



ANALYSE DE L'ENQUETE POUR LES PROFESSIONNELS DES MUSEES ET LIEUX CULTURELS

Projet N° 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

PARTENAIRES



**CITIZENS
IN POWER**

Citizens In Power (CIP) est une organisation non-gouvernementale à but non-lucratif de Chypre qui répond aux besoins et demandes de la population à travers son engagement dans la vie sociale et civique, en leur fournissant du contenu innovant et des formations gratuites en lien dans de nombreux domaines, comme l'éducation (notamment en ligne), l'inclusion, le marché du travail et la formation continue. CIP vise principalement au développement de l'éducation, l'entrepreneuriat et de l'apprentissage tout au long de la vie à Chypre et à l'étranger. Pour atteindre ces objectifs CIP a une collaboration en cours avec des universités de renom, écoles, ONG et organismes de recherche à Chypre pour le développement de projets, formations et contenus éducatifs. CIP dispose d'un précieux réseaux de formateurs et d'experts éducatifs expérimentés dans l'enseignement formel et informel.



L'association IRSAM a été fondée à Marseille il y a 160 ans par l'Abbé Louis Toussaint Dassy soucieux des enfants porteurs de handicaps sensoriels. Il crée alors la Congrégation Religieuse des Sœurs de Marie Immaculée et aux côtés de Sœur Marie Bouffier fonde le premier établissement pour jeunes aveugles, l'Arc- en-Ciel à Marseille. L'association IRSAM accompagne des personnes handicapées, principalement déficients sensoriels en institution et en inclusion dans les champs éducatif et pédagogique. L'association est implantée en Provence-Alpes-Côte-d'Azur, en région Rhône-Alpes et sur l'île de La Réunion et possède 25 établissements et services. L'association IRSAM accompagne au quotidien plus de 1350 enfants et adolescents, adultes et personnes âgées, toutes porteuses de handicap et emploie plus de 1000 personnes (830 équivalents temps plein) L'IRSAM s'engage à prendre soin des personnes accompagnées durant toutes les étapes de la vie !

PITAGORAS
STOWARZYSZENIE ROZWOJU



L'association « PITAGORAS » de développement a été créée en 2010 à l'initiative d'un groupe de personnes intéressées par la popularisation de la langue des signes et le renforcement de leurs propres compétences sociales. Notre objectif est de mener des activités éducatives, culturelles, professionnelles, sociales et médicales destinées aux personnes handicapées, aux chômeurs, aux personnes en risque d'exclusion sociale et professionnelle, et à toute personne intéressée par son propre développement. Un élément important de notre activité est l'éducation dans le domaine de la langue des signes polonaise (PJM) de divers groupes sociaux et professionnels. Nous disposons d'experts dans l'enseignement de la langue des signes et dans la prestation de services de traduction/interprétation. Nous réalisons de nombreux projets éducatifs avec l'utilisation des nouvelles technologies, également au niveau européen. Notre avantage est l'éducation des personnes sourdes dans divers domaines de leur vie quotidienne. Notre objectif est de fournir un accès en langue des signes à des lieux librement utilisés par les personnes entendant, par exemple les musées. Nous traduisons également des documents pour les institutions et les entreprises.

challedu
inclusion | games | education

CHALLEDU- inclusion | jeux | éducation est une organisation à but non lucratif qui ouvre la voie à de nouveaux modèles d'apprentissage, d'inclusion et d'engagement. CHALLEDU constitue l'un des principaux experts en R&D de solutions de jeux pour l'éducation et l'inclusion. Notre équipe conçoit et met en œuvre des expériences ludiques, des jeux, des programmes éducatifs formels et non formels, des outils, des plateformes et des applications basés sur des approches intersectorielles et interdisciplinaires. Nous nous concentrons sur 2 secteurs principaux : L'inclusion sociale et l'éducation/innovation.



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO

L'institut Turinois pour les sourds de Pianezza est une organisation aux origines anciennes, fondée en 1814 afin de s'occuper de l'éducation des enfants sourds et de former leurs enseignants. L'Institut est une fondation à but non lucratif. Dans nos services nous pouvons compter : un service d'enseignants et d'éducateurs spécialisés dans les écoles ordinaires (de la maternelle à l'université) soutenant les étudiants en collaboration avec les services sociaux locaux et les autorités scolaires ; un programme de formation pour les personnes sourdes et sourdes-aveugles polyhandicapées et les étudiants présentant différents handicaps ; une formation professionnelle et une orientation professionnelle pour les jeunes sourds (cuisine et jardinage) ; une formation pour les enseignants, les orthophonistes et les éducateurs ; une bibliothèque spécialisée et un centre de documentation pour les enseignants et les parents ; des projets spéciaux pour l'inclusion des personnes sourdes dans la société dans l'optique de l'accessibilité universelle, avec un accent sur les musées et les institutions culturelles ; des projets avec les universités dans les domaines de la recherche, de la réhabilitation du langage et des services sociaux ; des logements pour adultes sourds ; des projets européens ; des programmes d'orthophonie et de SLI ; un jardin d'enfants (avec une carte d'identité nationale comme à l'école) ; un jardin sensoriel et des cours d'italien, d'anglais et de langue des signes.

Table des matières

I.	Introduction : Vue d'ensemble des institutions culturelles	4
a.	Institutions culturelles	4
b.	Chiffres	25
c.	Guide de facilitation dans les institutions culturelles :	26
II.	Rapport : Analyse des données recueillies par les questions aux professionnels des musées et groupe cible	31
A.	Section 1 : Analyse des données recueillies pour le groupe cible (sourds et malentendants)	31
	Section 2 : Analyse des données recueillies pour les professionnels des musées	31
A.	Section 1 : Analyse des données recueillies pour le groupe cible (sourds et malentendants)	32
	Partie A : Informations générales	32
	Partie B : Idées et opinions	32
d.	Section 2 : Analyse des données de l'enquête pour les professionnels des musées	47
III.	Champs d'application principal et résultats attendus du projet au niveau national et européen	70
IV.	Principales exigences du "Thésaurus d'apprentissage sur le DA" de l'O2-Museum	72
		2

V. Principales exigences du "Répertoire d'apprentissage vidéo O3 pour le personnel des musées".	73
VI. Principales exigences de "O4-Plans de cours pour l'inclusion des personnes handicapées dans les musées et galeries".	74
VII. Principales exigences de « O5-Digital Serious Game »	76
VIII. Évaluation et assurance de la qualité des productions du projet et des résultats attendus	77

I. Introduction : Vue d'ensemble des institutions culturelles

Ce Compendium (recueil) est un document important pour poser des bases solides à l'ensemble du projet PERIEGESIS. Il s'agit d'un guide complet à utiliser comme introduction et comme cadre théorique. Il est basé sur des recherches de tous les pays participants, que ce soit sur le terrain ou en virtuel.

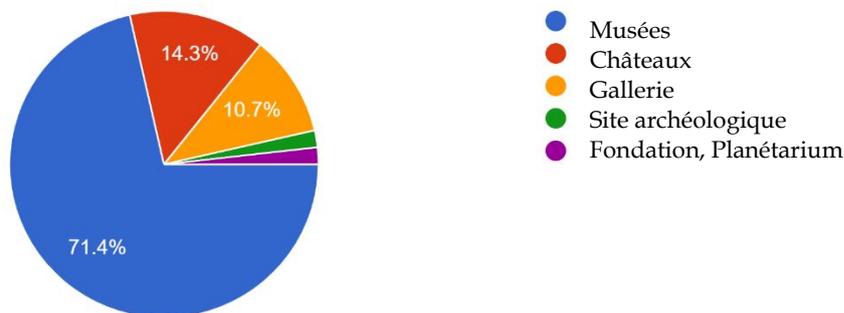
La première section de ce recueil comprend des recherches documentaires entreprises par tous les partenaires. Cela nous a donné des idées de musées qui pourront être des collaborateurs possibles à l'avenir, que ce soit recevant la formation issue de ce projet ou même comme source d'inspiration en raison de leur savoir-faire. Les partenaires de ce projet ont été invités à répondre à plus de 30 questions et à rendre compte d'environ 10 musées de différentes grandeurs de leur pays.

Les questions comprenaient entre autres, une brève description du musée ou de l'institution culturelle, car le compendium comprend également des châteaux, des fondations, des galeries et autres lieux. Des informations ont également été récupérées sur les outils technologiques qu'ils utilisent, tels que la réalité virtuelle (cartes virtuelles, images contrôlables à 360°, exploration 3D, illustrations, etc.), l'utilisation d'équipements numériques (c'est-à-dire d'applications mobiles), de visites guidées (format vidéo, contenu visuel) et bien sûr ce qui nous intéresse dans ce projet, s'ils ont des installations pour les personnes sourdes et malentendantes comme les guides touristiques, les interprètes en langue des signes et autres.

a. Institutions culturelles

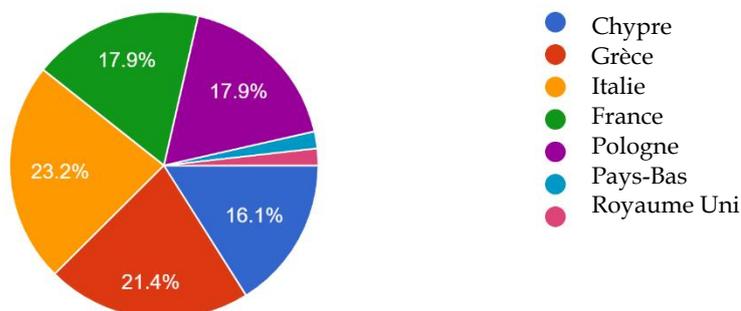
Les partenaires ont fait état de 56 institutions culturelles, la plupart d'entre eux provenant de leur pays d'origine.

Secteur Culturel
56 réponses



Comme nous le voyons dans la figure ci-dessus, entre les 56 institutions culturelles contactées, il y a 40 musées, 8 châteaux, 6 galeries, 1 nécropole et 1 planétarium situés dans les cinq pays partenaires, la France, l'Italie, Chypre, la Grèce et la Pologne. Deux autres institutions ont été signalées dans d'autres pays qui ont été considérés comme méritant d'être mentionnés en raison de leurs actions au sein de la communauté sourde et malentendante.

Dans quel pays est-ce situé ?
56 réponses



Le Musée FOAM (<https://www.foam.org/home>) situé aux Pays-Bas a été considéré comme digne de mention car des visites sont disponibles gratuitement dans la langue des signes locale - le néerlandais - le premier jeudi de chaque mois, mais des visites supplémentaires en langue des signes peuvent également être organisées après avoir contacté le Foam. Il existe également des possibilités pour les traducteurs en langue des signes néerlandaise d'organiser des visites dans d'autres langues des signes. Le Musée utilise également la Réalité Virtuelle et les Visites Guidées au format Vidéo, contenu visuel mais aussi d'autres équipements numériques spécialement conçus pour les personnes sourdes et malentendantes. Cette technologie est offerte gratuitement.

Tate Modern, galerie d'art moderne au Royaume-Uni a également été considérée comme digne de mention car elle organise des programmes, des ateliers et des événements thématiques pour la communauté sourde et malentendante. C'est aussi l'un des plus grands musées d'art moderne et contemporain au monde. Les visiteurs peuvent avoir accès à un certain nombre d'expositions temporaires qui sont payantes, l'accès aux collections permanentes est quant à lui gratuit), à une boutique de cadeaux

et à un café (<https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>).

Voici la liste des 56 lieux culturels considérés comme méritant d'être signalés par le consortium.

Depuis la France, l'IRSAM a enquêté sur les 10 institutions culturelles suivantes :

NOM DU SITE CULTUREL	LIEN INTERNET OU RESEAU SOCIAL
1. Le Musée Gadagne comprend le Musée historique de Lyon et le Musée de la marionnette.	https://www.gadagne-lyon.fr/en
2. MUCEM	www.mucem.org
3. Cité de la Science et de l'industrie	https://www.cite-sciences.fr
4. Musée du Quai Branly - Jacques Chirac	https://www.quaibrnaly.fr/en/
5. Musée des Confluences - Antropologie - Sociétés et civilisations - Histoire naturelle	https://m.museedesconfluences.fr
6. Château - Patrimoine Art contemporain - Jardin Art-Photographie	https://domaine-chaumont.fr
7. Centre d'histoire de la Résistance et de la déportation - Seconde Guerre mondiale	https://www.chrd.fr
8. Musée du Louvre - Art et Antiquité	www.louvre.fr
9. Domaine royal, château et parc forestier de Chambord	www.chambord.org.fr
10. Le musée Matisse de Nice est un musée municipal consacré à l'œuvre du peintre français Henri Matisse.	https://www.musee-matisse-nice.org/en/

Dans la section à suivre, nous ne donnons qu'un aperçu indicatif de deux institutions culturelles mentionnées dans chaque pays, par exemple en commençant par la France.

L'un des plus grands châteaux en France est le château « Domaine royal et parc forestier de Chambord ». Parmi ses collections architecturales : la maison royale, l'appartement de la reine, les salles de carrosse, la visite du parc et de la forêt, la visite des écuries royales. Il est situé à Chambord (Loir et Cher). Construit au cœur du plus grand parc forestier clos d'Europe (environ 50 km² entouré d'un mur de 32 km de long), il est le plus grand des châteaux de la Loire. Il possède un jardin d'agrément et un parc de chasse classés monuments historiques. Le château de Chambord est le seul domaine royal encore intact depuis sa création. On peut citer certaines de ses expositions temporaires : la boussole : concert de promenade scientifique, des expositions du festival Lydie Anickk. La zone comprend bien sûr des espaces ouverts et fermés. Il comprend environ 6 départements : billetterie, magasin, visite avec guide, comité d'entreprise, sécurité. Le château emploie plus de 41 personnes et accueille environ 1 million de visiteurs par an. Le château fournit un guide pour les personnes entendantes, un guide virtuel pour les personnes sourdes et malentendantes, qui coûte 6.50 euros. Il ne fournit pas de guide accompagnant les visites en langue des signes. Vous pouvez voir plus de détails sur le château ici : www.chambord.org.fr



Image SEQ Picture * ARABIC 1 Source de l'image Château de Chambord

Le « Musée Matisse » de Nice (France) est un musée municipal consacré à l'œuvre du peintre français Henri Matisse. Il rassemble l'une des plus grandes collections au monde de ses œuvres, retraçant ses débuts artistiques et son évolution à travers ses multiples œuvres. Le musée, ouvert en 1963, est situé dans la Villa des Arènes, une villa du XVIIIe siècle dans le quartier de Cimiez. Le musée Matisse emploie de 31 à 40 personnes et accueille environ 500.000 visiteurs par an.

