



# Manuel

sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel



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



# Manuel

## sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel



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



# Résumé

<b>Introduction</b> .....	<b>5</b>
<b>Éducation au patrimoine (inter)culturel</b> .....	<b>8</b>
Bonnes pratiques en matière d'éducation au patrimoine (inter)culturel.....	11
<b>L'expérience FuSION</b> .....	<b>20</b>
Concours local sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel pour l'inclusion sociale par la gamification.....	20
Comment organiser un concours pour les jeunes sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel .....	21
Comment organiser une campagne de sensibilisation pour valoriser le patrimoine (inter) culturel.....	31
<b>Témoignages de jeunes</b> .....	<b>35</b>
<b>Conclusion</b> .....	<b>37</b>
<b>Bibliographie</b> .....	<b>38</b>



# Introduction

Ce manuel vise à sensibiliser à l'importance de l'éducation au patrimoine (inter)culturel comme moyen pour favoriser l'inclusion sociale, le dialogue interculturel et la participation civique.

Il fournit des bonnes pratiques, des suggestions et des lignes directrices sur la façon d'utiliser l'éducation non formelle et les activités de gamification comme outils d'éducation au patrimoine (inter)culturel pour soutenir et améliorer l'inclusion sociale des jeunes issus de contextes marginalisés.

Il est né de l'expérience du projet **FuSION - Éducation au patrimoine (inter)culturel pour l'inclusion sociale**, financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne - un projet visant à développer de nouvelles méthodes pédagogiques pour l'éducation au patrimoine (inter)culturel parmi les jeunes et utiliser le patrimoine culturel local pour promouvoir le dialogue et la cohésion interculturelle des jeunes défavorisés et des organisations de jeunesse par le biais d'activités non formelles et de gamification.

Pendant la durée de vie du projet, les activités pédagogiques non formelles et de gamification sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel ont été menées en Italie, en Espagne, en France, en Équateur, en Inde et au Kenya. Elles ont impliqué des jeunes de différents milieux culturels et sociaux qui ont eu la possibilité de connaître le patrimoine culturel local, national et international à travers des jeux, des ateliers. Connaître les traditions, les coutumes, les habitudes, l'histoire de différents pays et comprendre à quel point il est important de connaître notre propre patrimoine culturel pour se sentir partie intégrante de notre propre pays et du monde lui-même. Pour être une partie active et consciente des sociétés dans lesquelles nous vivons.

Dans ce manuel, nous partageons les meilleures pratiques et expériences d'utilisation de l'éducation au patrimoine (inter)culturel comme un outil pour favoriser l'inclusion sociale des jeunes, la participation, le dialogue, pour soutenir la conscience de soi des jeunes, créer des liens solides dans les communautés locales et en même temps, sensibiliser à l'importance de maintenir vivant le patrimoine (inter)culturel.

L'accent est mis sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel par le biais de l'éducation non formelle et des approches de gamification parce qu'elles représentent une méthode innovante à utiliser dans le développement de pratiques innovantes et de compétences clés pour les jeunes. L'échange du patrimoine culturel à travers des activités dynamiques, non formelles et ludiques représente ainsi une approche innovante pour promouvoir la participation civique, le dialogue et la cohésion interculturels.

3 méthodologies ont été utilisées pour répondre à ces objectifs et celui de l'inclusion sociale des jeunes, en particuliers à risque de marginalisation :

- L'Éducation non formelle
- La Gamification
- L'Éducation au patrimoine (inter)culturel

En utilisant ces 3 approches, durant la réalisation du projet, dans chacun des 6 pays, des mois d'activités sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel ont été mis en œuvre (plus d'informations dans le chapitre sur « l'expérience FuSION »).

Grâce à ces activités, 2 ressources principales ont été développées :

- KIT de gamification - Activités de gamification sur l'éducation au patrimoine (inter) culturel
- Manuel sur l'éducation au patrimoine (inter) culturel

Les méthodologies à la base du projet sont des outils qui peuvent être utilisés dans les parcours d'apprentissage en dehors de l'éducation formelle.

## Éducation non conventionnelle

« L'éducation non formelle fait référence à des programmes et des processus planifiés et structurés d'éducation personnelle et sociale pour les jeunes, visant à améliorer une gamme d'aptitudes et de compétences, en dehors du programme éducatif formel. L'éducation non conventionnelle se déroule dans des lieux tels que des organisations de jeunesse, des clubs sportifs, des groupes de théâtre et des groupes communautaires, où les jeunes se rencontrent, par exemple, pour entreprendre des projets ensemble, jouer à des jeux, discuter, faire du camping ou faire de la musique et du théâtre » (Conseil de l'Europe)<sup>1</sup>.

Il s'agit d'un type d'éducation qui n'implique pas le couple hiérarchique enseignant-élève, mais les jeunes, les animateurs de jeunesse, les éducateurs et les formateurs, développent des connaissances et des compétences ensemble, dans une relation « horizontale ».

1 Conseil de l'Europe, Fonds européen pour la jeunesse  
<https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation/definitions>

**L'Éducation non conventionnelle** repose sur un ensemble de principes qui mettent l'accent sur l'importance d'utiliser des méthodes participatives dans le processus d'apprentissage ; ce processus repose également sur l'idée de concevoir les programmes en fonction des besoins des participants, en réalisant des activités animées par des animateurs, professionnels ou bénévoles ; les activités peuvent être menées dans des environnements extérieurs à ceux de l'éducation formelle et l'évaluation n'est pas basée sur l'échec et le succès mais ce sont les compétences acquises qui sont évaluées, souvent par l'auto-évaluation des participants<sup>2</sup>.

Ces méthodologies participatives utilisées dans l'éducation non formelle sont étroitement liées à l'objectif à atteindre et aux besoins des participants. Elle est basée sur l'expérience et l'action, l'accent est mis sur les besoins des participants dans le but d'améliorer les aptitudes et les compétences en dehors du programme éducatif formel.

## Gamification

*La gamification dans l'éducation se réfère « à la mise en œuvre d'éléments de jeu dans des activités éducatives, c'est-à-dire dans des contextes non ludiques. Il agit donc au niveau de la motivation des joueurs par l'adoption de certaines mécaniques de jeu comme : les niveaux de difficulté, les défis, les récompenses, les points »<sup>3</sup>.*

La gamification représente un outil efficace qui permet de transmettre des messages de différents types, d'apprendre sur différents sujets, de sensibiliser sur des problèmes spécifiques, et il est adaptable en fonction des besoins des participants.

Grâce à l'utilisation de jeux, il est possible d'établir des objectifs d'apprentissage, de donner des points sous forme de petites compétences, une méthode qui peut améliorer la participation et la motivation des personnes, et en particulier des jeunes.

Les participants apprennent en jouant et en s'amusant et, en même temps, ils développent la cohésion de groupe, l'estime de soi, les compétences générales et techniques.

Pour en savoir plus sur la Gamification, comment l'utiliser, et avoir sous la main différentes activités de gamification, parcourez le « KIT de Gamification ».

Plus d'informations sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel dans le chapitre suivant.

<sup>2</sup> Eurodesk Italie, le portail pour la jeunesse -

<https://www.portaledeligiovani.it/scheda/educazione-non-formale#:~:text=L'educazione%20non%20formale%20%C3%A8,sociale%20e%20professionale%20dei%20partecipanti>

<sup>3</sup> Sauver les enfants, « APPRENTISSAGE BASÉ SUR LE JEU, LA GAMIFICATION ET LA DIDACTIQUE : QU'EST-CE QUE C'EST » – 16 avril 2020

<https://www.savethechildren.it/blog-notizie/game-based-learning-gamification-e-didattica-cosa-sono>

# Éducation au patrimoine (inter)culturel

Afin d'introduire le concept d'éducation au patrimoine (inter) culturel, nous devons comprendre ce qu'est le patrimoine culturel et pourquoi nous parlons de patrimoine INTER-culturel.

## Qu'est-ce que le patrimoine culturel ?

Selon la définition générale de l'UNESCO, le patrimoine culturel est « *l'ensemble des artefacts physiques et des attributs immatériels d'un groupe ou d'une société qui sont hérités des générations passées, conservés dans le présent et transmis aux générations futures* ».

En plus des monuments, des objets, des artefacts, le patrimoine culturel c'est aussi toutes les traditions transmises par nos ancêtres, l'expression orale, la langue, les arts du spectacle, les pratiques sociales, les rituels et les fêtes, les connaissances et les pratiques concernant la nature et l'univers, l'artisanat traditionnel et bien plus encore.<sup>4</sup>

Le patrimoine culturel peut être divisé en deux « groupes » distincts ;

Le premier groupe est constitué des éléments tangibles du patrimoine culturel, ce que l'on peut voir, ce qu'il est plus facile de distinguer comme faisant partie d'une culture, on parle alors de monuments, d'artefacts, de bâtiments historiques, d'arts, d'instruments, de vêtements, etc...

Le deuxième groupe est constitué des éléments du patrimoine culturel immatériel, ce que l'on ne voit pas mais que l'on peut vivre, les rituels, les fêtes, les traditions, etc...

Parler de patrimoine culturel n'est pas simple ; de la même manière pour le terme « culture » qui définit beaucoup plus que ce que nous pouvons voir, le terme « patrimoine culturel » indique également beaucoup plus que ce à quoi nous sommes habitués à penser lorsque nous entendons ce terme.

