17 CRÉER LE GUIDE D'ANIMATION DE VOTRE VISITE GUIDÉE

Format du tutoriel

Difficulté

Moyenne

Durée

10 min.

Matériel

- Le contenu final de votre visite
- Les notes que vous avez utilisées pour créer votre visite
- La liste des ressources utilisées pour créer votre visite

Objectifs

- Comprendre le rôle des guides d'animation
- Créer des guide d'animation clairs qui aideront les autres à animer et à utiliser votre visite guidée

1) À quoi sert le guide d'animation ?

Créer un parcours pour le partager avec vos amis et votre famille est déjà un grand pas en avant dans l'exploration et la promotion de votre patrimoine culturel ! Mais imaginez maintenant aller encore plus loin... Votre parcours pourrait être utilisé dans une école, un centre de jeunesse, lors d'un événement communautaire, d'un festival local ou par un autre groupe de jeunes qui souhaiteraient créer leur propre visite. Dans ces situations, le guide d'animation devient un élément essentiel de votre projet. Il ne se contente pas de reprendre le contenu de votre visite. Il aide plutôt les enseignants, les animateurs jeunesse, les organisateurs d'événements, les jeunes... à comprendre comment utiliser votre visite, à guider les participants et à enrichir l'expérience qui l'entoure.

L'objectif est **d'aider la personne qui suit votre visite guidée à :**

- Préparer les participants **avant** la visite
- Animer les échanges **pendant** la visite
- Encourager la réflexion **après** la visite

Considérez cela comme:

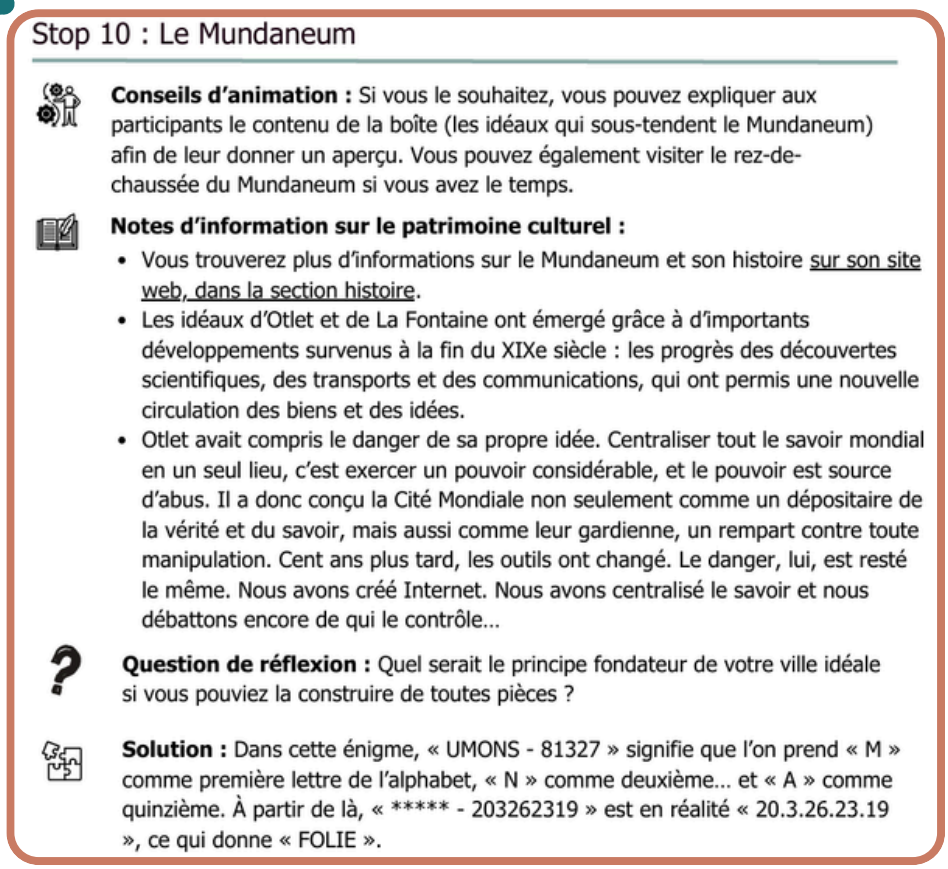


- Une boussole
- Un kit de préparation
- Le scénario en coulisses de votre visite guidée

Cofinancé par l'Union européenne

En d'autres termes, imaginez que vous prépariez la visite pour quelqu'un qui va l'animer pour la première fois. Le guide d'animation doit lui fournir tout ce dont il a besoin pour comprendre le déroulement de l'expérience, guider les participants en toute confiance et tirer le meilleur parti de chaque activité. Vous n'avez pas besoin d'être vous-même un animateur expérimenté : l'objectif est simplement de rendre votre visite claire et facile à animer, même lorsque vous n'êtes pas là pour la guider.

