



Manuel du formateur

(Livrable 4.3)

N° de contrat : Numéro de projet : 601073-EPP-1-2018-1-IT EPPKA2-SSA
Acronyme du projet : EUHERIT
Paquet de travail n° : 4.
Nom du livrable : Manuel du formateur
N°. de livrable : 4.3
Niveau de distribution : Confidentiel
Mois contractuel de soumission (de la 1^{ère} version) : M28 [Version finale]
Mois réel de la soumission (de la 1^{ère} version) :
Date de soumission de cette version :
Version n° :
Nombre de pages :
Partenaire de projet responsable : Fondazione Fitzcarraldo
Auteurs (nom/ organisation partenaire) : Emanuela Gasca, Alberto Gulli, Elettra Zuliani (Fondazione Fitzcarraldo)
Concha Maza, Ana B. Santos (La Cultura)
Noel Buttigieg, Marie Avellino, Karsten Xuereb (Université de Malte), Lorenz Potthast (M2C), Isabel Verdet (ENCACT), Raluca Capota (NIRCT), Emmanuele Curti, Paolo Montemurro, Raffaele Vitulli (Matera Hub), Panagiota Polymeropoulou (Hellenic Open University)

Index

1. Introduction	4
Pourquoi ce manuel du formateur ?	4
Matières et concepts clés	4
2. Les programmes pilotes de formation	5
Le programme européen de formation des pilotes et le programme national de formation des pilotes	5
<i>Objectifs</i>	5
<i>Bénéficiaires</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Les programmes européens de formation des pilotes	7
Les cinq modules	7
3.1.1 <i>La structure de chaque module</i>	9
Aperçu de la formation	10
Les résultats d'apprentissage	12
La stratégie éducative proposée	19
La plateforme EUheritage	19
Matériel à développer par les formateurs	20
Les résultats de l'apprentissage	20
ANNEXES	22
Annexe 1 - Directives PPT	22
Annexe 2 - Directives relatives au matériel textuel	25
Annexe 3 - Directives et démo vidéo	27

1. Introduction

Pourquoi ce manuel du formateur ?

Ce manuel est destiné aux formateurs impliqués dans le **programme pilote de formation européen** de *EUHeritage*. Il a été conçu comme un outil pratique pour aider les formateurs à comprendre facilement les principaux résultats de la formation : participants ciblés, contenu, objectifs pédagogiques et matériel de formation.

Pour une compréhension plus complète d'*EUHeritage* et du programme pilote de formation européen, les formateurs sont invités à se référer aux documents suivants :

- Le **syllabus**, qui traite de la structure et la méthodologie du programme de formation.
- Le **manuel**, qui traite du contenu de la formation, la stratégie pédagogique et les résultats d'apprentissage.

Le manuel du formateur a été créé afin de donner la possibilité aux partenaires du réseau d'impliquer un certain nombre d'experts dans le développement de la formation. Qu'ils fassent partie de l'organisation partenaire ou qu'ils soient des experts externes, les formateurs sont invités à utiliser les pages suivantes pour acquérir les connaissances de base sur les objectifs du projet et pour préparer et délivrer de manière appropriée les résultats de la formation.

Matières et concepts clés

Afin de partager les principaux éléments qui seront utilisés dans ce document, cette section présente les principaux mots clés des programmes de formation :

☒ Acteurs clés

- Les "*conservateurs de contenu*" d'*EUHeritage*, partenaire en charge de la structure scientifique de chaque module.

- *Formateurs / Experts scientifiques*

Sujets en charge de l'élaboration des contenus

- *Tuteurs*

Membre de l'équipe des conservateurs de contenu chargé de guider les apprenants pendant la formation en répondant aux éventuelles questions et en animant la communauté. L'objectif du tuteur est de s'assurer qu'un pourcentage élevé de participants suivent le cours *EUHeritage* jusqu'à la fin. En particulier, le tuteur suit la progression des apprenants, crée des messages sur le forum des leçons, modifie les devoirs/évaluations de type ouvert, évalue les utilisateurs (plateforme de formation).

- *Techniciens*

en charge du développement de la plateforme

- *Apprenants/membres de la communauté*

Participants pouvant visualiser des documents (plateforme sociale), commenter des documents (plateforme sociale), communiquer avec d'autres utilisateurs : utiliser le chat, poster dans des forums, etc. (Plate-forme sociale), suivre le(s) cours : Voir le matériel de la (des) leçon(s), faire les devoirs/évaluations, terminer. (réussir) le cours, recevoir un certificat (Plate-forme de formation)

☒ Éléments clés de la formation

- Les *modules* constituent le domaine thématique de formation du programme de formation. Leur contenu est élaboré par des conservateurs de contenu spécifiques. Chaque curateur de contenu est responsable de l'un d'entre eux.
- Les *unités* sont les sections de contenu dans lesquelles chaque module est divisé.
- Les *sous-unités* sont les sections de contenu dans lesquelles chaque unité est divisée.

2. Les programmes pilotes de formation

Le programme pilote de formation européen et le programme pilote de formation national

Objectifs

Le programme de formation *EUHeritage* offre une formation professionnelle pour les opérateurs actuels et futurs du patrimoine culturel et du tourisme. La formation est axée sur le "cycle d'expérience" en tant que concept et domaine d'expertise qui relie les domaines du patrimoine culturel et du tourisme afin de promouvoir une approche intégrée et basée sur la culture pour le développement local en utilisant également des stratégies et des outils numériques.

Le programme de formation *EUHeritage* est divisé en deux formations complémentaires. La première est le programme pilote de formation européen, qui fait l'objet du présent document. Il est important pour les formateurs de savoir que le programme *EUHeritage* comprend également le programme pilote de formation national, qui sera brièvement expliqué ci-dessous.

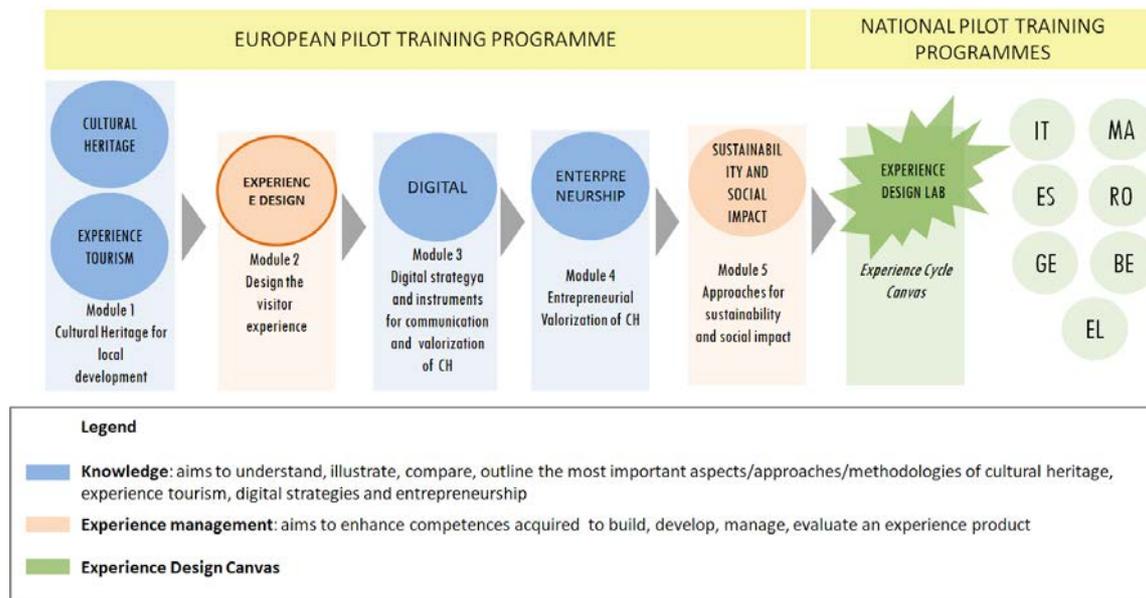


Figure 1. L'approche des connaissances et de l'expérience d'EUHeritage (élaboration : Consortium EUHeritage, 2020)

Le **programme pilote de formation européen** est une plateforme Moodle de formation asynchrone traitant de l'Europe. Ce programme est composé de 5 modules, 20 unités et 60 sous-unités. Chaque module est organisé par un partenaire du consortium et comprend une variété d'activités d'apprentissage en ligne. Il vise à fournir les **connaissances** nécessaires à l'apprenant pour comprendre, illustrer, comparer et souligner les aspects les plus importants, les approches, les méthodologies, les stratégies numériques en ligne et hors ligne et les instruments liés aux domaines du patrimoine culturel et du tourisme d'expérience.