Le Musée ne comprend que des espaces fermés. La collection comprend 31 tableaux, 454 dessins et estampes, 38 découpes et 57 sculptures, couvrant toutes les périodes de la production de l'artiste, ainsi que plus de 400 formes pour ses découpes non utilisées

par Matisse dans ses compositions, données par la famille en 2012 dont Pierre Matisse, marchand d'art à New York. Exposition Cinématisse : dialogues d'un peintre avec le cinéma. Le musée fournit un guide touristique pour les personnes entendantes, mais pas pour les personnes sourdes ou



Picture SEQ Picture * ARABIC 2 Source of picture Museum Matisse

malentendantes. Il fournit un guide virtuel et des applications mobiles. Vous trouverez plus d'informations sur le site officiel : <https://www.musee-matisse-nice.org/fr/>

De Chypre, le partenaire CIP propose les 9 musées et galeries suivants :

NOM DU SITE CULTUREL	LIEN INTERNET OU RESEAU SOCIAL
1. Musée de Chypre, archéologie	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/0/67084F17382CF201C2257199001FE4AD?OpenDocument , https://www.instagram.com/departementofantiquities_cyprus/ (instagram)
2. Le musée municipal de Leventis, musée historique	http://leventismuseum.org.cy/home / https://www.facebook.com/leventismuseum/
3. A. G. Leventis, peintures - galerie d'art	https://www.leventisgallery.org/home , https://www.facebook.com/AGLeventisGallery
4. Musée municipal Thalassa, musée de l'océan	https://thalassamuseum.org.cy , https://www.facebook.com/MunicipalMuseumOfAgiaNapaThalassa/
5. Le château médiéval et le musée médiéval de Chypre, musée historique	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/All/5A9D613873FBB2DFC22571990020A1C0?OpenDocument
6. Tombeaux des rois, site archéologique	http://www.mcw.gov.cy/mcw/da/da.nsf/All/238DE8D409BF6077C225719B0039F785?OpenDocument
7. Centre des arts visuels et de la recherche (SVAR), musée d'art	https://cvar.severis.org/en/ https://www.facebook.com/CVAR.Severis/
8. Musée ethnologique Hadjigeorgakis Kornosios	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/All/3F038862C758F056C225719900214B07?OpenDocument
9. Musée municipal de Pattichion, (Musée historique, du patrimoine)	https://www.limassolmunicipal.com.cy/en/istoriko-arxeio-kentro-meleton

Ici, nous allons voir plus en détails le « Musée archéologique de Chypre », qui est situé dans la capitale de Chypre, Nicosie. Bien que l'un des plus grands musées de Chypre, il n'emploie pas plus de 20 personnes en tant que personnel permanent et il a plus de 10.000 visiteurs par an. Le Musée de Chypre est l'un des plus anciens musées du pays, fondé en 1888.

Il se compose de quatorze chambres entourant une zone centrale carrée et il a des bureaux, une bibliothèque, des entrepôts et des zones pour la préservation et l'étude des articles dans la collection. Certaines de ses collections



Image SEQ Picture * ARABIC 3 Source : Cyprus Archaeological Museum

permanentes comprennent la Salle I (objets de la période néolithique), Salle II (Âge de bronze précoce), Salle X (évolution de l'écriture à Chypre), Salle XI (tombeaux royaux de Salamis). Les principaux départements du musée comprennent la collection principale/les salles du musée, la salle d'exposition temporaire (salle XII), l'aire de réception/point de billetterie, la bibliothèque et la boutique de cadeaux. Ce musée n'a que des espaces fermés.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur ces sites : https://www.instagram.com/departmentofantiquities_cyprus/ (Instagram) et sur le site Web. Il ne semble pas que le musée offre un guide touristique. Fait intéressant, le musée a créé un documentaire avec des détails pour chaque pièce / collection du musée.

« Thalassa Municipal Museum », le musée de l'océan, se trouve à Ayia Napa Chypre (« Thalassa » en grec signifie mer). Le musée est dédié à l'histoire de la mer Méditerranée. Les visiteurs peuvent explorer le rôle de la mer dans l'histoire de Chypre. Le musée est géré par la Fondation Pierides, l'Institut hellénique pour la préservation de la tradition nautique et la Fondation Tornaritis-Pierides Marine Life. Il a quatre principaux



Picture SEQ Picture * ARABIC 4 Source Thalassa Museum

départements, des collections permanentes, une boutique, un café et une salle de conférence. Il emploie moins de 20 personnes et reçoit moins de 10.000 visiteurs par an (nombre commun pour les données chypriotes). La réponse n'est pas claire quant à la possibilité de fournir un guide pour les personnes sourdes et malentendantes. Il existe cependant quelques outils technologiques pour les visites guidées. Vous pouvez visiter le site Web du musée ici : <https://thalassamuseum.org.cy>.

De la Grèce, Challedu présente les 12 établissements culturels suivants :

NOM DU SITE CULTUREL	LIEN INTERNET OU RESEAU SOCIAL
1. Musée d'art cycladique, archéologique, sculpture	https://cycladic.gr/ , https://www.facebook.com/CycladicArtMuseum
2. Musée de l'Acropole, archéologique, historique	https://www.theacropolismuseum.gr/en/ ,
3. Musée archéologique national archéologique, artisanat, sculpture, historique	https://www.namuseum.gr/en/ ,
4. Musée d'art islamique, historique, archéologique, sculpture	https://www.benaki.org/index.php?option=com_buildings&view=building&id=15&lang=el&lang=en , https://www.facebook.com/TheBenakiMuseum
5. Musée du gaz industriel Musée, historique	https://www.gasmuseum.gr/ , https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum
6. Galerie du Musée d'Hérakleidon, technologique, archéologique, artisanal	https://www.herakleidon-gr.org/home/ , https://www.facebook.com/HerakleidonMuseum
7. FOUGARO ART CENTER, galerie, centre d'art, peintures, artisanat	https://www.fougaro.gr/el , https://www.facebook.com/To.Fougaro
8. Planétarium de la FONDATION EUGENIDES, technologique, photographie, vidéo	https://www.eef.edu.gr/en/ , https://www.facebook.com/eugenidesfoundation
9. Casa Parlante, archéologique, laographique, historique,	http://casaparlante.gr/ , https://www.facebook.com/CasaParlanteCorfu
10 Musée Bouboulina, laographique, historique	https://spetses.gov.gr https://www.facebook.com/BouboulinaMuseum

11 Musée archéologique de Thessalonique, archéologique, artisanat, sculpture, historique	https://www.amth.gr/en , https://www.facebook.com/archaeologicalmuseumofthessaloniki
12 Musée national d'art contemporain d'Athènes (EMST), galerie, photographie, peinture	https://www.emst.gr/en/ , https://www.facebook.com/EMST.NationalMuseumofContemporaryArt.Athens
13	

Le musée de l'Acropole :

Jusqu'au milieu du XVII^e siècle, les monuments les plus importants de l'Acropole sont généralement restés intacts, comme le montrent les dessins des voyageurs européens. Un concours d'architecture a eu lieu en 2000, qui a conduit à la sélection de la proposition par Bernard Tschumi et son collaborateur grec Michael Photiades du « Musée de l'Acropole ». Le nouveau musée de l'Acropole a été construit sur le côté sud de l'Acropole à une distance de 300 mètres de ses monuments. Les fondations du Musée ont été achevées le 30 janvier 2004 et son ouverture a eu lieu le 20 juin 2009. Maintenant, c'est l'un des musées les plus visités en Grèce (Athènes).

Certaines de ses expositions temporaires / collections comprennent la spacieuse Galerie d'exposition temporaire du Musée de l'Acropole, qui accueille régulièrement de célèbres artefacts d'autres musées nationaux ou étrangers. Présentés dans un cadre unique créé spécifiquement pour chaque exposition et utilisant des supports de présentation et de narration à jour, les objets mettent le public en contact avec un éventail de sujets, de lieux et de civilisations.



image Source : Acropolis Museum

1. Ciseau et mémoire. La contribution de l'artisanat de marbre à la restauration des monuments de l'Acropole

2. De la ville interdite : appartements impériaux de Qianlong

3. Eleusis : Les grands mystères

4. Dodona. L'Oracle des Sons.

Le musée comprend seulement des espaces fermés avec environ 10 départements, une boutique, le service de sécurité, un guide touristique. La Galerie des Pistes de l'Acropole : l'histoire ancienne de l'Acropole Archaique Galerie de l'Acropole, d'autres monuments du programme de construction Periklean, du Ve siècle avant J.-C. jusqu'à la fin de l'Antiquité, la Galerie du Parthénon et les fouilles archéologiques.

Le musée emploie plus de 41 personnes et accueille moins d'un demi-million de visiteurs par an. Le Musée de l'Acropole offre un guide audio et un guide virtuel. Il fournit également un interprète en langue des signes locale certains jours de la semaine. Il propose des technologies numériques : application mobile et réalité virtuelle. Vous pouvez visiter le musée via son site officiel ici : <https://www.theacropolismuseum.gr/fr>.

Un autre musée étudié dans l'échantillon grec est le planétarium « Eugenios », technologique, photographique, vidéo. En 1954, Eugene Eugenios a souhaité fonder la Fondation Eugenios, dont le but était de « contribuer à l'éducation des jeunes de nationalité grecque dans les domaines scientifique et technique ». Il est situé à Athènes. Il emploie plus de 40 personnes et reçoit environ un demi-million de visites par an. La fondation Eugenios compte environ 8 départements permanents dont un planétarium, un laboratoire technologique, une bibliothèque, un centre de conférence,

une cafétéria, une boutique de souvenirs, un service de sécurité. Il fournit un guide de visite virtuelle et un guide de visite humain pour les personnes sourdes et malentendantes. Il fournit également un interprète en langue des signes grecque, mais aussi un équipement



image SEQ Picture * ARABIC 6 Source Eugenios Foundation

numérique pour faciliter les visites des personnes sourdes et malentendantes. Vous trouverez plus de détails sur le site officiel et les médias sociaux de la fondation : <https://www.eef.edu.gr/fr/>, <https://www.facebook.com/eugenidesfoundation>

De l'Italie, les 13 institutions culturelles présentées par IST comprennent :

NOM DU SITE CULTUREL	LIEN INTERNET OU RESEAU SOCIAL
1. GAM - Galerie municipale d'art moderne et contemporain	https://www.gamtorino.it/it
2. MAO - Musée d'art oriental	https://www.maotorino.it/it/eventi-e-mostre-0
3. Musée du cinéma. Catégorie : général, archéologie et photographie.	https://www.museocinema.it/it
4. Castello di Rivoli - Musée d'art contemporain.	https://www.castellodirivoli.org/
5. Palazzo Madama. Musée d'art ancien.	https://www.palazzomadamatorino.it/it
6. Palazzo Reale – Palais Historique	https://www.ilpalazzorealeditorino.it/
7. Hangar Pirelli Bicocca. Galerie générale/exposition.	https://pirellihangarbicocca.org/exhibitions/opere-permanenti/
8. Château Sforza	https://www.milanocastello.it/
9. MAV - Musée de l'artisanat de la Vallée d'Aoste. Artisanat/archéologie	https://www.beniculturali.it/luogo/mav-museo-dell-artigianato-valdostano-di-tradizione

<p>10 GAM - Officine Grandi Riparazioni. Galerie d'exposition</p>	<p>https://ogrtorino.it/en</p>
<p>11 OMERO - Le musée national tactile Omero d'Ancône</p>	<p>https://www.museoomero.it/</p>
<p>12 MACA - Museo A Come Ambiente. Musée général des sciences liées à l'environnement</p>	<p>https://www.acomeambiente.org/gli-spazi-del-museo/</p>
<p>13 Museo Lavazza - Musée historique (de la famille Lavazza. Célèbre producteur de café en Italie)</p>	<p>https://www.lavazza.it/</p>

« Museo Lavazza » : Musée historique de la famille Lavazza, célèbre producteur de café en Italie, l'un des plus récents musées de Turin. Il est situé dans le complexe de Nuvola Lavazza (nuage de Lavazza), le nouveau centre directionnel de la production homonyme de la compagnie de café. La structure permet de prendre conscience de la culture du café, en parcourant l'histoire de la famille Lavazza, de la culture du café et de l'industrie manufacturière du XXe siècle. Au cours de la fouille du bâtiment d'anciens restes d'une basilique du Ve siècle ont été découverts et font maintenant partie du musée. Il compte environ 4 départements : le département Exposition, le département

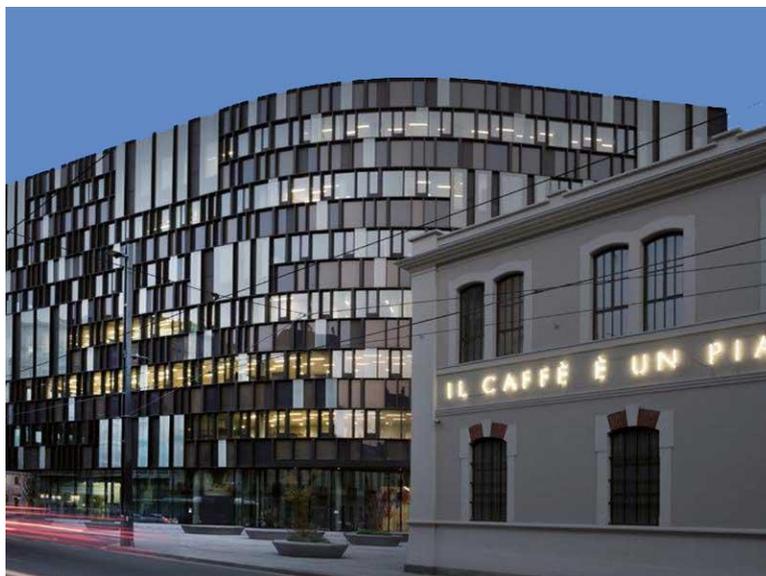


Image *Source* : Lavazza Museum

Archéologie, Restauration et Boutique de cadeaux. Il compte environ 11 à 20 employés et moins d'un demi-million de visiteurs par année. Il fournit un guide touristique pour les personnes entendant et un interprète en langue des signes pour les personnes sourdes et malentendantes. Vous pouvez obtenir plus de renseignements sur son site Web officiel : <https://www.lavazza.it/>

Un autre musée remarquable en Italie est le « Museo del Cinema », hébergé à l'intérieur de la Mole Antonelliana, symbole monumental de Turin. Le musée se développe en spirale vers le haut, sur plus de 35.000m² d'exposition, étendu sur cinq niveaux. Ses départements permanents comprennent l'archéologie du cinéma, les archives photographiques, les affiches d'histoire cinématographique et le matériel publicitaire, les souvenirs cinématographiques, les dispositifs cinématographiques,

les archives cinématographiques, les archives historiques, la bibliothèque, les archives vidéo et les archives sonores. Certaines de ses expositions temporaires accueillent des collections permanentes, toutes centrées autour de la thématique de l'Histoire du cinéma (les artefacts sont spécifiés dans une question précédente), des Mémoires de films et des Archives historiques. Les collections temporaires changent fréquemment, selon le travail du service des Archives. Vous pouvez voir le site officiel du musée : <https://www.museocinema.it/it> . Il a plus de 40 employés et environ 1 million de visiteurs par an. Il offre un guide touristique et guide virtuel adapté pour les personnes sourdes et malentendantes. Il fournit également un interprète de langue des signes en langue des signes locale mais aussi internationale. Le musée embauche des interprètes pour des visites guidées, sur demande. Il offre également la réalité virtuelle pour ses visiteurs.



Image SEQ Picture * ARABIC 8 Source : Museo del Cinema

De Pologne, PITAGORAS présente ce qui suit :

NOM DU SITE CULTUREL	LIEN INTERNET OU RESEAU SOCIAL
2. Le musée régional de rzeszow (général)	https://www.muzeum.rzeszow.pl
3. Musée ethnographique Franciszek Kotula à Rzeszow (ethnographique)	http://www.muzeumetnograficzne.rzeszow.pl/
4. Musée du Château Lancut (historique)	https://www.zamek-lancut.pl/
5. Le musée de Lublin (général/historique - collecte et expose des monuments d'archéologie, d'ethnographie, militaire, de numismatique et d'art)	https://www.mnwl.pl/
6. Musée d'État à Majdanek - Le camp de concentration et d'extermination de l'Allemagne nazie (1941 à 1944) (guerre, historique)	http://www.majdanek.eu/pl
7. Le château royal de Wawel (historique, art)	https://wawel.krakow.pl/
8. Musée national de Cracovie (général, historique, art)	https://mnk.pl/
9. Mémorial et Musée Auschwitz-Birkenau, ancien camp de concentration et d'extermination nazi allemand (guerre, historique)	http://auschwitz.org/
10. Le château royal de Varsovie (généralités, histoire, art)	https://www.zamek-krolewski.pl/
11. Le Musée de l'Insurrection de Varsovie (guerre, historique)	https://www.1944.pl/

En Pologne, nous présentons plus en détail le Mémorial et Musée Auschwitz-Birkenau, ancien camp de concentration et d'extermination nazi allemand, devenu musée historique de guerre. KL Auschwitz était le plus grand des camps de concentration et des centres d'extermination nazis allemands. Plus de 1,1 million d'hommes, de femmes et d'enfants y ont perdu la vie. Les reliques de l'après-guerre sont protégées par le Musée créé en 1947. Le Mémorial d'aujourd'hui comprend les

Archives et les Collections ainsi que la recherche, la conservation et le centre d'édition. Ainsi, le musée offre des espaces ouverts et fermés. Il emploie plus de 40 personnes et accueille des millions de visiteurs par an. Ses



Image SEQ Picture *ARABIC 9 Source : Memorial et Musée Auschwitz-Birkenau

expositions permanentes incluent les terrains de l'ancien camp d'Auschwitz, des expositions dans chaque bloc, le mur de la mort (reconstruction), le crématoire I et la première chambre à gaz, l'exposition "La lutte et le martyre de la nation polonaise 1939-1945". L'une de ses expositions temporaires comprend le "Sport et sportifs à KL Auschwitz".

