



ARCHTECH

DONNER AUX JEUNES LES MOYENS DE REDÉCOUVRIR L'HÉRITAGE ARCHITECTURAL DE L'EUROPE

UN CADRE D'APPRENTISSAGE
COMPOSÉ DE PLANS DE COURS À
APPLIQUER DANS DES PILOTES
LOCAUX AUPRÈS DE PUBLICS
JEUNES, EN METTANT L'ACCENT SUR
LA MANIÈRE DONT ARCHTECH
TRAITERA L'IMPLICATION DES
JEUNES VULNÉRABLES

youth &
cultural
heritage



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Foundation for the Management of European Lifelong Learning Programmes. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them. Project Number: KA220-YOU-7A2D4D49



Fiche de livrable

Numéro du projet :	2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
Acronyme du projet :	ArchTech
Titre du projet :	Donner aux jeunes les moyens de redécouvrir l'héritage architectural de l'Europe
Résultat :	R2.5 – Module de formation 4 : « Un cadre d'apprentissage composé de plans de cours à appliquer dans des pilotes locaux auprès de publics jeunes, en mettant l'accent sur la manière dont ArchTech traitera l'implication des jeunes vulnérables »
Auteur·rice·s :	Angelo Marco Luccini (LUDICIUS)
Contributeur·rice·s :	Erna Pulaj (KlemKa Colab)
Relecteur·rice·s :	Heather McNamara (UM)
Approuvé par :	Tous les partenaires
Résumé :	Ce cadre permet aux animateurs de jeunesse d'utiliser le patrimoine bâti comme levier d'intégration sociale, de participation civique et d'autonomisation numérique, en particulier auprès des jeunes marginalisés. Grâce à des plans de cours interactifs, à la documentation numérique et à la création d'une application « Building Alert! », les participants acquièrent des outils favorisant l'inclusion, le travail d'équipe et la fierté civique. En combinant éducation culturelle et technologie, ce dispositif outille les jeunes pour qu'ils deviennent des gardiens actifs de leur patrimoine et de leurs communautés.
Liste de mots clés :	Patrimoine bâti, préservation du patrimoine, autonomisation des jeunes, urbanisme, campagnes de sensibilisation, construction communautaire, innovation sociale, patrimoine culturel, renforcement des capacités, développement des compétences, outils numériques, autonomisation des jeunes, aménagement urbain, campagnes de sensibilisation, développement communautaire, urbanisme.
Citer comme suit :	Luccini, A.M., & Pulaj, E. (2025). Un cadre d'apprentissage composé de plans de cours à appliquer dans des pilotes locaux auprès de publics jeunes, en mettant l'accent sur la manière dont ArchTech traitera l'implication des jeunes vulnérables. Consortium ArchTech. Accessible à https://archtech-project.eu/
Copyright:	Creative Commons – Attribution 4.9 International - CC BY 4.0 

Déclaration d'originalité

Ce livrable contient un travail original et inédit, sauf indication contraire. Les références à des publications antérieures et aux travaux d'autrui ont été indiquées par des citations, des références ou les deux.





 Co-funded by the European Union	Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent 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. Numéro du projet : 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
--	---

Clause de non-responsabilité

Partenariat

Nom	Rôle	Pays
LUDICIUS INTERACTIVE SARL	Coordinateur	France
C.I.P. CITIZENS IN POWER	Partenaire	Chypre
INNOVATION HIVE	Partenaire	Grèce
DRAMBLYS	Partenaire	Espagne
UNIVERSITA TA MALTA	Partenaire	Malte



Table des Matières

Résumé exécutif	4
CHAPITRE 1 : Présentation du module	5
Structure du cadre et approche pédagogique	5
Unité 1 : Le patrimoine bâti comme outil d'intégration sociale et de participation civique	5
Unité 2 : Documentation numérique et autonomisation des jeunes	6
Unité 3 : Civic tech et application mobile « Building Alert ! »	6
CHAPITRE 2 : Objectifs d'apprentissage	8
1. Comprendre et exprimer la valeur du patrimoine bâti.....	8
2. Promouvoir l'inclusion et la diversité à travers des projets patrimoniaux	8
3. Appliquer des méthodes contemporaines de documentation du patrimoine	8
4. Développer et mettre en œuvre des solutions de civic tech.....	9
5. Faciliter l'apprentissage participatif et expérientiel	9
6. Évaluer et réfléchir sur la pratique.....	9
CHAPITRE 3 : Contenu.....	10
Unité n°1 : Le patrimoine bâti comme outil d'intégration sociale et de participation civique	10
Introduction.....	10
PARTIE 1 : Le patrimoine bâti et l'identité culturelle européenne	12
PARTIE 2 : Valoriser la diversité chez les jeunes	19
PARTIE 3 : Impact sur la communauté au sens large	25
PARTIE 4 : Méthodes contemporaines de préservation du bâti.....	30
Conclusions	33
Annexe : Fiches pédagogiques de l'Unité 1	34
Unité n°2 : Comment enregistrer les données liées aux bâtiments pour aider les animateurs de jeunesse à familiariser leurs groupes avec la collecte et la documentation du patrimoine bâti à l'aide d'un formulaire numérique de saisie des données.....	35
Introduction.....	35
Donner aux jeunes le pouvoir de redécouvrir l'héritage architectural de l'Europe	36
Conclusions – Unité 2.....	40
Annexe : Documents de l'Unité 2.....	41
Unité n°3 : Comment créer une application mobile « Building Alert ! »	42
Introduction.....	42
Comprendre la technologie civique et le patrimoine culturel	43
Conclusions – Unité 3.....	50
Annexe : Documents remis – Unité 3	51
CHAPITRE 4 : Conclusion et Synthèse.....	52
Points clés à retenir	53
Actions et recommandations	53
References.....	54



Résumé exécutif

Ce cadre d'apprentissage donne aux animateurs de jeunesse les moyens d'utiliser le patrimoine bâti comme outil d'intégration sociale, de participation civique et d'autonomisation numérique, en ciblant particulièrement les jeunes vulnérables et marginalisés.

Structuré en trois unités, il aborde :

1. le rôle du patrimoine dans la construction de l'identité, de l'inclusion et de la fierté communautaire ;
2. les méthodes pratiques et numériques de documentation du patrimoine, permettant aux jeunes de se former par la pratique et d'acquérir des compétences numériques ;
3. la création d'une application mobile « Building Alert! », qui rend possible le signalement en temps réel et la protection des sites menacés grâce aux technologies civiques.

L'approche est participative, combinant connaissances théoriques, exercices interactifs et innovation numérique. Des études de cas et des activités concrètes favorisent l'empathie, le travail d'équipe et la citoyenneté active.

En intégrant éducation culturelle et outils numériques, ce cadre permet aux jeunes de devenir les gardiens actifs de leur patrimoine, renforçant ainsi la cohésion sociale et revitalisant les communautés.



CHAPITRE 1 : Présentation du module

Le patrimoine bâti européen (comprenant bâtiments historiques, monuments, paysages et sites archéologiques) constitue un lien tangible avec l'identité culturelle et la mémoire collective du continent. Cependant, sa préservation et son appropriation par les citoyens sont confrontées à des défis croissants : urbanisation, négligence, menaces écologiques et manque de sensibilisation du public. Ces difficultés sont particulièrement marquées dans les communautés défavorisées, où les jeunes sont souvent déconnectés des ressources culturelles et de la vie civique.

Conscient du potentiel transformateur du patrimoine pour favoriser l'inclusion, la fierté civique et le renouveau économique, ce cadre s'aligne sur des initiatives de l'Union européenne telles que *Europe Créative*, le *Label du Patrimoine Européen* et les *Journées Européennes du Patrimoine*, qui visent à sauvegarder et célébrer le patrimoine tout en renforçant l'engagement des jeunes et la cohésion sociale.

Structure du cadre et approche pédagogique

Le cadre repose sur quatre modules de formation¹ et s'organise en trois unités principales, chacune composée de plans de cours interactifs, de ressources multimédias et d'activités participatives.

L'approche pédagogique est ancrée dans l'apprentissage expérientiel, combinant connaissances théoriques, exercices pratiques, discussions de groupe, études de cas réelles et innovation numérique. Le contenu est séquencé de manière progressive, pour développer chez les participants une compréhension et des compétences allant des concepts fondamentaux jusqu'aux outils numériques avancés et aux applications de civic tech.

Unité 1 : Le patrimoine bâti comme outil d'intégration sociale et de participation civique

Cette unité outille les animateurs de jeunesse pour mobiliser le patrimoine bâti au service de l'intégration sociale et de la participation civique. Elle explore notamment :

- la double nature du patrimoine (matériel et immatériel) et son rôle dans la formation de l'identité européenne ;
- des concepts clés tels que le contexte historique, le caractère et l'intégrité ;
- la signification sociale, économique et culturelle de sites emblématiques européens (ex. : Acropole, Colisée, Alhambra) ;
- la manière dont le patrimoine favorise la mémoire, le dialogue interculturel et le sentiment d'appartenance, en particulier chez les jeunes ;
- l'importance de la diversité et de l'inclusion, en mettant en lumière les obstacles rencontrés par les groupes marginalisés et les cinq niveaux d'inclusion, de l'invisibilité à la culture de l'inclusion.

Les activités interactives, telles que les « **Balades cartographiques du patrimoine** » et les « **Cercles d'histoires du patrimoine** », invitent les jeunes à explorer leur environnement local, partager des récits

¹ ArchTech R2.2 Modules de formation 1 & 2: « Le patrimoine bâti comme levier de participation civique et d'inclusion sociale », R2.3 Module de formation 3: « Comment enregistrer les données relatives aux bâtiments afin d'aider les animateurs de jeunesse à familiariser leurs groupes de jeunes avec la collecte et la documentation des bâtiments patrimoniaux à l'aide d'un formulaire numérique » et R2.4 Module de formation 4: « Comment créer une application mobile « Building Alert! » : un guide pas à pas pour développer une application visant à encourager une intervention rapide pour sauver les bâtiments menacés »



personnels et réfléchir aux significations multiples du patrimoine. Des études de cas, comme le projet *Parque Minas de Rio Tinto* en Espagne, montrent comment l'éducation non formelle et les activités in situ peuvent donner du pouvoir aux jeunes marginalisés, renforcer leur identité et encourager la citoyenneté active.

Unité 2 : Documentation numérique et autonomisation des jeunes

Cette unité initie les animateurs de jeunesse et leurs groupes aux principes et pratiques de la documentation du patrimoine, en mettant l'accent sur l'intégration des méthodes traditionnelles et numériques.

Les composantes clés incluent :

- La justification de la documentation comme moyen de préserver la mémoire collective, de soutenir la restauration et de sensibiliser les communautés.
- Les techniques traditionnelles (croquis, photographie, récits oraux) et les outils numériques modernes (applications mobiles, numérisation 3D, cartographie SIG).
- L'utilisation d'un formulaire numérique standardisé pour garantir une collecte de données patrimoniales précise, cohérente et accessible.
- L'autonomisation des jeunes grâce à la littératie numérique, au travail en équipe et à la responsabilité civique, qui les positionne comme gardiens actifs du patrimoine local.

Exercices pratiques proposés :

- Remplir des formulaires numériques de documentation,
- Endosser le rôle « d'enquêteurs du patrimoine »,
- Relire et évaluer en binômes les travaux des autres groupes.

Des quiz basés sur des scénarios et des simulations collectives renforcent les compétences en résolution de problèmes et la pensée critique.

L'unité met également en lumière les défis de la documentation numérique (barrières techniques, besoin d'outils accessibles) et propose des solutions pratiques pour les surmonter.

Unité 3 : Civic tech et application mobile « Building Alert ! »

Reconnaissant le potentiel des technologies civiques pour démocratiser la protection du patrimoine, cette unité guide les participants dans la création d'une application mobile « **Building Alert!** » en utilisant des plateformes no-code (Adalo, Glide, Thunkable, etc.).

L'application permet :

- Le signalement en temps réel,
- La cartographie et la géolocalisation,
- Le partage d'informations sur les sites patrimoniaux menacés,
- Le renforcement de la préservation communautaire et de l'activisme numérique.