Les **programmes pilotes de formation nationaux** comprennent des "**laboratoires de conception d'expérience**" locaux qui se déroulent dans chaque pays du réseau à la fin de la formation européenne. Chaque programme local offre aux apprenants l'opportunité d'apprendre et d'expérimenter avec une approche plus pratique en utilisant le *Canvas de*

conception d'expérience EUHeritage. L'objectif du Canvas, un modèle original développé par le réseau, est de donner aux participants l'opportunité de prototyper leurs produits d'expérience innovants pour le patrimoine culturel et le tourisme. Les Labs seront développés à travers un certain nombre d'ateliers : en ligne, sessions en présentiel et périodes de travail individuel (selon l'évolution de la pandémie de COVID-19).

	Programme pilote de formation européen	Programmes pilotes de formations nationaux
<i>Durée</i>	juin - septembre 2021	octobre - novembre 2021
<i>Participants</i>	100 ou moins	8 - 12 pour chaque (7) Hub national
<i>Modalités d'apprentissage</i>	plate-forme en ligne avec contributions asynchrones	en ligne ou en présentiel selon l'évolution de la pandémie
<i>Profil du participant</i>	étudiants de troisième cycle et professionnels	étudiants de troisième cycle et professionnels qui ont déjà suivi le programme pilote de formation européen

Participants

L'objectif du programme de formation EUHeritage est de développer un profil professionnel capable de **créer et de produire des expériences innovantes pour les touristes et les communautés locales par la promotion durable du patrimoine culturel et l'utilisation d'outils et de stratégies numériques pour développer la participation culturelle et les relations avec les communautés créatives.**

Le programme pilote de formation européen est lancé au niveau européen et vise à s'adresser à deux grandes catégories de participants : les professionnels du secteur culturel et touristique et les étudiants et diplômés qui souhaitent travailler dans ce domaine.

Les principaux groupes cibles du programme de formation peuvent être synthétisés comme suit :

- gestionnaires du patrimoine culturel ; gestionnaires de sites UNESCO ; gestionnaires de musées ; gestionnaires de fondations culturelles ; gestionnaires de centres et d'équipements culturels ;
- les gestionnaires du tourisme : les gestionnaires de destination, les DMO et leurs différentes déclinaisons (de DDMO à DMMO) ;
- les gestionnaires de communautés qui travaillent dans des contextes territoriaux en étant le lien entre les artistes et les communautés ;
- le personnel chargé de l'éducation, de l'interprétation et de la sensibilisation, comme les responsables et le personnel chargés de la sensibilisation et de l'engagement ; les professionnels des TIC et de la technologie, comme les concepteurs d'expériences numériques dans le domaine du patrimoine culturel et du tourisme culturel ; les conservateurs ; le personnel des services aux visiteurs ; le personnel chargé de l'engagement communautaire et éducatif ; le personnel chargé de la communication et de la promotion ;

- les professionnels de la chaîne de valeur du tourisme qui, dans le cadre de leurs activités quotidiennes, œuvrent à la promotion du patrimoine culturel ;
- les professionnels travaillant dans des organismes de promotion du patrimoine immatériel (par exemple, nourriture, festival traditionnel, musique traditionnelle, tradition orale, artisanat traditionnel, etc ;))
- le personnel chargé du marketing et de la collecte de fonds travaillant dans le domaine du patrimoine culturel et du tourisme culturel.

Les seconds groupes cibles les plus pertinents sont les suivants

- PME, startups et entrepreneurs travaillant au développement de services innovants pour le patrimoine culturel et le tourisme culturel ;
- les professionnels de l'art et de la culture ;
- étudiants et chercheurs dans des disciplines telles que les arts, la culture, le patrimoine culturel, les industries culturelles, les sciences humaines, l'économie, les sciences commerciales et sociales, les TIC, etc ;

3. Les programmes pilotes de formation européens

Les cinq modules

Le programme pilote de formation européen se compose de 5 modules thématiques en ligne. Chaque module couvre un sujet spécifique et a été conçu par l'éditeur du contenu pour répondre à des objectifs d'apprentissage spécifiques, comme indiqué ci-dessous :

Tableau 1. Modules et objectifs d'apprentissage

Module	Titre du module	Objectifs d'apprentissage
Module 1	Patrimoine culturel et tourisme d'expérience pour le développement local	<u>Concevoir, développer et gérer</u> des processus de développement qui créent des liens et des relations entre le site / la destination et les ressources (culturelles et naturelles, attracteurs de tourisme), le patrimoine culturel (matériel et immatériel) et l'environnement. immatériels), les visiteurs (touristes, résidents et communautés en général), les acteurs (territoriaux, institutionnels, publics et privés), les professionnels du patrimoine culturel et du tourisme, les industries culturelles et créatives.
Module 2	Concevoir une expérience innovante pour les visiteurs	<u>Évaluer</u> les connaissances théoriques et appliquer les compétences nécessaires à la gestion de projets liés à la conception d'expériences pour les visiteurs. <u>Identifier</u> les différentes méthodes d'identification des attitudes et des

		<p>comportements des visiteurs afin d'élaborer une stratégie pour établir une relation à long terme entre le visiteur et l'espace du patrimoine culturel.</p> <p><u>Expliquer</u> l'importance de la planification institutionnelle, identifier les contenus saillants d'un plan stratégique efficace et fournir les informations nécessaires pour aider à la création d'un plan stratégique.</p> <p><u>Utiliser</u> des méthodes de recherche qualitatives et quantitatives adaptées aux praticiens du patrimoine culturel afin de comprendre l'expérience des visiteurs et d'informer sur les expériences appropriées pour les visiteurs. .</p>
Module 3	Stratégies et outils numériques pour le patrimoine culturel	<p><u>Analyser et améliorer</u> les outils et politiques numériques existants pour la gestion et le développement des sites du patrimoine culturel.</p> <p><u>Mettre en perspective</u> les nouvelles tendances numériques avec le secteur du patrimoine culturel et formuler des stratégies sur la manière de les intégrer en développant une expertise propre ou en formant des partenariats externes.</p> <p><u>Planifier et concevoir</u> les approches numériques les plus appropriées à utiliser en fonction des objectifs du site / de la destination et des expériences des visiteurs.</p> <p><u>Comprendre, utiliser et appliquer</u> les stratégies de marketing et de communication numériques.</p> <p><u>Étendre</u> les techniques de communication et de valorisation à médiation numérique en appliquant les principes de la construction d'une marque numérique.</p>
Module 4	Approche entrepreneuriale du patrimoine culturel	<p><u>Développer et gérer</u> des modules d'expérience en suivant une approche plus "commerciale".</p> <p><u>Identifier</u> les implications</p>

		<p>organisationnelles et financières de ces transformations dans les organisations culturelles par le biais d'approches spécifiques telles que la stratégie de marque CH, en mettant l'accent sur la zone "grise" de l'interaction entre les secteurs publics et privés.</p> <p><u>Évaluer</u> le degré de réussite, la cohérence et les conflits des processus de transformation.</p> <p><u>Réfléchir</u> au rôle des secteurs publics, privés et à but non lucratif et à leur intégration possible dans la gestion du patrimoine culturel.</p> <p><u>Appliquer de manière critique</u> les concepts discutés dans le module à une étude de cas spécifique / un projet de travail qui sera développé au cours du programme de formation en mettant en valeur l'approche transdisciplinaire.</p>
<p>Module 5</p>	<p>Durabilité, mesure de l'impact et évaluation des projets</p>	<p><u>Contribuer à développer</u> la culture de la mesure et de la génération de preuves entre les professionnels du patrimoine culturel (engagement envers la durabilité et l'impact social dans ce secteur).</p> <p><u>Développer les capacités</u> à repenser le patrimoine culturel et les activités touristiques culturelles du point de vue des impacts sociaux, y compris pour les visiteurs et les communautés.</p> <p><u>Avoir une vue d'ensemble</u> des méthodologies, outils et références qui pourraient être utiles pour concevoir ce qui doit être mesuré et comment mesurer les initiatives locales, régionales et nationales en matière de patrimoine culturel (une sélection de méthodes sera présentée)</p> <p><u>Développer des "pratiques innovantes"</u>, dans une phase expérimentale, par le biais d'études locales de cas réelles dans les pays de l'UE, en essayant d'en tirer des leçons et des recommandations.</p>

3.1.1 La structure de chaque module

Chaque module se compose de 4 unités de contenu qui ont été conçues pour répondre à des objectifs d'apprentissage spécifiques. Chaque unité est à son tour composée de 3 sous-unités thématiques, ce qui permet d'approfondir le contenu en relation avec les sujets principaux des unités spécifiques.