Le musée offre un guide virtuel pour les personnes entendantes, non adapté aux personnes sourdes et malentendantes. Il ne fournit pas d'interprète en langue des signes et d'équipement audio pour les aveugles et les malvoyants. Mais on y trouve des vidéos en ligne en la langue des signes (<https://vimeo.com/user62357161>). Vous pouvez consulter le site Web pour en savoir plus : <http://auschwitz.org/>

L'une des plus grandes institutions culturelles de Pologne, située à Cracovie, est le château royal de Wawel (histoire et art). Le château royal de Wawel et la colline de Wawel constituent le site le plus important sur le plan historique et culturel en Pologne. Pendant des siècles, résidence des rois et symbole de l'État polonais, le château est aujourd'hui l'un des principaux musées d'art du pays. Elle compte plus de 40 employés et des millions de visiteurs en un an. Parmi les collections permanentes : des salles d'Etat, le Trésor de la Couronne et l'Armurerie, de l'Art Oriental. Il comprend des espaces ouverts et fermés.

Il compte plusieurs services comme le Centre des visiteurs (qui inclut le bureau d'information, la billetterie, le bureau de réservation et de guide, le café et la boutique de souvenirs). Le Château propose des visites

guidées pour les personnes entendant et un interprète en langue des signes dans la langue locale. L'interprète n'est disponible que dans le cadre d'expositions sélectionnées (par exemple lors des ateliers de l'exposition « The Royal Bestiary : Wilkoń at Wawel »). Le souhait d'utiliser ce service doit être signalé 3 jours avant la visite.

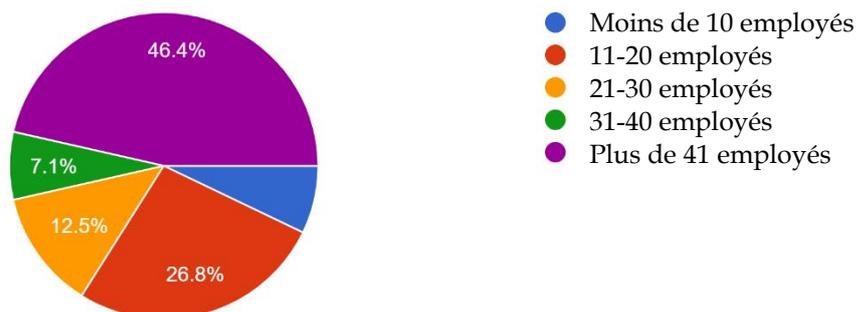


Image SEQ Picture \ * ARABIC 10 Source : Wawel Royal Castle Krakow

b. Chiffres

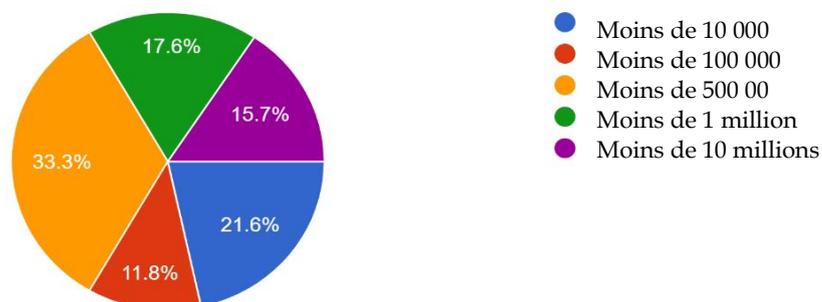
Les 56 institutions culturelles signalées ici varient de moins de 10 à plus de 40 employés permanents.

Nombre d'employés
56 réponses



Le nombre approximatif de visiteurs par année varie également de moins de 10 000 à plus ou moins de 10 millions.

Nombre approximatif de visiteurs/an
51 réponses

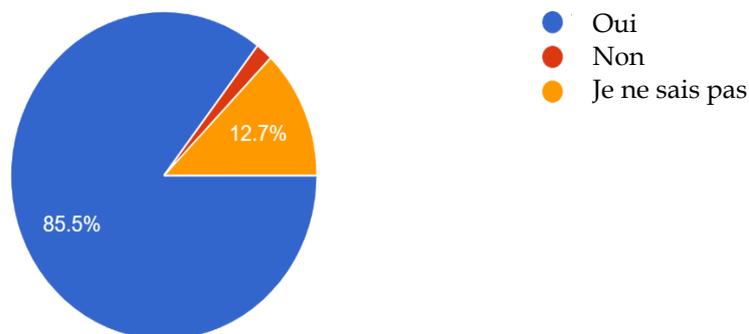


Le nombre de services dans ces institutions culturelles qui gèrent du personnel varie également de 2 à plus de 12 (ce qui est intéressant pour ce projet). Ces différents services sont en contact avec le public :

1. Les espaces d'exposition (permanentes et temporaires)
2. Cafétérias, restaurants et autres
3. Aire de jeux pour enfants
4. Chapelles
5. Boutiques de souvenirs
6. Réception, billetterie et bureau de service
7. Centres de conférences
8. Bibliothèque
9. Ateliers et activités thématiques

c. Guide de facilitation dans les institutions culturelles :

Fournit-il un guide touristique humain pour les personnes entendantes ?
55 réponses

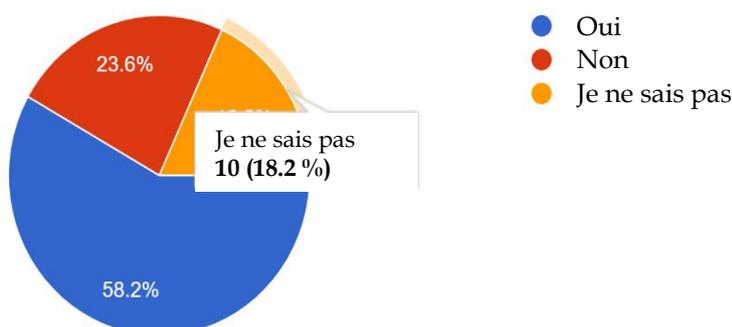


Dans la grande majorité des institutions signalées, il y a une facilitation par un guide touristique humain pour les personnes entendant. C'est surtout le cas des grands musées ou centres culturels.

Un nombre plus petit mais toujours plus de la moitié fournit un guide virtuel.

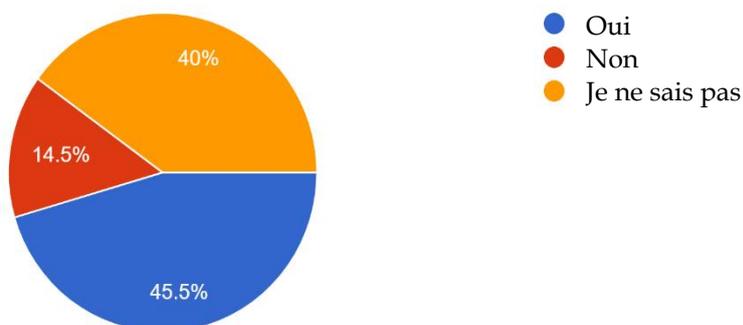
Fournit-il un guide virtuel ?

55 réponses



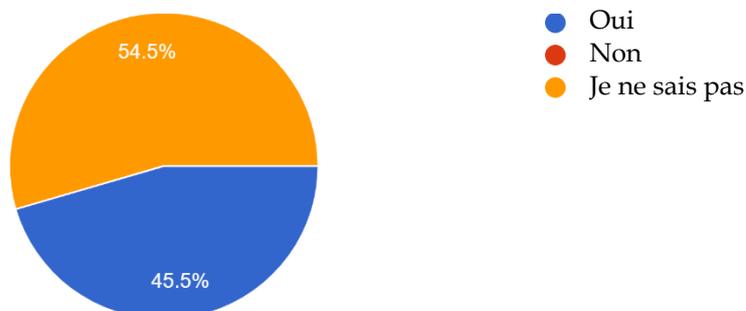
Le guide virtuel est-il adapté pour les personnes déficientes auditives ?

55 réponses



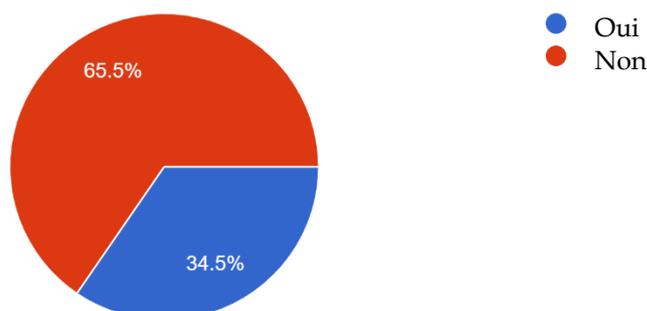
Moins de la moitié des institutions signalées fournissent un guide virtuel adapté aux personnes sourdes et malentendantes.

Recevez-vous des personnes sourdes ou malentendantes ?
55 réponses



Bien que près de la moitié d'entre eux reçoivent des visiteurs appartenant à la communauté sourde et malentendante.

Proposez-vous la présence d'une personne guide pour personnes sourdes et malentendantes ?
55 réponses



20 des sites culturels interrogés proposent des visites guides avec interprètes en langue des signes.

Plus précisément, ce sont :

NAME OF VAULT	COUNTRY
1. MUCEM	France
2. Musée du Quai Branly - Jacques Chirac	France
3. MUSEE DES CONFLUENCES - ANTROPOLOGIE - SOCIÉTÉS ET CIVILISATIONS - HISTOIRE NATURELLE	France
4. CENTRE D'HISTOIRE DE LA RESISTANCE ET DE LA DEPORTATION - SECONDE GUERRE MONDIALE	France
5. Musée d'art cycladique, archéologique, sculpture	Grèce
6. Musée de l'Acropole, archéologique, historique	Grèce
7. Musée archéologique national archéologique, artisanat, sculpture, historique	Grèce
8. Musée d'art islamique historique, archéologique, sculpture	Grèce
9. Musée du gaz industriel Musée, historique	Grèce
10. Galerie du Musée d'Hérakleidon, technologique, archéologique, artisanal	Grèce
11. Galerie du Musée d'Hérakleidon, technologique, archéologique, artisanal	Grèce
12. Musée archéologique de Thessalonique, archéologique, artisanat, sculpture, historique	Grèce
13. Musée national d'art contemporain d'Athènes(EMST), galerie, photographie, peinture	Grèce
14. GAM - Galerie municipale d'art moderne et contemporain	Italie
15. MAO - Musée d'art oriental	Italie
16. Museo del Cinema. Catégorie : général, archéologie et photographie.	Italie
17. Castello di Rivoli - Musée d'art contemporain	Italie
18. Palazzo Reale - Palais historique	Italie
19. Tate Modern, Art moderne	Royaume Uni
20. Foam Museum (Museum de la Photographie)	Pays-Bas

Les 6 lieux mentionnés ci-dessous offrent les services d'un interprète en langue des signes :

NOM DU LIEU CULTUREL	VILLE
1. GAM - Officine Grandi Riparazioni. Galerie d'art	Turin
2. MACA - Museum A Come Ambiente. Musée général et scientifique	Turin
3. Museo Lavazza – Musée Historique (de la famille de Lavazza, connue pour le café qu'elle produit en Italie)	Turin
4. The Wawel Royal Castle (historique, art)	Krakow
5. National Museum in Krakow (General, historique, art)	Krakow
6. The Warsaw Rising Museum (guerre, historique)	Warszawa

Seulement 3 sur 56 confirment embaucher des personnes sourdes et malentendantes : FOAM musée de la photographie aux Pays-Bas (Amsterdam), où des visites en langue des signes Néerlandaise sont proposées gratuitement le premier jeudi du mois par des formateurs de langue de signe (des visites à d'autres moments peuvent également être proposées après les avoir contactés). Il est possible aussi d'organiser des visites en d'autres langues des signes étrangères.

Tate Modern Art Gallery au Royaume-Uni (Londres), emploie également des personnes sourdes et malentendantes pour les visites guidées (et des interprètes BSL pour des événements particuliers du musée).

Le Musée Lavazza en Italie (Turin) emploie également 2 personnes sourdes et malentendantes.

Au-delà de l'étude documentaire décrite ici, les partenaires ont essayé d'obtenir plus d'informations de la part des personnes à qui le projet va bénéficier, y compris le personnel du musée et les personnes handicapées. Ceci a été fait dans le but de mettre à niveau la proposition originale de ce projet, de rester à jour, de trouver l'écart entre les projets déjà existants, de profiter des résultats dans la phase de création et bien sûr

de créer des affiliations avec les personnes visées garantissant ainsi dans une certaine mesure les collaborations futures, la diffusion et l'exploitation des résultats du projet.

II. Rapport : Analyse des données recueillies par les questions aux professionnels des musées et groupe cible

Objectifs de l'enquête :

L'objectif de l'enquête était d'obtenir des informations de la part du groupe cible, à savoir les sourds et malentendants (principalement à partir des informations fournies par les pays partenaires). Un socle commun de questions a été fourni au consortium des partenaires sous la forme d'un formulaire google qui a ensuite été distribué aux sourds et malentendants de chaque pays. Cette démarche a permis d'aller au-delà du travail de documentation et de reconnaître et réaliser quels sont les besoins réels et les expériences antérieures des personnes handicapées. Ce travail servira ensuite de base au contenu et à la structure de toutes les autres productions du projet, ce qui, en fin de compte, sera fructueux pour le développement et l'orientation générale de ce projet.

A. Section 1 : Analyse des données recueillies pour le groupe cible (sourds et malentendants)

- Partie A : Informations générales
- Partie B : Réponses aux questions selon les pays

Section 2 : Analyse des données recueillies pour les professionnels des musées

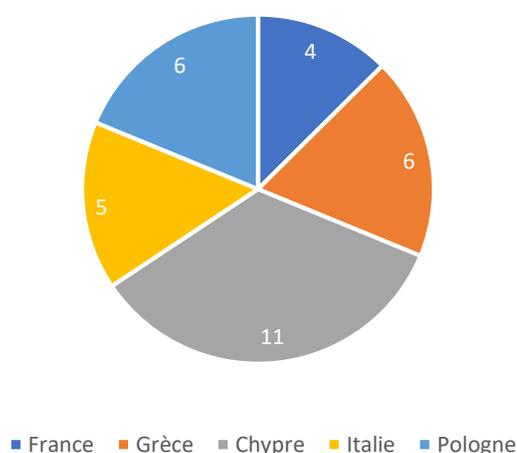
- Partie A : Informations générales
- Partie B : Réponses aux questions selon les pays

A. Section 1 : Analyse des données recueillies pour le groupe cible (sourds et malentendants)

Partie A : Informations générales

Nous avons récolté 32 réponses de notre groupe cible parmi les 5 pays du consortium des partenaires (France, Chypre, Grèce, Italie et Pologne) ; recueillies par chaque partenaire dans son pays respectif.

Plus précisément, l'enquête a reçu 4 réponses en France, 6 en Grèce, 11 à Chypre, 5 en Italie (dont 1 vivant en Hongrie) et 6 en Pologne.



Comme cela pouvait influencer les réponses suivantes, quant à l'expérience vécue par ces personnes, l'une des premières questions posées était de savoir si elles étaient sourdes ou malentendantes. Ainsi, sur 32 réponses, 20 personnes s'identifient comme sourdes et 12 comme malentendantes.

