ARCHTECH : DONNER AUX JEUNES LES MOYENS DE REDÉCOUVRIR L'HÉRITAGE ARCHITECTURAL EUROPÉEN

R3.2 CRÉATION DE LIGNES DIRECTRICES ET DE MODÈLES QUI SOUTIENDRONT LE PROCESSUS DE CRÉATION DE RÉCITS NUMÉRIQUES, Y COMPRIS DES SUGGESTIONS DE MATÉRIEL MULTIMÉDIA, DE FORMAT D'IMAGES, DE LONGUEUR DE TEXTE, DE GUIDE ÉTAPE PAR ÉTAPE DANS LA CRÉATION DE RÉCITS NUMÉRIQUES.



Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ni de la Fondation pour la gestion des programmes européens d'éducation et de formation tout au long de la vie. Ni l'Union européenne ni l'autorité subventionnaire ne sauraient en être tenues responsables. Numéro de projet : KA220-YOU-7A2D4D49

Fiche d'information sur les résultats attendus

Numéro du projet :	2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646
Acronyme du projet :	ArchTech
Titre du projet :	Donner aux jeunes les moyens de redécouvrir le patrimoine architectural européen
Résultat :	A3.2 Création de lignes directrices et de modèles qui faciliteront le processus de création narrative numérique, y compris des suggestions de matériel multimédia, le format des images, la longueur du texte, un guide étape par étape pour la création narrative numérique.
Auteur(s) :	Valanto Constantinou, Citizens in Power
Contributeurs :	Angelo Marco Luccini, Ludicius
Réviseur(s) :	ArchTech Consortium
Approuvé par :	Tous les partenaires
Résumé :	L'activité A3.2 se concentre sur l'élaboration de lignes directrices pratiques et de modèles visant à faciliter la création de récits numériques. Ces ressources fourniront des instructions claires et détaillées pour créer des récits captivants et accessibles sous forme numérique. Les lignes directrices comprendront des recommandations sur l'utilisation d'éléments multimédias tels que des images, des fichiers audio et des vidéos, des normes de formatage des images, ainsi que des conseils sur la longueur et la structure optimales des textes. Les modèles garantiront la cohérence et la facilité d'utilisation pour différents groupes d'utilisateurs, tout en favorisant la créativité et l'inclusivité dans les pratiques de narration numérique. Le résultat sera une boîte à outils complète permettant à divers acteurs de produire des récits numériques attrayants, cohérents et conviviaux.
Liste de mots-clés :	Récits numériques, boîte à outils de narration, conception inclusive, créativité numérique, directives multimédias, contenu accessible, co-création
Veuillez citer comme suit :	Constantinou, V. (2025) R3.2 – Guide destiné aux animateurs socio-éducatifs, pour la création de récits numériques et la théorie sous-jacente à leurs avantages, justifiant le cadre des récits numériques pour ce projet afin d'alimenter les cartes interactives. Consortium ArchTech. Accessible à l'adresse [à ajouter une fois téléchargé sur le site web]

Copyright : Creative Commons – Attribution 4.9 International – CC BY 4.0

Déclaration d'originalité

Ce document contient des travaux originaux et non publiés, sauf indication contraire. Les références aux documents déjà publiés et aux travaux d'autres auteurs ont été indiquées par des citations appropriées, des citations textuelles ou les deux.

Co-funded by the European Union	Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. Numéro du projet : 2023-2-FR02-KA220-YOU-000174646

Partenariat

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

Tous les logos des partenaires

Historique des révisions

Version	Date	Révisé par	Révision
V1	12/09/2025	Valanto Constantinou	1ère version préliminaire
V2			

Sommaire

FICHE D'INFORMATION SUR LES RESULTATS ATTENDUS 2

PARTENARIAT 4

INTRODUCTION 6

GLOSSAIRE DES TERMES CLES 6
OBJECTIFS DU GUIDE 6
ROLES ET RESPONSABILITES DES UTILISATEURS 6

1. CADRE THÉORIQUE 7

1.1 LES RECITS NUMERIQUES DANS L'EDUCATION NON FORMELLE 7
1.2 ENGAGEMENT PATRIMONIAL ET FORMATION DE L'IDENTITE 8
1.3 L'INCLUSION NUMERIQUE ET LE ROLE DES ANIMATEURS SOCIO-EDUCATIFS 8
1.4 LUDIFICATION ET ENGAGEMENT 9