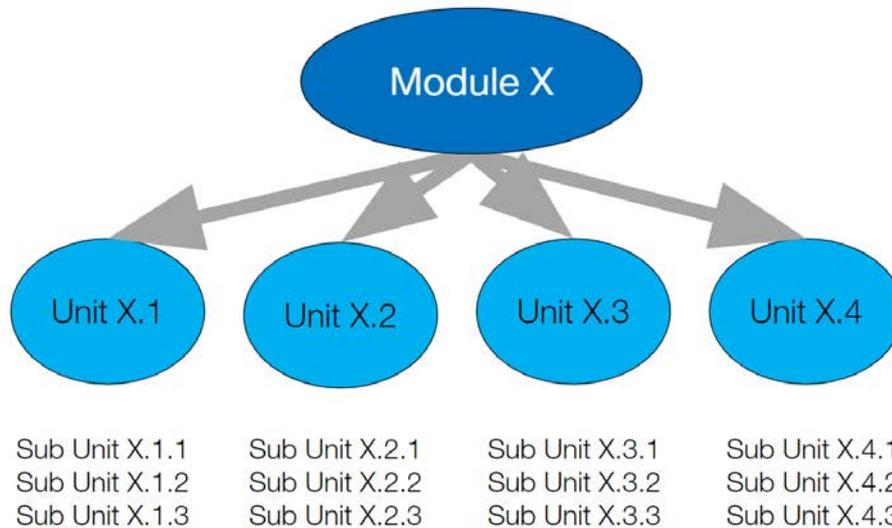


Figure 2. Structure des modules de la formation pilote européenne EUHeritage (élaboration : Consortium EUHeritage, 2020)

Aperçu de la formation

Ci-dessous le tableau qui résume le contenu de chaque module et la structure unités / sous-unités.

Tableau 2. Modules, unités et sous-unités

Module 1	Patrimoine culturel et tourisme d'expérience pour le développement local <i>Éditeur de contenu : Fondazione Fitzcarraldo</i>
UNITÉ 1.1	Cadre du patrimoine culturel
S.U. 1.1.1	Le patrimoine culturel : principales dimensions et interprétations possibles
S.U. 1.1.2	Le cadre récent
S.U. 1.1.3	Le rôle de la culture dans les objectifs de développement durable (ODD)
UNITÉ 1.2	Du tourisme culturel au tourisme d'expérience
S.U. 1.2.1	Tourisme culturel, tendances et principaux éléments
S.U. 1.2.2	Nouveau paradigme du tourisme d'expérience : le "cycle d'expérience".
S.U. 1.2.3	Tourisme d'expérience : nouveaux produits et expériences pour les bénéficiaires
UNITÉ 1.3	Nouvelles dimensions du patrimoine culturel et du tourisme dans les scénarios récents
S.U. 1.3.1	Le tourisme d'expérience et les nouvelles dimensions du tourisme post-COVID
S.U. 1.3.2	Études de cas et nouvelles frontières du tourisme pour le bien-être des communautés
S.U. 1.3.3	Le rôle des communautés temporaires dans les nouveaux scénarios
UNITÉ 1.4	Parties prenantes et développement au niveau local
S.U. 1.4.1	Le rôle des parties prenantes pour le développement local
S.U. 1.4.2	Le plan de gestion des parties prenantes
S.U. 1.4.3	Les acteurs du développement du tourisme d'expérience : le témoignage des bonnes pratiques
Module 2	Concevoir une expérience innovante pour les visiteurs <i>Éditeur de contenu : Université de Malte</i>
UNITÉ 2.1	Les bases du développement de projet

S.U. 2.1.1	Initiatives de planification stratégique : mission, vision et objectifs de l'organisation
S.U. 2.1.2	Conception de projets culturels : portée et séquence
S.U. 2.1.3	Gestion de projets culturels
UNITÉ 2.2	Le plan de développement de l'audience
S.U. 2.2.1	Le développement de l'audience - une introduction
S.U. 2.2.2	Mission, vision et ambitions du public pour créer des expériences significatives et attrayantes.
S.U. 2.2.3	Objectifs, action et bilan de la conception des expériences des visiteurs
UNITÉ 2.3	Segmentation de l'audience
S.U. 2.3.1	Segments d'audience et personas
S.U. 2.3.2	Données primaires pour les projets culturels et touristiques
S.U. 2.3.3	Données secondaires pour les projets culturels et touristiques
UNITÉ 2.4	Faire participer le public
S.U. 2.4.1	Faire participer les publics existants sur les sites du patrimoine culturel
S.U. 2.4.2	Attirer de nouveaux publics sur les sites du patrimoine culturel
S.U. 2.4.3	Outils de développement de l'audience pour engager et améliorer l'expérience des visiteurs

Module 3	Stratégies et outils numériques pour le patrimoine culturel <i>Éditeurs de contenu : M2C (avec ENCATC et NIRCT)</i>
UNITÉ 3.1	Comprendre le potentiel des données numériques dans le contexte du patrimoine culturel
S.U. 3.1.1	Comprendre l'environnement numérique
S.U. 3.1.2	Reconnaître, évaluer et former les compétences numériques au sein de l'organisation
S.U. 3.1.3	Échange numérique avec les visiteurs
UNITÉ 3.2	Nouvelles stratégies et nouveaux outils numériques pour les sites du patrimoine culturel fondé sur l'expérience
S.U. 3.2.1	Tendances récentes et futures dans le domaine du numérique
S.U. 3.2.2	Meilleures pratiques et études de cas
S.U. 3.2.3	Développer des stratégies numériques
UNITÉ 3.3	Marketing et communication numériques pour le patrimoine culturel
S.U. 3.3.1	Stratégies de marketing numérique
S.U. 3.3.2	Utiliser les médias sociaux et les blogs dans des scénarios numériques du tourisme d'expérience
S.U. 3.3.3	Engagement de l'utilisateur et narration
UNITÉ 3.4	Concevoir des expériences numériques en ligne et sur site pour les visiteurs.
S.U. 3.4.1	L'expérience numérique dans le cycle d'expérience
S.U. 3.4.2	Concevoir l'expérience numérique : processus et étapes pour les initiatives numériques en ligne et sur site
S.U. 3.4.3	Mise en œuvre de l'expérience numérique et approches d'évaluation

Module 4	Approche entrepreneuriale du patrimoine culturel <i>Éditeurs de contenu : Matera Hub et Hellenic Open University</i>
UNITÉ 4.1	Les compétences entrepreneuriales comme éléments clés d'une nouvelle gestion du patrimoine culturel
S.U. 4.1.1	Renforcement des compétences entrepreneuriales dans le cadre de la description d'EntreComp
S.U. 4.1.2	Reconnaître, évaluer et former les compétences entrepreneuriales dans le cadre de la description d'EntreComp.
S.U. 4.1.3	Le rôle des politiques publiques dans le développement du potentiel entrepreneurial et d'innovation des secteurs culturels et créatifs.
UNITÉ 4.2	L'entrepreneuriat culturel - Qu'est-ce que c'est ?