Partie B : Idées et opinions

Pour rendre cette section plus claire, nous vous donnons la question exacte, celle qui a été posée au groupe cible, puis les réponses récoltées en fonction du pays.

Quelle a été votre expérience la plus agréable lors d'une visite dans un musée (galerie, château, etc.) ? Nommez le coffre-fort, le pays, l'année de la visite et ce qui l'a rendue si agréable.

France :

D'après les réponses de 3 personnes handicapées sur 4, leur expérience la plus agréable lors d'une visite dans un lieu culturel est liée à une forme d'assistance et d'inclusion des personnes handicapées. Par exemple, une personne a déclaré que les spectacles en direct sous-titrés, comme au Théâtre des Célestins à Lyon, lui ont permis de se sentir "égale".

De même, une autre personne a noté que la visite au Musée du Louvre à Paris en juillet 2021 était agréable car il y avait des explications écrites, donc le visiteur pouvait choisir ce qui l'intéressait. De même, l'expérience du visiteur au Musée des Confluences à Lyon en 2017 était intéressante car la visite était guidée par 2 interprètes en LSF.

Grèce :

En Grèce, il est à nouveau indiqué que les impressions positives sont liées à la mise à disposition de facilités et d'une assistance, qui, comme l'ont déclaré 2 répondants sur 6, comprenaient soit des textes informatifs, soit un interprète. Une personne, cependant, a déclaré que malgré l'existence de textes écrits, la mise à disposition d'un interprète est plus préférable et plus pratique.

Chypre :

Les expériences agréables des personnes handicapées chypriotes sont également renforcées par la présence d'outils répondants à leurs besoins. Trois personnes sur onze ont explicitement déclaré que la présence d'un interprète rendait l'expérience globale plus agréable, étant donné qu'elles pouvaient mieux comprendre le contenu.

Italie :

De même, d'après les réponses de 3 des 5 personnes handicapées domiciliées en Italie, une caractéristique commune de l'expérience agréable dans les lieux culturels des répondants italiens est la mise à disposition d'un interprète en langue des signes

pendant leur visite, soit par le lieu culturel, soit par une personne de l'environnement proche du répondant. L'un des répondants a déclaré que son expérience était agréable pour des raisons esthétiques, comme le cadre du musée qui était en plein air.

Pologne :

Les caractéristiques d'une visite positive dans un lieu culturel des personnes interrogées en Pologne semblent correspondre à l'expérience des personnes handicapées dans les autres pays partenaires, car elles sont également liées à une certaine forme d'assistance pour les personnes handicapées et au sentiment d'inclusion et d'indépendance.

Par exemple, 3 personnes sur 6 ont spécifiquement déclaré qu'un interprète était présent lors de leur visite. Une personne a également ajouté que, bien qu'elle ait visité le musée d'Auschwitz-Birkenau plus d'une fois, en 2016 il y avait un interprète en langue des signes, au cours duquel elle a compris et appris beaucoup plus que les années précédentes sans interprète.

Une autre personne a dit qu'elle était particulièrement heureuse du niveau de préparation professionnelle dans un musée à Hambourg, dans le cadre de la conférence mondiale TISLR 13, consacrée à la recherche sur les langues des signes dans le monde en 2019.

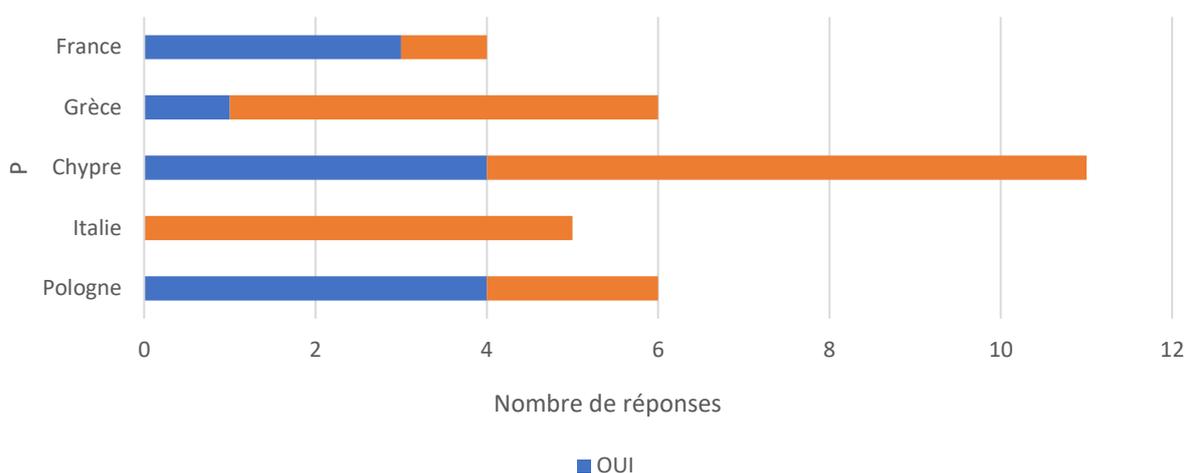
Une personne a déclaré que le château des ducs de Poméranie à Szczecin - de 1996 à 2001 - était le seul endroit où elle pouvait prendre des décisions indépendantes, lui donnant la liberté de se promener et de visiter selon ses propres préférences. D'autres endroits, où l'expérience des personnes interrogées a été qualifiée d'agréable, sont l'exposition Bunkier Sztuki, le musée du palais du roi Jan III à Wilanów et le musée de la solidarité à Gdańsk, tous en Pologne.

Il n'est pas surprenant que, selon la majorité des réponses, une visite soit plus agréable lorsqu'il y a des installations pour répondre aux besoins des personnes DA. Les explications écrites, les sous-titres ou les interprètes sont parmi les plus fréquemment mentionnés. Ces éléments ont contribué de manière significative aux sentiments

d'inclusion et d'indépendance, et ont donc rendu l'expérience globale de la visite plus agréable, plus intéressante et plus instructive.

Il convient de noter que l'expérience devient plus agréable si elle est organisée à l'avance, afin de prendre des dispositions qui les aideront s'ils ne sont pas disponibles. Idéalement, les installations auraient pu être facilement disponibles pour les visites spontanées, afin que l'expérience des personnes handicapées soit similaire à celle de tous les autres visiteurs. Néanmoins, cela démontre qu'une préparation laisse des impressions positives sur l'expérience globale, ce qui profite finalement aux deux parties de différentes manières.

Avez-vous fait des réservations spécifiques avant votre visite ?



Au total, 20 répondants sur 32 ont déclaré ne pas avoir fait de réservation avant leur visite. Bien qu'il semble y avoir une préférence pour ne pas réserver une visite à l'avance, du moins pas toujours, les réponses ci-dessus montrent que cela peut renforcer la qualité de l'expérience des personnes handicapées.

Les questions qui ont suivi visaient à obtenir plus d'informations sur leurs expériences.

Quelles étaient les installations pour les personnes DA ? Étiez-vous avec un groupe de personnes ou seul ?

France :

En ce qui concerne les équipements disponibles pour les personnes DA, 2 personnes sur 4 de notre échantillon français ont déclaré qu'il n'y en avait pas - pas d'adaptation, pas de visite humaine, pas de guide LSF ou de vidéos. Dans l'un des deux cas, la personne était accompagnée de son partenaire qui pouvait lui apporter une certaine aide.

Dans l'autre cas, la personne était seule et a dû lire un guide et des informations sur internet avant la visite. Une personne a déclaré que lors d'une visite de groupe, il y avait un interprète en LSF, mais que tous les arrangements et la planification devaient être faits à l'avance. D'autres formes d'installations appréciées par les personnes handicapées comprennent les sous-titres et une boucle d'induction magnétique.

Grèce :

En Grèce, la situation est légèrement différente. La seule aide disponible (d'après les réponses de cet échantillon limité) provient de personnes issues de l'environnement personnel des personnes handicapées, comme les enseignants ou les amis. Il y a également eu quelques déclarations concernant des équipements installés de façon permanente pour les personnes souffrant de handicaps auditifs, en particulier 2 répondants sur 6 ont fait référence au musée d'art cycladique et l'autre à la maison Goethe située en Allemagne. L'équipement comprenait des tablettes avec des vidéos et des sous-titres pour chaque point correspondant à une description audio ou à des guides.

Chypre :

6 des 11 personnes chypriotes DA qui ont participé à cette étude ont déclaré explicitement qu'il n'y avait pas d'équipement spécial pour les personnes DA dans leur expérience. D'autre part, une personne malentendante a déclaré qu'elle devait se rapprocher du guide pour mieux écouter.

Les réponses montrent clairement que ce groupe cible préfère généralement que sa visite se fasse avec un groupe de personnes ayant un handicap similaire, comptant sur

la compagnie d'un membre de la famille ou d'amis pour faciliter leur interaction avec les expositions. L'un des participants a déclaré qu'il était seul et que le seul support était un texte d'information.

Italie :

Seul 1 sur 5 a déclaré qu'une de ses expériences comprenait une personne signante dans un groupe de personnes mixte, sourdes et entendants. Les 4 autres ont déclaré qu'il n'y avait pas d'installations pour les personnes sourdes et malentendantes. En fait, une personne a déclaré que, ironiquement, on lui avait fourni un audioguide. Une autre personne a déclaré qu'elle devait compter sur les membres de sa famille pour obtenir un soutien, tout comme dans le cas de Chypre ci-dessus.

Pologne :

En termes d'arrangements préalables, 2 sur 6 ont dit que des arrangements avaient été faits a priori par d'autres personnes qui travaillent avec des personnes handicapées. Un répondant a explicitement dit qu'au musée d'Auschwitz-Birkenau, il y avait un interprète.

Conclusion

De toute évidence, davantage de sites culturels devraient être équipées d'installations facilitant l'accès aux personnes déficientes auditives afin que ces dernières puissent pleinement vivre leur visite. Ceci est également corroboré par les déclarations provenant de la question précédente, où, selon les personnes interrogées ; la majorité d'entre eux n'ont pas effectué de réservation avant leur visite. Pour le moment, il semble que ces équipements adaptés aux personnes déficientes auditives soient plus susceptibles d'être mises à disposition lorsque les réservations sont effectuées au préalable.

Les personnes déficientes auditives des cinq pays ont été invités à faire état de leur pire expérience dans un site culturel.

France :

Selon les réponses de 3 personnes sur 4 de cet échantillon ; leur pire expérience dans des sites culturels est liée au manque de traduction en langue des signes. En conséquence, certains ont noté qu'ils évitent consciemment d'aller dans des endroits où ils savent qu'il n'y aura aucune forme d'aide pour les personnes déficientes auditives.

Grèce :

De même, la majorité (4 sur 6) ont déclaré que leur pire expérience est liée au manque d'assistance dans le domaine de la communication, ce qui rend les sites culturels inaccessibles. Les 2 autres ont dit qu'ils n'ont pas une mauvaise expérience dans ce genre de visite.

Chypre :

Seulement 2 sur 11 ont déclaré qu'ils n'avaient pas une mauvaise expérience à laquelle se référer. Les autres (9 sur 11), comme dans d'autres pays, avaient connu une certaine forme de discrimination dans les lieux culturels, principalement parce qu'il n'y avait pas d'installations pour améliorer leur expérience. Les exemples donnés étaient encore une fois l'absence d'interprète ou même dans certains cas de texte.

Italie :

La majorité (3 sur 4) des répondants italiens se sont dits mécontents du fait qu'il n'y avait personne pour expliquer ce qu'ils voyaient, d'où le manque de compréhension approfondie.

Pologne :

Les retours sont identiques à ceux des autres pays. 5 répondants sur 6 ont déclaré que leur pire expérience lors de la visite d'un site culturel est liée au fait qu'il n'y avait pas d'interprète ou toute autre forme d'aide, comme les sous-titres, ce qui le rend difficilement accessible à des personnes déficientes auditives qui évitent consciemment de fréquenter ces lieux.

Conclusion

Dans ce contexte, le point commun à toutes les personnes sourdes interrogées est l'absence d'aide à la communication. Cela conduit à des sentiments d'exclusion, d'où l'absence de fréquentation des sites culturels. Encore une fois, il est clair que l'existence d'un personnel permanent et facilement disponible qui peut communiquer avec les sourds aurait rendu leur expérience meilleure, plus intense dans leurs appréhensions des sites et ainsi leur expérience plus inclusive.

Auriez-vous pu faire quelque chose pour améliorer la situation ?

France :

Bien que seulement 2 personnes sur 4 aient répondu à la question, les deux participants ont déclaré que la situation aurait pu être meilleure s'ils avaient organisé un interprète avant la visite. Comme l'a fait remarquer une personne, cependant, ce n'est toujours pas la meilleure option, car dans certains cas, ils auraient dû en supporter les coûts.

Grèce :

L'arrangement d'un interprète semble être la meilleure solution pour la majorité (4 sur 6) des répondants grecs, soit en en organisant un par eux-mêmes, soit en en demandant un au musée. L'un d'eux a déclaré qu'il aurait dû demander au personnel du musée de lui fournir du matériel comme des tablettes pour l'aider lors de sa visite.

Chypre :

La majorité (8 sur 11) a déclaré qu'en effet, ils auraient pu faire quelque chose pour améliorer la situation et cela est lié aux arrangements d'un interprète, y compris des demandes spécifiques au guide pendant la visite pour parler plus fort (pour les personnes malentendantes).

Italie :

De même, 2 réponses sur 4 incluaient la réservation d'un interprète comme solution pour rendre la visite plus agréable. L'un d'eux, cependant, a déclaré qu'il / elle aurait pu rester à la maison, soulignant d'un ton plutôt ironique à quel point la situation est difficile pour elle lorsqu'il s'agit de visites dans des sites culturels.

Pologne :

Comme pour les autres pays, 2 sur 6 ont déclaré qu'un interprète préétabli ou une forme quelconque de documents écrits aurait rendu la visite plus agréable. Fait intéressant, cependant, 3 répondants polonais sur 6 ont déclaré qu'ils n'auraient rien pu faire de plus pour améliorer la situation. Selon l'un d'entre eux, c'est parce que :

« Il est très difficile pour des personnes sourdes d'organiser la visite avec un interprète en langue des signes. Le système polonais ne définit pas clairement les règles de cofinancement des services de l'interprète. Il repose souvent sur les épaules des personnes sourdes, c'est pourquoi les personnes sourdes n'abordent pas ce sujet ».

Cela signifie que les personnes déficientes auditives sont « piégées » dans un cercle vicieux, ce qui rend la situation compliquée, en particulier compte tenu de l'absence d'un soutien financier pour l'embauche d'un interprète.

Un autre a soutenu que rien ne pouvait être fait parce qu'à l'époque, il / elle était submergé par la complexité des dossiers et devait par conséquent s'adapter sans aide adaptée.

Une personne a spécifiquement noté que seuls les grands musées ont des guides qui offrent des visites en langue des signes, pour les petits musées les aides sont très limitées.

Conclusion

D'après les réponses de notre échantillon de différents pays, il semble qu'un interprète réservé soit la principale action qui peut être faite pour rendre la visite plus agréable, suivie de la demande d'assistance écrite ou de technologique adaptée comme forme alternative d'aide. Il convient toutefois de noter que les personnes DA supportent généralement le coût des arrangements liés à la mise en place d'un interprète. Par conséquent, des plans d'action clairs et un soutien financier pour l'inclusion des personnes DA dans les sites culturels devraient être disponibles. De plus, toutes les personnes DA ne semblent pas à l'aise pour demander de l'aide à chaque fois et là où les installations ne sont pas disponibles. Ainsi, les lieux culturels ne doivent pas s'attendre à ce que ces personnes prennent toujours l'initiative de demander de l'aide.