Tous les modèles de visite créés dans le cadre du projet s'accompagnent d'un guide d'animation.
Nous vous invitons à vous rendre sur explorestories.eu – « Ressources » – « Modèles de visites » pour en découvrir un et vous faire une idée plus concrète de ce dont nous parlons. Ci-contre, vous avez aussi un exemple de contenu pour un stop. Vous pouvez vous en inspirer et l'adapter à votre propre visite.



Stop 10 : Le Mundaneum

Conseils d'animation : Si vous le souhaitez, vous pouvez expliquer aux participants le contenu de la boîte (les idéaux qui sous-tendent le Mundaneum) afin de leur donner un aperçu. Vous pouvez également visiter le rez-de-chaussée du Mundaneum si vous avez le temps.

Notes d'information sur le patrimoine culturel :

- Vous trouverez plus d'informations sur le Mundaneum et son histoire sur son site web, dans la section histoire.
- Les idéaux d'Otlet et de La Fontaine ont émergé grâce à d'importants développements survenus à la fin du XIXe siècle : les progrès des découvertes scientifiques, des transports et des communications, qui ont permis une nouvelle circulation des biens et des idées.
- Otlet avait compris le danger de sa propre idée. Centraliser tout le savoir mondial en un seul lieu, c'est exercer un pouvoir considérable, et le pouvoir est source d'abus. Il a donc conçu la Cité Mondiale non seulement comme un dépositaire de la vérité et du savoir, mais aussi comme leur gardienne, un rempart contre toute manipulation. Cent ans plus tard, les outils ont changé. Le danger, lui, est resté le même. Nous avons créé Internet. Nous avons centralisé le savoir et nous débattons encore de qui le contrôle...

Question de réflexion : Quel serait le principe fondateur de votre ville idéale si vous pouviez la construire de toutes pièces ?

Solution : Dans cette énigme, « UMONS - 81327 » signifie que l'on prend « M » comme première lettre de l'alphabet, « N » comme deuxième... et « A » comme quinzième. À partir de là, « ***** - 203262319 » est en réalité « 20.3.26.23.19 », ce qui donne « FOLIE ».

2) Que mettre à l'intérieur ?

Informations générales

Commencez par présenter les informations générales concernant votre visite guidée. Faites en sorte que les autres puissent **comprendre en quoi consiste votre activité en 60 secondes**. Vous trouverez ci-dessous un exemple des différentes catégories que nous vous recommandons d'inclure au début de votre guide d'animation.

Cofinancé par l'Union européenne

Informations générales

Thèmes principaux : La ville idéale à travers l'urbanisme et l'aménagement, la sécurité, la propreté, l'inclusion et la vie sociale, le développement durable, la gouvernance et la participation citoyenne

Public cible : À partir de 16 ans, pour un groupe de 3 à 25 personnes.
Aucune connaissance préalable n'est nécessaire.

Langues : anglais, français, allemand, serbe, hongrois, polonais

Ville / Pays : Mons, Belgique

Point de départ: Place du Bastion Vert, Mons

Distance : 3,5 km

Durée estimée

Activité avant la visite : 20 à 25 minutes. La visite : 2 h 30.
Activité après la visite : 30 minutes.

Matériel nécessaire : au moins un téléphone avec connexion internet pour deux personnes, des écouteurs, de bonnes chaussures.
Facultatif (voir l'activité au dernier stop) : Post-it, stylos.

Niveau d'accessibilité : Moyen

1

Ajoutez ensuite une **brève description de votre visite** (3 à 5 phrases suffisent) ainsi que quelques idées sur ce que les participants pourraient découvrir, mettre en pratique ou ce à quoi ils pourraient réfléchir au cours de la visite.
Par exemple : découvrir un pan de l'histoire locale, remettre en question un stéréotype, observer la ville d'un œil plus attentif ou échanger sur différents points de vue.



Insérez une **carte** de votre parcours afin que l'animateur puisse avoir une vue d'ensemble de l'itinéraire qu'il devra suivre. Dressez **une liste des étapes** et, pour chacune d'entre elles, indiquez le nom de l'étape, son emplacement, le type d'activité prévue (type d'énigme, type de contenu, numérique ou non...) et la durée estimée pour cette étape.
Le moyen le plus clair de présenter toutes ces informations est d'utiliser un tableau.