Résultats d'apprentissage clés :

- Comprendre le rôle de la civic tech dans le renforcement de l'engagement citoyen et de la transparence,
- Explorer les fonctionnalités d'une application (géolocalisation, notifications, contenus générés par les utilisateurs, intégration des réseaux sociaux),
- Développer la littératie numérique et les compétences de co-conception chez les jeunes,
- Favoriser un sentiment d'appropriation, d'agence et de connexion au patrimoine communautaire.

L'unité met l'accent sur la **conception participative**, encourageant les jeunes à passer du statut d'observateurs passifs à celui de **créateurs et défenseurs actifs**. En exploitant les outils numériques, le cadre comble les écarts générationnels et culturels, rendant l'engagement patrimonial pertinent et attrayant pour les publics jeunes contemporains.



CHAPITRE 2 : Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, les animateurs de jeunesse seront capables de :

1. Comprendre et exprimer la valeur du patrimoine bâti

- Définir le patrimoine bâti matériel et immatériel, en donnant des exemples clairs issus de contextes européens et locaux.
- Expliquer comment le patrimoine bâti façonne l'identité culturelle européenne, la mémoire collective et la cohésion communautaire.
- Discuter de la signification sociale, culturelle et économique des sites patrimoniaux, y compris leur rôle dans le développement du sentiment d'appartenance et de la fierté civique chez les jeunes.

2. Promouvoir l'inclusion et la diversité à travers des projets patrimoniaux

- Identifier les dimensions de la diversité et les obstacles à l'inclusion rencontrés par les jeunes marginalisés dans les contextes patrimoniaux.
- Décrire les cinq niveaux d'inclusion et évaluer les stratégies permettant de progresser vers une véritable culture de l'inclusion dans le travail de jeunesse.
- Concevoir et mettre en œuvre des activités basées sur le patrimoine qui favorisent intentionnellement le dialogue interculturel, l'empathie et la participation des jeunes issus de groupes diversifiés.
- Réfléchir de manière critique sur des études de cas (ex. : *Parque Minas de Rio Tinto*, projet *SO-CLOSE*) pour en extraire des stratégies concrètes de promotion de l'inclusion et de la citoyenneté active.

3. Appliquer des méthodes contemporaines de documentation du patrimoine

- Connaître et, lorsque cela est possible, démontrer une maîtrise des techniques de documentation traditionnelles (croquis, photographie, récits oraux) et numériques (applications mobiles, numérisation 3D, cartographie SIG).
- Compléter avec précision un formulaire numérique standardisé pour les sites patrimoniaux, garantissant la cohérence et l'accessibilité des données collectées.
- Autonomiser les jeunes en les impliquant dans des activités de documentation, renforçant ainsi leur littératie numérique, leur esprit d'équipe et leur responsabilité civique.
- Évaluer les avantages et les défis de la documentation numérique et proposer des solutions aux barrières techniques et d'accessibilité.





4. Développer et mettre en œuvre des solutions de civic tech

- Comprendre le concept de civic tech et son rôle dans la démocratisation de la protection du patrimoine et l'engagement communautaire.
- Utiliser des plateformes no-code (telles que Adalo, Glide ou Thunkable) pour co-concevoir un prototype de l'application mobile « **Building Alert!** », permettant le signalement et la cartographie en temps réel des sites patrimoniaux menacés.
- Intégrer des fonctionnalités telles que la géolocalisation, les notifications et le contenu généré par les utilisateurs afin d'améliorer l'utilisabilité et l'impact de l'application.
- Favoriser l'activisme numérique et la préservation portée par les communautés, en positionnant les jeunes comme gardiens proactifs de leur patrimoine.

5. Faciliter l'apprentissage participatif et expérientiel

- Animer des activités interactives (ex. : *Balades cartographiques du patrimoine*, *Cercles d'histoires*, *Défi communautaire du patrimoine*) qui connectent les jeunes à leur patrimoine bâti local et encouragent le récit personnel ainsi que la réflexion collective.
- Guider des équipes de jeunes dans le brainstorming et la présentation d'initiatives patrimoniales communautaires, en mettant l'accent sur l'inclusion, la créativité et l'impact concret.
- Évaluer les acquis d'apprentissage à travers des discussions de groupe, des quiz basés sur des scénarios, des retours entre pairs et des exercices pratiques.

6. Évaluer et réfléchir sur la pratique

- Développer des indicateurs pour mesurer l'impact des actions de communication et d'inclusion patrimoniale dans les projets de jeunesse.
- Évaluer de manière critique l'efficacité des stratégies mises en œuvre et adapter les approches en fonction des retours et des résultats observés.
- Documenter et partager les pratiques réussies ainsi que les leçons apprises avec leurs pairs et la communauté élargie.





CHAPITRE 3 : Contenu

Unité n°1 : Le patrimoine bâti comme outil d'intégration sociale et de participation civique

Introduction

Diapositive 1 : Présentation du module

1. **Ce module donne aux animateurs de jeunesse les connaissances et compétences nécessaires pour utiliser le patrimoine bâti afin de :**
 - Favoriser l'intégration sociale
 - Stimuler la participation civique
 - Renforcer le sentiment d'appartenance chez les jeunes
2. **Il explore le rôle du patrimoine bâti dans :**
 - L'identité culturelle européenne
 - La gestion de la diversité
 - L'impact sur les communautés

Diapositive 2 : Pourquoi le patrimoine bâti ?

- **Enrichit les vies** : stimule les secteurs culturels et créatifs
- **Renforce le capital social** : promeut la cohésion sociale et la fierté communautaire
- **Valeur économique** : soutient le tourisme durable et revitalise les zones urbaines/rurales
- **Soutien de l'UE** : initiatives telles que *Europe Créative*², le *Label du Patrimoine Européen*³ et les *Journées Européennes du Patrimoine*⁴ qui protègent et célèbrent le patrimoine.

Diapositive 3 : Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, vous serez capables de :

- Définir le patrimoine bâti et donner des exemples
- Expliquer comment le patrimoine bâti façonne l'identité culturelle européenne
- Discuter de l'impact du travail de jeunesse lié à la culture sur les communautés
- Identifier les méthodes contemporaines de préservation du patrimoine bâti et les moyens de contribuer à sa conservation

Diapositive 4 : Structure et format du module

1. **Durée** : environ 90 minutes
2. **Format** : exposé, discussion de groupe, analyse d'étude de cas
3. **Matériel** : tableau blanc, marqueurs, supports d'étude de cas et diaporama

² <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe>

³ <https://culture.ec.europa.eu/cultural-heritage/initiatives-and-success-stories/european-heritage-label>

⁴ <https://www.europeanheritagedays.com>





Diapositive 5 : Pour commencer –

Activité brise-glace

- Partagez en binômes : « Un site ou un bâtiment patrimonial qui a une signification pour vous, et pourquoi. »
- Notez vos idées et partagez-les en binômes (2 min)
- Mise en commun avec l'ensemble du groupe (5 min)

Diapositive 6 : Point clé à retenir

Comprendre et apprécier le patrimoine bâti contribue à :

- Renforcer l'identité européenne
- Préserver notre héritage culturel commun
- Donner aux jeunes les moyens de s'engager dans leur environnement local



PARTIE 1 : Le patrimoine bâti et l'identité culturelle européenne

Diapositive 1 : Patrimoine matériel et immatériel

1. **Patrimoine matériel** : artefacts et structures physiques — monuments, sites, bâtiments — qui constituent des témoins visibles du passé et du présent d'une culture.
2. **Patrimoine immatériel** : traditions et pratiques non physiques — rituels, festivals, récits — associés au patrimoine bâti.

Diapositive 2 : Qu'est-ce que le patrimoine bâti ?

- **Définition** : le patrimoine bâti désigne les biens culturels tangibles et immobiles — bâtiments, monuments, paysages et sites archéologiques — qui reflètent l'histoire, la culture et les traditions d'une société.
- **Importance** : il constitue une part essentielle de notre mémoire collective et façonne à la fois l'identité culturelle et la communauté.

Diapositive 3 : Termes clés du patrimoine bâti

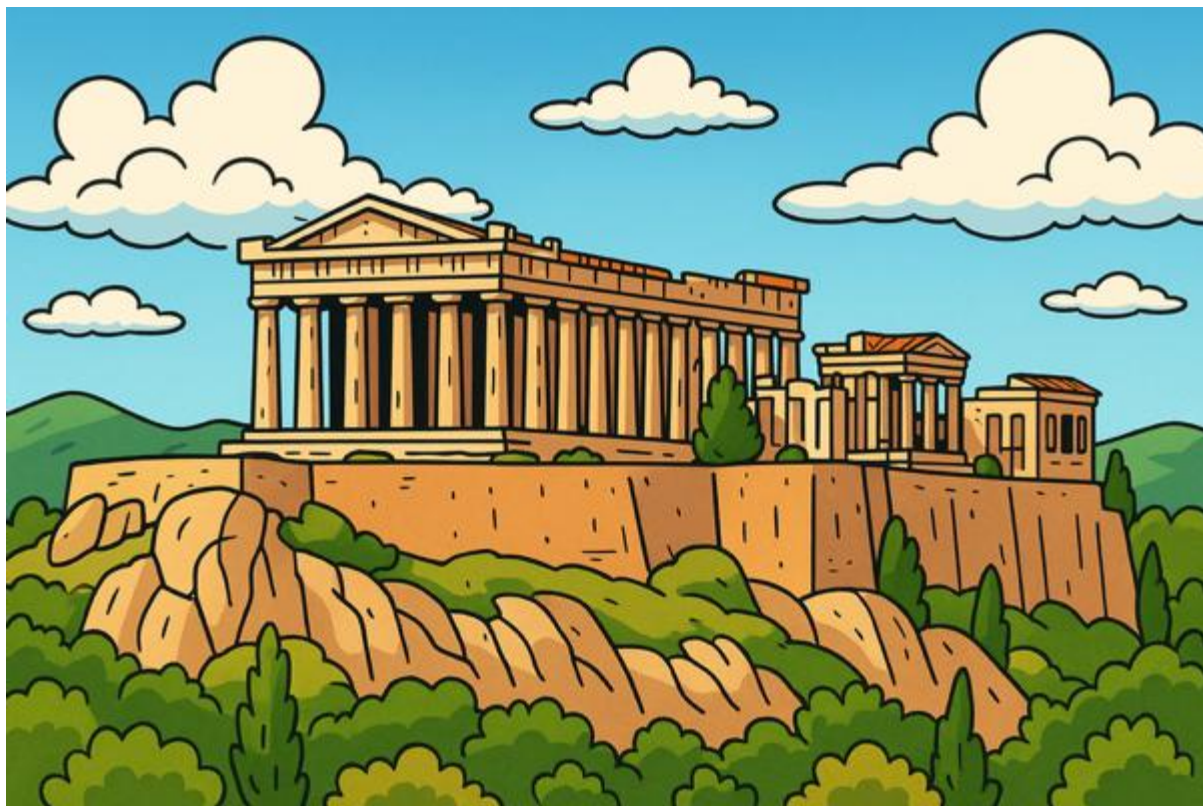
- **Contexte historique** : l'environnement dans lequel un bien patrimonial est situé, incluant les dimensions matérielles et immatérielles.
- **Caractère historique** : les qualités et caractéristiques uniques qui confèrent à un lieu son identité, telles que l'architecture, les matériaux et les associations culturelles.
- **Intégrité historique** : l'état de complétude et de préservation d'un bien patrimonial, reflétant son design et ses valeurs originelles.

Diapositive 4 : Typologies du patrimoine bâti

- **Bâtiments historiques** : structures présentant une valeur architecturale ou historique unique, souvent accompagnées d'intérieurs et de jardins significatifs.
- **Ensembles historiques** : quartiers urbains constitués de groupes de bâtiments remarquables et de paysages de rues.
- **Paysages historiques** : paysages culturels façonnés au fil du temps par l'interaction entre l'homme et la nature, tels que parcs et jardins.

Diapositive 5 : Exemples de sites patrimoniaux européens emblématiques

- **Acropole** (Athènes, Grèce) : Symbole de la civilisation grecque antique.