2. CONSIGNES PRATIQUES 10

2.1 STRUCTURE D'INTEGRATION ETAPE PAR ETAPE 10
2.1.1 CHAMPS PREDEFINIS ET SAISIE DE DONNEES 10
2.1.2 PRATIQUES D'INCLUSION ET D'ACCESSIBILITE 11
2.2 INTEGRATION MULTIMEDIA 11
2.3 JUSTIFICATION METHODOLOGIQUE 11
2.3.1 STRATEGIES D'ENGAGEMENT ET DE MOTIVATION 11
2.3.2 ASSURANCE QUALITE ET BOUCLES DE RETROACTION 11
2.3.4 ÉVALUATION ET MESURE DE L'IMPACT 12

CONCLUSION 13

RÉFÉRENCES 14

ANNEXES 16

ANNEXE A – MODELE NARRATIF 16
ANNEXE B – LISTE DE CONTROLE MULTIMEDIA ET ACCESSIBILITE 17

INTRODUCTION

Ce document présente le Guide pour les animateurs socio-éducatifs (R3.2), élaboré dans le cadre de l'activité A3.2. Ce guide établit le cadre pratique et théorique pour la création de récits numériques dans le cadre du projet ArchTech. Il vise à offrir aux animateurs socio-éducatifs des lignes directrices concrètes et des modèles prêts à l'emploi pour produire des récits combinant texte, images et multimédia, tout en fournissant une méthodologie étape par étape pour garantir la clarté, l'accessibilité et la cohérence.

Au-delà des instructions pratiques, le guide souligne les avantages théoriques des récits numériques pour l'éducation non formelle et l'engagement en faveur du patrimoine. En permettant aux jeunes de co-créer des histoires liées à des bâtiments patrimoniaux sélectionnés, les récits numériques stimulent la créativité, renforcent les compétences numériques et favorisent la réflexion critique sur l'identité culturelle.

Les résultats développés dans le cadre de l'A3.2 seront directement intégrés dans les cartes interactives du projet, où les récits serviront de « repères » qui donneront vie aux sites patrimoniaux pour divers publics. De cette manière, le présent guide contribue à l'objectif plus large d'ArchTech qui consiste à donner aux animateurs jeunesse les moyens d'agir en tant que facilitateurs d'une narration numérique inclusive et à renforcer le lien entre les jeunes et le patrimoine européen.

Glossaire des termes clés

Les récits numériques sont des histoires qui combinent des éléments multimédias tels que du texte, des images, du son et de la vidéo afin d'enrichir l'expérience narrative. **L'éducation non formelle** désigne l'apprentissage qui se déroule en dehors du cadre scolaire traditionnel et qui est souvent flexible, centré sur l'apprenant et basé sur la communauté, par exemple dans le cadre d'ateliers pour les jeunes ou de projets locaux. **L'engagement patrimonial** décrit les activités qui relient les personnes au patrimoine culturel et historique, en favorisant la sensibilisation, l'appartenance et la participation. **L'inclusion numérique** consiste à garantir à chacun un accès équitable aux outils et aux compétences numériques afin que tous puissent participer à des projets numériques en toute confiance et efficacement.

Objectifs du guide

Les objectifs spécifiques de ce guide sont les suivants :

- Fournir aux animateurs jeunesse des directives et des modèles clairs et prêts à l'emploi pour la narration numérique.
- Aider les jeunes à co-créer des récits captivants et accessibles sur les bâtiments patrimoniaux.
- Assurer la cohérence et la comparabilité des récits afin de les intégrer dans les cartes interactives ArchTech.
- Promouvoir l'inclusion, l'accessibilité et la créativité dans l'éducation au patrimoine numérique.

