics sont confrontés à l'usage d'une technologie à laquelle ils ne sont pas habitués.

L'accompagnement technique peut consister en des simples tâches, comme l'aide au téléchargement d'une application, jusqu'aux explications des commandes d'une technologie interactive plus complexe.

Dans le cas d'une expérience de réalité virtuelle, par exemple, le médiateur doit à la fois introduire l'œuvre, installer le casque, expliquer l'utilisation des commandes et démarrer l'application avant de faire vivre l'expérience.

D'autres expériences, comme celles en réalité augmentée, demandent un peu d'accompagnement dans le téléchargement des applications, et la présentation d'exemples en lien avec leur utilisation dans le cadre de l'activité.

Le médiateur doit donc être sensibilisé à la possibilité de devoir expliquer le fonctionnement des technologies lors de la rencontre avec le public.