Pour mieux comprendre quels équipements technologiques le groupe cible lui-même considérerait comme utiles, le consortium leur a demandé **d'indiquer au moins les 3 plus importants qui devraient impérativement exister sur les sites culturels afin de faciliter leur inclusion.**

France :

Pour les français, la mise à disposition d'un interprète LSF semble être le plus important, en direct ou sous forme de vidéo numérique, puisque les 4 répondants l'ont indiqué dans leurs réponses. 3 sur 4 ont déclaré qu'une assistance écrite, y compris les sous-titres, aurait également été utile. L'un d'eux a déclaré que la fourniture de boucles magnétiques pourrait également s'avérer être un équipement utile.

Grèce :

Les 6 membres du groupe cible conviennent qu'un interprète est essentiel sur les sites culturels pour améliorer pleinement l'expérience des personnes déficientes auditives. La moitié des participants (3 sur 6) ont également mentionné l'équipement technique, en particulier les vidéos en langue des signes et sous-titres comme l'une des trois adaptations les plus importantes. Ils ont également mentionné qu'il pourrait être utile d'être disponible dans d'autres langues et en langue des signes internationale pour les touristes étrangers. Une personne, cependant, a déclaré qu'une vidéo d'interprétation prête à l'emploi est plutôt impersonnelle, ce qui impliquerait une interprétation personnelle en direct.

Chypre :

De même, 5 participants sur 11 semblent d'accord pour dire qu'au moins un interprète devrait être présent sur tous les sites culturels, ce qui en fait la priorité absolue en termes d'adaptation. L'une de ces personnes a spécifiquement noté que l'interprète doit être pleinement conscient de la façon d'approcher le public déficient auditif, par exemple, savoir qu'il doit parler plus lentement et plus fort, ainsi que prévoir plus de temps pour les questions.

La deuxième suggestion est l'utilisation de la technologie. Plus précisément, 3 participants sur 11 ont déclaré qu'une tablette ou un écran numérique avec des vidéos en langue des signes et des sous-titres, à la fois en langue des signes locale et internationale, et / ou un court documentaire devraient être fournis. Une personne a suggéré que la réalité virtuelle devrait également être une option.

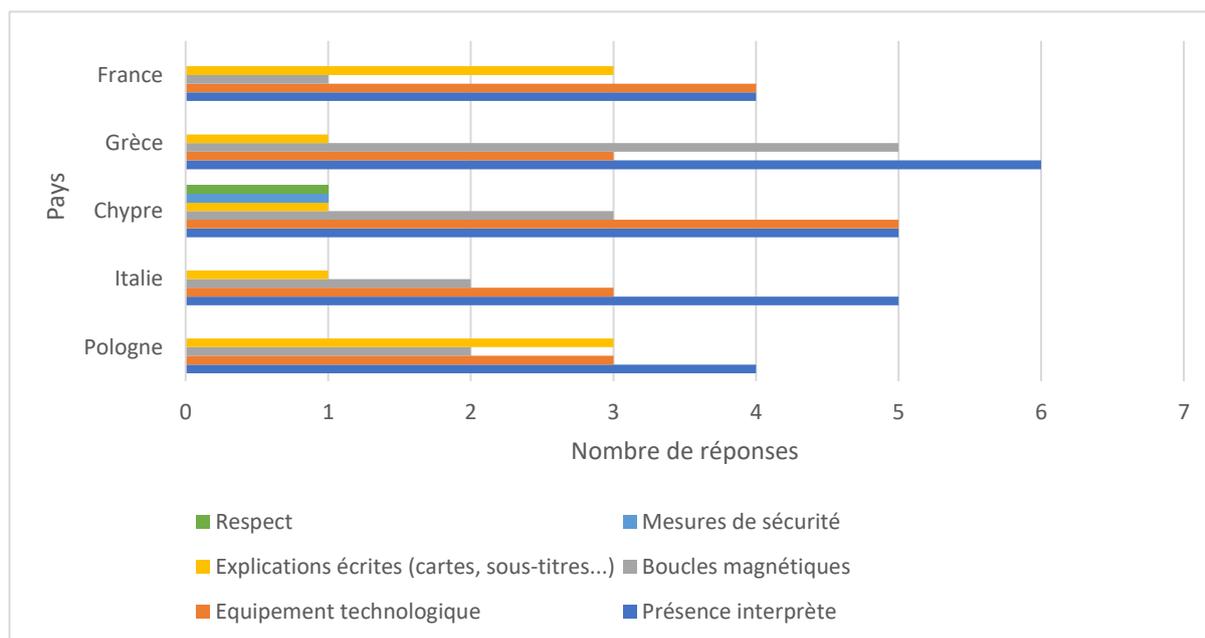
Outre les progrès technologiques, une personne a suggéré que des dépliants et les textes informatifs présentant les expositions pourraient être utiles. Une autre personne a inclus des mesures qui ne concernent pas seulement la compréhension du contenu, mais aussi la sécurité de la personne déficiente auditive lors d'une visite dans un site culturel. À cette fin, des voyants lumineux devraient être installés en cas d'incendie, de tremblement de terre ou d'hostilités. Enfin et surtout, une personne a noté que les valeurs et le respect, et pas seulement l'équipement pratique, sont également importants dans un cadre culturel pour améliorer l'expérience de la personne déficiente auditive.

Italie :

Les 5 participants ont inclus des guides et des interprètes dans leurs réponses, ce qui en fait également la principale suggestion. 3 participants sur 5 ont suggéré qu'une carte du musée avec des explications serait utile. Les outils informatiques figuraient également parmi les principales suggestions. En particulier, 2 sur 5 ont suggéré qu'il devrait y avoir une visite virtuelle. Une personne a suggéré dans ses réponses qu'une application du musée aiderait à la navigation. Un simple texte d'explication et des photos étaient également un bon support.

Pologne :

La majorité (4 sur 6) des répondants ont également déclaré qu'un guide ou un interprète en langue des signes est la meilleure des aides. La deuxième forme d'assistance la plus demandée comprend les outils informatiques avec un texte écrit, comme des grands écrans avec sous-titres ou des tablettes avec des vignettes en langue des signes. Une personne a souligné l'importance de l'éclairage approprié adapté aux personnes déficientes.



Conclusion

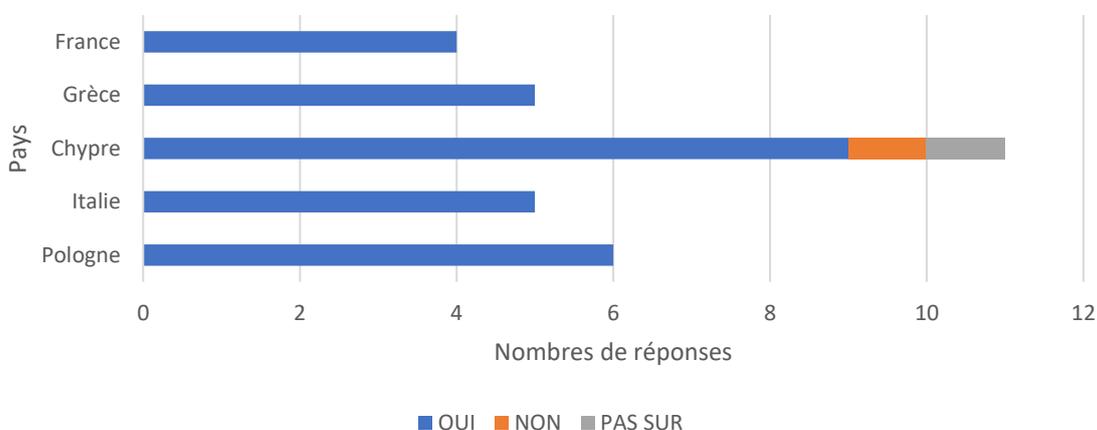
Au regard des réponses fournies par les groupes cibles de tous les pays partenaires, la mise à disposition d'un interprète semble être la préférence absolue pour améliorer l'expérience des personnes atteintes de déficience auditive sur des sites culturels, d'autant plus qu'il s'agit là du meilleur moyen de personnaliser cette expérience. Les progrès technologiques semblent être le deuxième outil le plus populaire, y compris les applications mobiles, les écrans numériques comprenant des vidéos informatives avec sous-titres et autres contenus visuels.

De plus, des cartes du site culturel, des dépliants avec des détails simples sur les expositions, du texte informatif pour chaque exposition et des photographies étaient également quelques-unes des suggestions.

Enfin et surtout, il était intéressant de voir que certains ont mis en lumière le fait qu'il convient de prêter attention aux mesures de sécurité lors d'une visite, par exemple en installant des voyants d'avertissement en cas d'urgence. Il a également été mentionné que l'éclairage est d'une importance particulière pour faciliter l'accès et la sécurité de la personne.

Nous observons qu'il existe de nombreuses suggestions communes provenant de participants déficients auditifs bien qu'ils vivent dans différents pays. Même si l'échantillon est assez limité, les suggestions ci-dessus seront soigneusement examinées, au moins pour faciliter le cadre du projet et l'élaboration d'outils prévus dans ce projet.

Sans surprise les personnes interrogées accordent beaucoup d'importance à l'interaction humaine dans les musées et autres sites culturels. Leurs réponses à la question « Est-il important pour vous d'avoir une interaction humaine lors d'une visite culturelle ? » est largement positive.



Dans ce contexte, nous avons essayé d'écouter de plus près notre groupe cible pour savoir pourquoi cela était si important.

En réponse à la question ci-dessus, toutes les personnes de notre échantillon Français conviennent qu'il est important d'avoir une interaction humaine lors des visites, car cela permet de remarquer plus facilement les détails qu'ils auraient autrement manqués, par exemple, des anecdotes intéressantes qui ne seraient pas incluses dans les explications écrites des expositions. De plus, la présence d'une aide humaine est importante car elle facilite les interactions sociales, et elle permet également à la personne déficiente auditive d'obtenir des réponses à leurs questions et également de partager leurs propres connaissances. L'échantillon grec n'a pas donné d'informations approfondies sur les raisons pour lesquelles cela est important pour eux. La majorité, qui se compose de 9 personnes sur 11 de l'échantillon chypriote, convient que l'interaction humaine tout au long de leur visite est importante. Les réponses italiennes incluaient l'adjectif « précieux » pour caractériser cette aide humaine. De même, les polonais ont déclaré qu'ils préféreraient avoir un interprète lors de leur visite sur un site culturel, ils peuvent ainsi partager leurs impressions, accroître leurs connaissances en échangeant leur opinion et en obtenant des réponses à leurs questions.

d. Section 2 : Analyse des données de l'enquête pour les professionnels des musées

Partie A : Renseignements généraux

L'analyse des données recueillies lors des enquêtes au personnel des musées s'appuie sur les réponses de 27 personnes travaillant dans 25 structures culturelles différentes dans des pays différents. Plus précisément, les 5 représentants de la France travaillent respectivement au MUCEM, au Musée Gadagne, au Musée de Grasse, au Musée Picasso d'Antibes et au Centre d'Histoire de la Résistance et de la Déportation à Lyon.

Les 6 représentants du personnel des musées en Grèce travaillent au Musée d'art cycladique, au Musée d'Héraklion, au Musée national d'art contemporain d'Athènes, au Musée archéologique de Nauplie, au Musée diachronique de Larissa.

Les 3 représentants de Chypre travaillent à la Galerie A. G. Leventis, au Musée d'Agia Napa Thalassa et au Centre des Arts Visuels et de la Recherche (CVAR).

Les 9 personnes qui ont répondu à cette enquête en Italie travaillent au Musée Maria Bricca, MAO (Musée d' Art Oriental), à GAM (Galerie Art Moderne), à Gamec, au Jardin Botanique de Bergame (Milan) et au Musée public d'Art Antique, au Palais Madama (Turin), - au Musée de l'Artisanat traditionnel du Val d'Aoste, au Musée National du Cinema et au CCW-Centre Culturel du Bien Etre.

Sur 4 représentants polonais, 3 travaillent au château royal de Wawel et 1 au musée d'État de Majdanek.

Les représentants des structures culturelles occupent divers postes, notamment :

- | | |
|--|------------------------------------|
| ✓ médiateurs culturels, | ✓ ingénieurs géomètres, |
| ✓ responsables des relations publiques, | ✓ chefs de projet, |
| ✓ Responsables de la communication et des relations extérieures, | ✓ opérateurs, |
| ✓ administrateurs, | ✓ restaurateurs, |
| ✓ conservateurs, | ✓ Administrateurs |
| ✓ Référents accessibilité | ✓ Personnel des services éducatifs |

Leurs années d'expérience vont de 1 à 21 ans.

Au début, nous avons demandé aux employés du musée de parler de leur expérience avec les visiteurs en situation de handicap en général.

France :

Les 5 membres du personnel représentant les musées français ont une expérience très riche de travail avec des groupes de personnes ayant différentes formes de handicaps, y compris des personnes déficientes auditives (DA). Les années d'expérience vont de 3 à 21 ans.

Un représentant du Centre d'Histoire de la Résistance et de la Déportation a déclaré qu'ils accueillait tous les types de public « y compris les personnes âgées atteintes de la maladie d'Alzheimer, les adultes malvoyants, les adultes ayant de multiples handicaps sensoriels, les adultes et les jeunes handicapés mentaux, les enfants

handicapés. ».

Le représentant de ce musée a déclaré « qu'en plus des visites ponctuelles pour les groupes sur réservation et des projets avec des conférenciers artistiques pour les publics handicapés, nous travaillons en étroite collaboration avec des éducateurs spécialisés et des bénéficiaires de plusieurs SAS et CAJ, toute l'année, et créons ensemble des itinéraires de visite, des ateliers, des thèmes de médiation annuels sur nos 4 sites ».

Un autre représentant a déclaré qu'il travaillait spécifiquement sur ce sujet au MUCEM depuis 9 ans, avec une sensibilisation préalable sur le sujet lors de ses précédentes fonctions au Musée du Quai Branly puis au Musée National de la Renaissance au Château de Chambord. Le représentant est personnellement impliqué dans la création d'un cours d'apprentissage en ligne pour sensibiliser le personnel du musée à l'approche de la DA.

Un troisième représentant a déclaré qu'ils « travaillent depuis 21 ans avec des personnes handicapées, des adultes et des enfants : malvoyants et déficients intellectuels. Depuis 17 ans, je travaille avec des personnes atteintes de troubles du spectre autistique ou de troubles neurodéveloppementaux, des personnes souffrant de troubles psychologiques et / ou de pluri-handicaps. Depuis 15 ans, je travaille avec des personnes sourdes (j'ai un niveau B1 en langue des signes française). Depuis 5 ans, je travaille avec des toxicomanes en médiation thérapeutique. »

Pour un représentant du Musée Gadagne, son expérience comprend « 3 ans en charge de l'accueil des visiteurs handicapés » dans un autre musée, avec la création d'activités pour les visiteurs sourds et aveugles. L'inclusion du handicap est dans la politique globale du Musée Gadagne, ainsi que le recrutement d'un médiateur entendant et la création d'activités pour les visiteurs sourds et aveugles.

Grèce :

Bien que l'un des représentants du personnel des musées en Grèce ait déclaré qu'il n'avait qu'une expérience limitée du travail avec des groupes de personnes handicapées, la majorité (4 sur 5) a déclaré avoir une expérience avec des visiteurs en situation de handicap.

Chypre :

Dans le cas de Chypre, sur un total de deux représentants du personnel des musées, l'un d'eux a déclaré que ce n'est qu'au cours des deux dernières années qu'ils ont commencé à recevoir plus de visiteurs en situation de handicap, principalement des personnes en situation de handicap moteur. Par conséquent, l'expérience parmi le personnel des musées chypriotes ne semble pas être très grande.

Italie :

Le personnel des musées en Italie est expérimenté dans le travail avec les personnes en situation de handicap (8 sur 9). Plus précisément, un représentant a déclaré que son expérience concernait la planification et la conduite d'activités et d'ateliers pour divers types de handicaps, y compris psychiques et sensoriels.