S.U. 4.2.1	Les compétences essentielles de l'entrepreneur culturel
S.U. 4.2.2	Modèle théorique : comment les entrepreneurs développent-ils des compétences sociales et culturelles ?
S.U. 4.2.3	L'écosystème entrepreneurial des industries culturelles et créatives
UNIT 4.3	Gestion financière du secteur du patrimoine culturel et du tourisme
S.U. 4.3.1	Analyser le contexte financier et définir un plan financier durable dans la gestion du patrimoine culturel et du tourisme
S.U. 4.3.2	Mise en œuvre d'une stratégie de collecte de fonds dans le secteur du patrimoine culturel et du tourisme
S.U. 4.3.3	Les différents modèles financiers et structures organisationnelles pour le patrimoine culturel et le tourisme
UNITÉ 4.4	Stratégies entrepreneuriales pour une gestion innovante du patrimoine culturel et du tourisme
S.U. 4.4.1	Nouveau modèle économique durable pour des expériences de valeur dans le secteur du patrimoine culturel et du tourisme
S.U. 4.4.2	La méthodologie du "lean management" dans le patrimoine culturel et le tourisme
S.U. 4.4.3	Une nouvelle approche holistique de la gestion du patrimoine culturel et du tourisme

Module 5	Durabilité, mesure de l'impact et évaluation des projets <i>Éditeur de contenu : la Cultora</i>
UNITÉ 5.1	Concepts relatifs à la durabilité et à la mesure de l'impact
S.U. 5.1.1	Le débat sur la durabilité dans la culture comme vision stratégique
S.U. 5.1.2	Pourquoi la mesure est importante : des étapes au-delà du suivi et de l'évaluation
S.U. 5.1.3	La valeur sociale et le glossaire des concepts
UNITÉ 5.2	Approches d'évaluation dans le domaine de la culture et du tourisme
S.U. 5.2.1	Approches multidimensionnelles et multi-valeurs
S.U. 5.2.2	Défis et opportunités pour mesurer la culture
S.U. 5.2.3	Concevoir un processus de planification d'un projet d'évaluation
UNIT 5.3	Comment faire : projet de mesure d'impact de l'expérience
S.U. 5.3.1	Cycle de mesure de l'impact
S.U. 5.3.2	Quel type de données est-il important d'évaluer : production, résultat ou impact ?
S.U. 5.3.3	Gestion de l'impact et de l'évaluation : construire un modèle sur mesure
UNITÉ 5.4	Approches et méthodologies : mesure de la durabilité et de l'impact social dans les organisations culturelles
S.U. 5.4.1	Mesure de la durabilité : alignement sur les ODD
S.U. 5.4.2	Logique d'intervention et indicateurs SMART
S.U. 5.4.3	Méthodes de suivi et d'évaluation

Les résultats d'apprentissage

Afin de partager avec les formateurs les éléments qui décrivent les connaissances et les compétences que les participants doivent acquérir à la fin du programme de formation de pilote européen, le tableau ci-dessous résume les résultats attendus pour chaque unité.

Tableau 3. Résultats de l'apprentissage

Module 1	Patrimoine culturel et tourisme d'expérience pour le développement local <i>Éditeur de contenu : Fondazione Fitzcarraldo</i>
UNITÉ 1.1	Cadre du patrimoine culturel <ul style="list-style-type: none"> • LOut1 Connaître la signification du patrimoine culturel dans ses différentes dimensions. • LOut2 Collecter et analyser des approches interdisciplinaires et des études de cas sur le patrimoine.

	<ul style="list-style-type: none"> ● LOut3 Interpréter les principales caractéristiques du patrimoine culturel liées à sa typologie. ● LOut4 Reconnaître les similitudes et les différences entre les différentes définitions et interprétations du patrimoine culturel. ● LOut5 Collecter et développer des récits mettant en valeur des initiatives publiques et privées utilisant le patrimoine culturel comme lieu de réflexion, d'échange et de création.
UNITÉ 1.2	<p>Du tourisme culturel au tourisme d'expérience</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Connaître les principaux éléments d'analyse et d'interprétation des phénomènes touristiques liés au patrimoine culturel. ● LOut2 Connaître et rappeler le cadre des définitions/interprétations/tendances du tourisme culturel, en examinant les données scientifiques et les sources secondaires qui font autorité. ● LOut3 Interpréter le phénomène touristique comme une expérience territoriale qui combine les besoins des visiteurs et les valeurs de la destination. ● LOut4 Reconnaître et interpréter un processus de gestion du tourisme et mettre en valeur son patrimoine culturel de manière raisonnée. ● LOut5 Débat sur les différents produits touristiques identifiant les tendances et les valeurs les plus importantes. ● LOut6 Connaître et collecter les différentes démarches utiles à la mise en place d'activités touristiques intégrant les biens patrimoniaux et les savoir-faire locaux. ● LOut7 Développer des expériences patrimoniales combinant différentes formes d'expression culturelle (danse, musique, savoir-faire traditionnels ou nouveaux, gastronomie, etc.) et faisant appel à différents aspects de la nature humaine (sens, sentiments, connaissances).
UNITÉ 1.3	<p>Nouvelles dimensions du patrimoine culturel et du tourisme dans les scénarios récents</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Connaître les principaux éléments d'analyse et d'interprétation des phénomènes touristiques dans le cadre de scénarios post-COVID. ● LOut2 Rappeler le cadre des principales tendances en examinant les données scientifiques et les sources secondaires qui font autorité. ● LOut3 Interpréter les nouveaux paradigmes du patrimoine culturel et du tourisme dans la période post-COVID. ● LOut4 Reconnaître et interpréter des études de cas identifiant les approches, méthodologies et outils possibles à appliquer dans d'autres contextes. ● LOut5 Débat sur les différentes dimensions des scénarios COVID.
UNITÉ 1.4	<p>Parties prenantes et développement local</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Connaître et utiliser les approches, méthodologies et procédures possibles pour améliorer la collaboration entre les destinations et les parties prenantes. ● LOut2 Utiliser des approches, des méthodologies et des procédures pour améliorer les relations entre les citoyens et les parties prenantes. ● LOut3 Identifier et gérer les parties prenantes en adoptant une approche structurée et en utilisant des modèles de projet simples. ● LOut4 Développer une stratégie de gestion des parties prenantes. ● LOut5 Interpréter les différents besoins des parties prenantes et décrire leur impact sur un projet, et décrire les intérêts divergents de plusieurs parties prenantes et leurs priorités concurrentes. ● LOut6 Analyser, cartographier et développer des processus avec les parties prenantes et les communautés.

Module 2	Concevoir une expérience innovante pour les visiteurs <i>Éditeur de contenu : Université de Malte</i>
UNITÉ 2.1	Les bases du développement de projet <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Expliquer la situation actuelle d'une institution du patrimoine culturel. ● LOut2 Décrire les étapes nécessaires à la mise en œuvre d'un plan stratégique. ● LOut3 Évaluer un plan de progrès. ● LOut4 Identifier la cohérence nécessaire entre la vision, la mission et les valeurs de l'institution. ● LOut5 Créer un plan sur la façon d'exécuter les objectifs à long et à court terme. ● LOut6 Évaluer un plan visant à faciliter l'exécution d'objectifs spécifiques ● LOut7 Appliquer le cadre généralement reconnu et les bonnes pratiques de la gestion de projet. ● LOut8 Appliquer les processus de gestion de projet pour initier, planifier, exécuter, suivre, contrôler et clôturer les projets et pour coordonner tous les éléments du projet. ● LOut9 Évaluer efficacement le projet, y compris la gestion de la portée, du temps, des coûts et de la qualité. ● LOut10 Appliquer les processus requis pour gérer l'approvisionnement d'un projet, y compris l'acquisition de biens et de services à l'extérieur de l'organisation. ● LOut11 Évaluer les risques du projet, y compris l'identification, l'analyse et la réponse aux risques. ● LOut12 Analyser et gérer les attentes et l'engagement des parties prenantes pour assurer le succès du projet.
UNITÉ 2.2	Le plan de développement de l'audience <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Évaluer le rôle des institutions culturelles dans leur contexte ● LOut2 Catégoriser les tendances de l'audience et appliquer des stratégies efficaces de développement de l'audience. ● LOut3 Comprendre les différentes composantes d'un plan de développement de l'audience. ● LOut4 Identifier les qualités qui définissent un plan efficace ● LOut5 Communiquer efficacement une idée/un projet complexe ● LOut6 Évaluer les progrès de son propre développement intellectuel et professionnel.
UNITÉ 2.3	Segmentation de l'audience <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Évaluer les recherches universitaires de pointe liées aux opportunités et aux défis concernant le profilage et le comportement d'expérience des visiteurs. ● LOut2 Décrire les motivations internes et externes du comportement du public, ce qui est crucial pour identifier les projets futurs. ● LOut3 Réaliser une variété de tests afin de fournir des stratégies de collecte de données adéquates pour les projections futures. ● LOut4 Reconnaître les différentes techniques liées à l'engagement et à l'expérience des visiteurs dans le cadre du patrimoine culturel. ● LOut5 Identifier, analyser et utiliser différents types de données relatives au comportement des visiteurs. Ce résultat d'apprentissage est couvert par celui qui précède et celui qui suit. ● LOut6 Appliquer différentes techniques de profilage des visiteurs en utilisant une variété de mesures de données. ● LOut7 Évaluer les recherches scientifiques de pointe relatives aux opportunités et aux défis en matière de flux de visiteurs.
UNITÉ 2.4	Faire participer le public