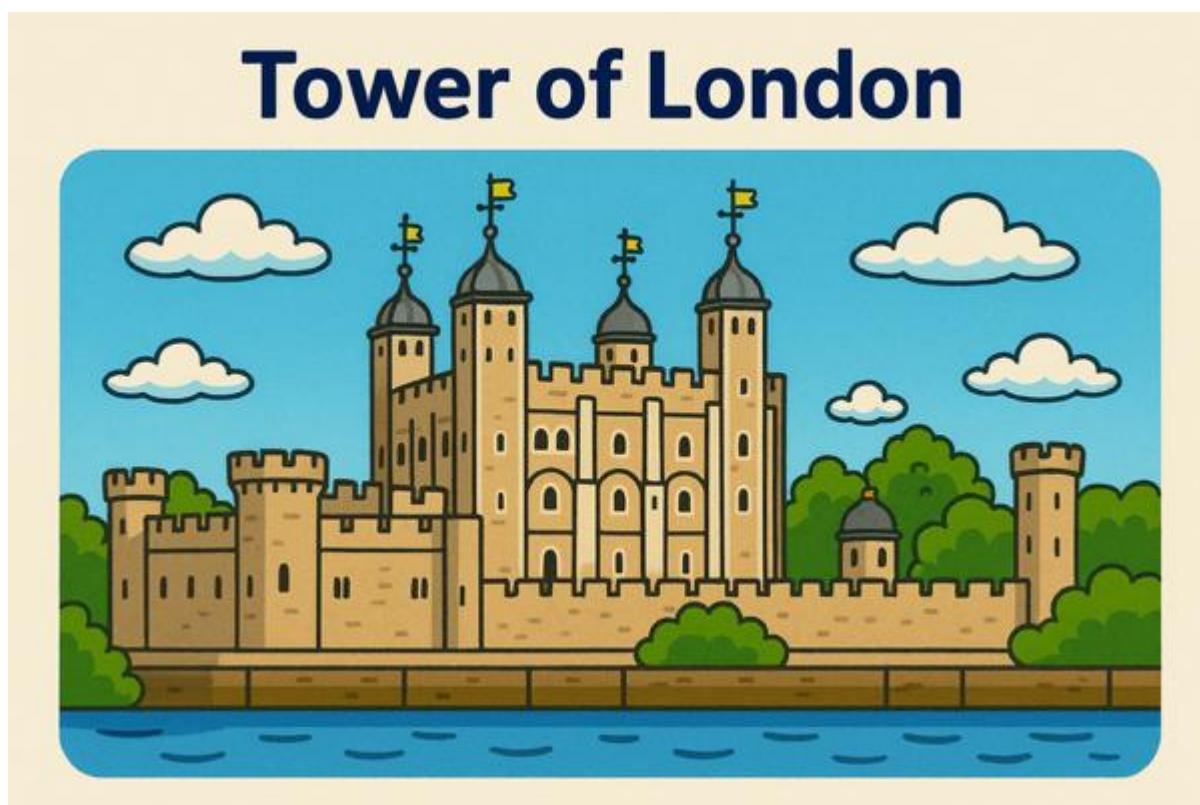
- **Colisée** (Rome, Italie) : Témoin de l'ingénierie romaine.



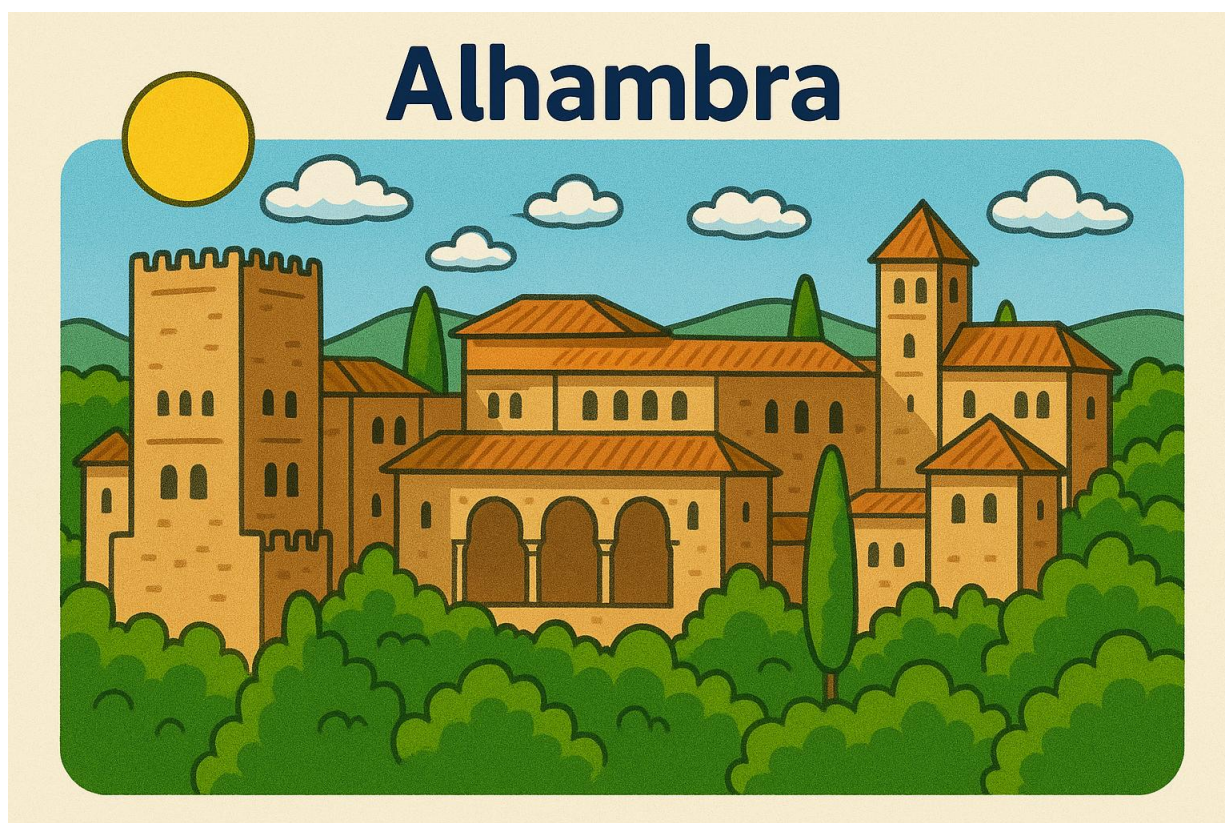
- **Tour Eiffel** (Paris, France) : Icône de l'innovation française.



- **Tour de Londres** (Royaume-Uni) : Forteresse historique et palais royal.



- **Alhambra** (Grenade, Espagne) : Chef-d'œuvre de l'architecture islamique.



Diapositive 6 : Importance culturelle et historique

- Manifestation physique : le patrimoine bâti est un lien tangible avec le passé, qui nous aide à comprendre l'évolution des cultures.
- Valeur communautaire : les sites accueillent des événements et des programmes éducatifs, préservant les traditions et favorisant les échanges culturels.
- Avantages économiques et sociaux : les sites patrimoniaux attirent le tourisme, offrent des opportunités éducatives et stimulent les économies locales.

Diapositive 7 : Patrimoine bâti et identité

- Symbole d'une histoire partagée : les sites patrimoniaux renforcent l'identité culturelle et favorisent le sentiment d'appartenance.
- Mémoire collective : les monuments incarnent les traditions, les réalisations et les expériences d'une communauté.
- Lien dynamique : le patrimoine évolue avec la société, permettant aux communautés de réinterpréter leur identité à travers la réutilisation adaptative et de nouvelles narrations.

Diapositive 8 : Favoriser mémoire, compréhension et dialogue

1. Mémoire : les sites patrimoniaux rappellent des événements et traditions historiques.
2. Compréhension : préserver et interpréter le patrimoine approfondit la connaissance de nos racines culturelles.
3. Dialogue : les sites patrimoniaux sont des plateformes d'échanges interculturels, promouvant le respect mutuel et l'unité européenne.



Diapositive 9 : Activité – Discussion de groupe

Question :

Comment le patrimoine bâti influence-t-il votre identité personnelle et collective ?

- Réfléchissez individuellement (1 min)
- Partagez en binômes (2 min)
- Échangez en quatuors (4 min)
- Mise en commun collective (5 min)

Diapositive 10 : Points clés à retenir

- **Le patrimoine bâti est une composante essentielle de l'identité européenne et de la communauté.**
- **Il fait le lien entre passé et présent, en renforçant l'appartenance et le dialogue.**
- **L'engagement des jeunes avec le patrimoine renforce la cohésion sociale et la compréhension culturelle.**

Diapositive 11 : Esprits en Ébullition!

Question

Lequel de ces exemples n'est PAS un patrimoine bâti matériel ?

- A) Église historique
- B) Festival traditionnel
- C) Le Colisée
- D) Château médiéval
- E) Je ne sais pas

✓ Réponse correcte : **B** (un festival est un patrimoine immatériel).

Diapositive 12 : Esprits en Ébullition! – Activité de suivi (Partie 1/3)

Histoires cachées et anecdotes amusantes derrière certains des bâtiments les plus célèbres du monde.

Devinez quel bâtiment célèbre se cache derrière ces récits curieux :

1. Saint Marc l'Évangéliste fut un disciple du 1er siècle qui vécut et prêcha à Alexandrie, où il fonda l'Église d'Alexandrie. Sept siècles après sa mort, deux marchands volèrent son corps pour le « sauver des musulmans » et le firent passer pour de la viande de porc. De retour chez eux, une nouvelle basilique fut construite, connue sous le nom de **Basilique Saint-Marc**. Où se trouve-t-elle ?
 - a. Le Vatican
 - b. Naples
 - c. Venise

✓ Réponse correcte : **C**



Diapositive 13 : Esprits en Ébullition! – Activité de suivi (Partie 2/3)

2. Au XIXe siècle, l'un des monuments les plus emblématiques de Paris fut considéré par un groupe d'intellectuels (dont l'architecte de l'Opéra de Paris, Charles Garnier, et l'écrivain Guy de Maupassant) comme « horrible », « inutile » ou encore une « lanterne tragique ». De quel monument s'agit-il ?
 - a. La Tour Eiffel
 - b. L'Arc de Triomphe
 - c. Le Centre Pompidou

✓ Réponse correcte : A

Diapositive 14 : Esprits en Ébullition! – Activité de suivi (Partie 3/3)

3. Quel opéra a ouvert avec 10 ans de retard et un dépassement de budget de 1357 % ?
 - a. L'Opéra d'État de Vienne
 - b. La Scala
 - c. L'Opéra de Sydney

✓ Réponse correcte : C

Diapositive 15 : Esprits en Ébullition! – Activité de suivi

Questions :

- **De quelles manières le patrimoine bâti peut-il favoriser le dialogue entre les communautés ?**
Pensez en particulier au patrimoine dont l'usage actuel favorise l'éducation, la recherche, la culture et la cohésion communautaire (ex. : *Académie d'Athènes*, *Déposito del Agua (Espagne)*, *École Faneromeni (Chypre)*, *le Lieu Unique ou la Forge des Batignolles en France*). Quel est le rôle de ces bâtiments dans la création de liens communautaires (surmonter les préjugés, créer des espaces de rencontre dans nos agendas chargés) ? → Et qu'en est-il des bâtiments liés à une histoire conflictuelle (comme le cimetière Santa Maria Addolorata à Malte ou les lignes victoriennes à Malte) ? Certains patrimoines historiques sont liés à la guerre, à l'invasion, etc., où les points de vue s'opposent. Quelle est leur contribution au dialogue communautaire ?
- **Comment la préservation d'un site patrimonial local influence-t-elle votre sentiment d'appartenance ?**
Pensez au patrimoine bâti de votre ville qui vous rend fier. Quels aspects évoquent ce sentiment d'appartenance ? (Ancien usage, contexte historique, usage actuel ?) Dans les brochures, choisissez un bâtiment dont la préservation et l'usage actuel vous impressionnent. Partagez avec le groupe.

Méthodologie pour les 2 questions:

- Réflexion individuelle (1 min)
- Partage en binômes (2 min)
- Échange en quatuors (4 min)
- Mise en commun collective (5 min)





Diapositive 13 : Comment s'impliquer

Participez aux activités pilotes d'ArchTech !