Rôles et responsabilités des utilisateurs

Les animateurs jeunesse agiront en tant que facilitateurs, mentors et guides. Ils apporteront un soutien pratique et pédagogique, qu'il s'agisse d'aider à la création de contenu, de renforcer les compétences techniques ou de promouvoir les principes éthiques de la narration, tels que le respect de la vie privée et le consentement éclairé.

Les jeunes participants assumeront le rôle de chercheurs et de co-créateurs, apportant leurs points de vue, recueillant des informations et produisant des récits numériques enrichis de contenus multimédia. Les deux groupes sont appelés à travailler ensemble dans un esprit de respect mutuel et de collaboration, en veillant à ce que les pratiques narratives restent éthiques, inclusives et participatives.

1. CADRE THÉORIQUE

1.1 Les récits numériques dans l'éducation non formelle

Les récits constituent l'un des moyens les plus efficaces pour permettre aux gens de se connecter à des lieux et à une culture. Plusieurs recherches montrent que la narration aide le public à s'impliquer davantage dans les pratiques culturelles et le patrimoine (Vrebos et al. 2022 ; Goskar 2022a ; Blaschitz, Mayr et Oppl 2022). Grâce aux récits, les sites patrimoniaux, les bâtiments et les objets prennent tout leur sens, et les gens développent un sentiment d'appartenance plus fort. Le partage d'histoires peut transformer une promenade dans une ville en une expérience personnelle qui trouve un écho émotionnel et incite les gens à revenir, à recommander et à participer à nouveau.

Les récits rendent également les espaces culturels plus ouverts et inclusifs. Ils rassemblent différentes voix et perspectives, préservant ainsi la mémoire culturelle tout en la rendant pertinente pour les communautés d'aujourd'hui. Au lieu d'une version « officielle » de l'histoire, les récits permettent le dialogue, la polyphonie et la participation (Serota 2005 ; Hein 2000).

La narration numérique s'appuie sur cette tradition en ajoutant des éléments multimédias, par exemple, du texte, des images, de l'audio et de la vidéo, afin de créer des moyens plus riches et plus flexibles de raconter des histoires. Les recherches soulignent qu'une narration numérique bien conçue doit inclure : des intentions claires, de bons conseils de la part des animateurs, une attention particulière aux besoins des participants, une forte intégration narrative, un soutien à la production, une technologie accessible et des possibilités de partage et de collaboration (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023).



Pour les jeunes, la narration numérique peut être plus qu'un simple exercice créatif. Elle peut les aider à développer leur esprit d'équipe, leurs compétences numériques et leur esprit critique. En rédigeant, scénarisant et produisant leurs propres histoires, ils s'entraînent à la réflexion et à l'évaluation par les pairs, ce qui développe à la fois leur confiance en eux et leur culture numérique (Roza 2023; Yang 2012).

1.2 Engagement patrimonial et formation de l'identité

Le récit a toujours joué un rôle très important dans la transmission des valeurs culturelles. À l'ère numérique, il offre également de nouvelles possibilités pour susciter l'intérêt pour le patrimoine. Les projets participatifs de narration numérique permettent aux jeunes de co-créer des récits sur les bâtiments patrimoniaux et les atouts culturels locaux, renforçant ainsi leur sentiment d'identité et leurs liens avec leur communauté (Zort, 2023). Des recherches récentes soulignent le rôle des éducateurs et des familles dans la facilitation de cette transmission, grâce à l'utilisation de plateformes numériques afin de rendre les valeurs culturelles accessibles et attrayantes pour les jeunes générations (Zort, 2023).

La narration numérique offre un moyen riche et interactif de présenter le patrimoine culturel, en soutenant la préservation et la transmission des traditions par le biais de médias créatifs. L'intégration narrative, en particulier lorsqu'elle est facilitée par des animateurs jeunesse, permet aux jeunes d'agir en tant qu'agents de la continuité et de la durabilité culturelles (Zort, 2023).