Les éléments du patrimoine culturel, qu'ils soient matériels ou immatériels, sont autant d'expressions de l'identité et d'héritages du passé à transmettre aux générations futures.

Ces éléments, matériels et immatériels, font partie des traditions qui continuent de marquer la vie des populations qui résident sur un territoire donné, et représentent leurs origines, sont l'expression de l'adaptation et de l'utilisation de l'environnement dans lequel elles ont vécu et continuent de vivre.<sup>5</sup>

4 UNESCO, « Patrimoine culturel immatériel » - mis à jour le 09 décembre 2022

<https://www.unesco.it/italianellunesco/detail/189>

5 Centre universitaire européen pour les biens culturels - « Le futur des territoires historiques - Problèmes, perspectives et questions de gouvernance des paysages culturels vivants », Ferruccio Ferrigni en collaboration avec Maria Carla Sorrentino - 2013

## Pourquoi parle-t-on de patrimoine (inter)culturel ?

Le potentiel du patrimoine culturel réside dans son sens de l'interculturalité ; le patrimoine culturel est une preuve tangible de chaque culture ; la reconnaissance de la multiplicité des cultures, nécessite des occasions de rencontres, de dialogues et d'échanges.

« Le patrimoine culturel immatériel des différentes communautés favorise les rencontres avec des personnes de cultures différentes, réduit les préjugés culturels et encourage le dialogue interculturel. Dans le cadre de la mondialisation, elle permet aussi de développer le respect mutuel face aux rites et manière de vivre d'autrui. Dans le processus d'apprentissage des autres cultures et de leur patrimoine, son importance ne réside pas dans la manifestation culturelle elle-même, mais dans la richesse des connaissances et des compétences qui sont transmises d'une génération à l'autre »<sup>6</sup>.

L'éducation au patrimoine culturel dans une perspective interculturelle joue un rôle important dans les processus d'inclusion, dans le dialogue interculturel, dans la rencontre des peuples et des cultures, dans l'acceptation mutuelle et dans la construction d'une plus grande communauté faite de personnes, de cultures et d'acceptation.

Le patrimoine culturel est donc quelque chose qui unit et rapproche les gens.

## Qu'est-ce que l'éducation au patrimoine (inter)culturel ?

« L'idée de base de l'éducation au patrimoine est d'offrir des opportunités de s'engager dans des expériences pour apprendre de nouveaux concepts et compétences. En expérimentant ou en analysant directement le patrimoine culturel, les apprenants acquièrent des connaissances, des aptitudes intellectuelles et un plus large éventail de compétences sur des questions telles que la préservation du patrimoine culturel ou le bien-être sociétal. » (Commission européenne)<sup>7</sup>

Comme l'a affirmé l'UNESCO, la protection du patrimoine culturel est une obligation mondiale. Le patrimoine culturel est une ressource non renouvelable, sa destruction est donc une perte pour la culture mondiale dans son ensemble.

Dans le monde entier, il y a la conviction du rôle éducatif que joue le patrimoine culturel ; il aide à reconnaître des valeurs telles que la diversité, l'identité, l'inclusion sociale.

6 « Ressources culturelles environnementales et tourisme durable, Sociologie du tourisme', Aurelio Angelini et Angela Giurrandino, 2019

7 Commission européenne – « Patrimoine culturel et éducation » -

<https://culture.ec.europa.eu/cultural-heritage/cultural-heritage-in-eu-policies/cultural-heritage-and-education>

Grâce à l'éducation au patrimoine (inter)culturel, il est possible de sensibiliser et de renforcer la participation civique. Il a permis aux gens de connaître leur propre identité et de connaître celle des autres, d'accepter la diversité culturelle et de s'ouvrir au dialogue interculturel en créant des sociétés plus inclusives.

L'éducation au patrimoine (inter)culturel aide les jeunes à connaître leur propre patrimoine culturel et à connaître celui des autres, tout en vivant directement ce patrimoine culturel et en développant en même temps un large éventail de compétences et de connaissances.

« L'éducation au patrimoine est un système dynamique de processus visant à accroître les connaissances, la créativité et la prise de conscience des rôles des individus et des communautés en relation avec le patrimoine culturel, sa valorisation, sa protection et sa transmission. » ( Plan National Pour L'éducation Au Patrimoine )<sup>8</sup>

C'est un outil d'éducation à la citoyenneté, au respect de l'altérité, au dialogue interculturel, il contribue à l'éducation, sensibilise, soutient le développement de compétences transversales, sociales et civiques non seulement liées au patrimoine, mais à une société consciente, responsable, connectée, la citoyenneté interdépendante.

En conclusion, l'éducation au patrimoine culturel et au patrimoine interculturel est un outil pédagogique innovant, accessible à tous, appréciable de tous, quels que soient l'origine sociale ou culturelle, l'âge ou la nationalité. Il peut être utilisé dans les écoles, comme promu par plusieurs pays de l'UE, ou il peut être utilisé dans des contextes plus informels.

Dans notre cas, un contexte moins formel, nous avons également fusionné différents outils, réunissant l'éducation non formelle, la gamification et l'éducation au patrimoine (inter)culturel, en utilisant différents outils, tels que des visites, des dispositifs en ligne, des jeux et des quiz, des ateliers et autres. Cela a conduit à de merveilleux résultats dans 6 pays et 4 continents (pour en savoir plus sur quoi et comment nous l'avons fait et pour reproduire notre expérience réussie, allez au chapitre « L'expérience FuSION »).

8 Ministère italien de la culture - « PLAN NATIONAL POUR L'ÉDUCATION AU PATRIMOINE » - 2021  
<https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>

## Bonnes pratiques en matière d'éducation au patrimoine (inter)culturel

Dans cette section, nous fournissons des exemples concrets – de bonnes pratiques – sur la mise en œuvre d'activités sur l'éducation au patrimoine culturel.

Ces bonnes pratiques ont été collectées auprès des pays partenaires au début du projet et ont formé la base pour la création d'autres activités, celles collectées dans le KIT de gamification, ainsi que la base pour l'organisation du concours local et l'élaboration ultérieure du présent manuel.

Chaque bonne pratique est un exemple basé sur l'approche d'éducation au patrimoine culturel de chaque pays.

## KENYA.

<b>Nom de la bonne pratique</b>	Visites virtuelles des Musées Nationaux du Kenya <sup>9</sup>
<b>Objectifs</b>	<p>Les visites virtuelles sur le terrain visent à promouvoir l'éducation au patrimoine culturel par le biais de la gamification. En utilisant des jeux interactifs et la technologie, les visiteurs peuvent découvrir le patrimoine culturel du Kenya de manière amusante et engageante.</p> <p>Les visites virtuelles sur le terrain des musées nationaux du Kenya ont des objectifs de culture et de gamification qui visent à promouvoir l'éducation au patrimoine culturel, à renforcer l'engagement des visiteurs, à présenter le patrimoine culturel diversifié du Kenya et à encourager les efforts de conservation.</p>
<b>Description</b>	<p>Les visites virtuelles sur le terrain utilisent la gamification pour améliorer l'engagement des visiteurs. En rendant l'expérience d'apprentissage interactive et immersive, les visiteurs sont plus susceptibles de rester engagés et de retenir les informations qu'ils apprennent.</p> <p>Les visites virtuelles sur le terrain présentent le patrimoine culturel mixte du Kenya. Grâce à la gamification, les visiteurs peuvent explorer et découvrir différents aspects des cultures kenyanes, telles que les danses traditionnelles, la musique et l'art.</p> <p>Les visites virtuelles sur le terrain favorisent les efforts de conservation en sensibilisant sur l'importance de préserver le patrimoine culturel du Kenya. Grâce à la gamification, les visiteurs peuvent découvrir les menaces qui pèsent sur le patrimoine culturel du Kenya et les mesures prises pour le protéger.</p> <p>Sentiers patrimoniaux ludiques - La ludification des sentiers patrimoniaux est une approche relativement nouvelle de l'éducation au patrimoine culturel au Kenya.. Les sentiers ludiques du patrimoine utilisent la technologie et des jeux interactifs pour informer les visiteurs sur les sites du patrimoine culturel. Des exemples de sentiers du patrimoine ludiques au Kenya incluent le Musée national de Nairobi et l'application Fort Jesus.</p> <p>Les visites virtuelles sur le terrain proposées par les musées nationaux du Kenya fonctionnent en offrant aux visiteurs une expérience immersive et interactive qui simule une visite au musée. Voici comment cela fonctionne:</p>

<sup>9</sup> Musées nationaux du Kenya (MNK)

Les musées nationaux du Kenya sont une agence gouvernementale responsable de la collecte, de la préservation, de l'étude et de la présentation du patrimoine culturel et naturel du Kenya. MNK a divers programmes pour promouvoir l'éducation au patrimoine culturel, y compris des programmes de sensibilisation pour les écoles et les communautés, des festivals culturels et des expositions.