Un autre a déclaré qu'ils planifient des projets d'inclusion et un autre que, parallèlement au travail avec les visiteurs en situation de handicap, ils réfléchissent à améliorer l'accessibilité du musée. La recherche, la défense des intérêts et le renforcement des capacités figuraient également parmi les réponses à apporter. Un seul représentant a déclaré qu'il avait une expérience très minime du travail avec les visiteurs en situation de handicap.

Pologne :

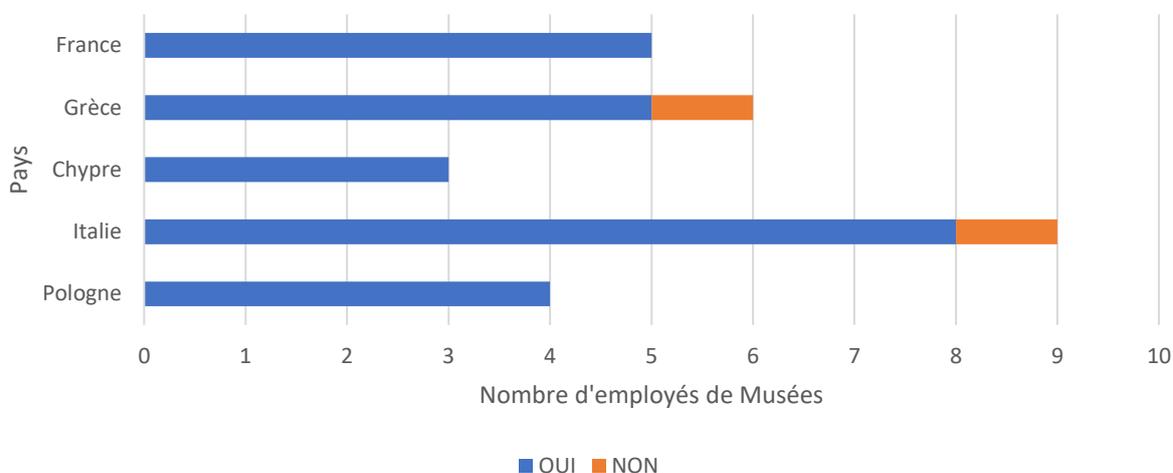
De même, la majorité (3 sur 4) des représentants du personnel des musées en Pologne ont déclaré qu'ils avaient de l'expérience avec les personnes en situation de handicap et 1 qu'il n'en avait aucune. Pour ceux qui ont de l'expérience, il s'agit principalement de mener des activités éducatives et des formations pour divers groupes de personnes.

En conclusion, la majorité des représentants du personnel de musées ont une certaine expérience dans le travail avec les visiteurs en situation de handicap sous différentes formes : des programmes d'éducation, des formations, des ateliers et des visites. Cependant, ce n'est pas le cas de tous les musées. Il semble que le personnel des musées ayant plus d'expérience avec les personnes handicapées soit plus susceptible d'essayer de trouver des solutions pour rendre les musées plus largement accessibles.

Part B : Actions des musées

Le questionnaire destiné aux membres du personnel des structures culturelles a commencé par des questions générales pour saisir l'image globale de ce qui se passe déjà pour faciliter la vie des personnes handicapées.

La structure dispose-t-elle d'installations / politiques spécifiques qui permettront aux personnes handicapées d'accéder au musée ?



Selon les réponses de 26 représentants du personnel de musées, la majorité (25 sur 26) des structures culturelles ont déclaré qu'elles disposaient d'installations / politiques spécifiques qui permettront aux personnes en situation de handicap d'accéder au musée. Des détails spécifiques sur ces installations / politiques sont spécifiés dans les questions suivantes.

La France a donné des explications assez détaillées provenant notamment du Mucem, situé à Marseille :

Il existe de nombreuses installations et politiques dans les structures culturelles en France. Par exemple, le Mucem fait un travail impressionnant concernant les personnes en situation de handicap en adoptant une variété de politiques et en ayant plusieurs installations pour elles, par exemple, notamment :

- L'entrée au Mucem est gratuite et la priorité est donnée aux personnes en situation de handicap et à un accompagnateur sur présentation d'un justificatif.
- Les trois entrées, la réception et la billetterie du Mucem sont accessibles aux visiteurs avec handicap moteur.

- Le Mucem prête à ses visiteurs des fauteuils roulants, des sièges rabattables et des loupes ainsi que des boucles d'induction magnétiques individuelles sur demande au vestiaire en échange d'une pièce d'identité.

- Le Mucem propose des visites guidées pour tous les types de handicaps, y compris des visites sensorielles avec audiodescription.

- Des visites tactiles sont proposées dans leurs expositions permanentes « Connectivités » et « Le grand Mezzé ». Ils peuvent être découverts avec l'audioguide qui propose une audiodescription de chaque station ou lors d'une visite guidée dédiée.

- Un audioguide est prêté gratuitement aux visiteurs en situation de handicap à la billetterie principale. Les visiteurs malentendants et sourds peuvent emprunter un visioguide gratuitement. Il propose des vidéos en LSF et sous-titres des expositions permanentes « Connectivités » et « Le grand Mezzé ».

Des visites guidées sont également proposées en Langue des Signes Française par un conférencier sourd.

- Les chiens d'assistance et les cannes avec embouts buccaux sont les bienvenus au Mucem.

- Les espaces et services du musée (librairie-boutique, espaces restauration...) sont accessibles aux personnes en fauteuil roulant : passerelles, ascenseurs, sièges dédiés dans l'auditorium. -

- En juillet 2014 et en décembre 2019, le Mucem a reçu le label Tourisme et Handicap pour les quatre principaux types handicaps. Après avoir été récompensé en 2018, le Mucem a reçu en 2020 le trophée du tourisme accessible dans la catégorie « Lieux à visiter ».

-Le 1er septembre 2021, les responsables de l'association Culture et Handicap @tourisme_et_handicaps, responsable du label du même nom, sont venus présenter au Mucem le trophée 2020 du tourisme accessible dans la catégorie des lieux à visiter.

Les actions Mucem peuvent servir d'exemple de bonnes pratiques aux musées pour la France mais aussi pour d'autres pays qui souhaitent rendre leur structure culturelle accessible.

Le Musée de Grasse propose des bornes tactiles et du braille pour leurs collections permanentes et expositions temporaires. En outre, ils forment des médiateurs culturels à l'accueil du public handicapé (en particulier pour les malvoyants). De plus, un guide audiovisuel est en cours de conception.

Au Musée Picasso d'Antibes, l'entrée et toute médiation sont gratuites. Chaque médiation est faite sur mesure pour convenir à chaque groupe. De plus, du matériel d'adaptation pour les malvoyants, des documents adaptés, des boucles d'induction, deux fauteuils roulants, des documents en gros caractères font également partie des installations offertes par le musée.

Le Centre d'Histoire de la Résistance et de la Déportation offre l'accessibilité en fauteuil roulant, ce qui est obligatoire en vertu de la loi sur le handicap de 2005. D'autres installations comprennent la fourniture de boucles magnétiques libres, d'un système d'alerte visuelle et de médiation humaine.

Au Musée Gadagne, l'accueil et la circulation dans le musée pour les personnes à mobilité réduite sont favorisés. De plus, il existe une carte tactile de la ville de Lyon.

Grèce :

Les 5 représentants des musées grecs ont déclaré qu'ils avaient des ascenseurs, des monte-escaliers et des rampes qui rendent accessibles aux personnes en situation de handicap moteur les salles à différents niveaux des musées.

Des représentants du Musée archéologique de Nauplie, du Musée diachronique de Larissa et du Musée national d'art contemporain d'Athènes ont spécifiquement mentionné qu'ils disposent d'infrastructures qui rendent les W.C. accessibles aux personnes à mobilité réduite.

De plus, 4 sur 5 ont déclaré avoir des installations pour les personnes ayant une déficience visuelle, y compris un système d'écriture en braille, des objets tactiles et des audioguides.

Pour les personnes sourdes et malentendantes (DA), le Musée archéologique de Nauplie a déclaré qu'il offrait des installations comprenant une application avec un écran individuel pour une visite du musée en langue des signes, des vidéos en langue des signes et des sous-titres.

Le représentant du Musée national d'art contemporain d'Athènes a déclaré qu'ils avaient une signalisation spéciale pour les personnes atteintes d'autisme et de troubles neurologiques.

Chypre :

Le représentant de la Galerie A. G. Leventis a déclaré qu'ils essayaient de faciliter l'inclusion de la Galerie autant que possible, en offrant un stationnement gratuit et l'entrée aux personnes handicapées et à leurs accompagnateurs.

Le Centre des arts visuels et de la recherche (CVAR) est également accessible aux personnes à mobilité réduite. Pour les personnes DA, le Centre est censé offrir des équipements numériques (c'est-à-dire des applications mobiles), mais aucun autre détail n'a été donné à ce stade.

Italie :

Le MAO (Musée d'Art Oriental) a déclaré qu'ils offrent un accès dans tous les espaces du musée (un autre a déclaré qu'ils ont une section d'exposition accessible aux personnes handicapées). Au Jardin Botanique de Bergame (Milan), il y a une section d'exposition accessible aux personnes handicapées.

Pologne :

Sur 4 réponses, 3 ont déclaré qu'il existe des installations et des arrangements architecturaux pour faciliter la circulation des personnes ayant un handicap moteur. De plus, 3 représentants ont inclus des activités et des événements éducatifs dans leurs réponses. En outre, 4 répondants - 3 de Wawel, 1 de Majdanek ont déclaré qu'ils avaient des installations pour aider les personnes ayant une déficience visuelle, y compris des modèles 3D de monuments, des matériaux tactiles et des descriptions audios.

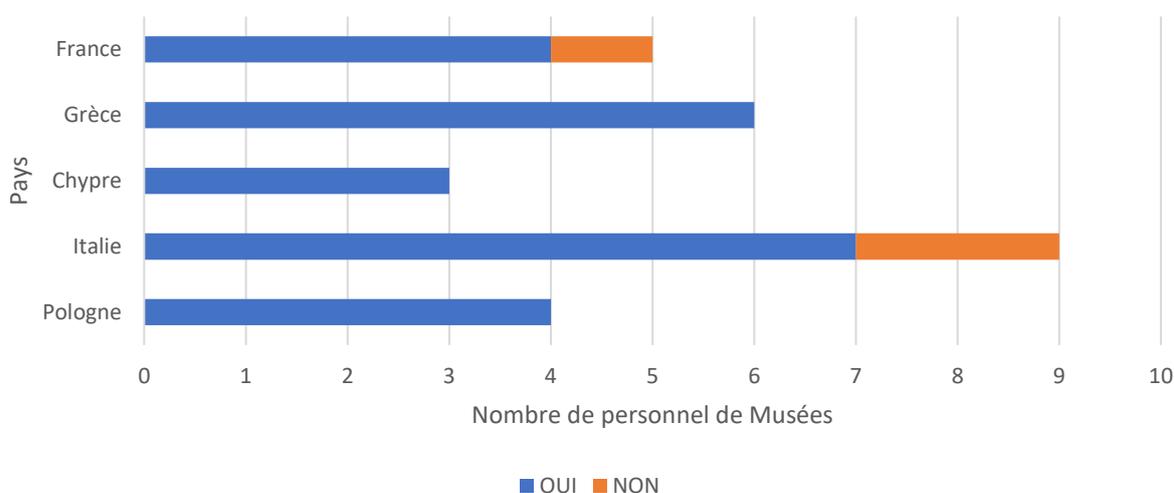
2 représentants ont déclaré que leurs musées respectifs offrent des boucles d'induction et l'un d'eux a déclaré qu'ils avaient également un interprète en langue des signes sur demande. Enfin, le représentant du château royal de Wawel a déclaré qu'ils offraient une formation au personnel, sans plus de précision.

En conclusion, tous les pays partenaires semblent offrir des installations et des politiques spécifiques pour les personnes handicapées. Les réponses les plus courantes comprennent plusieurs fonctions pour accueillir les visiteurs, comme l'entrée prioritaire, les places de stationnement, les ascenseurs et les rampes.

Une aide supplémentaire est offerte afin de faciliter les visites. Par exemple, de nombreux représentants ont mentionné la fourniture de fauteuils roulants, de sièges rabattables, de loupes et boucles d'induction individuelles, de visites guidées comprenant des outils sensoriels et des descriptions audio, système d'écriture en braille, objets tactiles, vidéos en langue des signes et sous-titres.

Le travail de certains pays, comme la France, est un excellent exemple à suivre pour d'autres pays de plus petite échelle. Dans l'ensemble, d'après les réponses, il semble qu'il y ait encore place à l'amélioration, mais l'état actuel démontre qu'il y a une volonté de changement positif et d'investissement dans des installations qui aident les personnes en situation de handicap. L'une des solutions pourrait être d'augmenter le financement dans ces domaines pour que les musées puissent améliorer cet accueil.

Ensuite, des questions spécifiques ont suivi en considérant le groupe cible de ce projet – Personnes sourdes et malentendantes (DA).



Fait intéressant, une majorité écrasante, à l'exception de trois, a déclaré que leurs structures culturelles respectives sont accessibles aux personnes DA.

Si oui, comment ? (p. ex. Installations offertes/ à quelle fréquence/ quelles langues, etc.)

France :

Il semble y avoir de nombreuses installations gratuites pour personnes sourdes et malentendantes dans les structures culturelles situées en France. Par exemple, 3 représentants sur 5 ont déclaré que parmi les installations offertes figurent des vidéos en LSF avec sous-titres et autres matériels visuels, y compris des encadrés explicatifs. De plus, ils offrent des boucles d'induction. Deux visites avec des interprètes en LSF ont été mentionnées. Un seul représentant a déclaré qu'ils n'offrent pas d'installations spécifiques, néanmoins, ils sont impatients d'adapter leur politique d'inclusion.

Grèce :

Seuls 2 représentants sur 6 des structures culturelles grecques ont signalé des installations spécifiques. Toutes deux ont mentionné qu'ils proposaient des vidéos en langue des signes grecque et internationale. Plus précisément, l'un d'eux a dit que cela est offert à l'entrée du musée et indiqué sur leur site Web. L'autre a déclaré qu'ils offraient une application à travers laquelle les visiteurs peuvent profiter d'une visite individuelle en langue des signes. De plus, le représentant du Musée d'art cycladique a déclaré qu'ils offrent des vidéos dans tout le musée avec des sous-titres.

Chypre :

Les représentants chypriotes n'ont pas précisé en quoi leurs musées respectifs sont favorables à la déficience auditive. CVAR n'a mentionné que les équipements numériques sans autres spécifications.

Italie :

8 représentants sur 9 ont déclaré offrir une interprétation en langue des signes (avec présence d'interprète ou par vidéos). Le Musée public d'Art Antique, et le Palais Madama disent offrir des vidéos sous-titrées en langue des signes pour permettre une visite autonome.

Pologne :

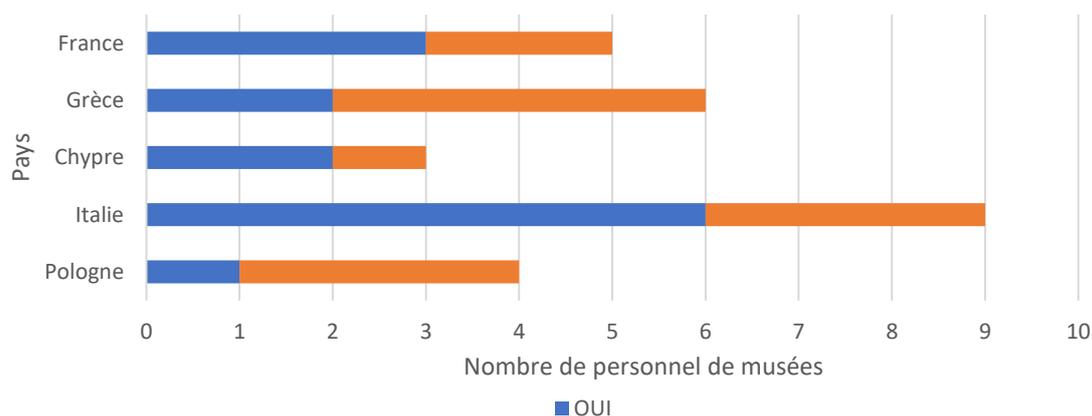
Les 3 représentants (sur 4) qui ont répondu à cette question ont déclaré qu'ils offriraient de l'interprétation en langue des signes polonaise soit lors de certains ateliers pédagogiques, soit dans des films téléchargés sur leur site Web. L'un d'eux a spécifiquement mentionné que le personnel apprend également la langue des signes. Une autre facilité commune à tous les interlocuteurs est la fourniture d'une boucle d'induction.