1.3 L'inclusion numérique et le rôle des animateurs socio-éducatifs

Les animateurs socio-éducatifs jouent un rôle central dans la promotion de l'inclusion numérique à travers la production créative de médias et la narration numérique. Leur rôle consiste à fournir des ressources, des conseils et un soutien pour les projets numériques et à garantir un accès équitable à la technologie et aux possibilités d'apprentissage, en particulier pour les jeunes vulnérables ou marginalisés (Vermeire, 2024). Les pratiques d'inclusion numérique doivent partir des besoins et des talents des jeunes, en leur offrant une participation active, un soutien au développement de leurs compétences numériques et la collaboration avec d'autres parties prenantes (Vermeire, 2024).



Pour réussir l'inclusion numérique, les animateurs socio-éducatifs doivent encourager la citoyenneté numérique, l'éducation aux médias et la création d'espaces d'apprentissage collaboratifs où divers outils numériques et médias peuvent être explorés en toute sécurité. Cette approche est particulièrement importante pour combler les écarts éducatifs et soutenir la participation sociale pour tous les jeunes, indépendamment de leur milieu ou des obstacles à l'accès (Vermeire, 2024 ; Carmi, 2020).

Le storytelling a toujours joué un rôle très important dans la transmission des valeurs culturelles. À l'ère numérique, il offre également de nouvelles possibilités d'engagement en faveur du patrimoine.
Les projets participatifs de narration numérique permettent aux jeunes de co-créer des récits sur les bâtiments patrimoniaux et les atouts culturels locaux, renforçant ainsi leur sentiment d'identité et leurs liens avec leur communauté (Zort, 2023). Des recherches récentes soulignent le rôle des éducateurs et des familles dans la facilitation de cette transmission, grâce à l'utilisation de plateformes numériques afin de rendre les valeurs culturelles accessibles et attrayantes pour les jeunes générations (Zort, 2023).

La narration numérique offre un moyen riche et interactif de présenter le patrimoine culturel, en soutenant la

préservation et la transmission des traditions à travers des médias créatifs. L'intégration narrative, en particulier lorsqu'elle est facilitée par des animateurs socio-éducatifs, permet aux jeunes d'agir en tant qu'agents de la continuité et de la durabilité culturelles (Zort, 2023).

Les réflexions théoriques présentées ci-dessus soulignent la valeur éducative, culturelle et sociale des récits numériques. La section suivante traduit ces principes en étapes pratiques et en modèles que les animateurs jeunesse peuvent appliquer directement dans le cadre d'ateliers et d'activités de co-création avec de jeunes participants.

1.4 Ludification et engagement

Des recherches ont démontré que la gamification augmente l'engagement en satisfaisant les besoins de compétence, d'autonomie et d'appartenance[1]. Ces mécanismes sous-tendent la motivation et la participation soutenue dans des contextes d'apprentissage et autres (Bitrián, P., Buil, I., Catalán, S., 2021) (Jack, E., et al., 2025). Une revue systématique de l'impact de la gamification sur l'engagement scolaire a également démontré ses effets positifs sur la motivation, la participation et l'apprentissage collaboratif (Ramírez Ruiz, J.J. et al,. 2024).

L'isolement social est un problème de santé publique, car il a été associé à une mauvaise santé, à une détérioration de la santé cardiovasculaire et mentale, à un risque accru de toxicomanie et à une mortalité prématurée (Leigh-Hunt, N., et al., 2017). Une étude récente portant sur 17 pays européens a souligné que les personnes fortement isolées socialement sont plus susceptibles d'être physiquement inactives, ce qui a des conséquences importantes sur leur santé (Delerue Matos, A., 2021). L'absence de liens sociaux et d'interactions sociales significatives peut entraîner des sentiments de solitude, d'impuissance et de désespoir, qui sont liés à un risque accru de dépression et d'anxiété. Au contraire, le soutien social peut aider les individus à faire face à des situations stressantes, en réduisant le niveau de stress et en améliorant l'estime de soi.

Le facteur essentiel qui influence l'effet sur les comportements d'entraide et prosociaux par opposition aux comportements malveillants et antisociaux semble être la mesure dans laquelle les jeux sont joués de manière coopérative ou compétitive (Ferguson, C. J., & Garza, A., 2011). De plus, comme le recommande la théorie, c'est l'effort plutôt que le talent qui doit être loué, quel que soit le succès obtenu dans l'activité entreprise (Dweck, C., 2016).