	<p>Accéder à la plateforme d'excursions virtuelles : les visiteurs peuvent accéder à la plateforme d'excursions virtuelles en visitant le site Web des musées nationaux du Kenya ou en utilisant une application mobile dédiée.</p> <p>Choisissez une excursion virtuelle sur le terrain : les visiteurs peuvent choisir parmi diverses excursions virtuelles sur le terrain axées sur différents aspects du patrimoine culturel du Kenya. Chaque sortie virtuelle sur le terrain a un thème spécifique pour offrir aux visiteurs une expérience d'apprentissage unique.</p> <p>Explorez l'environnement virtuel : Une fois que les visiteurs ont sélectionné une excursion virtuelle, ils sont emmenés dans un environnement virtuel qui simule une visite au musée. Les visiteurs peuvent explorer différentes expositions, interagir avec des artefacts et en apprendre davantage sur l'histoire et la signification de divers objets culturels.</p> <p>Participez à des activités interactives : les visites virtuelles sur le terrain utilisent des activités et des jeux interactifs pour engager les visiteurs et améliorer l'expérience d'apprentissage. Les visiteurs peuvent participer à des quiz, des puzzles et d'autres activités interactives qui testent leurs connaissances et leur compréhension du patrimoine culturel du Kenya.</p> <p>Apprenez des guides experts : les visites virtuelles sur le terrain incluent des guides experts qui fournissent aux visiteurs des connaissances approfondies et un aperçu du patrimoine culturel du Kenya. Les visiteurs peuvent apprendre de ces guides grâce à des commentaires vidéo et audio, ainsi qu'à des descriptions textuelles.</p> <p>Les visites virtuelles sur le terrain des musées nationaux du Kenya fonctionnent en offrant aux visiteurs une expérience immersive et interactive qui simule une visite au musée. Grâce à des environnements virtuels, des activités interactives et des guides experts, les visiteurs peuvent découvrir le riche patrimoine culturel du Kenya de manière amusante et engageante.</p>
<p><b>Sources</b></p>	<p>Musées nationaux du Kenya :  <a href="https://www.museums.or.ke">https://www.museums.or.ke</a></p> <p>Application NMK - Excursions virtuelles sur le terrain :  <a href="https://www.museums.or.ke/nmk-virtual-tours">https://www.museums.or.ke/nmk-virtual-tours</a></p>

## FRANCE.

<b>Nom de la bonne pratique</b>	C'est mon patrimoine !
<b>Objectif</b>	L'objectif est la découverte et l'accès à des sites patrimoniaux dont l'utilisation spontanée par le public cible peut être limitée. C'est l'occasion pour ces enfants et adolescents de visiter des sites patrimoniaux tout en ayant accès pendant leurs vacances à des activités ludiques, manuelles, artistiques et sportives.
<b>Description</b>	<p>C'est mon patrimoine ! est une opération d'éducation artistique et culturelle proposant à un public d'enfants et d'adolescents des pratiques artistiques dans les lieux de patrimoine pendant les vacances scolaires.</p> <p>Rebaptisé « C'est mon patrimoine! » en 2017, l'opération « Les Portes du temps », lancée en 2005, s'inscrit dans une nouvelle dynamique, touchant plus de jeunes, privilégiant les adolescents, et mobilisant des sites patrimoniaux plus diversifiés implantés dans chaque région française.</p> <p>Depuis 2005, c'est près de 500 000 jeunes dans toute la France, qui chaque année ont pu bénéficier de ce programme et participer à des activités pluridisciplinaires liées aux arts, à l'histoire, à l'urbanisme et au spectacle vivant. Pendant les vacances scolaires, partout en France, les centres de loisirs, les centres sociaux, les maisons des jeunes et de la culture et autres structures d'accueil deviennent des lieux de culture adaptés à la jeunesse des quartiers urbains et ruraux appelés « politique prioritaire ». Le public prioritaire étant les familles vivant dans les quartiers bénéficiaires de la politique « Dynamique Espoir Banlieues ».</p> <p>Restitutions, ateliers audiovisuels, jeux de piste, fresques street art ou représentations théâtrales, autant d'activités et d'invitations pour s'approprier la richesse du Patrimoine français dans plusieurs centaines de sites (monuments, musées, archives, villes et pays d'art et d'histoire, patrimoine industriel, sites archéologiques ou patrimoine immatériel) sont organisés.</p>
<b>Sources</b>	<p><a href="https://www.culture.gouv.fr/en/Know-us/National-Events/This-is-my-legacy">https://www.culture.gouv.fr/en/Know-us/National-Events/This-is-my-legacy</a></p> <p><a href="https://cestmonpatrimoine.culture.gouv.fr/l-operation">https://cestmonpatrimoine.culture.gouv.fr/l-operation</a></p>

<b>Nom de la bonne pratique</b>	Le patrimoine entre vos mains
<b>Objectif</b>	Sensibiliser les jeunes au patrimoine culturel et encourager leur engagement pour la préservation et la protection des sites et monuments historiques du pays
<b>Description</b>	<p>Une bonne pratique en Équateur sur l'éducation et la gamification du patrimoine culturel est le projet « Le patrimoine entre vos mains », mis en œuvre par l'Institut national du patrimoine culturel (INPC).</p> <p>Ce projet vise à sensibiliser les jeunes sur le patrimoine culturel et à encourager leur engagement pour la préservation et la protection des sites et monuments historiques du pays, par le biais de la gamification et de la technologie.</p> <p>Pour ce faire, l'INPC a développé une application mobile qui permet aux utilisateurs de découvrir et d'explorer les sites du patrimoine équatorien de manière ludique et interactive. L'application comprend des jeux, des défis et des activités qui encouragent les utilisateurs à découvrir et à connaître l'histoire, la culture et l'architecture des monuments et sites patrimoniaux.</p> <p>En outre, le projet comprend également des ateliers de formation permettant aux étudiants et enseignants d'apprendre à utiliser l'application et à concevoir des activités éducatives et ludiques pour encourager l'apprentissage du patrimoine culturel.</p> <p>Une autre partie importante du projet consiste à travailler avec les communautés locales, en particulier dans les zones rurales et difficiles d'accès, où se trouvent de nombreux sites patrimoniaux. L'INPC a travaillé en collaboration avec les communautés pour améliorer l'accessibilité et la conservation des sites patrimoniaux, et pour impliquer les jeunes dans la préservation et la protection de leur patrimoine culturel.</p> <p>En résumé, le projet « Le patrimoine entre vos mains » est une bonne pratique en Équateur en matière d'éducation et de gamification du patrimoine culturel, car il utilise la technologie et la gamification pour éduquer et encourager l'engagement des jeunes dans la préservation et la protection du patrimoine culturel du pays. En outre, il travaille en collaboration avec les communautés locales pour améliorer l'accessibilité et la conservation des sites patrimoniaux et promouvoir la fierté et l'appréciation du patrimoine culturel.</p>
<b>Sources</b>	Institut National Du Patrimoine Culturel

## INDE.

<b>Nom de la bonne pratique</b>	Visite patrimoniaux d'Odisha et Desia Koraput
<b>Objectifs</b>	<p>Les circuits patrimoniaux d'Odisha (ou Orissa) et Desia Koraput visent à promouvoir l'éducation au patrimoine culturel à travers des visites des sites du patrimoine par les opérateurs de visites guidées, et en vivant la vraie vie locale et en expérimentant directement le patrimoine culturel.</p> <p>Les visites du patrimoine sont organisées pour améliorer l'engagement des visiteurs, en rendant l'expérience d'apprentissage interactive et immersive. Ils visent à faire vivre aux gens le patrimoine culturel indien.</p>
<b>Description</b>	<p>Le riche patrimoine naturel et culturel d'Odisha attire depuis de nombreuses années des touristes venus d'Inde et de l'étranger. Bien que ses célèbres temples et ses belles plages soient connus, cet État est également doté d'un art, d'un artisanat et d'un patrimoine sauvage époustoufflants que peu de gens connaissent. Yugabrata Kar, originaire d'Odisha, a lancé les visites du patrimoine d'Orissa il y a plus de 20 ans pour proposer des visites en petits groupes axées sur le patrimoine ethnique de l'État. Il a également ouvert un restaurant à Puri, Wildgrass, qui propose une cuisine locale et un séjour dans un village, Desia Koraput, dans le sud de l'Odisha, géré par des membres de la tribu locale.</p> <p>Un certain nombre d'opérateurs organisent des « circuits tribaux », pendant lesquels les touristes sont emmenés d'un marché tribal à un autre etc. Cependant, rien n'est fait pour la communauté tribale, ils ne profitaient pas du tourisme. Ils voulaient faire les choses différemment et c'est ainsi que ces tournées sont nées.</p> <p>La visite du patrimoine d'Orissa est la principale entité qui a été créée pour proposer aux voyageurs des circuits ethniques, culturels et axés sur la nature. Ils s'adressent généralement aux touristes entrants. En plus de couvrir Odisha, ils proposent également des visites au Bengale, au Chhattisgarh, à l'Assam et, dans une moindre mesure, au Gujarat. En règle générale, ces visites sont liées à l'apprentissage d'un aspect culturel spécifique, des arts et de l'artisanat ou se concentrent sur un aspect particulier de la nature ou de la faune.</p> <p>À propos du Desia Koraput, il est géré par des villageois locaux avec l'aide d'un gestionnaire expérimenté. L'objectif est de faire vivre pleinement aux touristes la véritable vie rurale d'Odisha. En fonction des personnes qui s'intéressent au lieu, elles peuvent expérimenter de nombreuses activités différentes, parmi lesquelles des promenades dans la nature, la découverte de la campagne rurale, la participation à des séances d'apprentissage de l'artisanat menées par des artisans locaux et tribaux, aller sur les marchés, acheter des produits et apprendre comment cuisiner des plats typiques dans le style local, assister à des festivals locaux et assister à des rituels etc..</p>

