1 INTRODUCTION AUX VISITES GUIDÉES NUMÉRIQUES DU PATRIMOINE

Format du tutoriel

Difficulté

Facile

Durée

Environ 10 min.

Matériel

- Guide d'enquête pour les jeunes
- Les modèles de visites du projet

Objectifs

- Comprendre ce qu'est une visite numérique du patrimoine et ce que cela inclut
- Identifier le rôle des créateurs de visites numériques
- Découvrir quelles compétences peuvent être développées dans le cadre de ce projet

Bienvenue à bord, jeunes créateurs ! Si vous lisez ces lignes, c'est sans doute que l'idée de créer votre propre visite numérique du patrimoine vous intrigue. Vous ne savez pas exactement de quoi il s'agit, à quoi cela ressemble ni par où commencer ?
Ne vous inquiétez pas, nous avons tout prévu pour que tu trouves toutes les réponses à tes questions.
Cette série de tutoriels vous aidera à créer des visites guidées attrayantes, incluant des éléments numériques, dans la ville de votre choix et sur le thème de votre choix.
En parallèle, elle vous permettra aussi de développer de nouvelles compétences qui vous seront utiles dans de nombreux contextes personnels, éducatifs et professionnels.
Alors... prêts à vous lancer dans ce voyage à la découverte du patrimoine culturel ?

1) Qu'est-ce que le patrimoine culturel ?

Avant toute chose, clarifions la notion de « patrimoine culturel », car c'est le point de départ des visites que nous vous invitons à créer.

Quand vous entendez ces mots, qu'est-ce qui vous vient en premier à l'esprit ? Peut-être un vieux château, un monument historique ou un lieu célèbre de votre ville. Ou peut-être vous souvenez-vous avoir entendu parler des Journées européennes du patrimoine, un événement annuel organisé en septembre au cours duquel des bâtiments et des lieux habituellement fermés au public ouvrent leurs portes gratuitement.

Cofinancé par l'Union européenne

Même si cela donne un premier aperçu de ce qu'est le patrimoine culturel, il est bon de garder à l'esprit que cette notion va bien au-delà des bâtiments et des monuments.
Le patrimoine transparait dans la façon dont les gens vivent, se souviennent, célèbrent, créent et transmettent. Certaines de ses composantes sont visibles et faciles à reconnaître, tandis que d'autres vivent à travers les souvenirs, les habitudes et les pratiques partagées.

C'est une excellente nouvelle pour les enquêteurs urbains que vous êtes, car cela vous offre une immense liberté créative dans le choix de ce que vous pouvez documenter et partager. Voici quelques exemples de ce que l'on peut considérer comme faisant partie du patrimoine culturel :

✧ Patrimoine matériel

- Bâtiments et monuments historiques
- Paysages et sites naturels
- Objets
- Rues, quartiers, ruines
- Peintures murales, sculptures, art public

✧ Patrimoine immatériel

- Traditions orales et récits
- Dialectes et langues locales
- Fêtes et rituels
- Artisanat traditionnel et recettes
- Musique, danse, spectacles
- Valeurs

Exemple : une boulangerie locale

Patrimoine matériel : le bâtiment historique et les anciens outils de boulangerie
Patrimoine immatériel : la recette traditionnelle et le savoir-faire en matière de boulangerie

Le patrimoine immatériel a autant de valeur que le patrimoine matériel. Il est peut-être moins visible, mais il est souvent plus personnel. La recette que votre grand-mère prépare chaque dimanche, l'argot que seul votre quartier utilise, une fête locale qui n'a pas de page Wikipédia… tout cela fait partie d'un patrimoine qui mérite d'être préservé.

Si vous souhaitez approfondir votre réflexion sur ce qu'est le patrimoine culturel, nous vous invitons à consulter la ressource intitulée « Guide d'enquête pour les jeunes: "Explore ton patrimoine!" », accessible sur le site web du projet dans la rubrique « Ressources » (https://explorestories.eu/fb/ressources/)

Cofinancé par
l'Union européenne

2) Qu'est-ce que les visites numériques du patrimoine dans EYES ?

Une visite numérique du patrimoine est une expérience qui lie le monde physique à des contenus numériques, permettant ainsi aux visiteurs d'explorer un lieu, une histoire ou une culture de manière engageante et interactive. Dans le cadre de ce projet, nous avons choisi d'utiliser un format hybride associant un livret imprimé et des QR codes qui donnent accès à des expériences numériques.