	<ul style="list-style-type: none"> • LOut1 Évaluer les recherches universitaires de pointe liées aux opportunités et aux défis concernant le profilage et le comportement d'expérience des visiteurs. • LOut2 Évaluer les données de manière scientifique et rédiger un rapport professionnel pour prendre des décisions éclairées. • LOut3 Comprendre les modèles de base qui informent la cartographie des composants importants du mix d'engagement et de la conception de l'expérience. • LOut4 Comprendre l'importance d'une communication efficace dans une approche centrée sur le public. • LOut5 Explorer des exemples de communication efficace et réfléchir aux forces et aux limites de ces options. • LOut6 Identifier les méthodes d'engagement pour les publics existants et nouveaux comme un moyen d'informer la conception de l'expérience.
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Module 3 Stratégies et outils numériques pour le patrimoine culturel <i>Éditeurs de contenu : M2C (avec ENCATC et NIRCT)</i>	
UNITÉ 3.1	Comprendre le potentiel des données numériques dans le contexte du patrimoine culturel <ul style="list-style-type: none"> • LOut1 Comprendre les notions fondamentales liées à l'environnement numérique, telles que la création, l'utilisation, la transformation et le stockage de données numériques, et leurs applications dans des contextes liés au patrimoine culturel. • LOut2 Appliquer de bonnes politiques de gestion des données numériques afin de protéger et de maximiser l'utilisation numérique des données du patrimoine culturel. • LOut3 Évaluer les implications légales et éthiques de l'utilisation des données numériques dans les activités de mise en valeur et de communication du patrimoine culturel. • LOut4 Évaluer les capacités numériques d'une organisation du patrimoine culturel. • LOut5 Corréler les compétences et les besoins numériques des visiteurs avec la production numérique prévue d'une organisation du patrimoine culturel (présence sur les réseaux sociaux et mise en valeur numérique du patrimoine culturel).
UNITÉ 3.2	Nouvelles stratégies et nouveaux outils numériques pour les sites du patrimoine culturel fondé sur l'expérience <ul style="list-style-type: none"> • LOut1 Connaître les principales caractéristiques (potentiels, exigences et limites) des technologies numériques utilisées dans la mise en valeur et la médiation du patrimoine culturel. • LOut2 Évaluer les développements et tendances actuelles dans le domaine numérique afin d'en extraire ce qui pourrait être pertinent pour le secteur du patrimoine culturel et le contexte individuel. • LOut3 Déterminer les exigences optimales pour la mise en place future de projets numériques à partir de cas d'étude/exemples. • LOut4 Développer des stratégies numériques à long terme afin d'utiliser les tendances numériques les plus récentes ou futures grâce à des collaborations ciblées.
UNITÉ 3.3	Marketing et communication numériques pour le patrimoine culturel <ul style="list-style-type: none"> • LOut1 Identifier les principales caractéristiques d'une stratégie de marketing numérique. • LOut2 Évaluer les caractéristiques des principaux canaux numériques disponibles pour la promotion du patrimoine culturel. • LOut3 Planifier le contenu du site web et des canaux de médias sociaux appropriés qui peuvent être adaptés aux groupes cibles définis. • LOut4 Analyser le rôle et les caractéristiques du storytelling en tant que compétence clé du e-marketing.

	<ul style="list-style-type: none"> ● LOut5 Planifier des stratégies d'engagement des utilisateurs pour un site spécifique du patrimoine culturel.
UNITÉ 3.4	<p>Concevoir des expériences numériques en ligne et sur site pour les visiteurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Comprendre le rôle et la place de l'expérience numérique dans le cycle d'expérience. ● LOut2 Évaluer le potentiel de mise en valeur numérique et d'interprétation d'un site du patrimoine culturel. ● LOut3 Concevoir des expériences numériques pour la médiation, l'éducation et l'inclusion. ● LOut4 Planifier la mise en œuvre de l'expérience numérique. ● LOut5 Établir des critères d'évaluation appropriés pour l'expérience numérique.

Module 4	Approche entrepreneuriale du patrimoine culturel <i>Éditeurs de contenu : Matera Hub et Hellenic Open University</i>
UNITÉ 4.1	Les compétences entrepreneuriales comme éléments clés d'une nouvelle gestion du patrimoine culturel <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Connaître la signification de l'esprit d'entreprise tout au long de l'apprentissage. ● LOut2 Décrire en dix mots le concept général d'entrepreneuriat pour le secteur culturel. ● LOut3 Reconnaître les similitudes et les différences entre l'entrepreneuriat des organisations culturelles à but lucratif et à but non lucratif. ● LOut4 Identifier la raison d'être et le champ d'application du cadre de compétences en entrepreneuriat. ● LOut5 Analyser trois compétences de chacun des domaines d'EntreComp en tant que capacité à transformer des idées en actions. ● LOut6 Connaître la signification de l'initiative "Entrepreneuriat culturel". ● LOut7 Évaluer les compétences les plus appropriées parmi les quinze compétences d'EntreComp, en fonction des besoins des professionnels du patrimoine culturel.
UNITÉ 4.2	L'entrepreneuriat culturel - Qu'est-ce que c'est ? <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Comprendre le concept d'entrepreneuriat culturel. ● LOut2 Citez au moins trois compétences essentielles pour un entrepreneur culturel. ● LOut3 Citez au moins un exemple théorique de la manière dont les entrepreneurs développent des compétences culturelles. ● LOut4 Interpréter le concept d'écosystème entrepreneurial. ● LOut5 Identifier au moins trois actions visant à renforcer l'écosystème des industries créatives. ● LOut6 Citez au moins quatre attributs environnementaux essentiels au développement d'un écosystème entrepreneurial. ● LOut7 Comprendre l'initiative des Capitales européennes de la culture.
UNITÉ 4.3	Gestion financière du secteur du patrimoine culturel et du tourisme <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Analyser le contexte financier des outils du secteur du patrimoine culturel et du tourisme nécessaires aux stratégies durables de collecte de fonds. ● LOut2 Comprendre les différentes sources de financement disponibles dans le secteur du patrimoine culturel et du tourisme, ainsi que de l'importance du rôle de la collecte de fonds dans le secteur du patrimoine culturel. ● LOut3 Se familiariser avec l'éducation financière et la gestion financière. ● LOut4 Identifier les stratégies et méthodologies de collecte de fonds. ● LOut5 Citer au moins trois étapes du processus de collecte de fonds. ● LOut6 Développer un sens critique sur les différents modèles d'entreprise. ● LOut7 Comparer des études de cas contemporaines dans le secteur du patrimoine culturel et du tourisme.
UNITÉ 4.4	Stratégies entrepreneuriales pour une gestion innovante du patrimoine culturel et du tourisme <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Identifier les stratégies de marketing pour le secteur du patrimoine culturel et du tourisme. ● LOut2 Tester au moins deux méthodologies pour développer un modèle d'entreprise durable. ● LOut3 Elaborer un plan de marketing pour les organisations du patrimoine culturel et du tourisme.