**Sources**

<https://www.responsibletourismindia.com/inspire-me/meet-the-man-showcasing-odishas-native-traditions-and-heritage-to-the-world/454>

IT

For  
re

## ESPAGNE.

<b>Nom de l'activité</b>	Découvrir notre passé à travers la musique traditionnelle
<b>Objectif</b>	Cette activité vise à aider les gens à mieux connaître la musique traditionnelle, ses origines et ses thèmes, les instruments utilisés pour la jouer. Elle permet également de <b>découvrir les coutumes et traditions locales</b> tout en sensibilisant à l'importance du patrimoine culturel en tant qu'expression de l'identité d'une communauté.
<b>Description</b>	<p>Cette activité peut <b>être réalisée à l'école ou dans un musée</b>. Elle consiste à donner un aperçu de la musique traditionnelle jouée dans une région précise (ses origines, sa structure, son lien avec la danse, les styles, etc.) et à monter une exposition d'instruments. Les jeunes partent découvrir l'instrument en toute liberté pour éveiller leur propre curiosité.</p> <p>Ensuite, à l'aide d'une plateforme en ligne (<a href="http://www.tamborileros.com/tradiberia/idifono1.html">http://www.tamborileros.com/tradiberia/idifono1.html</a>) ou tout autre dispositif/plateforme qui le permet, le son de chaque instrument de l'exposition est reproduit et les participants doivent découvrir à quel instrument correspond chaque son.</p> <p>Cette petite partie de compétition est un moyen de faire apprendre de manière ludique. À la fin de l'activité, les apprenants peuvent également essayer de les jouer, si cela est possible. Certains instruments utilisés pour jouer de la musique traditionnelle espagnole sont des objets du quotidien. Ensuite, les apprenants peuvent poser des questions sur ces instruments. Les animateurs peuvent <b>également lancer</b> une discussion en posant des questions telles que : <i>Pensez-vous que nous utilisons ces instruments dans un autre but que pour jouer de la musique ? Pourquoi pensez-vous que les gens jouaient de ces instruments plutôt que d'autres plus courants comme la guitare ou la flûte ? Pensez-vous que ces types d'instruments sont encore utilisés par les artistes qui jouent de la musique traditionnelle ou ont-ils été remplacés par des instruments plus modernes ?</i></p> <p>Dans la deuxième partie de l'activité, certaines chansons régionales sont reproduites et les participants sont invités à poser des questions telles que : <i>Quel est le sujet principal de la chanson ? Qui sont les personnages de l'histoire ? Définiriez-vous ces sujets comme intemporels ou démodés ? Que peuvent-ils nous dire sur notre histoire locale ?</i></p> <p>On leur demande alors de deviner la région où chaque chanson a été créée. Le groupe/la personne qui trouve le plus de bonnes réponses peut choisir une chanson à faire <b>écouter</b> à tout le groupe à la fin de l'activité.</p>
<b>Sources</b>	<p>IME- Introspection Music Experience, un projet cofinancé par le programme CREATIVE EUROPE</p> <p><a href="http://www.ime-project.com">www.ime-project.com</a></p>

## ITALIE.

<b>Nom de l'activité</b>	U'Game
<b>Objectif</b>	L'objectif est d'utiliser les outils de game design et de gamification pour rapprocher les utilisateurs du patrimoine culturel local
<b>Description</b>	<p>Un bon exemple d'activité sur le patrimoine culturel en Italie est représenté par l'organisation U'Game. U'Game est une organisation basée à Palerme (Italie). Fondée en 2015, elle a créé un format qui utilise la gamification pour faire profiter les utilisateurs du patrimoine culturel matériel et immatériel de Palerme. Les produits innovants de U'Game redessinent l'expérience de fructification, en améliorant sa composante émotionnelle. Dans le même temps, les récits interactifs et ludiques produits permettent aux institutions culturelles de diversifier leur gamme de services et de les rendre plus attrayants pour un public plus large.</p> <p>U'Game a développé une application pour gérer les jeux urbains et les jeux autonomes en ville. L'organisation a également développé une série de jeux basés sur la structure Google Earth, créant ainsi une expérience de réalité virtuelle.</p> <p>Ils développent à la fois des formats adaptés aux besoins des clients et des formats adaptés aux différents lieux et situations. Ils organisent des aventures, des événements, des formations, non seulement localement, mais aussi à l'échelle nationale, offrant ces services aux utilisateurs individuels, groupes, entreprises, voyagistes etc.</p>
<b>Sources</b>	<a href="http://www.ugame.it">www.ugame.it</a>

Pour plus d'activités non formelles et de gamification sur l'éducation au patrimoine (inter) culturel, visitez le **KIT de Gamification**.

# L'expérience FuSION

## Concours local sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel pour l'inclusion sociale par la gamification

Au cours du projet FuSION, les méthodologies d'apprentissage susmentionnées ont été utilisées pour organiser et mettre en œuvre des concours sur le patrimoine (inter)culturel dans les six pays partenaires du projet.

L'objectif des concours était de faire connaître aux jeunes, y compris ceux ayant moins d'opportunités ou issus de milieux défavorisés, le patrimoine culturel, l'histoire, les origines, les traditions derrière chaque élément du patrimoine culturel matériel et immatériel par le biais d'approches d'éducation non formelle et d'éducation, afin de les aider à apprendre par des moyens innovants et, dans le même temps, créer des liens et des ponts entre les jeunes issus de différents milieux culturels et sociaux, et ainsi créer des sociétés plus inclusives.

L'utilisation du patrimoine culturel comme moyen pour créer des sociétés plus inclusives a constitué un volet important du concours. Cependant, le but n'était pas seulement d'utiliser ce moyen novateur parmi les jeunes participants, mais aussi de diffuser l'importance du rôle que joue le patrimoine culturel dans la vie de chacun et d'être un moyen innovant pour créer plus de liens et de ponts entre les personnes. Pour cette raison, le concours a été organisé de manière à ce que les jeunes, d'une part, découvrent le patrimoine culturel à travers des jeux, des laboratoires et des activités ludiques, et d'autre part, créent du matériel précieux et créatif pour une campagne de sensibilisation visant à valoriser le patrimoine culturel et son importance en tant que moyen de créer des sociétés plus inclusives.

Le format du concours, était également un moyen de rendre le parcours plus amusant et d'impliquer davantage les jeunes. En effet, chaque concours local se terminait par un festival final pendant lequel les jeunes, préalablement divisés en groupes, ont été évalués selon certains critères, et puis, lors de ce festival final, un groupe a été nommé vainqueur.

Dans chacun des 6 pays, 4 mois de concours sur la découverte et la valorisation du patrimoine (inter)culturel ont eu lieu.

La structure de base de ces activités de 4 mois sous forme de concours était la même dans chaque pays, avec de légères différences dans la mise en œuvre :

1. Impliquer les associations de jeunes et les groupes informels de jeunes dans le concours
2. Chaque association crée son propre groupe et sélectionne un leader FuSION (chef de groupe)

3. Chaque leader FuSION est formé aux méthodologies d'apprentissage et reçoit le KIT FuSION sur les activités de gamification
4. Chaque groupe commence à organiser des jeux, des ateliers, des laboratoires
5. Après 4 mois, les groupes sont évalués en fonction de la créativité, de la visibilité et de l'impact
6. Lors du festival final, le groupe gagnant est nommé en additionnant les points de l'évaluation du conseil et les votes du public dans une répartition de 50-50 % des votes entre le conseil et le public

## Comment organiser un concours pour les jeunes sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel

L'organisation d'un parcours éducatif pour promouvoir le patrimoine culturel , le dialogue interculturel et la cohésion peut s'effectuer de différentes manières. À partir de l'expérience FuSION, une manière réussie consiste à organiser différentes activités, ateliers, laboratoires, en utilisant l'éducation non formelle et la gamification sous forme d'un concours, comme expliqué ci-dessus.

Dans les paragraphes suivants, des instructions étape par étape sont présentées pour une reproduction de ce concours sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel. Nous avons recueilli des contributions et des commentaires d'organisations, de chefs de groupe et d'animateurs de jeunesse, nous avons rassemblé nos expériences et nous fournissons maintenant des lignes directrices ainsi que des conseils et des suggestions sur les meilleures pratiques et façons de mettre en œuvre une telle voie.

### ÉTAPE PRÉLIMINAIRE.

Avant de prendre toutes les mesures pour l'organisation et la mise en œuvre du concours sur l'éducation au patrimoine (inter)culturel, il est important d'être préparé et prêt, et de l'organiser de manière à fournir le soutien et les orientations nécessaires à toutes les personnes qui seront impliquées dans cette voie.