Enfin, l'utilisation de contenus culturels dans les expériences de jeux numériques a été intégrée dans les scénarios à travers l'utilisation de faits historiques ou de héros, l'adoption de légendes (par exemple Legends of Europe[2], ThIATRO (Froschauer, J., 2012) et de contes de fées, de poésie ou de romans. Toutefois, il convient de souligner que tout cela peut être mis en œuvre à tout moment dans des contextes en face à face et indépendamment des fonctionnalités ad hoc de l'application Building Alert! que les animateurs et les jeunes participants utiliseront. La plupart du temps, les animateurs connaissent bien les techniques d'engagement et de participation. Par exemple, des techniques de facilitation telles que 1-2-4-All peuvent garantir l'inclusion effective de tous les participants.

[1] L'autonomie, la maîtrise/compétence et le sens/l'appartenance sont les piliers de la théorie de la motivation développée par Deci et Ryan (Ryan, RM., Deci, EL. 2020) et popularisée par Pink (Pink, D., 2009).

[2] https://www.ludicius.com/serious-games/legends-of-europe/

2. CONSIGNES PRATIQUES

L'objectif de cette section est de présenter les spécifications de conception et les orientations méthodologiques pour la création de récits numériques, en veillant à ce que le processus puisse répondre aux besoins tant des animateurs socio-éducatifs que des jeunes participants. Les lignes directrices s'appuient sur les objectifs du projet ArchTech, les conclusions des activités pilotes, les résultats des modules, les recommandations issues des discussions du comité de pilotage et les recherches universitaires pertinentes sur la narration numérique et l'éducation non formelle.

Afin d'assurer la cohérence entre toutes les entrées, les lignes directrices établiront un cadre unifié qui conciliera créativité et accessibilité. Elles fourniront une structure claire et des conseils pratiques étape par étape, donnant aux animateurs jeunesse la possibilité d'aider les jeunes à produire des récits attrayants, cohérents et conformes aux objectifs du projet. Cette approche garantit que tous les récits numériques peuvent être facilement intégrés dans les cartes interactives ArchTech tout en maintenant des normes de qualité et d'inclusivité élevées.

2.1 Structure d'intégration étape par étape

2.1.1 Champs prédéfinis et saisie de données

La plateforme ArchTech offre un environnement structuré et accessible pour la création de récits numériques.

- Les animateurs jeunesse et les participants commencent par remplir le **formulaire en ligne**, qui comprend des champs prédéfinis les guidant tout au long du processus de narration.
- **Titre et emplacement** : chaque récit commence par marquer l'emplacement exact du bâtiment sur la carte interactive, ancrant ainsi les histoires dans la géographie réelle et garantissant leur cohérence (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023).
    - Une **épingle** est placée sur la **carte interactive** pour marquer l'emplacement précis du bâtiment, reliant chaque récit à son contexte géographique.
- **Le téléchargement de médias** constitue une partie essentielle du processus, les utilisateurs pouvant ajouter jusqu'à cinq images au format JPEG ou PNG avec une résolution minimale de 1080px, ainsi que des clips audio ou vidéo optionnels d'une durée maximale de deux minutes, chacun accompagné d'une transcription ou d'une légende pour faciliter l'accessibilité.
- Les utilisateurs sont encouragés à rédiger dans **un langage clair et concis**, à enregistrer régulièrement leur travail et à vérifier la qualité de leurs médias avant de les soumettre.
- **Informations de base** :
    - Les participants **saisissent les informations clés** : adresse, typologie du bâtiment, date de construction, style architectural et architecte/concepteur. Cette étape facilite la comparabilité et les recherches ultérieures.
    - **Contexte historique et culturel** : les animateurs guident les jeunes dans l'exploration et l'enregistrement des matériaux de construction, des événements historiques majeurs, des transformations et des utilisations variées au fil du temps. Cette section met en avant le patrimoine matériel et social.
    - **Mémoire collective et récits** : le processus encourage les membres de la communauté à s'exprimer : les traditions locales, les anecdotes marquantes et les souvenirs collectifs liés au bâtiment sont consignés dans le dossier (Zort, 2023).
    - **Situation actuelle** : la propriété, l'accessibilité (publique/privée), les protections juridiques pertinentes et les reconnaissances telles que l'inscription au patrimoine mondial de l'UNESCO fournissent un profil juridique et d'utilisation à jour.
    - **Description** : toutes les informations précédentes sont synthétisées dans un récit concis de 300 à 500 mots, démontrant comment les fils factuels et émotionnels s'entremêlent dans la narration du patrimoine (Roza, 2023).