	<ul style="list-style-type: none"> ● LOut4 Mesurer l'impact de la stratégie de "gestion allégée" sur le secteur du patrimoine culturel et du tourisme. ● LOut5 Comparer les différentes stratégies de gestion dans le secteur du patrimoine culturel et du tourisme. ● LOut6 Reconnaître l'émergence de l'entrepreneuriat social et son influence sur le secteur du patrimoine culturel et du tourisme. ● LOut7 Évaluer les nouvelles tendances en matière de gestion.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Module 5	Durabilité, mesure de l'impact et évaluation des projets <i>Éditeur de contenu : la Cultuora</i>
UNITÉ 5.1	Concepts relatifs à la durabilité et à la mesure de l'impact <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Résumer les principales notions du paradigme de la durabilité dans le contexte de la performance professionnelle dans la culture. ● LOut2 Expliquer en quoi la durabilité influence la vision stratégique des institutions et façonne la définition des valeurs et de la vision. ● LOut3 Reconnaître les éléments clés dans lesquels la création de preuves est alignée avec la stratégie de l'institution culturelle dans la vision de la durabilité. ● LOut4 Résumer les tendances mondiales en matière de mesure de l'impact social et comprendre la valeur ajoutée de ces pratiques. ● LOut5 Évaluer les ressources les plus significatives et les professionnels les plus remarquables à partir des exemples et des tendances analysées. ● LOut6 Discerner comment la mesure de la valeur sociale a un impact sur la vision stratégique de la durabilité. ● LOut7 Identifier la terminologie requise pour créer un projet de mesure de la valeur sociale.
UNITÉ 5.2	Approches d'évaluation dans le domaine de la culture et du tourisme <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Résumer les principaux documents internationaux sur la durabilité, en particulier ceux qui concernent le patrimoine culturel. ● LOut2 Reconnaître des exemples de mesure de la culture dans différents contextes professionnels. ● LOut3 Identifier les références qui sont faites à ces contextes dans les initiatives locales, régionales et nationales. ● LOut4 Recherche d'exemples d'application avec différentes perspectives au sein du patrimoine culturel. ● LOut5 Reconnaître les barrières d'entrée dans différents domaines, en particulier dans la gestion du patrimoine culturel. ● LOut6 Construire une carte mentale du processus théorique pour construire une culture de mesure durable avec une vision à long terme. ● LOut7 Décrire le parcours de formation professionnelle pour atteindre l'état des connaissances et les compétences pour développer un projet de mesure.
UNITÉ 5.3	Comment faire : projet de mesure d'impact de l'expérience <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Expliquer les difficultés de transfert de la vision macro dans la structure d'une institution ou d'un projet culturel. ● LOut2 Construire le processus nécessaire pour développer un projet d'indicateurs d'impact social à travers les outils disponibles du cycle de mesure. ● LOut3 Évaluer les phases clés du cycle de mesure pour chaque projet spécifique, et identifier les informations et les ressources nécessaires au développement. ● LOut4 Distinguer les différentes méthodologies en fonction des différentes stratégies de collecte de données. ● LOut5 Reconnaître les outils opérationnels liés aux différentes étapes du cycle de mesure pour générer des données et des preuves.

	<ul style="list-style-type: none"> ● LOut6 Faire la différence entre la réalisation de la collecte de données d'une activité spécifique et la création d'une culture de la mesure dans une institution.
UNITÉ 5.4	<p>Approches et méthodologies : mesure de la durabilité et de l'impact social dans les organisations culturelles</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LOut1 Relier les lacunes de la gestion avec les opportunités et les défis qui peuvent être relevés par la mesure de l'impact social. ● LOut2 Organiser des intérêts professionnels spécifiques par rapport à la culture de la mesure et dans un domaine de travail sélectionné. ● LOut3 Discuter de la faisabilité des outils pour le projet ou le défi sélectionné. ● LOut4 Sélectionner un processus de mesure et les outils clés pour le mener à bien à travers l'étude de cas choisie. ● LOut5 Évaluer les données obtenues à partir d'études de cas réels, dans le but d'en tirer des leçons et des recommandations.

La stratégie éducative proposée

Le développement de chaque module a suivi une stratégie éducative commune. Une stratégie pédagogique unique est importante afin de laisser la possibilité de développer le contenu de la même manière pour tous les modules. L'apprenant trouvera dans chaque module des résultats d'apprentissage spécifiques qui ont été conçus par chaque conservateur de contenu :

- Présentations vidéo, y compris des conférences et des interviews ;
- Contenu textuel comprenant des études de cas, des meilleures pratiques et des exemples concrets ;
- Une collection de ressources éducatives ouverte : rapports, études de recherche, articles, documents d'orientation et autres documents pour l'auto-apprentissage ;
- Bibliographie et webographie sur les sources de référence primaires et secondaires ;
- Auto-évaluation par le biais de quiz.

Les paragraphes suivants expliquent également les matériels qui ont été développés pour chaque sous-unité.

La plateforme EUHeritage

Afin de soutenir, d'une part, les fonctionnalités sociales et, d'autre part, les activités d'apprentissage en ligne, deux plateformes ont été développées :

- Une plateforme Moodle qui accueillera toutes les activités d'apprentissage en ligne.
- Une plateforme Drupal (8.0) où seront développées les activités sociales (<https://www.drupal.org/8>).

La plateforme d'apprentissage EUHeritage contiendra le matériel de formation, les Ressources Éducatives Libres, les liens vers ces REL d'autres projets similaires, les rapports et les études d'autres projets de l'UE dans le domaine du patrimoine culturel, de la technologie, de la durabilité et de l'innovation.

La plateforme sociale EUHeritage servira de domaine en ligne pour créer des communautés de pratique (CoP). Les CoPs sont des groupes organisés de personnes qui ont un intérêt commun dans un domaine technique ou commercial spécifique. Elles collaborent régulièrement pour partager des informations, améliorer leurs compétences et travailler activement à l'avancement des connaissances générales dans ce domaine.

La structure de la plateforme d'apprentissage en ligne a été conçue par HOU - Hellenic Open University (source : Deliverable WP5).

Matériel à développer par les formateurs

Les méthodes de l'apprentissage

Le cours en ligne est composé d'un total de :

- 60 vidéos (12 par module)
- 60 transcriptions vidéo de textes (12 pour chaque module)
- 60 présentations PPT (12 pour chaque module)
- 60 bibliographies / sitographies (12 par module)
- jusqu'à 200 OER (jusqu'à 40 OER par module)
- 60 quiz

La **conférence vidéo** est le premier contenu pédagogique à la disposition de l'apprenant. Chaque vidéo dure entre 8 et 15 minutes et a pour but de présenter à l'apprenant un aperçu des principaux contenus de la sous-unité. Des définitions, des données, des schémas, des images et des photographies sont fournies. Chaque vidéo est accompagnée de sa transcription afin de faciliter la compréhension des contenus.

La deuxième méthode d'apprentissage obligatoire pour tous les conservateurs de contenu est la **présentation Power Point** : environ 30 diapositives par sous-unité approfondissant les informations synthétisées pendant l'introduction vidéo, en rapportant des mots-clés, des études de cas, des conseils, des questions ouvertes, une liste de références, etc.

L'apprenant trouvera également à sa disposition un certain nombre de ressources éducatives libres (REL) pertinentes qui ont été choisies par les conservateurs de contenu en fonction des résultats d'apprentissage spécifiques de chaque unité. Les REL sélectionnées sont incluses dans le cours comme matériel d'étude supplémentaire et doivent être enregistrées sous une licence Creative Commons.

Dans le cadre de ce projet, nous utilisons la définition de OERs Commons : "*Les ressources éducatives libres (REL) sont des matériels d'enseignement et d'apprentissage qui sont librement disponibles en ligne pour que chacun puisse les utiliser, que vous soyez un instructeur, un étudiant ou un auto-apprenant. Les REL peuvent exister sous forme de petites ressources autonomes qui peuvent être mélangées et combinées pour former des éléments de contenu plus importants, ou sous forme de modules de cours plus importants ou de cours complets*".

Enrichir le MOOC avec des REL en tant que matériel d'apprentissage supplémentaire présente de nombreux avantages, parmi lesquels la possibilité de personnaliser le cours en approfondissant des sujets spécifiques pertinents pour certains participants, l'opportunité d'avoir d'autres perspectives sur certaines questions, l'incitation à rechercher d'autres REL et à approfondir certains thèmes de manière autonome, l'acquisition de connaissances sur des sources d'apprentissage pertinentes et précieuses.

La disponibilité des REL via la plateforme EUHeritage contribue, dans le même temps, à diffuser les connaissances à un public plus large et à renforcer la possibilité d'ouvrir des discussions et des réflexions en ligne sur des questions importantes.

Au sein d'EUHeritage, les éditeurs de contenu et les experts scientifiques collectent les REL pertinents en :

- a) sélectionnant des REL sous licence appropriée (enregistrée sous licence Creative Commons) ;
- b) créant leurs propres REL (ou suggérant des ressources qu'ils ont créées dans d'autres contextes) s'ils disposent d'une licence appropriée ;
- c) modifiant les REL si le régime de licence le permet.

À la fin de chaque module, l'apprenant aura la possibilité de répondre à un quizz composé de 40 questions (10 par unité). Les quiz sont à choix multiples ou vrai/faux. Après avoir terminé le cours en ligne et avec un taux de réussite de 45%, les apprenants pourront obtenir le certificat

d'achèvement : les badges ouverts seront attribués aux apprenants après la réussite de chaque module.

Dans la phase de développement du contenu, chaque éditeur/expert de contenu **suivra des instructions spécifiques et utilisera des modèles fournis par le consortium**. Les instructions sur la manière de développer le contenu (vidéos, matériel textuel et présentations PowerPoint) ont été créées par HOU, tandis que les modèles ont été élaborés par ENCATC. Les instructions, les lignes directrices et les liens permettant de télécharger les modèles se trouvent dans les annexes suivantes.

