



Programme pour animateurs LEGENDS

Modules & Matériel



Co-funded by
the European Union

Financé par l'Union européenne. Cependant, les opinions exprimées sont celles de l'auteur(s) seul(s) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence nationale Erasmus+ (INDIRE). Ni l'Union européenne ni l'autorité d'octroi ne peuvent en être tenues responsables. Numéro de projet : 2025-1-IT02-KA220-ADU-000352101

Table des matières

Résumé exécutif	3
Module 1 - Techniques de facilitation pour les ateliers intergénérationnels	4
Module 2 – Littératie numérique pour les personnes âgées	15
Module 3 - Narration numérique collaborative	38
Module 4 - Explorer les histoires locales : la narration urbaine	51
Module 5 – Excursions intergénérationnelles guidées	66
Module 6 - Ressources pour les formateurs	77
Méthodes d'évaluation	101

Résumé exécutif

La **boîte à outils des facilitateurs LEGENDS** propose un parcours structuré et basé sur la pratique pour concevoir et offrir des expériences d'apprentissage intergénérationnelles alliant littératie numérique, narration et engagement communautaire. Ce programme est conçu pour les formateurs et animateurs travaillant avec des groupes mixtes de jeunes et de personnes âgées, et reflète la conviction fondamentale du projet LEGENDS : **que les deux générations ont des forces complémentaires**. Plutôt que de traiter les adultes âgés comme des bénéficiaires passifs de la formation numérique, le programme positionne les deux groupes comme co-apprenants et co-créeurs tout au long du programme.

Les six modules se construisent progressivement. Le module 1 pose les bases de la facilitation elle-même, en équipant les formateurs de techniques pour gérer les groupes d'âges mixtes, naviguer les lacunes de communication et créer un environnement où les deux générations se sentent à l'aise pour participer. Le module 2 introduit la littératie numérique fondamentale, couvrant les bases d'Internet, les applications de communication, la confidentialité et la sensibilisation à l'empreinte digitale, ainsi que la capacité à détecter la désinformation et les arnaques en ligne. Le module 3 fait passer les participants de la consommation d'outils numériques à la création avec eux, à travers des exercices de narration collaborative qui associent le développement des compétences techniques au travail narratif partagé. Le module 4 étend cela à l'environnement physique et historique, guidant les participants vers la recherche, la documentation et le partage d'histoires locales liées à des lieux spécifiques. Le module 5 rassemble ces fils conducteurs dans des excursions intergénérationnelles guidées où la préparation, l'exploration structurée et la documentation numérique sont utilisées pour capturer et préserver les expériences partagées des participants. Le module 6 conclut le programme par une banque de ressources pratiques pour les formateurs, soutenant une facilitation continue au-delà des sessions structurées.

Dans tous les modules, le programme suit une logique pédagogique cohérente : construire d'abord la confiance, introduire le contenu technique ou conceptuel par des démonstrations guidées et un soutien entre pairs, puis appliquer cet apprentissage par des activités pratiques et collaboratives ayant une réelle valeur sociale ou créative pour les participants.

Le programme se conclut par une section dédiée aux méthodes d'évaluation, expliquant comment les facilitateurs peuvent suivre les résultats d'apprentissage et l'engagement des participants à travers les sessions, en soutenant à la fois une évaluation formelle et une réflexion informelle sur l'impact du programme.

Module 1 - Techniques de facilitation pour les ateliers intergénérationnels

Sous-unités

- 1.1 Introduction à la facilitation dans les contextes intergénérationnels
- 1.2 Gestion de la dynamique de groupe
- 1.3 Techniques pour engager les seniors et les jeunes
- 1.4 Défis de gestion dans les groupes d'âges mixtes
- 1.5 Activité de facilitation pour l'éducation intergénérationnelle
- 1.6 Activité : concevoir un plan d'atelier inclusif
- 1.7 Accessibilité et sensibilité culturelle

Durée estimée

2 heures (30 min atelier / 1h30 d'activités)

La durée totale du module est d'environ 2 heures, dispensée sous forme de session interactive en présentiel (des arrangements en ligne peuvent être faits). Le module doit être livré en une seule session, permettant ainsi une durée appropriée pour les deux générations.

Le formateur doit rester flexible et adapter le rythme en fonction des besoins des participants, de son expérience numérique et du niveau d'interaction.

Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, les participants pourront :

- Comprendre le rôle d'un facilitateur dans les ateliers intergénérationnels
- Appliquer des techniques pour engager efficacement les seniors et les jeunes
- Gérer la dynamique de groupe et résoudre les conflits dans les groupes d'âges mixtes
- Concevoir des activités d'atelier inclusives et accessibles

Développement de contenu

1.1 Introduction à la facilitation dans les contextes intergénérationnels

Dans une société vieillissante qui fait face chaque jour à de nouveaux défis et opportunités, nous devons reconnaître l'importance de favoriser des relations à travers les générations. Les relations intergénérationnelles enrichissent nos vies et nos communautés, car chaque génération peut apporter ses propres connaissances et expériences à ces relations. Se connecter entre générations construit des communautés plus fortes, réduit la solitude et crée un sentiment d'appartenance pour chacun.