2.1.2 Pratiques d'inclusion et d'accessibilité

L'inclusivité est au cœur de l'approche ArchTech.

- **Les récits** doivent être rédigés dans un langage simple et, dans la mesure du possible, en plusieurs langues afin de favoriser une compréhension plus large.
- **Les activités** doivent être adaptées aux divers besoins cognitifs, physiques et sensoriels des participants afin que chacun puisse apporter une contribution significative.
- **La narration** doit refléter de multiples perspectives culturelles, en garantissant la polyphonie et la représentation équitable de voix diverses.
- **Les outils et formats numériques accessibles**, notamment les textes alternatifs, les sous-titres et les transcriptions, doivent être utilisés de manière cohérente.

Avant tout, les animateurs jeunesse doivent favoriser un environnement respectueux et accueillant où tous les participants se sentent valorisés et inclus.

2.2 Intégration multimédia

- **Galerie d'images** : les participants peuvent télécharger jusqu'à cinq images, ce qui permet de maximiser la documentation visuelle et l'engagement du public. Les animateurs jeunesse fournissent des conseils sur la composition photographique et la pertinence.
- **Contenu audio/vidéo** : afin d'améliorer l'accessibilité et l'inclusivité, les clips courts accompagnés de transcriptions ou de sous-titres seront encouragés, ce qui permettra d'atteindre des publics aux besoins divers (Roza, 2023).

2.3 Justification méthodologique

Une narration structurée et basée sur des modèles augmente la comparabilité, garantit l'exhaustivité et favorise une évaluation multidisciplinaire, essentielle pour la documentation du patrimoine (Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023). Le modèle permettra aux animateurs jeunesse de guider les participants étape par étape tout en laissant place à l'expression personnelle, à la connexion émotionnelle et à l'expérimentation créative (Roza, 2023).

De plus, le processus reflétera la pédagogie contemporaine de la narration numérique, en mettant l'accent sur les métaphores visuelles, la conception contextuelle, la collaboration et la diversité multimédia (Roza, 2023 ; Arnau Erta-Majó & Vaquero, 2023). L'intégration de récits dans des cartes interactives donne non seulement vie aux bâtiments, mais favorise également la culture numérique critique et la participation inclusive.

2.3.1 Stratégies d'engagement et de motivation

Le maintien de l'enthousiasme tout au long du processus de narration nécessite des stratégies délibérées.

- **La gamification** peut être introduite en attribuant des badges pour les étapes importantes, telles que la réalisation d'une première histoire.
- Les sessions **de partage entre pairs** et **de rétroaction** offrent aux participants l'occasion d'échanger des idées et de développer un esprit communautaire.
- Les contributions créatives peuvent être officiellement **reconnues** par des certificats ou de la reconnaissance publique, ce qui contribue à valider **les efforts et les réalisations** des participants.
- **La dynamique de groupe** doit être gérée de manière à encourager la participation des membres les plus discrets, afin de garantir que toutes les voix soient entendues dans le processus de co-création.

2.3.2 Assurance qualité et boucles de rétroaction

L'assurance qualité est essentielle pour garantir que les récits produits sont clairs, précis, inclusifs et conformes aux valeurs du projet ArchTech.

- **Les animateurs jeunesse sont chargés d'examiner les récits à différentes étapes et de fournir des commentaires constructifs qui permettent aux participants d'affiner leur travail**.
- **Une étape d'approbation finale** garantit que seules les histoires qui répondent aux normes convenues sont publiées sur les cartes interactives.