Autres façons de s'engager :

- **Liste du patrimoine mondial de l'UNESCO** : explorer et apprendre sur les sites patrimoniaux du monde.
- **Journées européennes du patrimoine** : participer à des événements célébrant le patrimoine architectural.
- **Organisations patrimoniales locales** : s'impliquer auprès des groupes qui préservent et promeuvent le patrimoine local.

Activité d'apprentissage active

Les animateurs peuvent mettre en œuvre cette activité pour engager les jeunes.

« Balade cartographique du patrimoine » (Heritage Mapping Walk)

Les jeunes explorent leur quartier (ou utilisent des images/cartes si une sortie n'est pas possible), identifient des éléments du patrimoine bâti et discutent de la façon dont ces lieux contribuent à leur identité et à celle de la communauté. Chaque participant marque un site sur une carte partagée et raconte une histoire personnelle ou communautaire liée à ce lieu.

Diapositive 1 : Balade cartographique du patrimoine

1. Explorez votre environnement local ou utilisez les images/cartes fournies.
2. Identifiez des bâtiments, monuments ou sites représentant le patrimoine local.
3. Marquez chaque site sur une carte partagée.
4. Partagez une histoire ou un **ressenti** lié à un site.

Diapositive 2 : Pourquoi cette activité ?

- Encourage l'observation et la découverte.
- Relie l'expérience personnelle aux identités locale et européenne.
- Renforce la confiance pour partager et valoriser des perspectives diverses.

Diapositive 3 : Suggestions de supports visuels

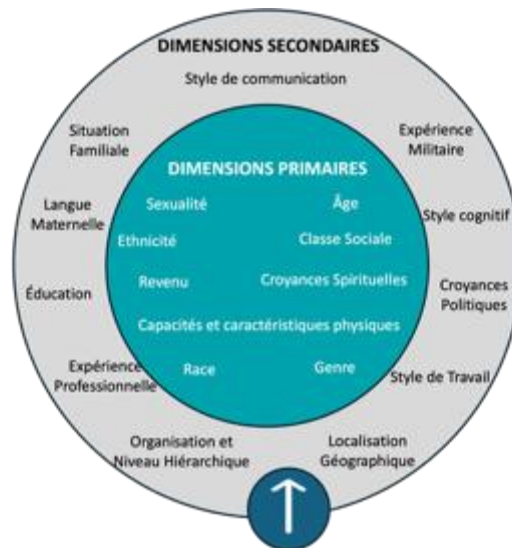
- Carte de la zone avec épingles/autocollants.
- Photos de sites patrimoniaux connus et méconnus.
- Jeunes repérant des lieux ou partageant des histoires en petits groupes.

PARTIE 2 : Valoriser la diversité chez les jeunes

Diapositive 1 : Introduction à la diversité et à l'inclusion

1. **Diversité** : La variété des expressions culturelles, identités et parcours au sein d'une société (ex. : langue, croyances, origine ethnique, genre, orientation sexuelle, éducation, expérience).
2. **Inclusion** : Veiller à ce que toutes les personnes soient accueillies, valorisées et disposent d'opportunités égales pour participer et s'épanouir.

Diapositive 2 : Introduction à la diversité et à l'inclusion (suite)



Citation : « La diversité, c'est être invité à la fête, l'inclusion, c'est être invité à danser. » (Vernā Myers)

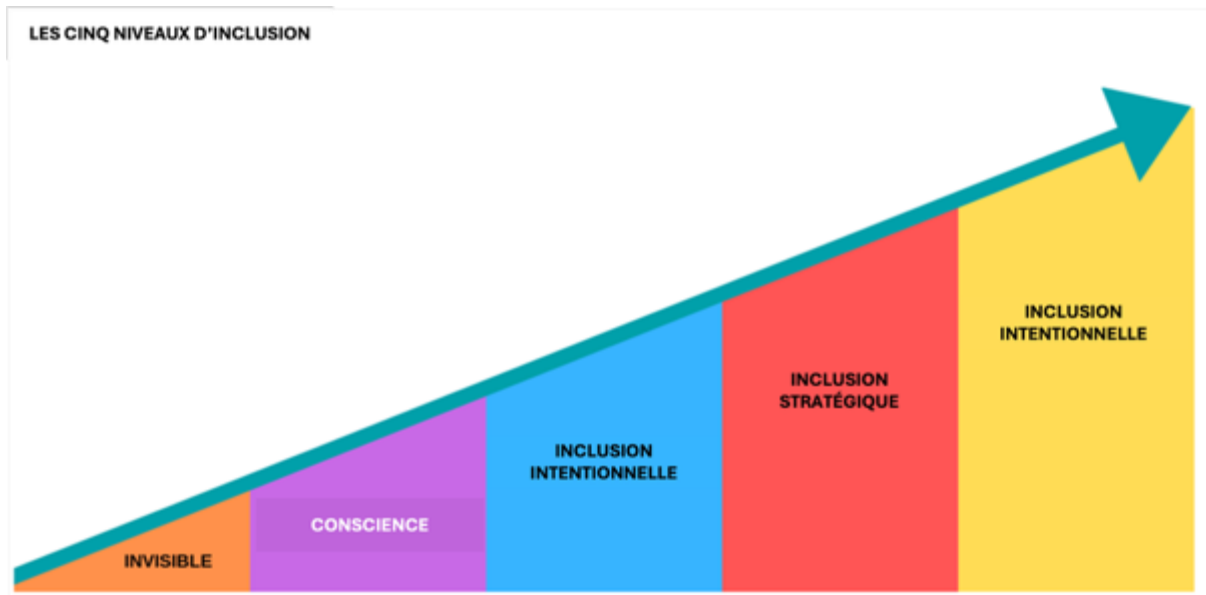
Diapositive 3 : Pourquoi promouvoir la diversité et l'inclusion ?

- **Bénéfices pour la société :**
 - Coexistence pacifique et harmonie sociale
 - Créativité, pensée critique et résolution de problèmes renforcées
 - Des communautés plus équitables et éduquées
- **Obstacles :**
 - Discrimination, stéréotypes et biais implicites

Sentiment d'exclusion, notamment **chez** les jeunes marginalisés

Diapositive 4 : Les cinq niveaux d'inclusion

- **Invisible** : Diversité ignorée, discrimination subtile
- **Conscience** : Reconnaissance des opportunités égales, mais action limitée
- **Inclusion intentionnelle** : Politiques et interventions pour l'équité
- **Inclusion stratégique** : Efforts systémiques pour lever les barrières
- **Culture de l'inclusion** : Chaque individu est valorisé, reconnaissance et protection systémique de toutes les identités



Diapositive 5 : Le rôle de l'éducation et du travail de jeunesse

1. Une éducation précoce à la diversité réduit les stéréotypes et l'exclusion.
2. Le travail de jeunesse peut promouvoir l'inclusion de manière intentionnelle, en particulier pour les jeunes à risque de marginalisation.
3. Le patrimoine est un outil puissant pour encourager la diversité, l'interculturalité et le *sentiment d'appartenance*.

Diapositive 6 : Le patrimoine comme outil d'inclusion

- **Lien identitaire** : Le patrimoine reflète les moments ou éléments dont les communautés sont fières ou avec lesquels elles s'identifient.
- **Mémoire commune** : L'interprétation du patrimoine crée une identité partagée et renforce un comportement éthique.
- **UNESCO** : Les projets liés au patrimoine développent les connaissances, la pensée critique et le sentiment d'appartenance des jeunes.

Diapositive 7 : L'inclusion en pratique – Étude de cas : Parque Minas de Rio Tinto



Diapositive 8 : L'inclusion en pratique – Étude de cas : Parque Minas de Rio Tinto (suite)

- **Lieu** : Huelva, Espagne – l'une des plus anciennes zones minières du monde.
- **Projet** : Collaboration entre l'association *Unidos por lo Alto* et l'Université de Huelva.
- **Groupe cible** : Jeunes marginalisés et à risque (immigrés, familles à faibles revenus, travailleurs saisonniers).
- **Approche** : Éducation non formelle, activités de loisirs, visites de sites et séances de réflexion.

Diapositive 9 : Résultats du projet Rio Tinto

- **Prise de conscience accrue** : Les jeunes ont découvert le patrimoine local et son impact sur la vie communautaire.
- **Renforcement de l'identité** : Développement de liens émotionnels et identitaires avec leur ville.
- **Autonomisation** : Acquisition de compétences en pensée critique, résolution de problèmes et citoyenneté active.
- **Action** : Les participants ont pris conscience de l'influence de leurs actions sur la prospérité de la communauté.



Diapositive 10 : Le patrimoine pour favoriser l'identité, l'inclusion et la citoyenneté active

1. **Intégration** : Le patrimoine aide les jeunes marginalisés à se relier à leur communauté.
2. **Citoyenneté active** : Encourage les jeunes à prendre des initiatives dans la vie communautaire.
3. **Preuves de recherche** : Les projets patrimoniaux améliorent les amitiés interethniques et l'inclusion dans les écoles et les communautés.

Diapositive 11 : Esprits en feu !

Question :

Quelle affirmation reflète le mieux le rôle du patrimoine dans l'inclusion ?

- A) Le patrimoine peut favoriser un sentiment d'appartenance pour tous
- B) Le patrimoine ne profite qu'à ceux qui ont des racines locales
- C) Le patrimoine est sans rapport avec l'inclusion sociale
- D) Le patrimoine doit être préservé uniquement par des experts
- E) Je ne sais pas

(A est la bonne réponse)

Diapositive 12 : Points clés

1. La diversité et l'inclusion sont multidimensionnelles et essentielles pour des communautés prospères.
2. Les projets patrimoniaux peuvent autonomiser les jeunes marginalisés et favoriser la citoyenneté active.
3. Les travailleurs de jeunesse jouent un rôle clé dans l'utilisation du patrimoine comme levier d'intégration sociale et d'inclusion.

Diapositive 13 : Devoir – Analyse d'étude de cas

Questions pour analyser l'étude de cas Rio Tinto :

- Quelles stratégies ont favorisé l'inclusion et l'identité ?
- Comment pourriez-vous appliquer ces stratégies dans votre contexte ?

Pour les deux questions :

- 1' de réflexion individuelle
- 2' de partage en binômes
- 4' de partage en quatuors (deux binômes ensemble)
- 5' de partage collectif



Diapositive 14 : Devoir – Concevoir des projets patrimoniaux inclusifs

Tâche (en groupes de quatre) : Concevez une activité patrimoniale favorisant l'inclusion des jeunes de votre communauté.

Considérer :

- Comment vous assurerez-vous que toutes les voix soient entendues ?
- Quels obstacles pourriez-vous rencontrer ?
- Comment mesurerez-vous le succès ?

Diapositive 15 : Devoir

Questions :

- Comment les projets patrimoniaux peuvent-ils aider des jeunes issus de différents horizons à se sentir inclus ?
- Quels défis pourriez-vous rencontrer en utilisant le patrimoine pour favoriser l'inclusion ?

Pour les deux questions :

- 1' de réflexion individuelle
- 2' de partage en binômes
- 4' de partage en quatuors (deux binômes ensemble)
- 5' de partage collectif

Activité d'apprentissage actif

Les animateurs de jeunesse peuvent mettre en œuvre cette activité pour engager les jeunes :

« Cercles de récits patrimoniaux »

Les jeunes forment de petits groupes et chacun partage une courte histoire sur une tradition, une fête ou un lieu issu de son vécu ou de celui de sa famille. Le groupe discute ensuite de ce que ces histoires révèlent sur l'inclusion, la diversité et le patrimoine commun.

Diapositive 1 : Cercles de récits patrimoniaux

1. Former de petits groupes
2. Chaque personne partage une histoire sur une tradition, une fête ou un lieu de son parcours
3. Écouter activement et discuter des similitudes et des différences

Diapositive 2 : Pourquoi cette activité ?