Les programmes intergénérationnels consistent en des activités planifiées qui réunissent différents groupes d'âge et impliquent souvent le partage de compétences, de connaissances, de cultures et d'expériences entre les générations. De plus, **l'apprentissage intergénérationnel** fait référence à l'échange de connaissances, de compétences et d'expériences entre différentes générations, favorisant la compréhension mutuelle et l'apprentissage partagé. Cette forme d'apprentissage a attiré l'attention pour son potentiel à combler les écarts générationnels, à favoriser la cohésion sociale et à traiter les disparités liées à l'âge en matière de connaissances et de compétences. L'apprentissage intergénérationnel est un outil important dans l'apprentissage tout au long de la vie, car il permet aux personnes âgées de partager leur sagesse et ses expériences de vie avec les jeunes générations, et permet aux jeunes d'enrichir leur perspective et de partager leurs compétences numériques. **Les activités intergénérationnelles** enrichissent non seulement la vie et le bien-être général des participants, mais constituent aussi une stratégie importante pour combattre l'âgisme, défini par l'Organisation mondiale de la santé comme « les stéréotypes (la façon dont nous pensons), les préjugés (nos sentiments) et la discrimination (notre façon d'agir) basés sur l'âge ».

1.2 Gestion de la dynamique de groupe

Rassembler des groupes de personnes de différents âges, qui ne se sont probablement jamais rencontrées auparavant, demande une planification et une préparation minutieuses, quelles que soient les circonstances ou le contexte. Quel que soit l'âge, n'importe qui peut être timide et appréhensif, et ces sentiments peuvent être amplifiés dans des contextes inconnus ou lorsqu'il y a une incertitude quant à la suite.

Lorsque différentes générations se rencontrent pour la première fois, certains aspects peuvent être particulièrement portés en compte, certains très **pratiques** (par exemple, l'accès aux bâtiments ou le fait que les compétences ne seront pas partagées entre groupes) et d'autres plus **relationnels** (il peut y avoir des stéréotypes ou des préjugés mutuels). L'animateur de groupe peut aussi rencontrer des personnes avec des attentes et des styles très différents (par exemple, dans la manière dont les générations communiquent entre elles). Pour cette raison, il est suggéré que des groupes de différentes générations se réunissent séparément avant de

se réunir tous ensemble, et que ces premières réunions distinctes servent de préparation, d'opportunité de partager idées, préoccupations et préjugés.

Ensuite, la première réunion intergénérationnelle de groupe doit être amusante et le facilitateur doit chercher des moyens de susciter l'intérêt et l'engagement, et de soutenir les participants dans la compréhension et la participation active au processus. Les principaux défis pour réunir des groupes d'âges différents pour la première fois pourraient inclure :

- la nécessité d'un processus progressif qui doit être mis en place ;
- le manque de connaissances et de conscience sur la manière de planifier et d'adapter le processus ;
- la reconnaissance qu'il peut y avoir des préoccupations, des hypothèses, des préjugés entre groupes, et qu'ils doivent être entendus, respectés et traités avec sensibilité ;
- la compréhension des obstacles potentiels à la réussite des réunions de groupe : celles-ci peuvent inclure des considérations pratiques, psychologiques, culturelles et physiques ;
- la reconnaissance de l'importance d'animer les séances de manière à aider les groupes à créer des liens, à s'amuser, à développer la confiance nécessaire pour prendre leurs propres décisions, à communiquer honnêtement, respectueusement, sensiblement et positivement.

1.3 Techniques pour engager les seniors et les jeunes

Il est important de reconnaître la réalité de l'écart générationnel qui existe entre les groupes d'âge dans l'esprit de certaines personnes. Une façon d'y répondre est d'abord de construire des relations au sein de chaque groupe, qu'il soit plus âgé ou plus jeune, avant que les deux groupes ne se rencontrent. Cela peut être important pour :

- apprendre à connaître chaque individu/participant ;
- permettre à chaque personne de s'exprimer plus honnêtement ;
- prendre conscience des défis à venir et des adaptations potentielles à apporter ;
- construire votre confiance en vous pour les étapes suivantes.

Pour la première rencontre intergénérationnelle, il peut être utile de choisir un **lieu neutre** ou peut-être d'organiser quelque chose de plus informel comme un en-cas ou une visite dans un lieu familier (bibliothèque, musée, parc, etc.). **Les sujets courants** pour les activités d'introduction pourraient être : coiffure et beauté, jours fériés et excursions d'une journée, foires, jeux, sports, musique, cuisine et gastronomie, jardinage, etc. ; Des sujets comme ceux-ci peuvent être un véhicule utile pour un échange mutuel et égalitaire. Cet aspect est important

car il met en lumière le fait que **partager des intérêts communs** construit des ponts entre les générations et dissipe l'idée que l'échange intergénérationnel repose sur des hiérarchies où un groupe enseigne tandis que l'autre apprend. Lorsque les jeunes et les seniors discutent d'un sujet en égalité, l'âge devient sans importance et l'empathie augmente, posant les bases de la création de communautés cohésives fondées sur le respect mutuel.