ANNEXES

Annexe 1 - Directives PPT

(source : Livrable "Conception et développement de matériel d'apprentissage en ligne - Lignes directrices structurelles pour la présentation de l'apprentissage en ligne")

Directives structurelles pour la présentation de l'enseignement en ligne

Pour qu'une présentation soit utile en tant que ressource d'apprentissage en ligne, elle doit contenir certains des éléments suivants (les éléments marqués d'un * sont considérés comme obligatoires) :

1. Éléments au début de la présentation
 - a. Titre de la présentation *
 - b. But / objectifs *
 - c. Apports de l'apprentissage *
 - d. Mots clés *
 - e. Table des matières
2. Éléments du corps de la présentation
 - a. Sections / sous-sections *
 - b. Tableaux / Schémas / Figures
3. Éléments à la fin de la présentation
 - a. Synopsis
 - b. Liste des références
 - c. Autres lectures
 - d. Biographie des formateurs
 - e. Remerciements / Crédits *

Chacun de ces éléments est brièvement expliqué ci-après. Il est supposé que chaque présentation soit accompagnée d'une narration.

Titre de la présentation (1 diapositive)

Affiche le titre de la présentation, ainsi que des informations de contextualisation (par exemple, le module/unité auquel elle appartient). Le(s) nom(s) du/des formateur(s) pourrait(ent) également apparaître ici.

But / objectifs (1 diapositive)

Le but fournit une brève explication de la contribution générale de la présentation. Les objectifs spécialisent le but en utilisant des termes plus concrets. Une brève introduction au sujet de la présentation peut également être fournie.

Apports de l'apprentissage (1 diapositive)

Ils décrivent les connaissances / aptitudes / compétences (attitudes) que l'apprenant développera après avoir suivi la présentation. Ils doivent être basés sur la taxonomie de Bloom et la diapositive doit reprendre certains apports de l'apprentissage du module. Ils doivent être présentés comme : Après avoir étudié cette ressource, vous serez en mesure de : (suivi d'une liste d'acquis). La liste devrait contenir environ 5 apports de l'apprentissage (approximativement).

Mots-clés (1-2 diapositives)

Un ensemble de mots-clés qui fournissent les principaux termes utilisés dans le document, ainsi qu'une brève explication.

La liste ne doit pas contenir plus de 10 termes ; 6 est un bon chiffre.

Table des matières (1-2 diapositives)

Fournir une vue d'ensemble du contenu de la présentation. Si la présentation contient des sections et des sous-sections, elles doivent être mentionnées ici, ainsi que les titres des diapositives principales de chacune. Il s'agit d'un emplacement alternatif pour une brève introduction au sujet de la présentation.

Sections / sous-sections

Constituent le corps de la présentation. En général, le contenu principal de la présentation doit être structuré de manière à pouvoir être visualisé de façon non séquentielle (c'est-à-dire que l'apprenant peut sauter à n'importe quelle sous-section) et modulaire (c'est-à-dire que l'apprenant peut s'arrêter à la fin d'une section et continuer plus tard). L'ensemble de la présentation et chaque section pourraient être précédés d'une introduction.

Tableaux, schémas et graphiques

Il est préférable de le placer à côté du texte, ou dans une diapositive vierge (sans texte). Évitez de placer du texte au hasard autour des éléments graphiques. Ils doivent être suffisamment grands pour être lisibles.

Synopsis (1 diapo)

Il est placé à la fin de la présentation et résume son contenu ainsi que les résultats de l'apprenant après avoir suivi la présentation.

Liste des références (1 diapo)

Contient la liste des ressources utilisées dans la présentation. Utilisez le style APA ou IEEE. Même si les références sont également présentes dans les diapositives qui constituent le corps de la présentation, elles doivent être résumées à la fin également.

Lectures supplémentaires (1 diapo)

Fournit des ressources sélectionnées (OER) pour une lecture plus approfondie. Pour chaque ressource, indiquez sa référence (en utilisant le style APA ou IEEE) et un bref résumé (pas plus de 5 lignes).

Biographie des formateurs (1 diapositive par formateur)

Idéalement, les formateurs devraient se présenter eux-mêmes. Cela peut se faire soit au début (par exemple, juste après le titre de la présentation), soit à la fin de la formation. Une courte biographie textuelle accompagnée d'une photo devrait être présente. Chaque formateur parle brièvement de lui-même à la première personne (par exemple, "Bonjour, je suis ... et, dans cette présentation, nous allons ... - les temps doivent être adaptés en conséquence).

Remerciements / Crédits (1 diapo)

Remerciez l'apprenant d'avoir regardé la présentation. Montrez les noms des personnes qui ont contribué à la

présentation (c'est-à-dire le ou les auteurs, les réviseurs (techniques et scientifiques), le ou les narrateurs, le ou les créateurs d'effets visuels) et les coordonnées de contact si une communication supplémentaire de la part de l'apprenant est nécessaire. Indique également le mode de licence et prend en compte les exigences de publication de l'UE.

Modèles

Le réseau a préparé un certain nombre de **modèles pour les présentations Powerpoint**.

Les modèles peuvent être téléchargés à partir de ce lien :

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1t8GFygwCX8ZfEoK9ZkJe-_pPzXj-1Vod.

Annexe 2 - Directives relatives au matériel textuel

(source : Livrable "Conception et développement de matériel d'apprentissage en ligne - Lignes directrices structurelles pour la présentation de l'apprentissage en ligne")

Directives structurelles pour le matériel textuel de l'enseignement en ligne

Pour qu'un document soit utile en tant que ressource d'apprentissage en ligne, il doit contenir certains des éléments suivants (les éléments marqués d'un * sont considérés comme obligatoires) :

1. Éléments au début du document

- a. But / objectifs *
- b. Apports de l'apprentissage *
- c. Mots clés *
- d. Introduction
- e. Connaissances préalables
- f. Table des matières / schémas / tableaux

2. Éléments du corps du document

- a. Sections / sous-sections *
- b. Tableaux
- c. Schémas
- d. Exemples
- e. Études de cas

3. Éléments à la fin du document

- a. Synopsis
- b. Liste des références
- c. Glossaire
- d. Lectures supplémentaires

Dans ce qui suit, chacun de ces éléments est brièvement expliqué.

But / objectifs

Le but fournit une brève explication de la contribution générale du document. Les objectifs précisent l'objectif en utilisant des termes plus concrets. Cette partie ne doit pas dépasser 5 lignes de texte.

Apports de l'apprentissage

Ils décrivent les connaissances / aptitudes / compétences (attitudes) que l'apprenant développera après avoir étudié le document. Ils doivent être basés sur la taxonomie de Bloom et spécialiser certains des résultats d'apports du module. Ils doivent être présentés comme : Après avoir étudié cette ressource, vous serez en mesure de : (suivi d'une liste d'acquis). La liste ne doit pas contenir plus de 10 résultats ; 5 est un bon chiffre.

Mots clés

Un ensemble de mots-clés qui fournissent les principaux termes utilisés dans le document. Notez que pour chacun de ces termes, une explication dans le texte doit être présente et peuvent être résumés dans le glossaire. La première apparition d'un terme doit être facilement identifiable (par exemple, en utilisant des caractères gras). La liste ne doit pas contenir plus de 10 termes ; 6 est un bon chiffre.

Introduction

Introduit le lecteur au contenu qui va suivre. Place la ressource dans son contexte et l'associe à tout matériel appris précédemment (le cas échéant). Résume également le contenu de la ressource. Ne devrait être utilisé que pour les documents de taille moyenne et longue (c'est-à-dire plus de 4 pages). Ne doit pas dépasser 10 % de la longueur totale du document.

Connaissances préalables

Liste des connaissances et des compétences nécessaires à l'utilisation optimale de la ressource. Ne peut pas être utilisé pour des documents courts ou moyens. Peut faire partie de l'introduction. Ne devrait pas dépasser 10 lignes de texte.

Table des matières / schémas / tableaux

Donne un aperçu du contenu et permet d'accéder directement à certaines parties du document. Ne devrait être utilisé que pour les documents longs (c'est-à-dire plus de 12 pages).

Sections / sous-sections

Contient le corps du document. Doit être structuré en paragraphes. Évitez d'utiliser plus de 3 niveaux. Doivent être numérotés.