Ce cycle d'évaluation et d'amélioration garantit non seulement la qualité, mais enseigne également aux participants la valeur de la réflexion et de l'itération dans la création numérique.

2.3.4 Évaluation et mesure de l'impact

L'évaluation permet de s'assurer que l'impact des activités de narration est compris et utilisé pour améliorer les travaux futurs.

- **Les commentaires des participants** sont recueillis au moyen d'enquêtes ou d'entretiens afin d'évaluer leur satisfaction et les résultats d'apprentissage.
- **Les indicateurs d'engagement**, tels que le nombre de récits créés, le volume de vues et la fréquence des partages, sont suivis afin de mesurer la portée et la visibilité.
- **La qualité du contenu** est également analysée afin de déterminer dans quelle mesure il représente la diversité des voix et les liens culturels.

Les enseignements tirés de ce processus d'évaluation sont réutilisés dans le projet, ce qui permet d'améliorer la conception des futures activités de narration.

CONCLUSION

Le Guide pour les animateurs socio-éducatifs (R3.2) fournit à la fois la justification et le cadre pratique pour la création de récits numériques dans le cadre du projet ArchTech. Il propose aux animateurs socio-éducatifs des méthodes, des modèles et des listes de contrôle clairs pour aider les jeunes à raconter des histoires qui relient le patrimoine à l'identité, à la créativité et à l'inclusion.

En suivant ces lignes directrices, tous les récits produits seront cohérents, accessibles et prêts à être intégrés dans les cartes interactives ArchTech. De cette manière, le résultat final garantit que les sites patrimoniaux sont non seulement documentés, mais aussi mis en valeur grâce aux témoignages des jeunes. Le guide contribue donc directement à l'objectif plus large du projet, qui consiste à donner aux jeunes les moyens de redécouvrir l'héritage architectural de l'Europe et de participer activement à sa préservation et à sa réinvention.

RÉFÉRENCES

Arnau Erta-Majó, A., & Vaquero, E. (2023). Concevoir un processus éducatif transmédia dans l'éducation non formelle : considérations issues de familles, enfants, et adolescents. *Éducation contemporaine Technologie éducative technologie*,
15(3). https://doi.org/10.30935/cedtech/13338

Bitrián, P., Buil, I., Catalán, S. (2021). Enhancing user engagement: The role of gamification in mobile apps. *Journal of Business Research*, Volume 132, 2021, Pages 170-185, ISSN 0148-2963, https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.028 (La gamification dans les applications mobiles : une approche conceptuelle). Disponible en ligne à l'adresse https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0148296321002666

Blaschitz, A., Mayr, C., & Oppl, L. (2022). Storytelling and cultural engagement: Practices and pedagogies. *Journal of Heritage Education*, 14(1), 45–62.

Carmi, E. (2020). Que signifient aujourd'hui l'inclusion numérique et la maîtrise des données ? *Revue des politiques*. https://policyreview.info/digital-inclusion

Delerue Matos, A., Barbosa, F., Cunha, C., Voss, G., & Correia, F. (2021). Isolement social, inactivité physique et alimentation inadéquate chez les adultes d'âge moyen et les personnes âgées en Europe. *BMC Public Health*, 21(1), 924.

Dweck, C. (2016). Mindset : la nouvelle psychologie du succès, Random House

Ferguson, C. J., & Garza, A. (2011). L'appel du devoir (civique) : jeux d'action et comportement civique chez un large échantillon de jeunes. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 770–775.

Froschauer, J., Arends, M., Goldfarb, D., Merkl, D., (2012). Un jeu sérieux sur le patrimoine pour l'histoire de l'art : conception et évaluation de ThIATRO. *18e Conférence internationale sur les systèmes virtuels et le multimédia*, Milan, Italie, 2012, pp. 283-290.

Goskar, L. (2022a). Le rôle de la narration dans l'engagement patrimonial. *Cultural Studies Review*, 28(3), 123–136.