En effet, selon les informations fournies par le personnel du musée, il existe des installations pour répondre aux besoins des personnes sourdes et malentendantes. Les plus courantes sont les interprètes et les vidéos avec des textes explicatifs.

En outre, il a été considéré comme important pour notre partenariat de savoir si les centres culturels participent à un autre programme d'inclusion. Cela permettant de souligner leur implication à différents niveaux.

Au total, 12 des 24 représentants des différents centres culturels ont déclaré qu'ils participaient à des programmes d'inclusion. Idéalement, davantage de centres culturels devraient s'impliquer dans des projets éducatifs visant à changer concrètement le statut des musées en matière d'inclusion.

Nous avons ensuite obtenu plus de détails sur la manière dont l'inclusion des



personnes handicapées est réellement mise en pratique dans les musées ayant répondu positivement. Cette démarche avait une double utilité pour le projet PERIEGESIS. Tout d'abord, elle servirait de base d'idées et d'analyse des meilleures pratiques des pays partenaires, tout en veillant à ne pas reproduire d'autres programmes déjà existants. Elle permettrait également de combler les lacunes observées dans les autres projets mis en place.

France :

Selon le représentant du Musée de Grasse, leur centre culturel participe à des projets EAC, à l'initiative des musées, en collaboration avec des partenaires du domaine social et médical (service psychiatrique, service gériatrique). Citons par exemple le projet " Dans le noir ! ", qui aborde la notion de handicap avec les élèves de CE2-CM2 par la rencontre de personnes en situation de handicap et par l'expérimentation.

A partir d'ateliers sensoriels liés aux collections du MIP, les enfants ont expérimenté les limites auxquelles sont confrontés les visiteurs en situation de handicap sensoriel. Un autre projet, auquel participe le Musée de Grasse, utilise les techniques d'expressions corporelles. Les élèves sont devenus les accompagnateurs de personnes aveugles lors de visites insolites et sensorielles au Musée International de la Parfumerie, où des danseurs professionnels ont dansé avec des personnes handicapées du CAJ de Cannes et d'Antibes, traduisant en mouvement leurs ressentis dans les anciens espaces de l'usine du MIP.

Un autre représentant a donné des détails sur un projet inclusif avec la ville de Lyon appelé charte de la Corporation Culturelle, avec l'ambition de travailler avec les patients des hôpitaux, les personnes en prison et les personnes handicapées.

Une troisième réponse indiquait que le MUCEM développe beaucoup de projets. L'un d'eux se fait avec le partenaire du consortium français IRSAM, une collaboration qui a commencé en 2013. Plus précisément, certains jeunes accompagnés à l'IRSAM travaillent en collaboration avec le MUCEM pour développer du matériel adapté afin de faciliter l'accès aux expositions pour les personnes malvoyantes et aveugles.

Chypre :

Le CVAR a indiqué qu'étant donné que les musées traditionnels doivent relever le défi de la Covid-19 et de l'ère numérique que nous traversons, la Fondation a lancé un projet Erasmus+ visant à améliorer l'expérience du visiteur grâce à la technologie de la réalité augmentée.

Italie :

Parmi les 6 représentants italiens déclarant que leur musée participe à des programmes d'inclusion, le représentant de la GAM (Galleria Arte Moderna) a donné des détails sur SPICE, le projet HORIZON pour l'inclusion.

En outre, l'Orto Botanico de Bergame (Milan) participe à des projets locaux avec la "Prévision sociale" de la ville (autisme, garderie et associations culturelles pour l'intégration des sourds).

Le Musée civico d'Arte Antica, Palazzo Madama (Turin) collabore avec l'association Paideia (sans autre précision).

Le représentant du Musée National du Cinéma a mentionné un projet de formation organisé par la Fondation Paideia et la Fondation CRT (depuis 2012).

Enfin, le CCW - Cultural Welfare Centre a mentionné une collaboration avec l'Institut des sourds de Turin, avec le département de l'éducation du Château de Rivoli, le Polo PARI du Palazzo Barolo, et la Reggia di Venaria Reale.

Pologne :

Le représentant du château royal de Wawel a répondu qu'il participait à des programmes d'inclusion, mais n'a pas donné de détails précis, se contentant de dire qu'il coopérait avec la Fondation Culture sans barrières lors du festival Culture sans barrières.

Grèce :

Aucun exemple spécifique n'a pu être donné par le partenaire Grec.

Des détails plus spécifiques sont extraits des questions à suivre sur les facilités offertes aux personnes DA.

Quelle accessibilité est offerte au DA?

Sur 26 représentants, parmi les services qu'ils offrent spécifiquement aux personnes handicapées, la majorité (12) ont inclus dans leurs réponses les visites guidées avec interprétation en langue des signes. Vient ensuite l'utilisation d'équipements numériques (10), puis la réalité virtuelle (7). 6 ont dit qu'ils offraient des boucles auditives et enfin 7 ont dit qu'ils offraient des visites guidées en format vidéo ou contenu visuel.

Il est encourageant de constater que le service le plus courant est l'interprétation en langue des signes, et en particulier celle offerte par un humain plutôt que sous forme numérique.

Dans le but de savoir quels membres du personnel pourraient être formés dans le cadre du projet PERIEGESIS, il a été demandé aux musées contactés dans les 5 pays de nous donner un aperçu des départements et/ou secteurs et/ou membres du personnel qui auraient besoin d'utiliser la langue des signes (LS) (l'ambiguïté et les différentes options proposées permettent de couvrir les différents types de musées dans les différents pays).



- Réalité Virtuelle (Carte virtuelle, images à 360°, images 3D, Illustrations etc.)
- Utilisation digital et numérique (p.e. applications mobile)
- Visites guidées (format vidéo, contenu visuel)
- Visite guidée (avec interprète en Langue des Signes)
- Boucles magnétiques

France :

L'accueil, la sécurité et l'éducation sont les réponses prédominantes parmi tous les répondants français.

Grèce :

De même, sur 6 réponses, une a mentionné l'accueil, 2 la sécurité et 3 l'éducation, ce qui était également la réponse prédominante parmi les répondants grecs. Les conservateurs, les guides touristiques et la gestion des visiteurs ont également été mentionnés une fois dans les réponses.

Chypre :

L'accueil et les guides de musée sont les réponses proposées par les représentants chypriotes.

Italie :

7 des 9 répondants italiens ont également suggéré que les éducateurs pourraient bénéficier de SL. Cinq d'entre eux ont cité la salle du personnel et un les services d'accueil. Il est intéressant de noter que l'un d'entre eux a déclaré qu'aucun de ses départements ne pourrait en bénéficier.

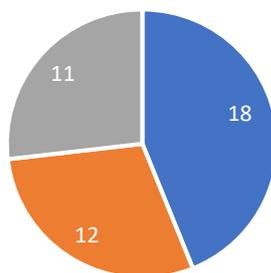
Pologne :

Sur les 4 réponses, il y a un accord sur le fait que tous les employés qui sont en contact avec les visiteurs pourraient bénéficier du SL, y compris les guides, le service des visiteurs, le centre d'information et le service de billetterie. Deux d'entre eux ont spécifiquement mentionné les guides et les gardiens et un a inclus le département de la communication et des relations extérieures dans ses réponses.

Selon les réponses, les réceptionnistes, les guides et la sécurité sont les réponses prédominantes. Ils ont pour point commun d'être tous en contact avec les visiteurs. On peut donc soutenir que le langage des signes contribuera à l'inclusion de visiteurs divers et améliorera l'expérience globale.

L'un des objectifs finaux de ce premier contact avec les responsables des musées était de les familiariser encore plus (au-delà de l'introduction par contact personnel et de l'introduction du questionnaire) avec les résultats spécifiques du projet afin d'établir une sorte de première affiliation informelle. Cela sera très bénéfique pour la poursuite du projet, pour rassurer les participants aux phases de pilotage, mais aussi pour garantir que le matériel produit par PERIEGESIS sera finalement utile aux personnes qui vont l'utiliser.

Ainsi, l'une des dernières questions portait sur les moyens de collaborer avec ces musées. Les représentants du personnel des musées ont eu la possibilité de répondre par plus d'une réponse. Selon le graphique, 18 d'entre eux ont manifesté un intérêt pour nous donner un bref retour d'information, 12 ont accepté de tester l'un des résultats finaux du projet, qui comprend le « serious game », et 11 ont accepté d'utiliser tout le matériel produit par PERIEGESIS pour former leur personnel.



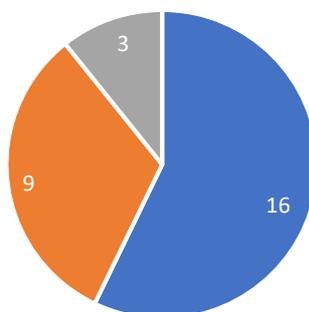
- Donner un bref retour sur le matériel développé (phrases SL utiles/ regarder des vidéos)
- Piloter le serious game
- Utiliser la production finale pour former le personnel

Nous avons également voulu voir combien de membres de leur personnel sont prêts à s'engager dans le projet PERIEGESIS

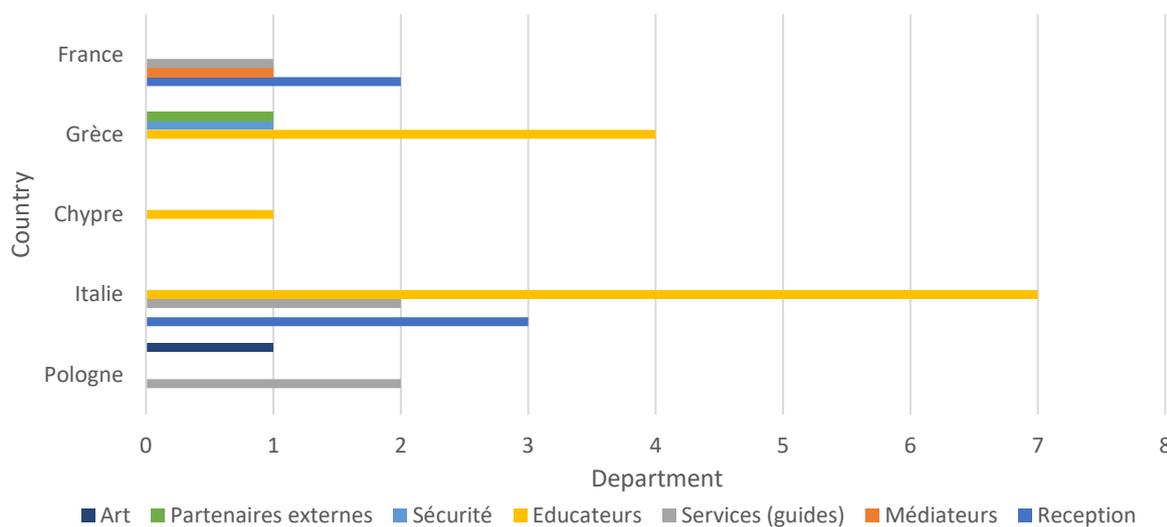
Combien de membres du personnel êtes-vous prêt à impliquer ?

Là encore, les musées pouvaient donner plus d'une réponse. La majorité (16 sur 24) des représentants ont déclaré que leurs centres culturels respectifs sont prêts à impliquer au moins 1 à 3 membres de leur personnel dans la mise en œuvre du projet, tandis que certains ont la capacité d'impliquer plus de membres du personnel. Plus précisément, 9 sur 24 peuvent impliquer 4 à 6 membres du personnel et les 3 autres peuvent impliquer plus de 10 membres du personnel. Ceci est également lié à la capacité du musée en tant que tel.

Dans le cadre d'une éventuelle mise en œuvre de la formation du personnel via le projet PERIEGESIS, quel département/secteur/membres du personnel du musée bénéficiera le plus de ce projet visant à inclure les personnes sourdes dans le musée ?



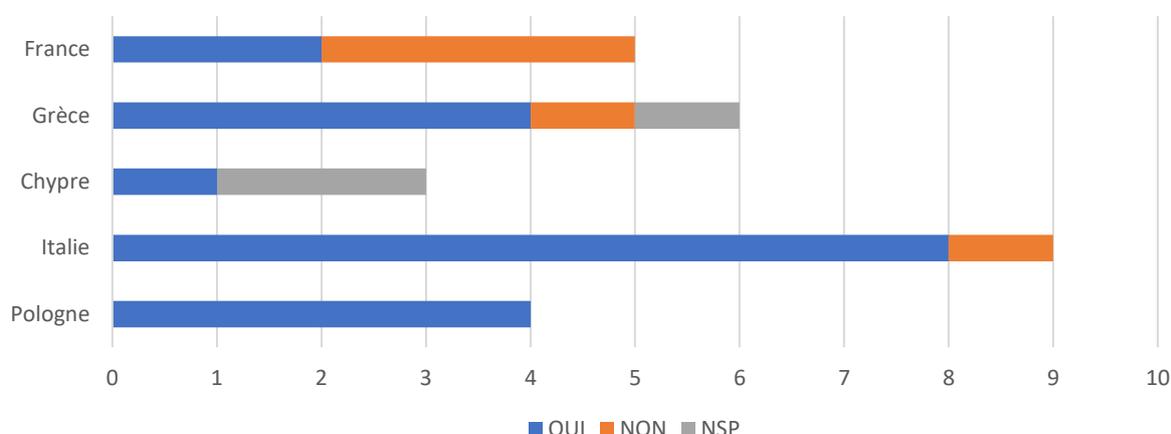
■ 1 à 3 ■ 4 à 6 ■ Plus d'1



■ Art ■ Partenaires externes ■ Sécurité ■ Educateurs ■ Services (guides) ■ Médiateurs ■ Reception

Une majorité écrasante du personnel des musées pense que leurs départements d'éducation respectifs seraient prioritaires pour bénéficier d'une éventuelle mise en œuvre de la formation du personnel via le projet PERIEGESIS. Les éducateurs pourraient être le point de départ, néanmoins l'inclusion complète nécessite la formation du personnel de différents départements, comme le reflètent également les réponses de certains représentants qui ne donnent pas la priorité aux éducateurs sur leur liste.

Accepteriez-vous de collaborer avec nous en ligne pour former le personnel à la



communication avec les personnes sourdes ?

La plupart du personnel du musée a répondu positivement à la demande de collaboration à des fins de formation. C'est encourageant car cela montre un certain degré de volonté de combler le fossé de l'accessibilité dans les centres culturels. Par conséquent, les bons outils fournis par la mise en œuvre du projet seront utilisés à bon escient.

Conclusion

La première section de ce rapport a analysé les données recueillies auprès d'un groupe cible de 32 personnes déficientes auditives à travers l'Europe, qui ont été invitées à répondre à plusieurs questions fermées et ouvertes.

Une interprétation générale de leurs réponses montre une faible satisfaction globale en ce qui concerne les visites dans les centres culturels. Cela est lié à l'inaccessibilité des espaces culturels, l'obstacle le plus courant étant un manque de communication efficace à tous les niveaux. Cela est dû au fait que les centres culturels ne disposent pas des outils adéquats pour répondre aux besoins des personnes sourdes.

Par exemple, le personnel ne semble pas être formé pour communiquer efficacement avec les personnes DA. Le manque d'accès à l'information et de l'adaptation du contenu du centre, conduit, par conséquent, à une mauvaise compréhension et à un sentiment d'exclusion, ce qui conduit raisonnablement à l'abstention des personnes DA des centres culturels.