D'après notre expérience, cette étape préliminaire est fondamentale ; elle a consisté en une formation transnationale en ligne de 2 jours, organisée entre toutes les organisations partenaires. Chaque organisation a sélectionné deux animateurs de jeunesse qui ont suivi les 2 formations en ligne sur les sujets et les méthodologies qui auraient été transmises aux responsables de groupe, le chef FuSION, plus tard. Dans notre cas, cela a été fait en ligne et de manière transnationale car le projet prévoyait 6 pays différents ; bien sûr, dans le cas où ce parcours n'est mis en œuvre que dans un pays ou une ville, la formation préliminaire peut être reproduite localement, en présence ou en ligne selon la préférence, et au sein de votre organisation ou groupe.

Au cours de la formation, il est important de présenter le projet, ainsi que les objectifs et les activités, en mettant l'accent sur le parcours - le concours - que vous allez démarrer prochainement. Ensuite, l'accent de la formation devrait être mis sur les méthodologies qui seront utilisées, afin de donner aux animateurs de jeunesse les compétences et les connaissances nécessaires : l'éducation non formelle, la gamification et l'éducation au patrimoine (inter)culturel sont abordées, ainsi que des techniques d'éducation non formelle en ligne et hors ligne, et des lignes directrices sur la manière d'impliquer les jeunes. En dehors de cela, il est également important de présenter et d'essayer certaines des activités qu'ils feront, celles contenues dans le KIT sur la gamification. À l'issue des 2 jours, il est fondamental de recueillir leurs retours, d'échanger sur leurs expériences et expertises et de recueillir toute suggestion ou proposition.

Nous sommes passés par les techniques d'éducation non formelle en ligne, car, comme c'était la période de la pandémie, nous avons également prévu l'organisation de certaines activités de gamification en ligne et d'éducation au patrimoine (inter)culturel en ligne, non seulement entre chaque groupe dans le même pays, mais aussi entre groupes de pays différents ; dans notre cas, nous avons également organisé 3 activités en ligne : 1 journée entre l'Italie et l'Inde, 1 journée entre l'Espagne et le Kenya et 1 journée entre la France et l'Équateur. Ce fut l'occasion d'expérimenter des approches interculturelles dans ces activités et de permettre à des jeunes de différents pays et continents de se rencontrer, socialiser, échanger des cultures. Quoi qu'il en soit, même pendant les périodes non pandémiques, le format en ligne est utile car il permet d'impliquer des personnes qui ne sont pas en mesure d'atteindre physiquement un lieu, et donc d'être plus inclusif. Même en présence, l'utilisation d'appareils en ligne est utile et rend les choses plus amusantes, en particulier pour les jeunes habitués aux appareils électroniques. Enfin, cela peut également être utile dans le cas où ce concours est organisé au niveau national, avec la participation de différentes villes, voir au niveau européen ou international, comme dans l'expérience FuSION.

Après ces 2 formations transnationales en ligne, vous aurez deux animateurs de jeunesse de votre propre organisation qui pourront former d'autres personnes, celles qui seront les responsables du groupe - les responsables FuSION, et ainsi apporter un soutien et des conseils pendant toute la durée du concours.

Maintenant tout est prêt pour commencer l'organisation du concours en entreprenant la 1ère étape, la cartographie de l'organisation locale.

## ÉTAPE 1. CARTOGRAPHIE DE L'ORGANISATION LOCALE

Commencez par cartographier les organisations de jeunesse locales ou les groupes de jeunes informels dans votre ville ; la cartographie des organisations peut être étendue à la région, mais cela dépend de la disponibilité de votre organisation, et des organisations de jeunesse à se déplacer librement d'un endroit à un autre ; dans le cas d'absence de disponibilité, il est conseillé de rester dans la région de votre ville ou, comme mentionné ci-dessus, l'utilisation d'activités en ligne peut vous permettre de surmonter le problème de la distance.

La cartographie doit prendre en considération non seulement le groupe cible avec lequel ils travaillent, mais également l'orientation de leurs activités, leur mission, l'âge des groupes cibles avec lesquels ils travaillent, leurs activités et projets antérieurs et toute autre information utile.

Cette première cartographie vous permettra de mieux comprendre la situation locale en matière d'organisation de jeunesse et vous aidera à sélectionner l'organisation en fonction de vos objectifs et de l'orientation de votre proposition.

## ÉTAPE 2. ENTRER EN CONTACT

Une fois la cartographie de l'organisation réalisée, vous disposez désormais d'une liste d'organisations potentiellement intéressées à participer ; c'est maintenant le moment de les contacter pour leur proposer de participer au concours d'éducation au patrimoine (inter) culturel.

Le contact avec eux peut se faire de différentes manières selon différents facteurs. S'il s'agit d'une organisation avec laquelle vous travaillez déjà, il n'est pas nécessaire de présenter votre propre organisation. S'il s'agit d'une nouvelle organisation, il est très important de présenter d'abord votre organisation, puis la proposition de participation.

Outre la présentation de votre organisation, il est vraiment important de présenter de manière claire et correcte ce que vous proposez, non seulement les activités et le parcours, mais aussi les objectifs de celui-ci, ce qu'ils peuvent gagner en y participant, ce que leur public peut gagner en participant, quelle est la valeur du parcours. Donnez également quelques informations logistiques, c'est-à-dire la période de mise en œuvre (dans cette première phase, vous pouvez être générique sans donner de dates exactes), le niveau d'effort requis (également en terme de temps), le nombre de personnes qui peuvent/devraient être impliquées, et toute autre information que vous jugez utile pour leur permettre de mieux

comprendre leur rôle et leur implication.

Le contact lui-même peut se faire en envoyant d'abord un e-mail comprenant tous les détails décrits ci-dessus, après quoi il peut être utile de passer un appel téléphonique ou d'organiser une réunion préalable en face à face pour répondre à toute question ou doute, et donner plus d'informations. Parfois, il peut être utile de faire les deux.

Chaque organisation intéressée représentera un groupe participant et concourant au concours sur le patrimoine (inter)culturel.

### ÉTAPE 3. SÉLECTION ET FORMATION DES FUTURS RESPONSABLES DE GROUPE



Après la phase de promotion, vous aurez un certain nombre d'organisations intéressées à participer à ce voyage (inter) culturel. C'est maintenant le moment de sélectionner les responsables de groupe. Une étape importante de ce parcours consiste à sélectionner ce leader qui sera celui qui guidera son propre groupe de jeunes pendant le concours. Ainsi, chaque organisation de jeunesse/groupe

de jeunes informel qui participe au voyage, devra sélectionner une ou plusieurs personnes, de préférence expérimentées dans le travail avec les jeunes et intéressées par les sujets, qui tenteront d'abord d'impliquer les jeunes dans le concours local, puis d'organiser et mettre en œuvre toutes les activités avec eux.

Une fois que chaque organisation aura sélectionné son/ses leader(s) FuSION, une formation d'une journée doit être organisée.

Cette formation est très importante pour donner les connaissances de base ainsi que les matériaux et outils importants aux responsables de groupe. La formation portera sur les thèmes suivants :

- Éducation non conventionnelle
- Gamification
- Éducation au patrimoine (inter)culturel
- Comment impliquer les jeunes
- Comment organiser une campagne de sensibilisation

- Le KIT sur les activités de gamification sur le patrimoine (inter)culturel<sup>10</sup>.

Au cours de cette formation, il peut être utile d'essayer certaines des activités avec eux, afin de leur donner une idée de ce qu'ils vont faire et, le cas échéant, de répondre à des questions ou des doutes.

## ÉTAPE 4. LE CONCOURS LOCAL SUR LE PATRIMOINE (INTER)CULTUREL

Maintenant que les groupes sont constitués et les animateurs formés, il est important afin de lancer le concours de donner quelques lignes directrices.

**DURÉE.** Fixer une période de mise en œuvre du concours. En général, il est conseillé de ne pas fixer une période trop courte ou trop longue. Si elle est trop courte, les groupes risquent de ne pas avoir assez de temps pour organiser un nombre adéquat d'activités et s'il est trop long, les jeunes peuvent se désintéresser et quitter le concours plus tôt. Dans notre cas, nous avons fixé une période de 4 mois, ce qui s'est avéré être une bonne durée.



**PARTICIPATION.** La participation des jeunes est fondamentale. Dans tous les cas, il n'est pas facile d'organiser des activités de manière à ce que tout le monde puisse toujours participer, chacun a ses propres devoirs et engagements personnels, éducatifs ou professionnels. Pour cette raison, il est utile d'organiser plusieurs activités et de ne pas rendre la participation obligatoire, afin que chaque participant puisse rejoindre un certain nombre d'activités. Quoi qu'il en soit, donner une telle liberté de participation peut conduire à un engagement moindre, il est donc important que le leader souligne que la participation est l'un des critères d'évaluation finale pour le groupe gagnant (voir l'étape sur « l'évaluation des groupes gagnants »).



**ACTIVITÉS.** Vous pouvez définir un certain nombre d'activités que chaque groupe doit faire, mais dans notre cas, cela a fonctionné en laissant chaque groupe choisir librement le nombre d'activités et la fréquence

<sup>10</sup> Pendant le projet FuSION, un KIT d'activités de gamification sur le patrimoine (inter)culturel a été développé contenant 6 activités à mettre en œuvre en présence, 6 en ligne et 7 autres qui ont été développées à partir des groupes qui ont participé au concours local FuSION.