Jack, E., Alexander, C., Jones, EM. (2025). Exploring the impact of gamification on engagement in a statistics classroom, Teaching Mathematics and its Applications. *An International Journal of the IMA*, Volume 44, Issue 1, March 2025, Pages 93–106, https://doi.org/10.1093/teamat/hrae009. Disponible sur https://academic.oup.com/teamat/article/44/1/93/7693079

Lipmanowicz, H., McCandless, K. (2013). Le pouvoir surprenant des structures libératrices : des règles simples pour libérer une culture de l'innovation. Liberating Structures Press.

Leigh-Hunt, N., Bagguley, D., Bash, K., Turner, V., Turnbull, S., Valtorta, N., & Caan, W. (2017). An overview of systematic reviews on the public health consequences of social isolation and loneliness. *Public Health*, 152, 157–171.

Pink, D. (2009). Drive : la vérité surprenante sur ce qui nous motive. Riverhead.

Ramírez Ruiz, JJ., Vargas Sanchez, AD., Boude Figueredo, OR., (2024). Impact de la gamification sur l'engagement scolaire : une revue systématique. *Frontiers of Education*, 6 décembre 2024, Sec. Formation des enseignants, Volume 9 - 2024 | https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1466926. Disponible à l'adresse
https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2024.1466926/full

Roza, Z. (2023). Le storytelling numérique pour faciliter les compétences académiques en matière de prise de parole en public. *Journal of Educational Research*. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9936128/

Ryan, RM., Deci, EL. (2020). Motivation intrinsèque et extrinsèque du point de vue de la théorie de l'autodétermination : définitions, théorie, pratiques et orientations futures. *Contemporary Educational Psychology,*

volume 61, 2020, 101860, ISSN 0361-476X, https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860. Disponible sur https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0361476X20300254.

Serota, S. (2005). Les musées à l'ère numérique : l'évolution des significations du lieu, de la communauté et de la culture. *Museum International*, 57(2), 37-45.

Vermeire, L. (2024). Une approche basée sur les signaux pour des initiatives inclusives de travail numérique auprès des jeunes. *Media and Communication*, 12, Article 8160. https://researchportal.vub.be/files/116981312/111719110.pdf

Vrebos, C., et al. (2022). Le storytelling comme lien avec la culture dans les sites patrimoniaux contemporains. *Heritage & Society Journal*, 15(2), 87–104.

Yang, Y. T. C. (2012). La narration numérique pour améliorer les résultats scolaires, la pensée critique et la motivation à apprendre des élèves : une étude expérimentale d'une année. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.007

Zort, Ç. (2023). Partage des valeurs culturelles et du patrimoine à travers la narration à l'ère numérique : s des éducateurs et opinions des familles . *Éducation et Technologies de l'information* , 28, 9–30. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9990260/

ANNEXES

Annexe A – Modèle narratif

Titre du bâtiment

Emplacement (épingle sur la carte interactive)

Adresse Typologie

Date de construction Style

architectural

Architecte/Concepteur

Matériaux de construction

Événements

historiques/Contexte

Utilisations au fil du temps

Mémoire collective / Traditions / Récits Propriétaire

ou exploitant actuel Statut d'accessibilité

Statut de protection/déclarations (local, national, international) Statut de monument

classé par l'UNESCO (oui/non + commentaires)

Description (300 à 500 mots, combinant des éléments factuels et narratifs)

Téléchargements multimédias

- Jusqu'à 5 images avec légendes
- Audio/vidéo facultatif avec sous-titres ou transcription

Annexe B – Liste de contrôle multimédia et accessibilité

Texte

☐ Nombre de mots : 300 à 500

☐ Langage simple et inclusif

☐ Structure claire (introduction, corps, réflexion, conclusion)

Images

☐ Format JPEG/PNG

☐ Largeur minimale 1080 px

☐ Légendes pour toutes les images

☐ Texte alternatif pour l'accessibilité

Audio/vidéo

☐ Courts extraits (max. 2 minutes)

☐ Sous-titres ou transcriptions inclus

☐ Contenu pertinent pour le récit

Accessibilité

☐ Résumé en langage clair inclus

☐ Représentation de multiples perspectives (polyvocalité)

☐ Absence de jargon ou de termes trop techniques

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

Cofinancé par
l'Union européenne