Bien que les lacunes en matière d'inclusion semblent être importantes, les données recueillies auprès de 24 représentants du personnel des musées montrent qu'il existe une volonté de coopérer et de trouver des moyens de rendre leurs espaces culturels plus accessibles. Tous les représentants n'ont pas la même expérience avec les groupes de personnes en situation de handicap, certains ayant beaucoup d'expérience avec les ces mêmes groupes, d'autres pas du tout. Il en va de même pour les tentatives qu'ils ont faites pour changer la situation actuelle, ce qui se voit à travers leur participation à des formations et autres projets visant à contribuer à l'inclusion. Néanmoins, il est injuste de conclure que la raison de cette inactivité est l'apathie. À l'inverse, le manque d'outils adéquats pour rendre les espaces culturels disponibles constitue un grand défi. Les représentants ont exprimé leur volonté d'utiliser les outils que ce projet va développer, ainsi que de participer à des formations.

En conclusion, la satisfaction des personnes en situation de handicap est liée à la mesure dans laquelle le personnel ou l'environnement qui les entoure répond à leurs besoins. Plus le personnel est formé et plus le support technologique est important, meilleure est la communication et la compréhension, d'où l'augmentation de la satisfaction globale. Par conséquent, davantage d'outils et de matériel de formation devraient être mis à la disposition du personnel des musées afin de rendre les centres culturels plus accessibles aux personnes handicapées ou à toute autre personne ayant besoin d'un soutien supplémentaire pour optimiser l'expérience lors d'une visite. Les plans d'inclusion devraient devenir une norme dans les agendas des centres culturels, et PERIEGESIS a la capacité de contribuer positivement et d'influencer le changement.

III. Champs d'application principal et résultats attendus du projet au niveau national et européen

Au niveau national et européen, le projet PERIEGESIS contribue à la création d'une méthodologie favorisant l'accessibilité des personnes DA par le développement des compétences du personnel des musées grâce à l'utilisation de jeux ludiques en combinaison avec un répertoire d'apprentissage détaillé ; des vidéos montrant la formation réelle en collaboration avec des personnes entendantes et les obstacles qu'elles peuvent rencontrer ; ainsi qu'à la création un jeu interactif numérique.

Les impacts prévus sur le groupe cible que nous visons sont comptabilisés comme suit :

-Plus de 150 éducateurs, responsables de musées et du secteur touristique en général, ainsi que des personnes sourdes et malentendantes, participeront à des ateliers pilotes basés sur les résultats 3, 4 et 5.

-Plus de 60 éducateurs de tous les groupes cibles directs participeront à des ateliers pilotes de test du jeu.

-Développement de compétences et d'aptitudes en rapport avec le tourisme accessible.

-Amélioration des expériences d'apprentissage par le biais de jeux sérieux

-500 personnes seront au courant des produits et des résultats du projet PERIEGESIS grâce aux actions de diffusion, aux événements multiplicateurs et au site web.

Pour les professionnels du secteur, l'impact attendu est calculé comme suit :

-environ 60 personnes liées au personnel des musées (par exemple les RH, ou les responsables du développement du personnel, etc., qui participeront aux ateliers et développeront leurs compétences pour rendre le centre accessible aux personnes DA)

-60 formateurs supplémentaires, des éducateurs universitaires qui enseignent dans le secteur HORECA, et/ou tout autre éducateur professionnel lié directement ou indirectement aux musées et aux galeries, ainsi que des éducateurs en langue des signes, seront formés à l'utilisation des plans de cours et des jeux dans le cadre d'ateliers de formation des formateurs dans les pays partenaires par le personnel formé (12-15 dans chaque pays).

-250 formateurs, professionnels, parties prenantes, etc. supplémentaires seront sensibilisés aux produits et résultats du projet par le biais d'actions de diffusion, d'événements multiplicateurs et du site web.

Les impacts prévus sur les autres parties prenantes (par exemple, les universités, les organisations de musées, les ONG, les entreprises dans le domaine du tourisme, etc.) que PERIEGESIS vise sont les suivants :

-500 personnes liées à d'autres parties prenantes seront informées des produits et des résultats du projet PERIEGESIS par des actions de diffusion, des événements multiplicateurs et le site web. - visiter le site web, trouver le toolkit, les guides et le jeu
-utiliser le jeu sérieux numérique PERIEGESIS dans leur contexte.

Pendant le projet (impact à court terme), 1000 personnes, formateurs, professionnels concernés, seront informés du projet, des séminaires, des événements et seront invités à utiliser les résultats du projet. À long terme, nous prévoyons que 5 ans après la fin du projet, grâce au site web et au jeu sérieux numérique PERIEGESIS, 100 formateurs professionnels augmenteront leurs compétences et 500 personnes auront joué au serious game. En outre, au cours de cette période, 5000 personnes, y compris les formateurs, les professionnels concernés, la population locale, etc. seront au courant du projet PERIEGESIS grâce aux actions de diffusion qui seront menées conformément à la stratégie de durabilité.

IV. Principales exigences du "Thésaurus d'apprentissage sur le DA" de l'O2-Museum

L'objectif principal de "O2- Thésaurus d'apprentissage des musées sur les personnes sourdes et malentendantes (DA)" est de collecter toutes les phrases et dialogues principaux, les éléments clefs en matière de communication qui sont les plus courants dans un musée avec des visiteurs, selon les différentes installations qu'ils offrent. Cela conduira à un répertoire des principaux dialogues dans chaque secteur sur lequel sera basé le développement des résultats intellectuels. L'échantillon de personnes contactées pour le Compendium (IO1) ou certains de leurs affiliés ou collègues peuvent être engagés à nouveau, en donnant des exemples concrets de phrases qu'ils utilisent dans leur vie quotidienne / professionnelle.

Ce répertoire d'apprentissage est innovant car :

-il fait appel à l'expérience, aux approches et aux pratiques de différents pays européens impliquant un réel groupe cible déficient auditif dont il faut tirer profit

-il aborde des centres culturels de différentes envergures dans les pays européens

-Il vise à faciliter les secteurs spécifiques du musée qui ont besoin de renforcer leurs compétences pour garantir l'accessibilité.

-Il comprend des exemples spécifiques de dialogues/phrases/mots qui serviront de cadre aux autres résultats du projet ainsi qu'à la création du "O5 digital serious game »

Les phrases seront traduites dans toutes les langues des partenaires. Elles seront ainsi utilisées comme sous-titres dans les vidéos qui seront développées dans le cadre du résultat intellectuel 3.

V. Principales exigences du "Répertoire d'apprentissage vidéo O3 pour le personnel des musées".

Pour agir en tant qu'environnement culturel, d'apprentissage et social pour les personnes sourdes et malentendantes, il faut impliquer les personnes qui travaillent dans les musées pour co-construire le répertoire d'apprentissage, mais aussi apprendre elles-mêmes certains moyens de communiquer avec les personnes sourdes et malentendantes. Par conséquent, l'objectif principal de "O3- Répertoire d'apprentissage vidéo pour le personnel des musées" est de favoriser l'inclusion sociale des personnes sourdes et malentendantes dans les musées en renforçant les compétences du personnel des musées et/ou des galeries et autres coffres-forts culturels. En outre, O3 servira de base à la numérisation du matériel qui sera développé dans le cadre de O5.

Le répertoire d'apprentissage comprendra des didacticiels vidéo qui s'adressent au personnel susmentionné dans cinq langues des signes (langues des signes nationales partenaires).

Plus précisément, les vidéos comprendront : les phrases principales et les dialogues pour l'arrivée et le départ des visiteurs ; les dialogues concernant le transport et la navigation à l'intérieur et à l'extérieur du musée ; les dialogues dans la cafétéria et/ou le restaurant du musée ; les phrases principales si l'on ne se sent pas bien, comment communiquer avec le médecin du musée, etc. ; les informations principales concernant les événements et les dates.

Les dialogues seront interprétés et présentés par des interprètes professionnels en langue des signes nationale. Les enregistrements vidéo seront ajoutés au répertoire d'apprentissage du musée O3 et seront en outre téléchargés sur les sites de médias sociaux du projet, afin de fonctionner comme un ensemble de leçons/tutoriels en ligne pour les personnes travaillant dans les musées.

VI. Principales exigences de "O4-Plans de cours pour l'inclusion des personnes handicapées dans les musées et galeries".

L'objectif principal de "O4- Plans de cours pour l'inclusion des personnes handicapées dans les musées et galeries " sera d'avoir à disposition, en tant que ressource éducative ouverte, des leçons structurées et complètes pour faciliter les adultes qui veulent travailler ou travaillent actuellement dans des musées et/ou des galeries et même dans une certaine mesure dans l'industrie HORECA.

Ces leçons que l'on trouvera sur la plateforme PERIEGESIS peuvent être utilisées par les adultes eux-mêmes ou dans le cadre de l'éducation formelle ou informelle. Par exemple, elles peuvent être utilisées par des formateurs d'adultes et/ou des éducateurs ou des institutions de langue des signes pour enseigner à leurs étudiants adultes ou leur être données comme matériel supplémentaire dans leur programme d'enseignement déjà existant. Améliorer les compétences des formateurs et des professionnels concernés en fournissant des plans de cours complets à utiliser comme guides pour les éducateurs et/ou les enseignants et/ou les formateurs.

Plus précisément, la production O4 se composera de :

A. Une brève introduction de l'approche PERIEGESIS

B. Les plans de leçons (selon O4-A2)

Leçon 1: Diversité des musées et galeries et des installations qu'ils offrent/départements/ secteurs d'activité et leur rôle dans l'accueil de tous les visiteurs.

Leçon 2: Atelier pour inciter les employés du musée à apprendre la langue des signes locale

Leçon 3: Phrases courantes en langue des signes locale pour l'accueil des personnes handicapées (par exemple, bonjour, quel est votre nom ? comment allez-vous ? etc.)

Leçon 4: Principales phrases directives sur ce qu'il faut faire et ne pas faire dans le musée

Leçon 5: Principaux dialogues concernant le transport

Leçon 6: Principaux dialogues concernant les réservations (y compris les dates, les heures, la facturation, les visites de groupe, etc.)

Leçon 7: Principaux dialogues concernant la restauration/cafetéria

Leçon 8: D'autres dialogues principaux

C. Exemples de mise en œuvre du matériel par les partenaires

D. Annexes (y compris le matériel supplémentaire nécessaire)

VII. Principales exigences de « O5-Digital Serious Game »

L'objectif principal de « O5- Digital Serious Game » est de motiver les adultes qui travaillent (ou ont l'intention de travailler) dans le domaine des musées, des galeries, des lieux culturels ou de toute industrie touristique / culturelle à renforcer leurs compétences et à en développer de nouvelles en matière d'accessibilité.

Le Digital Serious Game sera une combinaison de toutes les connaissances acquises et du matériel de O1, O2, O3 et facilitera en tant qu'activité dans certains (sinon tous) plans de leçon d'O4. Plus précisément, le serious game mettra les joueurs au défi d'apprendre les dialogues principaux sur le terrain en jouant.

Les serious games sont considérés aujourd'hui comme l'un des moyens d'apprentissage les plus innovants et les plus efficaces. Les serious game sont explorés en particulier pour leur potentiel d'augmentation de l'engagement des utilisateurs qui peut être promu par des approches de conception de jeux « amusants et interactifs » qui augmentent encore l'intérêt des joueurs pour l'apprentissage d'un sujet. L'idée du jeu est de profiter d'un 'PERIEGESIS' (= tour) dans le musée.

Le jeu aura 2 à 4 joueurs. Chaque joueur à son tour prend le rôle d'une personne DA. Il/elle entre dans un « Musée » et essaie de faire la visite. L'employé entendant essaie de comprendre la personne DA et de la guider également en suivant les symboles. Ensuite, des cartes de dialogue spécifiques sont révélées. Les joueurs ont un temps précis pour réussir la visite du musée. Les joueurs changent également de rôle en fonction des règles du jeu. Les joueurs peuvent également scanner les fonctionnalités du jeu et révéler de nouveaux défis, animations et dialogues. La conception et les règles du jeu peuvent différer de celles présentées en fonction des besoins des projets et du groupe cible.

Les dialogues et les principales discussions présentés dans le jeu sont basés sur le matériel d'O2 et O3. Le développement d'O5 se fera selon les spécifications, les informations et les directives incluses dans O1.

VIII. Évaluation et assurance de la qualité des productions du projet et des résultats attendus

Une méthodologie spéciale a été formulée dès le début du projet pour atteindre les objectifs du projet et les résultats attendus.

La méthodologie pour l'élaboration du contenu de chaque produit suit un schéma similaire. Cela comprend la répartition des tâches de manière égale et équitable, en fonction de chacune des expertises et l'expérience du partenaire. La plupart des productions commencent par une phase de recherche initiale, où la contribution de tous les partenaires est nécessaire, mais coordonnée à chaque fois par le leader. Tout le matériel reçoit des commentaires initiaux des partenaires, puis de nouveau des commentaires à un stade ultérieur, à un niveau plus terminal. Ensuite, une première évaluation suit. Lors d'une phase ultérieure, les OI sont soumises à une deuxième évaluation, une traduction du contenu, tandis que dans une dernière phase, le consortium propose une version définitive.

Pour le rendre plus clair, le processus a été défini comme suit :

(1) Division du travail et conception de la base du document. Le responsable du projet concevra la structure/le squelette de chaque IO: · Structure générale (y compris les concepts et pratiques clés / programme des modules / structure des leçons / spécifications vidéo / lignes directrices pour la production de guides, etc.) · Phrases principales · Subdivisions et distribution du travail aux partenaires La structure finale, et le contenu de chaque résultat seront discutés en profondeur et approuvés au cours de la réunion précédant le point de départ de l'IO correspondante.

(2) Recherche de références et de ressources. La recherche de références d'articles, des meilleures pratiques, d'outils audiovisuels de pointe, de sites Web et de documentation graphique pour illustrer et compléter le matériel (plans de leçon, guides, méthodologie du cadre, vidéos, script du jeu numérique) sera recherchée par tous les partenaires-contributeurs de chaque production intellectuelle particulière.

(3) Création du contenu sur la base des deux étapes précédentes, le responsable du projet initial attribuera des chapitres / sections ou d'autres types de tâches à chacun des partenaires. Les partenaires créeront et distribueront des contenus de types : 1. Textes / chapitres 2. Phrases / dialogues spécifiques 3. Tutoriels vidéo 4. Recherche en ligne 5. Recherche sur le terrain (entrevues) 6. Cartes interactives 7. Graphismes numériques / de jeu 8. Scénario / script du jeu numérique 9. Plans de formation

(4) Un premier examen du contenu (par des pairs de qualité)

Le leader de A2 'Gestion de la qualité et évaluation du contenu' évalue le contenu selon des critères définis, par exemple

- i) Durabilité didactique et pédagogique ;
- ii) Qualité du Contenu ;
- iii) Langue ;
- iv) Structure, organisation et fonctionnalité;
- v) Esthétique.

(Ensuite, on obtient l'édition des contenus produits par tous les partenaires, rassemblés par le responsable de la production intellectuelle prévue.)

À la fin, une version provisoire en anglais est publiée sur le site officiel du projet.

(5) Un deuxième examen du contenu selon les rubriques prédéfinies de gestion de la qualité et d'évaluation (sur la base de commentaires externes) / C1 / Tests sur le terrain qui seront organisés dans le contexte de l'IO correspondante). Sur la base des avis des premiers utilisateurs, les partenaires examineront leur contenu et le modifieront pour améliorer leur qualité et leur pertinence.

Traduction Les partenaires traduiront la version finale du texte dans leur langue maternelle.

(6) Translation The partners will translate the final version of the text in their native languages.

(7) Création de la version finale. Le responsable de sortie des résultats de chaque IO éditera et diffusera la version finale du contenu produit par tous les partenaires : 1. Édition 2. Mise en page 3. Exporter au format PDF et numérique (epub, mobib, etc.) 4. Distribution dans le réseau de partenaires et à l'extérieur selon les plans de diffusion et d'exploitation.