à laquelle les faire. Dans tous les cas, il est important de souligner l'importance de telles activités, non seulement pour le concours mais surtout pour l'objectif principal du concours qui est de faire connaître aux jeunes le patrimoine culturel. Trop peu d'activités peuvent ne pas avoir l'impact voulu. Concernant la fréquence, comme pour le nombre d'activités, vous pouvez donner la fixer ou leur laisser le choix. Dans tous les cas, il pourrait être utile, comme dans notre cas, de fixer une fréquence générale pour les activités mais sans être trop strict là-dessus parce que les jeunes peuvent avoir des âges différents et donc avoir du temps libre à des moments différents. Les animateurs peuvent essayer d'organiser les activités en fonction des disponibilités de chaque jeune, mais donner trop de liberté dans le choix du jour pourrait entraîner une grande difficulté à trouver une date. Puisqu'il n'est pas obligatoire que chaque participant rejoigne toutes les activités, fixer la fréquence et les dates peut se faire en proposant un calendrier au début, et en essayant de trouver les dates où la majorité est disponible, afin de donner à chacun la possibilité de participer selon leur disponibilité (et la disponibilité des animateurs) dans un nombre minimum d'activités. Dans notre cas, la fréquence moyenne fixée par chaque groupe était de se réunir une fois par semaine (certains groupes une fois toutes les deux semaines).



**EMPLACEMENT.** Il est important de garder certaines choses à l'esprit lors de l'organisation d'activités sur le patrimoine (inter)culturel ; des activités peuvent être organisées :

- en ligne et/ou via des dispositifs et moyens en ligne
- en présence, en intérieur
- en présence, dans un environnement extérieur

L'utilisation de l'approche de gamification est un élément très utile qui permettra aux jeunes de s'amuser quel que soit l'environnement où se déroule l'activité. Quoi qu'il en soit, il est conseillé de ne pas se concentrer uniquement sur un type d'activité/d'environnement. Mélanger les types d'activités et l'environnement dans lequel elles se déroulent rend les choses plus intéressantes et plus amusantes pour les participants (le KIT sur la gamification pour le patrimoine (inter)culturel donne déjà plus d'options sur l'environnement). D'après notre expérience, les activités en plein air ont été les plus appréciées, mais aussi celles pratiquées à l'intérieur, mais avec l'utilisation d'applications interactives et d'appareils numériques.



**COMPOSANTE PÉDAGOGIQUE.** Organiser des activités, des quiz, des parcours découvertes, des laboratoires, c'est amusant pour les jeunes, mais il ne faut pas oublier l'objectif principal du concours qui est de faire connaître aux jeunes le patrimoine culturel et leur faire comprendre l'importance de celui-ci dans notre vie. Pour cette raison, il est important que les responsables réservent des moments de réflexion après chaque activité et aident les participants à réfléchir sur ce qu'ils ont fait, ce qu'ils ont appris, pourquoi c'est important, etc.



**COMPOSANTE CRÉATIVE.** À la fin du concours, les groupes seront évalués et l'un d'entre eux sera nommé gagnant (plus d'informations sur le paragraphe dédié - étape 5) et l'un des critères sera la « créativité ». En outre, les jeunes devront créer une campagne de sensibilisation (plus d'informations dans le paragraphe « comment organiser une campagne de sensibilisation »). Pour ces raisons, il est également important de laisser place à la créativité des jeunes, en leur demandant de proposer les types d'activités à faire, voire d'en créer de nouvelles, afin qu'ils se sentent également plus engagés et impliqués.



**COMPOSANTE DE VISIBILITÉ.** Pendant l'activité, dans le cadre de la campagne de sensibilisation et aussi pour permettre aux jeunes de diffuser le message sur l'importance du patrimoine culturel, il pourrait être utile, selon notre expérience, de leur demander de donner de la visibilité à leurs activités en publiant des photos et des messages via leurs réseaux sociaux ou en organisant de petits laboratoires ouverts avec d'autres personnes. Tout ce qui peut donner de la visibilité à leur parcours et diffuser le message du concours est le bienvenu. Une façon de stimuler également la proactivité du jeune à cet égard est de souligner que la « visibilité » sera également un critère d'évaluation finale de l'activité des groupes (voir étape 5).

Une fois ces consignes fixées et remises aux leaders du groupe, le concours peut commencer.

Même si chaque groupe l'organisera de manière autonome, il est important d'être disponible pour les soutenir s'ils en font la demande.

Fournissez à tous les groupes le KIT de Gamification mais soulignez également qu'ils peuvent les adapter, utiliser ceux en ligne en présence et vice versa ou même en créer de nouveaux.

## ÉTAPE 5. NOMMAGE DU GROUPE GAGNANT

À la fin de la période de mise en œuvre des activités, le concours touche à sa fin. Comme évoqué initialement, la méthodologie de gamification est une manière innovante d'impliquer les jeunes dans un parcours d'apprentissage de manière ludique et pédagogique. Dans ce cas, la gamification ne s'applique pas seulement à l'activité mise en œuvre, mais également à plus grande échelle, au parcours d'apprentissage lui-même. C'est pourquoi l'ensemble du parcours est organisé sous forme de concours entre différents groupes.

Une fois que la période initialement fixée est terminée, et que tous les groupes mettent en œuvre la dernière activité, c'est le moment de récompenser les activités des groupes et de nommer un groupe gagnant.

La façon de nommer un groupe gagnant est de définir dès le départ un ensemble de critères qui serviront de base pour évaluer chaque groupe. Pendant la période de mise en œuvre, les groupes ont non seulement organisé des activités de découverte du patrimoine culturel matériel et immatériel, mais ont également créé leurs propres activités lorsque les animateurs ont incité les jeunes à créer les leurs, et ont même dû réfléchir et organiser une campagne de sensibilisation. Compte tenu de ces prémisses initiales, l'évaluation des groupes doit se faire par rapport à ces critères. Ainsi, selon notre expérience, l'évaluation peut se baser sur les critères suivants :

### 1.IMPACT.

L'impact obtenu (qualité et quantité) chez les jeunes participants, leur participation, leur niveau de sensibilisation au patrimoine culturel ainsi que l'impact obtenu avec la campagne de sensibilisation, qu'elle soit faite en ligne ou en présence.

## 2.LA CRÉATIVITÉ.

L'utilisation des activités du KIT pour la création de nouvelles activités ainsi que la créativité dans le développement de la campagne de sensibilisation.

## 3.VISIBILITÉ.

La visibilité du parcours, des activités, des messages hors ligne et en ligne, compte tenu également de la campagne de sensibilisation.

Il est important que les points pour les critères soient attribués par des personnes extérieures à chaque groupe afin de créer un « jury » impartial et capable d'évaluer tous les groupes.

Pour donner plus de valeur à l'évaluation des groupes, outre les critères, organisez un vote du public à faire lors du festival final, où, le public qui y participe, pourra entendre leurs histoires, voir les produits et la campagne de sensibilisation puis votez pour le meilleur groupe.

Une fois que le public a voté, les points seront additionnés avec les points obtenus du « tableau » et le groupe qui obtient le plus de points gagne. Une autre façon est de nommer un groupe gagnant, un pour chaque critère (c.-à-d., 1 groupe sera le gagnant de la catégorie « impact », un des critères de « créativité », un des « critères visibilité »).

## ÉTAPE 6. FESTIVAL FINAL

Après la fin du parcours culturel, pour célébrer les activités et les travaux des jeunes et nommer le groupe gagnant, une célébration finale devrait être organisée. Cette célébration peut prendre la forme d'un festival du patrimoine culturel, au cours duquel les groupes peuvent raconter leur expérience en montrant des photos et des vidéos prises lors des activités et en expliquant et montrant la campagne de sensibilisation. Quelque chose liée au patrimoine culturel et/ou à la gamification pourrait être organisée, comme une danse culturelle traditionnelle à laquelle le public se joindrait et les jeunes se produiraient, ou une activité de gamification (c'est-à-dire un quiz sur le patrimoine culturel) avec la participation du public.

Dans notre cas, nous avons également projeté un petit documentaire vidéo sur les 4 mois d'expérienc, les activités, les laboratoires, les jeux et les compétitions réalisés par les groupes. Il a été réalisé en rassemblant des vidéos et des photos, ainsi que des interviews des dirigeants de FuSION, prises par les participants et les dirigeants de FuSION lors des activités. C'était aussi une bonne chose pour les jeunes, de revivre leur expérience, et une belle façon de la partager avec le public.

Il est important de réserver un espace pour le vote du public comme indiqué à l'étape 5 et, après avoir additionné les votes, de nommer le(s) groupe(s) gagnant(s) et de les célébrer ainsi que les autres groupes.

Ce festival sera également une bonne occasion de sensibiliser les communautés et les intervenants, et de promouvoir l'importance des valeurs interculturelles et civiques.

Il s'agissait d'une explication étape par étape de la manière dont nous, au sein du projet FuSION, l'avons organisé ; dans l'expérience FuSION, le concours a été organisé avec la participation de différentes organisations locales de jeunesse et de groupes de jeunes informels. Cela a permis d'améliorer les réseaux des réalités des jeunes et d'élargir le nombre de jeunes impliqués afin de maximiser le résultat positif de notre expérience.