- Favorise l'empathie et la compréhension
- Met en valeur la diversité des expériences patrimoniales
- Renforce la cohésion de groupe et le respect de l'inclusion





Diapositive 3 : Suggestion de supports visuels

- Photos de festivals multiculturels et de groupes de jeunes diversifiés
- Illustrations de célébrations traditionnelles issues de différentes cultures
- Cercle de chaises avec des jeunes engagés dans le partage d'histoires





PARTIE 3 : Impact sur la communauté au sens large

Diapositive 1 : Le rôle de la culture dans le travail de jeunesse

- La culture façonne la manière dont les jeunes se relient entre eux et à leurs communautés.
- Selon les Nations Unies, la culture forge l'identité, renforce les liens et favorise la paix et le développement durable.
- L'engagement des jeunes dans le patrimoine :
 - Sauvegarde les biens culturels.
 - Favorise l'appréciation de la diversité.
 - Encourage la participation active et la coexistence pacifique.

Diapositive 2 : Cohésion sociale et fierté civique grâce à la participation des jeunes

- L'Union européenne valorise la cohésion sociale : développer une vision commune et un sentiment d'appartenance tout en respectant la diversité.
- Les projets patrimoniaux rassemblent des personnes d'origines diverses, créant confiance, tolérance et empathie.
- Ces activités permettent d'atteindre les jeunes ayant moins d'opportunités (réfugiés, migrants, minorités, LGBTQ+, personnes en situation de handicap, etc.) et de les relier à la vie civique.

Diapositive 3 : Exemple de bonne pratique – Projet SO-CLOSE

- **Objectif** : Utiliser le patrimoine européen des migrations forcées pour renforcer la cohésion sociale entre migrants, réfugiés et communautés d'accueil.
- **Résultats** :
 - Applications numériques patrimoniales.
 - Expositions virtuelles et cartes narratives.
 - Meilleure visibilité des expériences et récits des migrants.
- **Impact** : Promotion de l'empathie, du dialogue et de l'intégration.

Diapositive 4 : Exemple de bonne pratique – Projet SO-CLOSE (suite)



[Sources]

➡ <https://so-close.eu/>

➡ <https://cordis.europa.eu/project/id/870939/reporting>



Diapositive 5 : Exemple de bonne pratique – Young Voices-Ancient Wisdom

- **Objectif :** Renforcer le sentiment d'appartenance à l'UE et attirer les jeunes vers le Centre-Musée de l'Art Thrace.
- **Résultats :**
 - Guides interactifs de narration.
 - Intérêt accru des jeunes pour l'histoire, la diversité et la tolérance.
- **Impact :** Connexion renforcée entre les jeunes et le patrimoine européen.

➡ <https://ehl-bureau.eu/wp-content/uploads/2024-Call-for-Projects-Awarded-Projects.pdf>

Diapositive 6 : Fierté civique grâce à la préservation du patrimoine

- La fierté civique est souvent liée à des événements historiques, des éléments culturels et des bâtiments patrimoniaux.
- Une fierté partagée favorise le bien-être communautaire et le sentiment d'appartenance entre populations diverses.
- Les études montrent que lorsque le patrimoine se dégrade, la fierté civique diminue aussi — la revitalisation des sites patrimoniaux redonne vie aux villes et à leurs habitants.

Diapositive 7 : Patrimoine bâti et communautés ayant moins d'opportunités

- Le patrimoine est plus qu'un « sentiment d'appartenance à un lieu » : il s'agit de mémoire partagée, de récits et de significations.
- **Bénéfices économiques :**
 - La rénovation crée des emplois et stimule le tourisme.
 - Particulièrement vital pour les zones rurales confrontées à la dépopulation et au manque de services.
- **Inclusion sociale :**
 - La revitalisation patrimoniale augmente la participation communautaire et la cohésion.

Diapositive 8 : Exemple de bonne pratique – Reprise à Huete, Espagne

- **Contexte :** Huete souffrait de dépopulation et de dégradation patrimoniale.
- **Action :** La Fundación Huete Futuro a mené des efforts pour restaurer et promouvoir le patrimoine local.
- **Réalisations :**
 - Restauration de sites architecturaux.
 - Participation institutionnelle et citoyenne assurée.
 - Implication des jeunes dans les actions patrimoniales.
 - Développement du tourisme et de l'entrepreneuriat local.
- **Impact :** Changement social positif, engagement accru des habitants, nouveaux emplois et innovation.





Diapositive 9 : Esprits en Ébullition !

Question :

Lesquels parmi les éléments suivants sont des bénéfices sociaux de la préservation du patrimoine ?

- A) Isolement accru
- B) Fierté civique renforcée
- C) Réduction de l'activité économique
- D) Cohésion sociale améliorée
- E) Je ne sais pas

✓ Réponses correctes : **B et D**

Diapositive 10 : Points clés à retenir

1. L'engagement des jeunes dans les projets patrimoniaux favorise la cohésion sociale, la fierté civique et les opportunités économiques.
2. La revitalisation du patrimoine est particulièrement impactante pour les communautés ayant moins d'opportunités.
3. Les exemples de bonnes pratiques démontrent la puissance d'un travail patrimonial collaboratif et inclusif.

Diapositive 11 : Devoir – Brainstorming sur des initiatives patrimoniales communautaires

Consignes : Imaginez des projets patrimoniaux qui pourraient renforcer votre communauté locale :

- Comment pouvez-vous impliquer les jeunes et les groupes marginalisés ?
- Quels défis et opportunités identifiez-vous ?

Pour les deux questions :

- 1' de réflexion individuelle
- 2' de partage en binômes
- 4' de partage en quatuors (deux binômes ensemble)
- 5' de partage collectif

Diapositive 12 : Esprits en Ébullition ! – Question pour discussion de groupe

Contexte : Le mouvement *Black Lives Matter* a ravivé les débats sur la façon dont certaines œuvres, statues, bâtiments et villes entières ont été construits grâce au travail d'esclaves aux États-Unis et en Europe (exemples : jardin de Port Sunlight près de Liverpool, maisons Horta et gare d'Anvers en Belgique), ainsi que sur les statues d'esclavagistes ou encore les rues, places et bourses d'études portant leur nom.

On affirme que le patrimoine bâti peut être un outil d'intégration pour les communautés immigrées ; mais, en même temps, on leur demande de s'identifier à un héritage dont la construction a signifié l'exploitation coloniale et la perte de nombreuses vies.

De nombreuses statues ont déjà été retirées. Mais... **les bâtiments devraient-ils subir le même sort ?**

🗨 Divisez les participants en deux groupes :

- l'un **pour** la démolition de tels bâtiments
- l'autre **contre**



Débattez en abordant notamment l'argument de l'intégration.

 Durée : 20 à 30 minutes, puis les groupes échangent de position.

Diapositive 13 : Devoir

Questions :

- Comment la participation des jeunes à des projets patrimoniaux peut-elle renforcer les liens communautaires ?
- Quels défis les communautés rurales peuvent-elles rencontrer dans la préservation de leur patrimoine ?

Pour les deux questions :

- 1' de réflexion individuelle
- 2' de partage en binômes
- 4' de partage en quatuors (deux binômes ensemble)
- 5' de partage collectif

Activité d'Apprentissage Actif

Les animateurs jeunesse peuvent mettre en œuvre cette activité pour impliquer les jeunes :

« Défi du patrimoine communautaire »

Des exemples d'utilisations actuelles du patrimoine préservé dans les pays participants sont présentés aux équipes de jeunes (ils recevront les brochures à titre de rappel). Bâtiments suggérés :

1. Cimetière Santa Maria Addorada (MT)
2. Victoria Lines (MT)
3. Académie d'Athènes (GR)
4. Palais présidentiel (GR)
5. Université Kapodistrian (GR)
6. Centro de Interpretació de Agua (SP)
7. Palacio Fontecha (SP)
8. École de Faneromeni (CY)
9. Bâtiment de la centrale électrique (CY)
10. Théâtre Rialto (CY)
11. Le Lieu Unique (FR)
12. La Forge des Batignolles (FR)

Demandez-leur de discuter du projet qu'ils trouvent le plus innovant, le plus intéressant et le plus bénéfique pour la communauté. Les équipes de jeunes réfléchissent et conçoivent un projet simple visant à utiliser un site patrimonial local au profit de la communauté (par exemple, une journée portes ouvertes, un projet artistique ou un nettoyage). Chaque équipe présente son idée, en mettant l'accent



sur la manière dont elle favoriserait la cohésion sociale ou la fierté civique, en particulier pour les groupes défavorisés.

Diapositive 1 : Défi du patrimoine communautaire

- En équipe, réfléchissez à un projet utilisant un site patrimonial local pour le bien de la communauté.
- Envisagez des activités telles que des journées portes ouvertes, des installations artistiques ou des opérations de nettoyage.
- Présentez votre idée au groupe.

Diapositive 2 : Pourquoi cette activité ?

- Favorise le travail d'équipe et la créativité.
- Relie le patrimoine à un impact réel sur la communauté.
- Permet aux jeunes de se considérer comme des agents du changement.

Diapositive 3 : Suggestions de supports visuels

- Groupes de jeunes préparant ou présentant devant un site patrimonial
- Images avant/après de projets communautaires
- Visuels de séances de brainstorming collectif (post-its, paperboards, dessins)



PARTIE 4 : Méthodes contemporaines de préservation du bâti

Diapositive 1 : Introduction à la préservation des bâtiments

- Préserver le patrimoine bâti, c'est maintenir l'identité culturelle et la continuité historique.
- Cela combine des techniques traditionnelles, des technologies modernes et l'implication des communautés.
- Les activités de préservation vont de l'entretien régulier à la restauration complète, en garantissant l'authenticité et le contexte.

Diapositive 2 : Pourquoi préserver les bâtiments historiques ?

- **Valeur culturelle** : Trace tangible de l'identité collective et de l'histoire.
- **Valeur éducative** : Offre un apprentissage immersif et pratique.
- **Valeur économique et environnementale** :
 - Stimule le tourisme et l'investissement.
 - La réutilisation adaptative réduit l'impact environnemental et revitalise les communautés.

Diapositive 3 : Innovations technologiques dans la préservation du patrimoine

- **Modélisation 3D, VR & AR** : création de modèles numériques détaillés et expériences immersives.
- **Laser scanning & photogrammétrie** : modèles 3D précis pour évaluer l'état et planifier la restauration.
- **BIM (Building Information Modelling)** : planification et analyse détaillées.
- **Drones & capteurs** : surveillance des conditions environnementales et détection des menaces.

Diapositive 4 : Le rôle des technologies numériques

- **Documentation** : les archives numériques préservent les données pour les générations futures.
- **Éducation et engagement** : applis mobiles et réseaux sociaux permettent de partager histoires et données.
- **IA pour la restauration** : prédit les configurations originales et suggère des reconstructions.
- **Résilience face aux catastrophes** : les archives numériques sauvent la mémoire si les structures physiques disparaissent.

Diapositive 5 : Méthodes communautaires et participatives

- **Implication de la communauté** : planification participative alignée sur les valeurs locales.
- **Programmes de bénévolat** : entretien des sites et actions d'interprétation.
- **Autonomisation** : les communautés deviennent gardiennes de leur patrimoine.

Diapositive 6 : Défis de la préservation du patrimoine avec des ressources communautaires

- **Sensibilisation** : le manque d'intérêt mène à la négligence.
- **Financement** : contraintes financières, dépendance aux subventions.
- **Logistique** : sites isolés, infrastructures limitées.
- **Équilibre** : la coopération entre communautés et experts est essentielle.



Diapositive 7 : Réutilisation adaptative et préservation durable

- **Réutilisation adaptative** : reconvertir des bâtiments historiques en nouveaux usages tout en conservant leur caractère.
- **Durabilité** : réduit les déchets et l'impact environnemental par rapport à la démolition et reconstruction.

Diapositive 8 : Le rôle de la technologie dans l'engagement du public

- **Expériences immersives** : visites VR/AR accessibles à tous.
- **Réseaux sociaux & applis** : sensibilisation et engagement d'audiences globales.
- **Numérisation** : protège les artefacts fragiles et augmente leur accessibilité.

Diapositive 9 : Esprits en Ébullition !

Question : Quelle technologie est couramment utilisée pour créer des modèles numériques de sites patrimoniaux ?