3

Cofinancé par l'Union européenne

Terminez par une section consacrée à la logistique, qui comprend :



- **Les questions d'accessibilité** : identifiez les principaux obstacles auxquels un visiteur pourrait être confronté et fournissez des informations pratiques utiles dans la mesure du possible. Y a-t-il des escaliers ? Le trottoir est-il facilement accessible en fauteuil roulant ? Le parcours est-il obstrué ? Une activité nécessite-t-elle fortement de savoir lire, voir, entendre ou utiliser un écran tactile ? Si vous identifiez un obstacle, demandez-vous s'il est possible de proposer une alternative.



- **Questions de sécurité** : y a-t-il des éléments qui pourraient présenter un danger pendant la visite ? Une rue très fréquentée ? Un endroit où le trottoir est étroit ? Un risque de glissement de terrain ? Des escaliers étroits ? Faut-il prévoir des adaptations en fonction de la météo ?...

La meilleure approche consiste à prêter une attention particulière aux aspects liés à l'accessibilité et à la sécurité tout au long de la visite, une fois que vous avez une idée précise de l'itinéraire que vous souhaitez suivre.

Outils numériques utiles

- **Canva :** créez une mise en page claire et attrayante pour votre guide d'animation.
- **Words to Time : utilisez le site web «** https://wordstotime.com/» pour connaître la durée approximative nécessaire à la lecture de votre texte.
- **Word Accessibility Checker :** vérifiez que votre document ne présente pas de problèmes d'accessibilité courants avant de le partager.

L'essentiel de votre guide d'animation

Le contenu de votre guide d'animation peut être divisé en trois parties principales : avant, pendant et après la visite.

Avant la visite → L'objectif ici n'est pas de dévoiler tout le contenu de votre visite, mais de planter le décor de l'expérience, d'éveiller la curiosité des visiteurs et de les aider à faire le lien avec ce qu'ils savent déjà

Cofinancé par l'Union européenne

Format : interactif et axé sur la discussion.

Activités possibles

- Poser une question provocante ou présenter un dilemme
- Montrer une image, une citation ou une petite histoire
- Exercice rapide de remue-méninges
- Attribuer une mission ou un rôle aux participants (enquêteurs urbains, conteurs, testeurs...)

Des questions importantes qui peuvent vous aider à y voir plus clair

- Avec quel état d'esprit les participants doivent-ils aborder cette visite ?
- Quels clichés ou idées reçues peuvent être remis en question ?
- Que savent-ils déjà ?
- Que doivent-ils savoir avant la visite ?

Pendant la visite → L'objectif est de fournir aux animateurs de brèves informations de contexte afin de les aider à animer les discussions tout au long de la visite. Donnez-leur les consignes supplémentaires dont ils pourraient avoir besoin. Cette partie du guide d'animation devrait aider les participants à repérer certains éléments, à les remettre en question et à approfondir leur réflexion pendant la visite.

Format : chaque étape peut comporter les sections suivantes (le cas échéant)

Conseils d'animation



- Expliquez comment l'animateur peut accompagner les participants tout au long de la visite
- Suggérez des moments propices à la discussion, aux pauses ou à la réflexion collective

Vous pouvez inclure :

- Des questions d'observation (par exemple : « Que remarquez-vous sur cette fontaine ? ») et des pistes de discussion
- Des informations sur la manière de diviser le groupe ou d'organiser un défi, le cas échéant
- Des suggestions pour adapter le rythme ou la profondeur de la visite en fonction du groupe

Cofinancé par l'Union européenne

→ N'oubliez pas qu'une même activité peut donner des résultats différents selon les participants à votre visite. Par exemple :

- Petit groupe : permet davantage de discussions et de contributions individuelles
- Grand groupe : il est souvent judicieux de diviser les participants en petites équipes ou de leur attribuer des rôles différents.
- Participants plus jeunes : donnez des consignes plus courtes et privilégiez l'observation, le mouvement et les défis simples.
- Participants plus âgés : prévoyez des moments de repos ; vous pouvez introduire des informations plus détaillées ou des questions ouvertes suscitant la discussion

… voici le type d'informations qui peuvent figurer dans votre guide d'animation. Adaptez vos consignes en fonction de votre public cible.