Tableaux, schémas et graphiques

Les tableaux et les graphiques sont utilisés pour résumer et donner un aperçu du contenu du texte. Les schémas précisent ou prolongent généralement le texte. Il vaut mieux les placer dans le texte ou dans l'espace marginal (si l'espace est suffisant) ; il vaut mieux éviter de les entourer de texte. Ils doivent être placés dans un cadre. Ils doivent être suffisamment grands pour être lisibles. Doivent toujours être numérotés et avoir une légende. Lorsqu'on fait référence à un schéma dans le texte, il faut écrire "dans la figure 1", jamais "dans la figure suivante". Si le document est destiné à être imprimé, il faut faire attention à l'utilisation des couleurs (et aux références qui y sont faites).

Exemples

Sont utilisés pour contextualiser ou personnaliser une partie du document. Doivent être placés dans un cadre. Doivent toujours être numérotés et avoir un titre. Lorsqu'on y fait référence dans le texte, il faut écrire "dans l'exemple 1", jamais "dans l'exemple suivant".

Modèles

Le réseau a préparé un **modèle pour les documents textuels**.

Le modèle peut être téléchargé à partir de ce lien :

https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1C_YB1Chcm9S5rX4vwGZu9bbMXLUeE-ul.

Annexe 3 – Directives relatives aux vidéos et démos

(source : Livrable "Conception et développement de matériel d'apprentissage en ligne")

Les types de vidéo les plus courants, liés au contenu éducatif, comprennent les entretiens, les conversations, les conférences, les scénarios dirigés et les *screencasts*.

Vidéos

Interview

Un entretien¹ est une conversation comprenant des questions et des réponses. Une personne (l'interviewer) pose des questions prédéfinies, tandis que les personnes invitées (interviewées) répondent (généralement dans un délai prédéterminé) à ces questions. Les participants à l'interview parlent à tour de rôle. Les entretiens impliquent généralement un transfert d'informations de la personne interrogée à l'intervieweur (et donc à l'auditoire), ce qui est généralement le but premier de l'entretien. Des diapositives peuvent également être insérées (sous forme de présentation) ou des images, pendant que l'interviewé parle, afin de rendre la réponse plus concevable.

Conversation

Une conversation² est une communication interactive entre deux ou plusieurs personnes sur un sujet spécifique. Dans les conversations, on peut également ajouter des diapositives (sous forme de présentation) ou des images, afin de rendre l'interlocuteur plus compréhensible.

Conférence

Un cours magistral³ est une présentation orale ayant pour but de présenter des informations, d'enseigner à des personnes ou des apprenants un sujet particulier, généralement à l'aide de diapositives sous forme de présentation ou d'images.

Scénario dirigé

Ce type de vidéo fait généralement référence à la présentation d'un objet spécifique. Par exemple, il présente une exposition (une peinture, une sculpture, etc.) dans un musée, une visite touristique, une expérience, etc. En général, elle comprend également des narrations audio pour les images présentées. Des acteurs ou des intervenants peuvent être inclus (facultatif) afin de rendre la présentation plus vivante.

Screencast

Un *screencast*⁴ (également connu sous le nom de capture d'écran vidéo) est un enregistrement numérique de l'écran d'un ordinateur, contenant souvent aussi une narration audio. Le terme *screencast* est comparé au terme connexe de capture d'écran ; alors que la capture d'écran génère une image unique d'un écran d'ordinateur, un *screencast* est essentiellement un film des changements dans le temps qu'un utilisateur voit sur un écran d'ordinateur, agrémenté d'une narration audio.

¹ <https://en.wikipedia.org/wiki/Interview>

² <https://en.wikipedia.org/wiki/Conversation>

³ <https://en.wikipedia.org/wiki/Lecture>

⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Screencast>

Conseils techniques généraux

- La prise de vue doit de préférence être effectuée à l'aide de deux appareils photo identiques en même temps ; l'un pour une photo en gros plan et l'autre pour une photo moyenne (à partir de la taille). Assurez-vous d'effectuer les mêmes réglages sur les deux appareils (ISO, balance des blancs, fps, ouverture, vitesse d'obturation).
- Ne dépassez pas 15 minutes au total (sans coupures) pour vos vidéos, afin de conserver l'intérêt du public. S'il n'est pas possible de filmer pendant 15 minutes d'affilée, divisez la vidéo en deux parties.
- La fréquence d'images doit être réglée sur 25 images par seconde.
- Évitez les mouvements de caméra.
- La capture doit se concentrer sur les formateurs et garder la caméra à hauteur des yeux.
- Ne modifiez pas les paramètres vidéo ou l'éclairage pendant l'enregistrement.
- Évitez les échos. Avant de commencer à enregistrer, vérifiez l'acoustique du lieu.
- Il est nécessaire de faire un bruit (à la main ou avec un clap) au centre de la vidéo après s'être assuré que la caméra et le son tournent. Avant d'applaudir, le caméraman ou le réalisateur doit dire clairement le titre de l'interview et du clip (par exemple "Marketing 2.1, prise 1").
- Les diapositives de la présentation ne doivent pas apparaître dans le champ de la vidéo ; elles seront ajoutées ultérieurement lors du montage vidéo. Pendant l'enregistrement de la conférence, les caméras doivent se concentrer sur le conférencier.
- Le son doit être enregistré à l'aide de micros-cravates, qui sont connectés à la caméra.

Pour les formateurs

- Les formateurs doivent utiliser un langage simple, sans termes complexes. S'ils doivent utiliser un terme complexe, ils doivent l'expliquer brièvement.
- Les formateurs doivent éviter de porter : du blanc, du noir, des marques.
- Lorsqu'il n'y a qu'un seul formateur, il doit concentrer son regard sur la caméra.
- Les formateurs ne doivent pas parler rapidement et ne pas tenir quoi que ce soit dans leurs mains.
- Les formateurs ne doivent pas parler trop près ou trop loin du microphone. Veillez à ce que la voix de chaque intervenant soit claire.
- Ils doivent avoir préparé leur discours et l'avoir lu à l'aide d'un prompteur (il existe des applications en ligne⁵). Toutes les questions et réponses doivent être écrites et répétées avant le tournage.
- Le formateur peut choisir s'il veut parler debout ou assis.
- Si nous voulons ajouter des graphiques sur le côté du cadre, le formateur doit se tenir debout/assis sur la moitié droite du cadre.
- Le maquillage doit être sobre et discret. De même pour les cheveux.

Arrière-plan - Espace

- L'arrière-plan doit être vide et d'une couleur vive pour les graphiques de couleur blanche, ou d'une couleur sombre dans le cas des graphiques de couleur noire. Évitez les arrière-plans comportant des dessins, des motifs ou des objets.
- Il doit y avoir beaucoup de lumière, en veillant à ce qu'aucune ombre intense ne soit créée sur le formateur ou sur le fond. Le visage doit être clair et lumineux.

⁵ Exemples : <https://www.cueprompter.com/> ; <http://www.freeteleprompter.org/>

- Évitez ou éliminez les sons extérieurs. Enregistrez dans des lieux isolés ou dans un studio. Toutefois, si vous choisissez de tourner dans un espace extérieur, assurez-vous qu'il n'est pas trop bruyant et qu'aucune personne n'interfère dans le cadre. Un tournage en extérieur ne doit être effectué que si un professionnel est en charge.

Séquences

- Les séquences doivent être envoyées sans montage (pas de logos, pas d'intro/outro, pas de musique).
- Les images du tournage doivent être envoyées accompagnées du texte du discours et de la présentation "ppt" ou de tout autre matériel à montrer (vidéo/image, etc.) en précisant à quel moment il doit être affiché.

Conseils divers

- Le matériel éducatif doit être auto-guidé et favoriser l'interaction de l'apprenant avec le matériel.
- Il doit comporter des exemples explicatifs et des commentaires encourageants.
- Au début de chaque section, il convient de définir les objectifs et les résultats d'apprentissage escomptés, ainsi qu'un synopsis à la fin.

Modèle : Démonstration vidéo

Le réseau a préparé une démo de la conférence vidéo pour que les formateurs puissent se faire une idée du produit final.

La vidéo peut être vue à ce lien : <https://drive.google.com/file/d/1pyqLm-MntvRSMMrceMhRth7W4-KWX-Zk/view?usp=sharing>.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

EU Heritage

Skills for promotion,
valorisation, exploitation, mediation and
interpretation of European Cultural Heritage