- A) Impression 3D
- B) Machines à écrire
- C) Scanner laser
- D) Télévisions
- E) Je ne sais pas

✓ Réponse correcte : **C – Le scanner laser**

Diapositive 10 : Points clés à retenir

- **La préservation moderne allie technologie, participation communautaire et durabilité.**
- **Les outils numériques renforcent la documentation, l'engagement et la résilience.**
- **L'implication des communautés est essentielle à une conservation durable et porteuse de sens.**

Diapositive 11 : Devoir – Démo technologique et simulation de groupe

- **Démo techno** : courte présentation/vidéo montrant une documentation numérique ou une visite VR.
- **Simulation** : en groupes, planifier un projet de préservation combinant méthodes traditionnelles et numériques. Inclure la participation communautaire et les défis possibles.

Diapositive 12 : Devoir

Questions :

- On dit souvent que les jeunes ne s'intéressent pas beaucoup au patrimoine (qu'ils trouvent « ennuyeux »), mais davantage aux outils numériques. Es-tu d'accord ?
- Si oui (ou partiellement), comment la technologie peut-elle rendre le patrimoine bâti plus attractif ou accessible ?
- Quels défis ta communauté peut-elle rencontrer pour préserver son patrimoine local ?

📖 Pour chaque question :

- 1' de réflexion individuelle
- 2' de partage en binômes



- 4' de partage en quatuors
- 5' de partage collectif

Activité d'Apprentissage Actif

« Atelier Tech pour le Patrimoine »

Les jeunes expérimentent des outils numériques simples (photos 360°, applis gratuites de modélisation 3D, visites virtuelles) pour documenter ou réimaginer un site patrimonial. Ils discutent de la manière dont la technologie peut rendre le patrimoine plus accessible et attrayant.

Diapositive 1 : Atelier Tech pour le Patrimoine

1. Utilisez smartphones/tablettes pour prendre des photos/vidéos 360° d'un site patrimonial
2. Testez une appli gratuite de modélisation 3D ou de visite virtuelle
3. Partagez vos créations numériques avec le groupe

Diapositive 2 : Pourquoi cette activité ?

- Initie aux compétences numériques pratiques
- Montre comment la technologie peut préserver et partager le patrimoine
- Rend le patrimoine accessible et amusant pour tous les jeunes

Diapositive 3 : Suggestions de supports visuels

- Jeunes utilisant téléphones/tablettes pour capturer des sites
- Captures de modèles 3D ou de visites virtuelles
- Collage d'expériences numériques et physiques du patrimoine



Conclusions

Diapositive 1 : Qu'avons-nous appris ?

1. Le patrimoine bâti est essentiel à l'identité européenne et à la vie communautaire.
2. Les projets patrimoniaux favorisent l'inclusion, le dialogue et la fierté civique.
3. Le travail de jeunesse autour du patrimoine peut renforcer la cohésion sociale et contribuer à la revitalisation économique.
4. La préservation contemporaine combine technologie, participation communautaire et durabilité.

Diapositive 2 : Intégrer le patrimoine dans le travail de jeunesse

- Utiliser le patrimoine comme catalyseur d'intégration sociale et de citoyenneté active.
- Encourager les jeunes à explorer et valoriser leur patrimoine local et européen.
- Appliquer des méthodes participatives et innovantes dans les projets patrimoniaux.

Diapositive 3 : Activité

Question :

- Quelle est une action que vous allez mettre en place pour intégrer le patrimoine bâti dans votre travail de jeunesse ?

Pour cette question :

- 1' de réflexion individuelle
- 2' de partage en binômes
- 4' de partage en quatuors (deux binômes ensemble)
- 5' de partage collectif

Diapositive 4 : Prochaines étapes

1. Intégrer des activités de documentation dans vos programmes de jeunesse :
 - a. Utiliser les fiches ArchTech et réaliser les activités proposées pour vous auto-évaluer.
 - b. Utiliser les fiches ArchTech et réaliser les activités proposées pour impliquer les jeunes dans la documentation du patrimoine bâti.
2. Consulter les ressources en ligne et les initiatives européennes sur le patrimoine.
3. Remplir des formulaires de retour pour améliorer les futures sessions.
4. Prévoir un suivi pour discuter de l'application concrète dans la vie réelle.



Annexe : Fiches pédagogiques de l'Unité 1

Les fiches suivantes seront distribuées aux participants :

Extrait du Module de formation R2.2 :

« Le patrimoine bâti comme levier de participation citoyenne et d'inclusion sociale »

- **PARTIE 1** : Le patrimoine bâti et l'identité culturelle européenne
- **PARTIE 2** : Valoriser la diversité chez les jeunes
- **PARTIE 3** : Impact sur la communauté au sens large
- **PARTIE 4** : Méthodes contemporaines de préservation du bâti

Extrait des diapositives de ce document, et disponibles dans la présentation associée :

- **Diapositives « Points clés à retenir »**
 - diapositive 10 de la PARTIE 1
 - diapositive 12 de la PARTIE 2
 - diapositive 10 de la PARTIE 3
 - diapositive 10 de la PARTIE 4
- **Diapositives « Devoir »**
 - diapositive 12 de la PARTIE 1
 - diapositives 13, 14, 15 de la PARTIE 2
 - diapositives 11, 13 de la PARTIE 3
 - diapositives 11, 12 de la PARTIE 4

Deux fiches descriptives de bâtiments patrimoniaux par pilote.



Unité n°2 : Comment enregistrer les données liées aux bâtiments pour aider les animateurs de jeunesse à familiariser leurs groupes avec la collecte et la documentation du patrimoine bâti à l'aide d'un formulaire numérique de saisie des données

Introduction

Diapositive 1 : Vue d'ensemble du module

1. Introduction à la session
2. L'importance de la jeunesse dans la préservation du patrimoine
3. Focus d'aujourd'hui : connaissances, compétences et outils numériques pour documenter les bâtiments patrimoniaux

Diapositive 2 : Pourquoi documenter le patrimoine ?

- Le patrimoine nous relie à notre passé et façonne notre identité
- Les jeunes jouent un rôle essentiel dans la sauvegarde de l'héritage culturel
- Les outils numériques rendent la documentation accessible et porteuse d'impact

Diapositive 3 : Ce que vous allez apprendre

- Comprendre ce qu'est le patrimoine culturel et pourquoi il est important
- Identifier les menaces pesant sur les bâtiments patrimoniaux
- Découvrir les techniques de documentation et les outils numériques
- Maîtriser le formulaire numérique de saisie des données
- Encourager les jeunes à devenir des ambassadeurs du patrimoine



Donner aux jeunes le pouvoir de redécouvrir l'héritage architectural de l'Europe

Diapositive 1 : Vue d'ensemble

1. Pourquoi la documentation est essentielle à la préservation du patrimoine
2. Méthodes traditionnelles et modernes de documentation
3. Le rôle des outils numériques dans l'autonomisation des jeunes

Diapositive 2 : Pourquoi la documentation est-elle importante ?

- Crée un enregistrement permanent pour les générations futures
- Soutient les efforts de préservation et de restauration
- Sensibilise la communauté et renforce l'appréciation du patrimoine
- Encourage les jeunes à devenir des gardiens actifs du patrimoine

Diapositive 3 : Méthodes traditionnelles de documentation

- Croquis des éléments architecturaux et des plans
- Prises de photographies avec des appareils photo
- Rédaction de descriptions détaillées et de notes historiques
- Collecte d'histoires orales et de récits communautaires

Diapositive 4 : Méthodes modernes de documentation numérique

- Applications mobiles pour la collecte et le partage de données
- Formulaire numériques pour une information standardisée
- Scanner 3D et photogrammétrie pour des relevés détaillés
- Cartographie SIG (Systèmes d'Information Géographique) pour la documentation géolocalisée

Diapositive 5 : Les avantages des outils numériques

1. Simplifient et accélèrent la documentation
2. Garantissent précision et cohérence
3. Facilitent le partage et l'accessibilité des données
4. Impliquent les jeunes, déjà familiers avec les technologies, dans les projets patrimoniaux

Diapositive 6 : Autonomisation des jeunes par la documentation numérique

- Encourage le leadership et le travail d'équipe
- Développe la littératie numérique et les compétences en gestion de projet
- Renforce le sentiment d'appropriation et de responsabilité citoyenne
- Relie les jeunes à leur patrimoine local et à leur communauté

Diapositive 7 : Résumé

- Les méthodes traditionnelles et numériques sont toutes deux précieuses
- Les outils numériques rendent la documentation plus accessible
- Les animateurs de jeunesse jouent un rôle clé pour guider et responsabiliser les jeunes



Diapositive 8 : Esprits en Ébullition !

Question 1 :

Que comprend le patrimoine culturel ?

- A) Uniquement les monuments et musées
- B) Uniquement les artefacts tangibles tels que les bâtiments et sculptures
- C) À la fois des éléments tangibles et intangibles, y compris les traditions et les langues
- D) Uniquement les sites historiques reconnus par l'UNESCO

👉 **Réponse correcte : C**

Diapositive 9 : Esprits en Ébullition !

Question 2 :

Selon l'UNESCO, quel est l'un des critères essentiels pour qu'un bâtiment soit considéré comme site patrimonial ?

- A) Il doit être construit uniquement avec des matériaux traditionnels
- B) Il doit appartenir à l'État
- C) Il doit avoir une valeur universelle exceptionnelle
- D) Il doit avoir plus de 500 ans

👉 **Réponse correcte : C**

Diapositive 10 : Esprits en Ébullition !

Question 3 :

Quel est l'un des défis liés à la documentation numérique ?

- A) Elle est toujours accessible et facile à utiliser
- B) Elle peut être coûteuse et nécessiter une expertise technique
- C) Elle ne fournit pas d'enregistrements précis
- D) Elle n'est utile que pour les sites anciens

👉 **Réponse correcte : B**

Diapositive 11 : Esprits en Ébullition !

Question 4 :

Quelle est la fonction principale du formulaire numérique de documentation introduit dans ce module ?

- A) Standardiser la documentation des bâtiments patrimoniaux à l'aide d'une collecte de données structurée
- B) Remplacer les sites patrimoniaux physiques par des copies numériques
- C) Servir d'alternative à la reconnaissance UNESCO du patrimoine mondial
- D) Collecter des dons financiers pour la conservation du patrimoine

👉 **Réponse correcte : A**

Diapositive 12 : Devoirs !

Exercice de documentation du patrimoine (1/2)

- Les participants seront répartis en équipes et recevront une étude de cas sur un bâtiment patrimonial.
- Ils devront remplir avec précision le formulaire numérique de documentation à partir des informations fournies.
- L'équipe présentant la documentation la plus complète et la plus exacte sera désignée gagnante.



Diapositive 13 : Devoirs !

Exercice de documentation du patrimoine (2/2)

Les participants devront annoter :

- Nom et localisation
- Détails architecturaux (style, matériaux, période de construction)
- Importance historique
- État actuel et menaces potentielles
- Photographies et croquis
- Informations sur la propriété et l'accessibilité
- Dispositifs juridiques et statut de protection

Diapositive 14 : Devoirs !

Exercice de jeu de rôle : Enquêteur du patrimoine

- Chaque participant se verra attribuer un rôle (historien, architecte, leader communautaire, ou responsable de la préservation).
- Ils apprendront à analyser un site patrimonial en utilisant le formulaire numérique et présenteront leurs conclusions selon leur rôle.

Diapositive 15 : Devoirs !

Relecture par les pairs et feedback (1/2)

- Les formulaires numériques remplis seront échangés entre participants.
- Chaque groupe devra fournir un retour constructif à ses pairs, en soulignant :
 - La précision,
 - Le degré de complétude,
 - Les pistes d'amélioration possibles.

Diapositive 16 : Devoirs !

Relecture par les pairs et feedback (2/2)

Questions :

- Quelles parties du formulaire numérique de documentation ont été les plus simples et les plus difficiles à compléter ?
- Comment améliorer ce processus de documentation pour accroître son efficacité et sa précision ?
- En quoi l'utilisation de ce formulaire contribue-t-elle à la préservation du patrimoine culturel ?

Pour chaque question :

- 1' de réflexion individuelle
- 2' de partage en binômes
- 4' de partage en groupes de quatre (deux binômes réunis)
- 5' de mise en commun collective



Diapositive 17 : Devoirs !

Quiz basé sur des scénarios (1/2)

Les participants recevront différents scénarios de problèmes liés à la documentation du patrimoine. Ils devront sélectionner l'action la plus appropriée en fonction de leurs connaissances.