Ce que nous venons de présenter était une explication étape par étape de la manière dont nous l'avons fait et donc à grande échelle. Ce patrimoine (inter)culturel et cette expérience ludique peuvent également être organisés à plus petite échelle. Dans ce second cas, les mêmes étapes peuvent être entreprises, en sautant simplement les étapes 1 et 2.

Si par exemple vous êtes un groupe informel et que vous souhaitez l'organiser, mais que vous n'avez pas la disponibilité et la capacité de tout organiser à grande échelle, vous pouvez simplement impliquer votre propre personnel et passer directement à l'étape 3, la formation des responsables de groupe. Ensuite, chacun d'entre eux peut impliquer des jeunes et créer son propre groupe afin d'organiser et de mettre en œuvre des activités ludiques liées au patrimoine culturel et de concourir au concours local.

D'après notre expérience, même si ce concours peut se faire à différents niveaux et à différentes échelles, l'organiser en impliquant d'autres réalités de jeunes, qu'il s'agisse de groupes formels ou informels, c'est aussi un bon moyen de créer des liens entre les organisations et les groupes qui travaillent avec les mêmes groupes cibles et/ou sur les mêmes sujets. Cela permet aussi d'élargir les réseaux sociaux et travail et de toucher plus de jeunes, élargissant ainsi le résultat positif de l'organisation d'un concours local sur le patrimoine (inter)culturel.

## Comment organiser une campagne de sensibilisation pour valoriser le patrimoine (inter)culturel



La sensibilisation du public est importante pour accroître les connaissances, le soutien, l'activisme et diffuser des messages importants qui incitent à la réflexion. Les campagnes de sensibilisation nécessitent des stratégies en fonction des sujets et des personnes que vous souhaitez atteindre. Dans notre cas, le public que nous voulions toucher était varié. Nous voulions toucher d'autres jeunes pour les impliquer dans des activités et leur transmettre l'importance du patrimoine culturel et du dialogue interculturel, mais aussi des personnes qui travaillent avec des jeunes ou qui voudraient travailler avec des jeunes. La population générale était aussi notre cible, pour rappeler à tous que le patrimoine culturel est important, car il raconte notre histoire, l'histoire de nos familles et de nos nations, les traditions, les origines de toutes les traditions.

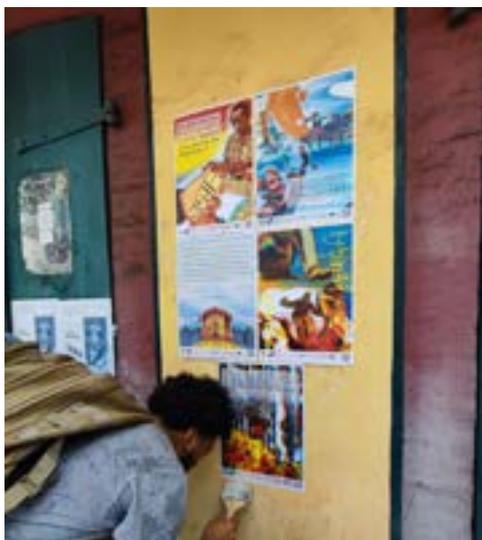
Dans l'expérience FuSION, étant donné que le projet impliquait 6 pays différents provenant de continents différents, dans chaque pays, la campagne de sensibilisation a été organisée de manière différente dans chaque pays, en mélangeant parfois des moyens différents.

*La caractéristique commune à chaque organisation et campagne de sensibilisation de chaque pays était l'utilisation d'un hashtag commun : « #FuSION\_nom du pays » (c'est-à-dire #FuSION\_Italie, #FuSION\_Espagne, etc.). C'était aussi une façon de créer un lien entre les campagnes des 6 pays et de donner une identité à l'ensemble de ces campagnes. Cet hashtag a été utilisé par tous les pays dans toutes les activités de diffusion et de sensibilisation en ligne partagées. De la même manière, à plus ou moins grande échelle, choisir une « devise » ou un hashtag commun peut donner plus d'identité à la campagne.*

En **Italie**, la campagne de sensibilisation a été organisée sous un format en ligne. Les jeunes participant aux concours locaux, guidés par leur animateur FuSION, ont créé une série de vidéos au format « Saviez-vous que... ? ». Chaque vidéo, commençant par cette question, montrait l'un des participants racontant un fait intéressant sur un élément du patrimoine culturel local. Le fait intéressant était toujours quelque chose qui, non seulement n'était pas bien connu, mais qui e plus faisait comprendre aux gens que même le patrimoine culturel local résulte de la rencontre de différentes cultures et qu'il est donc important de connaître notre culture pour créer des liens et des ponts entre différentes cultures. Cela a été possible car Palerme, la ville italienne où s'est déroulé le concours local, a une histoire marquée par différentes dominations et, de la nourriture aux monuments historiques, la coexistence de différentes cultures fait partie des traditions et de l'histoire de Palerme. Ces vidéos ont ensuite été publiées sur les réseaux sociaux, par les jeunes, les groupes informels et formels participants et l'organisation italienne partenaire du projet - CESIE. En outre, les jeunes participants avaient l'habitude de publier des photos de leurs activités avec des messages clés et l'hashtag sélectionné.

En **Espagne**, la campagne de sensibilisation était composée d'actions mixtes avec la participation de jeunes participants. Tout au long de la période de mise en œuvre, des dépliants, des cartes postales, des signets, des autocollants et de courtes vidéos ont été développés et partagés, ainsi que des messages clés. Une fois prêts, ces matériaux ont été distribués par les leaders FuSION lors des ateliers. Ils ont également été apportés aux centres civiques locaux, aux centres de jeunesse, aux associations de jeunesse et aux universités afin de toucher davantage de jeunes et d'animateurs de jeunesse. De plus, une page Instagram dédiée a été créée pour partager des informations sur les activités menées. Tous les groupes avaient accès au compte et pouvaient publier des posts, des histoires et des vidéos. La page Instagram est restée active et les participants l'ont utilisée même après la fin du concours, continuant à diffuser des messages et à sensibiliser le public.

Enfin, d'autres matériaux de marque tels que des sacs fourre-tout, des tasses, des aimants, des dépliants, ont également été produits pour soutenir la campagne du projet et ont été distribués tout au long de la période de mise en œuvre des activités locales, par les jeunes, les dirigeants de FuSION et l'organisation partenaire du projet - Fondation INTRAS.



En **France**, la campagne de sensibilisation comportait deux éléments majeurs : une campagne de rue et une campagne sur les réseaux sociaux. 5 illustrations différentes liées au patrimoine culturel de la Martinique ont été réalisées. Dans un premier temps, elles ont été publiées sur les réseaux sociaux de l'association partenaire (Facebook et Instagram de D'Antilles et D'Ailleurs - association partenaire du projet FuSION), puis elles ont été imprimées et collées à différents endroits de Fort de France (la capitale de l'île de la Martinique, ville française où se situe l'organisme partenaire du projet FuSION). Les 5 illustrations ont porté sur les composantes clés du patrimoine culturel martiniquais : la musique et les

danses, l'industrie du rhum, les monuments historiques et l'architecture, les dominos et le Tour des Yoles. En incluant cette variété d'éléments, la culture matérielle et immatérielle de la Martinique ont été promues avec des définitions et des messages/slogan clés tels que « Le patrimoine culturel est aussi un jeu de dominos ». Toutes les images comprenaient un QR code qui redirige les utilisateurs vers le site Web du projet FuSION. En combinant une campagne en ligne avec une campagne de rue, l'audience touchée était plus large, comprenant non seulement la population locale, mais également les touristes visitant la Martinique.

**En Équateur**, la campagne de sensibilisation s'est concentrée sur l'utilisation des médias sociaux pour atteindre un public large et diversifié. La campagne a utilisé diverses plateformes de médias sociaux, dont Facebook et Twitter, pour partager des informations sur les activités et leurs objectifs. La Fondation Atasim, l'organisation partenaire du projet FuSION, a également créé un site Web dédié au projet, qui comprenait des informations détaillées sur le projet et le concours local, ainsi que des ressources et du matériel pédagogique pour les jeunes et les animateurs de jeunesse. La campagne a utilisé du contenu multimédia, comme des vidéos, des images et des graphiques, pour illustrer les objectifs et les activités. Des messages clés ont également été partagés, axés sur l'importance du patrimoine culturel local, la nécessité de promouvoir le dialogue interculturel et la cohésion des jeunes, et l'importance d'améliorer les compétences professionnelles des animateurs de jeunesse. La campagne comprenait également la participation de jeunes et d'organisations de jeunesse locales, qui ont partagé leurs expériences et leurs points de vue sur l'importance du patrimoine culturel et du dialogue interculturel. La campagne était très interactive et a permis aux jeunes et aux animateurs de jeunesse de participer à des activités sur l'éducation au patrimoine interculturel et de gamification.