LIVRET IMPRIMÉ

- Guide pratique à suivre
- Description des lieux
- Récits et indications
- QR codes

+

CONTENU DIGITAL

- Documents vidéo et audio
- Galeries photos
- Quiz et jeux
- Carte numérique du circuit

= VOTRE VISITE NUMÉRIQUE DU PATRIMOINE



Les visiteurs suivent le livret à travers des lieux réels et scannent des QR codes tout au long de la visite pour accéder à des contenus numériques interactifs.

Livret → QR code → Contenu digital → Réflexion

Ce contenu ne se limite pas aux « lieux incontournables » que l'on peut découvrir lors de visites guidées officielles. Il invite également les visiteurs à s'arrêter et à porter leur regard sur des endroits qu'ils auraient peut-être ignorés autrement, afin d'observer la ville sous un nouvel angle. Votre angle !

Pour le créateur de la visite (vous), la visite numérique du patrimoine est un espace permettant de partager une vision personnelle d'une ville ou d'un quartier de manière engageante et moderne. Quelles thématiques vous intéressent ? Quels lieux aimez-vous ou trouvez-vous fascinants ? Y a-t-il un groupe de personnes dont vous aimeriez explorer le lien avec votre ville ? Toutes ces questions peuvent servir de point de départ à la création de votre propre visite **(plus d'informations dans le tutoriel 2 « Choisir son sujet et son public »).**

Vient ensuite la phase de recherche, au cours de laquelle vous explorez, cherchez des réponses et collectez des informations. À partir de ce que vous aurez découvert, vous créerez ensuite votre propre visite, agrémentée d'éléments numériques. Enfin, lorsque votre visite sera prête, vous pourrez la tester et la partager avec vos amis, votre famille et des visiteurs, en les invitant à découvrir une ville (ou tout autre lieu auquel vous vous sentez attachés, comme un village ou un quartier) sous un autre angle. Ce tutoriel vous guidera à chaque étape du processus.

Cofinancé par
l'Union européenne

Choisir un sujet → Rechercher → Créer → Ajouter du contenu numérique → Tester → Partager



Vous souhaitez découvrir à quoi peut ressembler une telle visite ? Dans ce cas, nous vous invitons à consulter les modèles de visites créés par les partenaires du projet. Sur le site web d'EYES, vous trouverez deux modèles de visites par pays partenaire (Allemagne, Belgique, Hongrie, Pologne, Serbie). Pour chaque parcours, vous aurez accès au livret contenant les QR codes qui permettent d'accéder aux éléments numériques, ainsi qu'à des guides d'animation.

Pourquoi ce format hybride ?

Accessible Pas besoin de créer ni de télécharger d'application. Toute personne disposant d'un smartphone et d'une connexion Internet peut participer. Abordable, facile à imprimer et à diffuser.	**Flexible et créatif** Permet de combiner vidéo, audio, quiz, images à 360°, timelines, puzzles... le contenu numérique peut prendre pratiquement toutes les formes imaginables.
Facile à utiliser La visite ne nécessite aucun guide physique autre que le livret et un smartphone. Il suffit d'explorer et de scanner. Aucun compte ni connexion n'est requis. Les participants sont immédiatement prêts à commencer la visite.	**Développer des compétences numériques utiles** Créez votre tour à l'aide d'outils tels que Canva, Genially, Audacity ou des applications de montage vidéo. Ce sont des outils que vous connaissez peut-être déjà et que vous utiliserez sans doute à nouveau à l'école, dans le cadre de projets ou dans votre future carrière.

Cofinancé par l'Union européenne

Qu’est-ce qui fait une bonne visite numérique du patrimoine ?

Une bonne visite guidée ne se résume pas à une simple énumération de faits.
Elle offre aux visiteurs un parcours clair et captivant à travers des lieux et des récits.
Voici quelques éléments à garder à l'esprit pour une visite guidée réussie :

- Elle suit **un sujet clair** et comprend des étapes soigneusement choisies
- Elle s'appuie sur des **recherches fiables**
- Elle raconte des **histoires** de manière engageante et accessible
- Elle utilise des **éléments numériques** qui apportent une valeur ajoutée à la visite
- Elle fournit des **indications claires** et est facile à suivre
- Elle a été **testée** et améliorée grâce aux retours d'expérience.

Combien de temps faut-il pour en créer une ?

Le temps nécessaire à la création d'une visite dépend de plusieurs facteurs : votre expérience en matière de recherche, votre connaissance préalable de la région, le nombre et la durée de vos étapes, la richesse de vos recherches, la disponibilité des ressources, le nombre de personnes travaillant à la création de la visite...
Cependant, voici ce que nous recommandons de manière générale :

Votre visite guidée en bref

6-12 stops	Moins donnerait à peine l’impression d’une visite guidée, tandis que plus risquerait de submerger les visiteurs (et peut-être même vous !).
2-8 minutes par stop	**40-150 min. pour la visite complète.**

Les coulisses de votre visite guidée

Minimum 2 mois	Pour planifier, rechercher, créer, tester et améliorer votre visite guidée. Il est important de disposer de suffisamment de temps pour assimiler les informations et réfléchir soigneusement à la manière de les présenter au cours de votre visite.