Exemple de scénario :

Un bâtiment patrimonial est fortement valorisé culturellement, mais ses éléments architecturaux se détériorent en raison de facteurs environnementaux.

Diapositive 18 : Devoirs !

Quiz basé sur des scénarios (2/2)

Question :

Selon le modèle de formulaire numérique, quels seraient les éléments prioritaires à documenter ?

- A) L'historique des anciens propriétaires du bâtiment
- B) L'état structurel du bâtiment, les matériaux de construction et les dégradations visibles
- C) Le nombre total de visiteurs l'année dernière
- D) Le coût des rénovations passées

👉 **Réponse correcte : B**

Activités d'apprentissage actives

Les animateurs jeunesse peuvent mettre en œuvre ces activités pour impliquer les jeunes :

- « Détectives du patrimoine : la chasse aux archives perdues » (p.22 de R2.3)
- « Voyageurs du temps : le patrimoine d'hier et d'aujourd'hui » (p.23 de R2.3)
- « Gardiens des monuments : adopter et préserver » (p.24 de R2.3)
- « Photo et croquis : la chasse au patrimoine » (p.25 de R2.3)
- « Vrai ou faux ? Détectives du patrimoine » (p.26 de R2.3)
- « Le choc des époques : le grand débat patrimonial » (p.27 de R2.3)



Conclusions – Unité 2

Diapositive 1 : Points essentiels à retenir

1. La documentation du patrimoine préserve notre histoire commune
2. Les méthodes traditionnelles et numériques sont toutes deux essentielles
3. L'implication des jeunes renforce la communauté et la fierté civique
4. Les outils numériques rationalisent et renforcent le processus

Diapositive 2 : Votre rôle en tant qu'animateur jeunesse

- Guider et inspirer les jeunes dans les projets patrimoniaux
- Développer leurs compétences numériques et civiques
- Promouvoir la sensibilisation et la responsabilité envers la préservation culturelle
- Créer des liens avec les organisations et communautés patrimoniales locales

Diapositive 3 : Prochaines étapes

- Intégrer des activités de documentation dans vos programmes jeunesse
 - Utiliser les *fiches ArchTech* et réaliser les activités proposées pour vous auto-évaluer (**Chapitre 5 – Évaluations**)
 - Utiliser les *fiches ArchTech* et réaliser les activités proposées pour impliquer les jeunes dans la documentation du patrimoine bâti (**Chapitre 4 – Activités & Exercices**)
- Pratique concrète avec le formulaire numérique de documentation
- Encourager les jeunes à explorer et documenter des sites patrimoniaux locaux
- Partager les résultats avec la communauté élargie
- Poursuivre l'apprentissage et la collaboration pour la préservation du patrimoine



Annexe : Documents de l'Unité 2

Les documents suivants seront remis aux participants :

Issus du module R2.3 : « Comment collecter des données relatives aux bâtiments pour aider les animateurs jeunesse à familiariser leurs groupes de jeunes avec la collecte et la documentation du patrimoine bâti au moyen d'un formulaire numérique »

- Chapitre 1 : Présentation du module
- Chapitre 2 : Objectifs pédagogiques
- Chapitre 3 : Contenu (à part de : *Modèle de formulaire de documentation numérique*)
- **Modèle de formulaire de documentation numérique** (pp.17-20)
- Chapitre 4 : Activités & exercices (pp.22-27)
- Chapitre 5 : Évaluations

Deux fiches patrimoniales de bâtiments seront distribuées par pilote.



Unité n°3 : Comment créer une application mobile « Building Alert ! »

Introduction

Diapositive 1 : Présentation du module

- Introduction à « **Building Alert !** » : une application mobile pour la sauvegarde du patrimoine en danger.
- Ce module vous guide dans la création d'une application, de l'idée au prototype — sans avoir besoin de coder.
- Objectif : accroître la participation civique des jeunes, leur littératie numérique et leur capacité à mener des actions culturelles citoyennes.

Diapositive 2 : Pourquoi créer une application « Building Alert ! » ?

- Le patrimoine, ce n'est pas seulement des vieilles pierres — c'est **l'identité, la créativité et la communauté**.
- Menaces :
 - Urbanisation
 - Négligence
 - Changements écologiques
 - Indifférence du public
- Les outils numériques permettent à tous — et pas seulement aux experts — d'agir et de préserver ce qui compte.

Diapositive 3 : Ce que vous allez apprendre

- Comprendre le rôle de la **technologie civique** dans la protection du patrimoine.
- Explorer les fonctionnalités de l'application : signalement, cartographie, notifications et partage.
- Acquérir une expérience pratique avec des **plateformes no-code** (Adalo, Glide, Thunkable).
- Développer des compétences en **activisme numérique**, en engagement des utilisateurs et en documentation communautaire.

Diapositive 4 : Structure du module

- Un accompagnement **pas à pas** : de l'idée au prototype.
- Des activités interactives et des scénarios issus du monde réel.
- Une collaboration entre pairs et des défis créatifs.
- Réflexion et retours pour consolider l'apprentissage.



Comprendre la technologie civique et le patrimoine culturel

Diapositive 1 : Qu'est-ce que la technologie civique ?

- Des outils numériques qui favorisent l'**engagement citoyen**, la transparence et la participation publique (UNESCO, 2011).
- Dans le domaine du patrimoine : elle permet aux communautés, et non plus seulement aux experts, de surveiller, documenter et défendre les biens culturels.

Exemples :

- Applications mobiles
- Cartes interactives
- Plateformes de crowdsourcing
- Campagnes sur les réseaux sociaux

Diapositive 2 : Pourquoi la civic tech pour le patrimoine ?

- Traditionnel : Les experts/institutions décident de ce qu'il faut protéger.
- Civic tech : Donne aux communautés le pouvoir de participer directement.
- **Démocratise la protection du patrimoine** ; implique les jeunes comme acteurs et gardiens actifs.
- Préserve la mémoire à travers la participation citoyenne.

Diapositive 3 : La force de « Building Alert ! »

- Donne aux jeunes la possibilité de :
 - Signaler en temps réel les bâtiments en danger.
 - Sensibiliser leur communauté locale.
 - Déclencher des interventions rapides.
 - Construire une archive numérique vivante.
- Répond aux enjeux des sites négligés, des bâtiments vulnérables et du manque d'alertes en temps réel.
- Favorise une **approche ascendante (bottom-up)**.

Diapositive 4 : Pourquoi avons-nous besoin d'une application « Building Alert ! » ?

- Le patrimoine = un **registre vivant** de l'identité, de la résilience et de la créativité (Conseil de l'Europe, 2017).
- Menaces : urbanisation, dégradation écologique, négligence et indifférence du public.
- Chaque bâtiment perdu = une histoire effacée de la mémoire collective.
- **Urgence** : besoin d'outils rapides, innovants et inclusifs pour la protection.

Diapositive 5 : Que peut faire une application mobile pour protéger le patrimoine ?

1. Alertes et documentation en temps réel.
2. Retour immédiat des utilisateurs.
3. Apprentissage interactif : cartes, photos, études de cas.
4. Accès aux expertises et aux contributions citoyennes.
5. Renforce le sentiment de propriété, d'influence et de conscience.



Diapositive 6 : Pourquoi la jeunesse ? Pourquoi le co-design ?

- Les jeunes comme **co-créateurs** favorisent l'empowerment numérique.
- Développe la littératie numérique et la conscience culturelle.
- Renforce le lien avec la communauté et le patrimoine.

« Les techniques de documentation numérique peuvent être un moyen efficace de préserver et de diffuser le patrimoine culturel, tout en encourageant la participation des jeunes à la gestion du patrimoine. » (Hassani, 2015)

Diapositive 7 : Fonctionnalités clés de « Building Alert ! »

- **Fonction de signalement** : télécharger des photos, ajouter une description et géolocaliser (GPS).
- **Carte interactive** : vue en temps réel des sites signalés, possibilité de zoom/exploration, création de "parcours patrimoniaux".
- **Notifications push** : alertes en direct, jalons, mises à jour officielles.
- **Intégration réseaux sociaux** : partage des signalements, cartes et histoires.
- **Interface administrateur** : modération des signalements, coordination avec les autorités.

Diapositive 8 : Transformer les fonctionnalités en engagement

- Transforme l'anxiété passive en **appropriation proactive**.
- Rend la protection du patrimoine **accessible, ludique et significative**.
- Relie l'action des jeunes à des résultats concrets en matière de préservation.

Diapositive 9 : Composants techniques nécessaires

- **Base de données** : stocke photos, textes et données GPS (ex. Firebase, Airtable).
- **Backend** : traite et organise les données, valide les signalements, met à jour la carte.
- **Frontend** : interface utilisateur intuitive, conviviale et attrayante.
- **Géolocalisation** : positionne les sites, cartographie les zones à risque.
- **Notifications** : envoie des alertes, encourage la participation.

Diapositive 10 : Rendre la technologie accessible

- Plateformes **visuelles et conviviales** pour créer des applis sans coder.
 - Les outils **no-code** (Adalo, Glide, Thunkable) permettent de créer une application sans programmation.
 - Accent sur l'**ergonomie (UI/UX)** pour l'accessibilité et le plaisir d'utilisation.
- Favorisent le prototypage rapide et les solutions participatives.
 - Idéal pour les jeunes, les éducateurs et les groupes communautaires.
- La géolocalisation et les notifications rendent l'application interactive et engageante.



Plateforme	Idéal pour	Points forts(✓)	Limitations (⚠)	Niveau de compétence
Adalo	Applications civiques en temps réel	✓ Constructeur visuel d'interface (UI) ✓ Notifications push ✓ Support Android/iOS	⚠ Certaines fonctionnalités payantes ⚠ Utilisation hors ligne limitée	Intermédiaire
Glide Apps	Prototypes rapides, applis basées sur les données	✓ Mise en place facile via Google Sheets ✓ Téléversement de médias	⚠ Interactivité limitée ⚠ Fonctionnalités avancées payantes	Débutant
Thunkable	Applications interactives avec logique	✓ Logique conditionnelle ✓ Support Android/iOS	⚠ Courbe d'apprentissage plus raide	Intermédiaire
AppGyver	Applications évolutives et professionnelles	✓ Fonctionnalités complètes ✓ Gratuit ✓ Intégration API	⚠ Requiert une compréhension technique ⚠ Temps de configuration plus long	Avancé

Diapositive 12 : Comment choisir le bon créateur d'application ? (1/2)

- Faites correspondre la plateforme aux objectifs du projet et aux compétences des utilisateurs.
- **Glide** : Prototypage rapide, facile pour les débutants.
- **Adalo/Thunkable** : Plus de fonctionnalités, applications évolutives.
- **AppGyver** : Avancé, pour des équipes très techniques.



Diapositive 13 : Comment choisir le bon créateur d'application ? (2/2)

Plateforme	Ce qu'elle fait	Idéal pour	Avantages (✓)	Inconvénients (⚠)
Adalo	Créer des applis mobiles complètes avec formulaires, cartes, bases de données et notifications push.	Applications civiques adaptées aux jeunes nécessitant une interaction en temps réel et une publication mobile.	✓ Grande flexibilité de design ✓ Facile à utiliser ✓ Android/iOS	⚠ Certaines fonctionnalités payantes ⚠ Usage hors ligne limité
Glide Apps	Convertit instantanément Google Sheets en applis mobiles.	Prototypes simples et visualisations de données.	✓ Mise en place ultra-rapide ✓ Supporte cartes, téléchargements médias, commentaires	⚠ Interactivité limitée ⚠ Fonctionnalités avancées payantes
Thunkable	Constructeur visuel avec logique par blocs, idéal pour des applis interactives.	Projets nécessitant plus de contrôle ou une logique conditionnelle.	✓ Plus flexible que Glide ✓ Export Android/iOS	⚠ Courbe d'apprentissage plus élevée
AppGyver	Plateforme no-code de niveau professionnel pour applis web/mobile puissantes et évolutives.	Utilisateurs avancés ou équipes créant des applis très personnalisées.	✓ Complet et gratuit ✓ Forte intégration API	⚠ Requiert davantage de compréhension technique et de temps de configuration

Diapositive 14 : Résumé – De l'idée à l'impact

- Les jeunes peuvent co-concevoir des outils numériques pour protéger le patrimoine.
- Les plateformes no-code rendent la technologie accessible.
- La civic tech = empowerment numérique + préservation culturelle.
- Vos actions peuvent sauver des histoires pour les générations futures.