**Au Kenya,** un mélange de différentes actions a été réalisé pour la campagne de sensibilisation. Tout d'abord, l'organisation partenaire du projet FuSION, COHECF-KENYA, a organisé des réunions de sensibilisation en face à face dans les écoles primaires et secondaires. Au cours de ces réunions, des affiches imprimées avec des sites du patrimoine culturel indiquant les noms, l'emplacement et les histoires derrière chacun d'eux ont été collées partout. Les médias sociaux ont également fait partie de la campagne de sensibilisation. Le site web de l'organisation, la page Facebook, Instagram, LinkedIn et aussi les groupes WhatsApp ont été utilisés pour atteindre des personnes difficilement joignables lors de réunions en personne. Une station de radio et de télévision ont également été utilisées pour diffuser des messages et sensibiliser. Le personnel de l'organisation partenaire a visité les stations de radio et de télévision locales de leur ville pour sensibiliser et présenter les activités menées par les jeunes. Enfin, des supports imprimés ont également été utilisés, tels que des bannières, des affiches et des t-shirts.

**En Inde,** la campagne de sensibilisation a consisté en deux événements : un séminaire et des visites du patrimoine culturel. Le séminaire a eu un grand impact sur les étudiants universitaires et les jeunes. Il a également été diffusé dans les journaux et sur les pages des médias sociaux de Jeevan Rekha Parishad - JRP, l'organisation partenaire du projet. Les visites du patrimoine culturel portaient sur la découverte de plusieurs monuments et temples et sur la dégustation de plats traditionnels. Enfin, outre ces actions, des flyers, des affiches et des bannières ont également été diffusés dans toute la ville et via les réseaux sociaux (Facebook et Instagram).

Ce sont là des exemples de campagnes de sensibilisation réussies, organisées et mises en œuvre dans chaque pays. Ils peuvent servir de modèle, être répliqués ou ajustés à chaque contexte. Comme on peut le voir, il n'y a pas qu'une seule méthode gagnante pour sensibiliser, il suffit d'être créatif et de diffuser des messages clés.

# Témoignages de jeunes

Les jeunes ont été les protagonistes de chaque compétition locale dans chaque pays de chaque continent pendant toutes les activités. Ils ont créé du matériel, partagé des messages, organisé des activités et des ateliers, créé une campagne de sensibilisation et se sont amusés.

Compte tenu de leur rôle central, il est important d'avoir également leurs points de vue.

Une fois le concours local terminé dans chaque pays, nous avons posé quelques questions aux jeunes participants et aux leaders de FuSION.

Les jeunes participants, ainsi que les leaders de FuSION, étaient tous enthousiasmés par leur expérience ; ils se sont sentis responsabilisés, non seulement par rapport à leurs nouvelles connaissances sur le patrimoine culturel, mais aussi au niveau personnel et interpersonnel. Dans chaque pays, de nouvelles amitiés naissent, de nouveaux réseaux sociaux se développent, de nouvelles prises de conscience s'ouvrent.

Les chefs de groupe ont été responsabilisés dans leur travail avec les jeunes, avec de nouvelles connaissances, de nouvelles méthodologies, de nouvelles approches et activités à utiliser avec le jeune avec lequel ils travaillent et travailleront.

Les jeunes participants ont bénéficié d'une nouvelle perspective sur le monde et les cultures, ils ont acquis de nouvelles compétences, de nouveaux savoir-faire et se sont sentis enrichis par tout ce qu'ils ont fait pendant les mois d'activités.

Cohésion sociale et culturelle, dialogue interculturel, inclusion sociale des personnes défavorisées, participation des jeunes, engagement civique, engagement culturel, mise en réseau des jeunes et des organisations, le bilan de cette expérience et du projet lui-même est très positif et contribuera à l'émergence de sociétés plus inclusives et plus conscientes.

Ici, quelques témoignages de jeunes et d'animateurs de FuSION.

*« Je pense que le temps passe très vite, tout bouge très vite et parfois on laisse la culture de côté. Notre culture et notre patrimoine font partie de notre identité. Le patrimoine crée une grande diversité dans le monde. Plus nous prenons soin de notre patrimoine, plus nous pouvons tous nous sentir représentés. »*

*« Lorsque je me suis inscrit au programme, j'avais une vision très limitée de ce qu'est le patrimoine culturel. Tout au long des activités, j'ai réalisé ce qu'est vraiment le patrimoine culturel, il a donc été très enrichissant de participer à cette initiative. »*

« J'ai appris beaucoup de choses ; J'ai adoré partager cette expérience avec des personnes très diverses et apprendre les uns des autres. Ma vision a beaucoup changé, j'avais une vision très courte. Comme j'aime beaucoup voyager, je pense que maintenant je vais l'apprécier beaucoup plus, bien qu'il ne s'agisse pas seulement de cela, il s'agit aussi de valoriser ce que nous avons à proximité et toutes ces pratiques que je ne pensais pas faire partie de notre patrimoine culturel. »

« ... elles [l'éducation non formelle et la gamification] sont essentielles [dans la promotion du patrimoine culturel], elles permettent aux jeunes de s'intéresser davantage, de participer plus activement en dehors d'un environnement formel et sans se soucier de réussir un examen. De plus, bien des fois ces pratiques nous permettent de nous rapprocher des pratiques que nous voulons préserver. Par exemple, il n'y a pas de meilleur moyen de préserver un jeu traditionnel qu'en y jouant.

« [Je garderai avec moi] Beaucoup de choses. J'ai rencontré des gens merveilleux d'horizons différents, ce qui a également été une excellente expérience d'apprentissage pour la préparation et la réalisation des activités. Ce fut une expérience très agréable et enrichissante car nous pouvions être créatifs et en même temps, nous nous sentions soutenus.

« J'ai réalisé que ce que nous considérons comme un tabou dans ma culture est en fait valorisé et apprécié dans une autre culture... J'ai pu en apprendre davantage sur les cultures des autres. »

« Le projet FuSION m'a permis de devenir plus sage que je ne l'étais. Ma vision de la culture a changé de dimension. Ce projet est destiné à notre génération et à la suivante. »

« En tant que leader FuSION, j'ai réalisé à quel point il est important pour tout le monde et surtout pour les jeunes de découvrir leur propre patrimoine culturel et celui des autres; j'ai vu leur vision du monde et leur esprit s'ouvrir. »

# Conclusion

En conclusion, l'expérience FuSION a été extrêmement positive. Toutes les personnes impliquées en ont grandement bénéficié, et de nombreux individus, quel que soit le moyen ou la manière dont ils ont été impliqués, ont développé une plus grande conscience de l'importance du patrimoine (inter)culturel en tant qu'outil de dialogue, de cohésion interculturelle et de construction de sociétés plus inclusives.

Nous recommandons vivement de reproduire une telle expérience, que ce soit à grande ou à petite échelle, avec un petit groupe ou un grand groupe de jeunes, car même le fait de changer le point de vue de quelques personnes a son importance, et il est encore plus important de créer des sociétés inclusives où l'identité, la diversité et la culture sont valorisées et respectées.

# Bibliographie

Conseil de l'Europe, Fonds européen pour la jeunesse

<https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation/definitions>

Eurodesk Italie, Le portail pour la jeunesse

<https://www.portaledeigiovani.it/scheda/educazione-non-formale#:~:text=L'educazione%20non%20formale%20%C3%A8,sociale%20e%20professionale%20dei%20partecipanti>

Sauver les enfants, « APPRENTISSAGE BASÉ SUR LE JEU, GAMIFICATION ET DIDACTIQUE : QU'EST-CE QUE C'EST » - 16 avril 2020

<https://www.savethechildren.it/blog-notizie/game-based-learning-gamification-e-didattica-cosa-sono>

UNESCO, « Patrimoine culturel immatériel » - mis à jour le 09 décembre 2022

<https://www.unesco.it/it/italianellunesco/detail/189>

Centre universitaire européen pour les biens culturels - « LE FUTUR DES TERRITOIRES ANTICIPÉS - PROBLÈMES, PERSPECTIVES ET QUESTIONS DE GOUVERNANCE DES PAYSAGES CULTURELS EN ÉVOLUTION », Ferruccio Ferrigni en collaboration avec Maria Carla Sorrentino - 2013

Ressources culturelles environnementales et tourisme durable, Sociologie du tourisme d'Aurelio Angelini et Angela Giurrandino, 2019

Commission européenne - « Patrimoine culturel et éducation »

<https://culture.ec.europa.eu/cultural-heritage/cultural-heritage-in-eu-policies/cultural-heritage-and-education>

Ministère italien de la culture - « PLAN NATIONAL POUR L'ÉDUCATION AU PATRIMOINE » - 2021

<https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>





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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



## COORDINATOR

### **CESIE**

*Italy*

[www.cesie.org](http://www.cesie.org)



### **FUNDACIÓN INTRAS**

*Spain*

[www.intras.es](http://www.intras.es)



### **CHRISTIAN COMMUNITY HEALTHCARE FOUNDATION- KENYA (COHECF KENYA)**

*Kenya*

[www.cohecfkenya.org](http://www.cohecfkenya.org)



### **FUNDACIÓN ATASIM**

*Ecuador*

[www.fundacionatasim.org](http://www.fundacionatasim.org)



### **D'ANTILLES & D'AILLEURS (DA&DA)**

*French West Indies*

[www.dantillesetdailleurs.org](http://www.dantillesetdailleurs.org)



### **JEEVAN REKHA PARISHAD (JRP)**

*India*

[www.jrpsai.org](http://www.jrpsai.org)

# heritagefusion.eu



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



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Fusion is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International