Notes dinformation sur le patrimoine culturel

Vous avez sans doute recueilli plus d'informations que vous ne pouvez en inclure dans la visite guidée elle-même, et c'est tout à fait normal. Mais ces éléments supplémentaires ne sont pas perdus : vous pouvez en utiliser une partie comme contenu d'accompagnement pour fournir des informations de contexte, susciter des discussions et aider les visiteurs à approfondir le sujet.
Ces notes :

- Doivent être **concises** : utilisez des listes à puces ou de courts paragraphes
- Doivent mettre **l'accent sur l'importance du lieu** par rapport aux objectifs principaux et au thème abordé
- Peuvent inclure **des liens pertinents** pour plus d'informations

Solutions

Pour chaque énigme ou défi non numérique de votre parcours, ajoutez la solution accompagnée d'une brève explication. Vous pouvez également le faire pour les énigmes numériques, mais ce n'est pas obligatoire car les réponses figureront très probablement déjà dans le contenu interactif. N'hésitez pas à ajouter une photo si, par exemple, les participants doivent chercher quelque chose en chemin.

Questions pour approfondir le sujet

Vous pouvez soulever des questions plus générales liées à vos étapes et au thème global. Le circuit type « Les femmes à Mons, hier et aujourd'hui » (Belgique) illustre bien le type de questions que vous pouvez proposer pour approfondir la réflexion.

Cofinancé par l'Union européenne

Après la visite → L'objectif est d'aider les participants à prendre du recul, à réfléchir, à donner un sens à leur expérience et à faire le lien entre celle-ci et le monde d'aujourd'hui.

Format : inclure au moins...

- Une brève **discussion** ou activité à l'issue de la visite (discussion de groupe, exercice de classement, cercle de réflexion...)
- Une question faisant le lien entre votre thème du patrimoine culturel et les enjeux sociaux actuels

Exemples de questions de réflexion :

- Qu'avez-vous découvert aujourd'hui ?
- Qu'est-ce qui vous a surpris ?
- Quel lieu ou quelle histoire vous a le plus marqué ? Pourquoi ?
- Cela a-t-il changé votre regard sur la ville ?
- Avez-vous encore des questions ?
- Quels enjeux du passé ont encore de l'importance aujourd'hui ?

→ Vous pouvez également recueillir rapidement **des retours d'expérience** (à l'aide d'un formulaire numérique par exemple) afin de continuer à améliorer votre visite guidée. Trois questions peuvent déjà s'avérer très utiles :

- Qu'avez-vous le plus apprécié ?
- Y a-t-il eu des points peu clairs ou difficiles à comprendre ?
- Que changeriez-vous ou ajouteriez-vous ?

À la toute fin, ajoutez la liste des références utiles utilisées dans votre guide d'animation (par exemple, tout site web mentionné pour approfondir le sujet d'une étape). Ne citez pas toutes vos ressources ; ne conservez que celles qui peuvent être pertinentes et pratiques pour les animateurs.

Cofinancé par l'Union européenne

Avant de partager votre guide d'animation, vérifiez que vous avez bien inclus :
□ Les informations de base sur la visite guidée (thème principal, durée, distance, langues...)
□ Une brève description de ce que les visiteurs vont découvrir
□ Une carte et une liste claire des étapes (avec une estimation du temps nécessaire)
□ Des informations importantes concernant l'accessibilité et la sécurité
□ Une idée pour préparer les participants avant la visite
□ Des conseils utiles ou des informations complémentaires à l'intention de la personne qui anime la visite
□ Les solutions aux énigmes ou aux défis, le cas échéant
□ Des questions ou une activité à réaliser après la visite
□ Des références et des liens utiles



Derniers conseils

- **Créez le guide d'animation en parallèle de votre contenu principal**

→ Lorsque vous créez votre visite guidée, notez immédiatement ce dont les autres pourraient avoir besoin pour en profiter pleinement. Répertoriez les ressources que vous utilisez pour chaque stop. Mettez de côté les informations que vous n'utilisez pas directement dans votre visite guidée.

- **Concevez les activités d'ouverture et de clôture à la fin**
- **Privilégiez la simplicité** et la facilité d'utilisation
- **Concentrez-vous sur l'expérience**, et non sur la quantité d'informations. L'engagement est plus important que la simple transmission de faits.
- Gardez à l'esprit que des **questions percutantes** suscitent une participation plus forte
- **Donnez de la flexibilité**, pas de scripts rigides → votre guide doit aider les personnes qui souhaitent suivre votre visite, et non les limiter.

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.