Diapositive 15 : Esprits en Ébullition !

Question 1 :

À quoi sert principalement la technologie civique ?

- A) La bureaucratie gouvernementale
- B) Le divertissement public
- C) L'engagement civique, la participation et la transparence ✓
- D) Le marketing sur les réseaux sociaux

(C est la bonne réponse)

Diapositive 16 : Esprits en Ébullition !

Question 2 :

Pourquoi est-il important de documenter les bâtiments patrimoniaux menacés ?

- A) Pour limiter l'accès du public
- B) Pour augmenter les impôts fonciers
- C) Pour créer une mémoire numérique et soutenir la conservation future ✓
- D) Pour promouvoir la propriété privée

(C est la bonne réponse)

Diapositive 17 : Esprits en Ébullition !

Question 3 :

Quel est l'objectif principal de l'application « Buildings Alert! » ?

- A) Promouvoir des concours d'architecture
- B) Permettre le signalement citoyen en temps réel des bâtiments patrimoniaux menacés ✓
- C) Collecter des impôts sur les sites abandonnés
- D) Remplacer les musées traditionnels

(B est la bonne réponse)

Diapositive 18 : Esprits en Ébullition !

Question 4 :

Qu'est-ce qui rend les créateurs d'applications DIY idéaux pour les projets patrimoniaux ?

- A) Ils nécessitent des connaissances avancées en codage
- B) Ils permettent une création rapide, inclusive et accessible ✓
- C) Ils ne fonctionnent que pour les applis de divertissement
- D) Ils sont conçus uniquement pour l'analytique d'entreprise

(B est la bonne réponse)



Diapositive 19 : Devoirs !

Prototypage d'application (1/2)

- Les participants utiliseront un outil sans code (tel que Adalo, Glide ou Thunkable) pour créer un prototype de base de l'application Buildings Alert!
- Leur prototype devra inclure une interface utilisateur permettant de soumettre des rapports sur les bâtiments, une carte visuelle pour afficher les données collectées et des fonctionnalités de base de partage ou de notification.

Diapositive 20 : Devoirs !

Prototypage d'application (2/2)

Livrables :

- Formulaire de rapport avec champs pour la photo, l'emplacement et l'état
- Carte indiquant les bâtiments menacés
- Aperçu ou lien vers une démo de l'application

Critères d'évaluation :

- Fonctionnalité technique
- Clarté visuelle et convivialité
- Adéquation avec les objectifs d'engagement civique

Diapositive 21 : Devoirs !

Jeu de rôle : Développeurs communautaires

- Les participants joueront le rôle de différentes parties prenantes (jeune militant, urbaniste, concepteur numérique, responsable du patrimoine).
- Chacun présentera comment son rôle contribue à la conception collaborative de l'application Buildings Alert!, à l'aide de scénarios de construction fournis et de commentaires simulés de membres de la communauté.

Diapositive 22 : Devoirs !

Évaluation par les pairs et commentaires

Les participants échangent des prototypes d'applications ou des formulaires et fournissent des commentaires constructifs sur :

- La facilité d'utilisation
- La précision des champs de données
- L'accessibilité visuelle
- La pertinence civique et le potentiel d'engagement



Diapositive 23 : Devoirs !

Réflexion personnelle

Les participants répondront aux questions de réflexion suivantes (sous forme écrite ou vidéo) :

- Quelle partie du processus de création de l'application avez-vous le plus appréciée ?
- Quelle a été la fonctionnalité la plus difficile à concevoir ou à comprendre ?
- Comment cette expérience a-t-elle influencé votre perception de votre environnement local et de votre patrimoine ?
- Que feriez-vous différemment si vous deviez recréer l'application ?

Diapositive 24 : Esprits Devoirs !

Quiz basé sur des scénarios:

Scénario : vous êtes informé de la présence d'une structure en ruine dans votre quartier. Elle n'a pas de statut officiel de patrimoine, mais elle est importante pour votre communauté. Quelle est votre première action dans l'application ?

- A) Signaler la structure à l'aide du GPS, d'images et des champs de description. ✓
- B) Attendre qu'elle devienne un site classé par l'UNESCO.
- C) Envoyer une lettre au maire.
- D) Ignorer la structure, car elle n'est pas classée comme protégée.

(A est la bonne réponse)

Activités d'apprentissage actif (p.22-25 du Module R2.4)

Les animateurs jeunesse peuvent mettre en œuvre ces activités pour impliquer les jeunes :

- « Futuristes du numérique : le défi de conception d'application » (p.22 de R2.4)
- « Jeu NOP : Pas notre problème ? » (p.23 de R2.4)
- « Hackers du Patrimoine : La Mission d'Espionnage » (p.24 de R2.4)
- « Survivant des statistiques d'application » (p.25 de R2.4)



Conclusions – Unité 3

Diapositive 1 : Points clés à retenir

- Acquisition de compétences pratiques pour concevoir une application civique sans code destinée à la protection du patrimoine.
- Exploration du besoin urgent d'une documentation et d'une action menées par les jeunes.
- Compréhension des bases techniques : bases de données, géolocalisation, cartographie, notifications.
- Évaluation critique et utilisation de créateurs d'applications DIY.

Diapositive 2 : Plus qu'une simple application

- Buildings Alert! est un outil d'innovation civique et d'autonomisation des jeunes.
- Vos actions contribuent à enregistrer le passé, à influencer le présent et à façonner l'avenir de la préservation culturelle.
- L'activisme numérique peut transformer l'engagement virtuel en impact réel.

Diapositive 3 : Prochaines étapes et votre rôle

- Intégrez des activités de documentation dans vos programmes pour les jeunes.
 - Utilisez les documents ArchTech et réalisez les activités suggérées pour vous tester : Chapitre 5 Évaluations.
 - Utilisez les documents ArchTech et réalisez les activités suggérées pour impliquer les jeunes dans la documentation du patrimoine bâti : Chapitre 4 Activités et exercices.
- Créez votre propre prototype d'application Buildings Alert ! à l'aide d'outils sans code.
- Impliquez votre communauté : invitez vos pairs à participer et à partager.
- Réfléchissez : comment pouvez-vous utiliser les outils numériques pour protéger ce qui vous tient à cœur ?
- Restez curieux, créatif et actif dans la gestion culturelle.

Diapositive 4 : Merci et restez connecté

- Votre parcours en tant que gestionnaire du patrimoine numérique commence ici.
- Partagez vos idées, vos prototypes et vos histoires avec la communauté.
- Pour obtenir des ressources et de l'aide, consultez le site web du projet.



Annexe : Documents remis – Unité 3

Les documents suivants seront remis aux participants :

- Extraits du Module R2.4 :
 - Chapitre 1 : Vue d'ensemble du module
 - Chapitre 2 : Objectifs pédagogiques
 - Chapitre 3 : Contenu
 - Chapitre 4 : Activités & exercices (pp. 22-25)
 - Chapitre 5 : Évaluations
- Deux fiches bâtiments patrimoniaux par pilote.



CHAPITRE 4 : Conclusion et Synthèse

Ce module de formation donne aux travailleurs de jeunesse les moyens d'utiliser le patrimoine bâti comme catalyseur d'intégration sociale, de participation citoyenne et d'autonomisation numérique des jeunes, en mettant particulièrement l'accent sur l'engagement des jeunes vulnérables et marginalisés. Grâce à un programme structuré et interactif, le module démontre comment le patrimoine peut être transformé de monuments statiques en ressources dynamiques pour la construction communautaire, la formation identitaire et la citoyenneté active.

Le cadre est divisé en trois unités principales :

- **La première unité** introduit le concept de patrimoine bâti, en distinguant les éléments tangibles (bâtiments, monuments, paysages) et intangibles (traditions, festivals, récits). Elle met en avant le rôle du patrimoine dans la construction de l'identité culturelle européenne, le renforcement du sentiment d'appartenance et la promotion du dialogue entre communautés diverses. Des activités telles que les « Marches cartographiques du patrimoine » et les « Cercles de récits » encouragent les jeunes à relier leurs expériences personnelles à l'histoire locale et européenne, favorisant ainsi l'empathie et la compréhension mutuelle.
- **La deuxième unité** met l'accent sur les compétences de documentation, en combinant techniques traditionnelles (croquis, photographie, récits oraux) et outils numériques modernes (applications mobiles, formulaires numériques, scans 3D, cartographie SIG). Les jeunes apprennent à utiliser un formulaire numérique standardisé, rendant le processus accessible et motivant. Cette approche permet non seulement de préserver la mémoire collective, mais aussi de développer la littératie numérique, le travail en équipe et la responsabilité civique des participants. Le module inclut des exercices pratiques, des retours entre pairs et des quiz basés sur des scénarios pour renforcer l'apprentissage et la pensée critique.
- **La troisième unité** introduit la technologie civique à travers le développement d'une application mobile « Building Alert! » réalisée avec des plateformes sans code (*no-code*). Cet outil permet aux jeunes de signaler, cartographier et partager en temps réel des informations sur des sites patrimoniaux menacés, démocratisant ainsi la protection du patrimoine et favorisant l'activisme numérique. En participant à la co-conception et à l'utilisation de l'application, les jeunes acquièrent des compétences numériques concrètes et se perçoivent comme des acteurs proactifs au service de leur communauté.

Tout au long du module, des études de cas réels, comme le projet **Parque Minas de Rio Tinto** en Espagne ou l'initiative **SO-CLOSE**, illustrent le potentiel transformateur des projets patrimoniaux inclusifs et communautaires. Ces exemples montrent comment l'engagement dans le patrimoine peut renforcer la cohésion sociale, revitaliser l'économie locale et accroître la fierté citoyenne, notamment dans les communautés confrontées à la marginalisation ou au dépeuplement.





Points clés à retenir

- Le patrimoine bâti est essentiel à l'identité européenne, à la cohésion communautaire et à la vitalité économique.
- Les projets patrimoniaux, lorsqu'ils sont inclusifs et participatifs, renforcent l'autonomie des jeunes marginalisés et favorisent la citoyenneté active.
- Les outils numériques et la technologie civique rendent la documentation et la protection du patrimoine plus accessibles, engageantes et impactantes.
- Les travailleurs de jeunesse jouent un rôle déterminant pour guider les jeunes à devenir des ambassadeurs du patrimoine et des leaders communautaires.

Actions et recommandations

- Utiliser les supports pédagogiques ArchTech et les activités proposées pour renforcer l'apprentissage et favoriser une mise en pratique concrète.
- Intégrer des activités de documentation du patrimoine dans les programmes de jeunesse en combinant méthodes traditionnelles et outils numériques.
- Encourager les jeunes à participer aux initiatives patrimoniales locales et européennes, et à utiliser les outils numériques pour documenter et défendre le patrimoine.
- Favoriser des environnements inclusifs où toutes les voix des jeunes peuvent être entendues, en particulier celles des jeunes marginalisés.
- Mettre en place des mécanismes de suivi et d'évaluation pour mesurer l'impact social, éducatif et culturel des projets et partager les bonnes pratiques aux niveaux local, national et européen.

De cette manière, les travailleurs de jeunesse et les éducateurs peuvent transformer les sites patrimoniaux en véritables salles de classe vivantes et donner aux nouvelles générations les moyens de protéger et de célébrer leur héritage culturel.





References

ArchTech R2.2 Modules de formation 1 & 2: « Le patrimoine bâti comme levier de participation civique et d'inclusion sociale»

ArchTech R2.3 Module de formation 3: « Comment enregistrer les données relatives aux bâtiments afin d'aider les animateurs de jeunesse à familiariser leurs groupes de jeunes avec la collecte et la documentation des bâtiments patrimoniaux à l'aide d'un formulaire numérique »

ArchTech R2.4 Module de formation 4: « Comment créer une application mobile « Building Alert! » : un guide pas à pas pour développer une application visant à encourager une intervention rapide pour sauver les bâtiments menacés »

Hassani, F. (2015). Documentation of cultural heritage: Techniques, potentials, and constraints. ISPRS - International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, XL-5/W7, 207–214. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-XL-5-W7-207-2015>