Cofinancé par l’Union européenne

3) Pourquoi créer sa propre visite numérique du patrimoine ?

Créer votre propre visite est un moyen d'explorer, de créer et de partager, à votre manière, quelque chose qui a du sens pour vous. Cela vous aidera à :

EXPLORER

- Partager et faire découvrir le patrimoine local : mettez en avant les histoires qui, selon vous, méritent d'être racontées, qu'elles soient connues de tous ou totalement méconnues.
- Mettre en avant ce qui compte pour VOUS : une tradition de quartier, un personnage tombé dans l'oubli, un bâtiment au passé méconnu… C'est votre point de vue qui donne tout son sens à la visite.

CRÉER DU LIEN

- ·Rendre le patrimoine accessible à tous : vous pouvez faire découvrir des histoires méconnues à des personnes qui, par exemple, ne mettraient jamais les pieds dans un musée traditionnel.
- Tisser des liens entre les générations : votre visite guidée peut aider des personnes de différentes générations et d'horizons divers à se comprendre grâce à des lieux et des souvenirs communs.

CRÉER

- Susciter l'intérêt des gens grâce à la narration : faites appel à votre créativité pour donner vie à des lieux et éveiller la curiosité des autres à leur sujet.
- Créer quelque chose qui perdure : une fois terminée, votre visite guidée pourra être imprimée, partagée, mise à jour et découverte par des centaines de personnes.

VOUS DÉVELOPPER

- Rendre l'apprentissage interactif et ludique : tant le créateur de la visite que les participants apprennent de manière engageante. Des lieux réels, des histoires vraies et des expériences immersives favorisent la mémorisation des connaissances.
- Développer de nouvelles compétences au fil du parcours

Quelles compétences pouvez-vous développer avec ce projet ?

Recherche & vérification des faits
Narration
Création de contenu numérique
Design graphique
Gestion de projet
Engagement communautaire
Esprit critique
Présentation

Cofinancé par
l'Union européenne

Ces compétences ne sont pas seulement utiles pour ce projet. Elles peuvent vous servir à l'école, au travail et bien au-delà. Faire des recherches sur le patrimoine vous apprend par exemple à trouver des sources fiables, à comparer des points de vue parfois divergents et à construire des arguments; des compétences utiles tout au long de la vie.

De plus, c'est une expérience que vous pouvez valoriser sur votre CV ou dont vous pouvez partager le résultat dans votre portfolio. Que vous vous dirigiez vers le design, le journalisme, l'éducation, le travail social, le tourisme... ce projet peut vous permettre de vous démarquer.

4) À qui s'adresse ce tutoriel ?

Le contenu de ce tutoriel est particulièrement adapté aux jeunes âgés de 16 à 26 ans, mais il peut être utilisé par toute personne de plus de 15 ans intéressée par l'idée d'explorer le patrimoine culturel. De plus, ces conseils s'appuient sur l'expérience des auteurs, mais gardez à l'esprit qu'il n'existe pas une seule et unique « bonne » façon de créer une visite. Voici les configurations les plus courantes. Choisissez celle qui vous convient le mieux :

Créateur indépendant

Un projet personnel. Choisissez un sujet qui vous tient à cœur. Vous êtes à la fois chercheur, designer, narrateur...

Petit groupe

2 à 5 personnes. Rôles : recherche, design, création de contenu numérique, rédaction. Idéal pour des amis ou camarades de classe.

Classe

Toute la classe travaille ensemble à la création d'une visite.
Un enseignant anime le processus.

Groupe de jeunes

Avec l'aide d'un animateur jeunesse ou d'un facilitateur. Idéal pour les projets communautaires, les événements locaux, les organisations culturelles...

Les enquêtes menées par les jeunes dans les différents pays partenaires du projet ont montré que le travail en petits groupes pouvait aider à gagner en assurance et à trouver de nouvelles idées pendant la phase de recherche. Dans ce cas, n'hésitez pas ! Essayez de trouver vos « compagnons de visite » et explorez ce tutoriel avec eux.
De manière plus générale, il est toujours intéressant de demander à d'autres personnes des idées, des retours d'expérience et de nouveaux points de vue lors de la création d'une visite. N'oubliez pas que c'est à la fois un parcours personnel et collectif que vous vous apprêtez à entreprendre !

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.