Les aspects à prendre en compte lors de la première rencontre intergénérationnelle incluent :

- créer une ambiance détendue et ludique ;
- mettre en lumière les similitudes plutôt que de se concentrer sur les différences ;
- traiter et répondre aux questions soulevées par différents groupes ;
- fixer des « règles d'engagement » ou des règles de base communes ;
- clarifier les objectifs du projet ;
- créer de la place pour les questions/inquiétudes, etc.

Il est essentiel qu'une partie de la première réunion soit consacrée à l'établissement ou à la négociation de règles **partagées** permettant un accord clair dès le départ sur les limites comportementales entre les participants et avec le facilitateur. Voici quelques exemples de sujets qui pourraient servir d'inspiration pour aborder différents aspects : ponctualité, flexibilité, téléphones et réseaux sociaux, temps d'antenne et pauses, usage du langage, comportements, prise de décision, etc.

1.4 Défis de gestion dans les groupes d'âges mixtes

Quelques défis potentiels qui peuvent survenir lorsqu'on réunit des personnes d'âges différents qui ne se connaissaient pas auparavant peuvent inclure :

- les différences linguistiques et culturelles ;
- l'utilisation d'un langage complexe, y compris l'argot ou le dialecte ;
- préjugés et stéréotypes ;
- dynamiques/histoire locale ;
- conflit avec d'autres intérêts, tels que les loisirs et les loisirs, qui peuvent avoir la priorité ;
- les coûts et les difficultés de transport pour les participants ;
- Les participants peuvent avoir l'impression que le projet n'est pas fait pour eux ;
- la négativité, comme la peur du jugement, les attitudes négatives et la méfiance.

Il est important de noter que le fait que différentes générations se réunissent pourraient porter avec elles des idées reçues répandues, qu'elles en soient conscientes ou non. Il est donc également important que cette question soit traitée et que cela se fasse de manière sensible.

Le facilitateur est donc sollicité pour transformer les défis en valeurs ajoutées, ce qui nécessite **un passage d'une vision du conflit générationnel à une vision de coopération et d'apprentissage** mutuel, où les différences sont perçues comme des compétences complémentaires et des opportunités d'enrichissement.

1.5 Activité de facilitation pour l'éducation intergénérationnelle

Lors de la conception d'activités pour des ateliers intergénérationnels, le point de départ doit toujours être les **objectifs** que vous souhaitez atteindre, plutôt que l'activité elle-même. Les facteurs clés à prendre en compte incluent le nombre de participants, l'espace disponible, la durée de la session, ainsi que les informations pertinentes recueillies lors des réunions préparatoires.

Les activités intergénérationnelles se répartissent généralement en deux grandes catégories : celles centrées sur **la mémoire et la narration**, et celles axées sur **l'inclusion numérique**. Tous deux visent à favoriser la cohésion sociale, le respect mutuel et les échanges significatifs entre les générations, et fonctionnent mieux lorsque les rôles semblent naturels, que personne n'est mis sur le devant de la scène, et qu'il y a place à une véritable surprise.

Les activités de mémoire et de narration positionnent les adultes plus âgés comme des archives vivantes d'expériences. Un format classique est **l'histoire orale** : les seniors partagent des histoires de vie et des souvenirs tandis que les plus jeunes écoutent, posent des questions et documentent ce qu'ils entendent, contribuant ainsi à combler les écarts de communication et à préserver une histoire qui pourrait autrement être perdue (voir Annexe 1). **Les séances de cuisine et de pâtisserie** suivent une logique similaire, car transmettre les recettes familiales ouvre naturellement des conversations sur l'héritage culturel, les changements au fil du temps et la texture sensorielle de la vie quotidienne. **Le jardinage** offre un autre cadre riche : les participants plus âgés partagent leurs connaissances sur les plantes et les saisons tandis que les plus jeunes s'occupent de tâches plus physiques, créant un rythme de collaboration facile et productif. **Des projets d'arts plastiques**, de la peinture au tricot en passant par la création de mosaïques, permettent aux participants de travailler côte à côte vers une création partagée, créant ainsi des liens sans la pression d'une conversation directe. **Des jeux classiques** comme les échecs, les jeux de cartes ou les énigmes 3D complètent cette catégorie, encourageant la compétition amicale et l'engagement cognitif dans une atmosphère détendue et agréable.

Ces activités peuvent aussi prendre une forme plus ludique et structurée à travers **des scénarios de jeu de rôle**. Un exemple efficace est *La Capsule temporelle* : le groupe se voit présenter un scénario fictif dans lequel une capsule temporelle enterrée dans la communauté

locale il y a cinquante ans vient d'être retrouvée, contenant des objets, des photographies et des notes manuscrites. Les participants plus âgés jouent les personnes qui l'ont enterré, décrivant les objets, expliquant leur signification et rappelant le monde tel qu'il était. Les participants plus jeunes jouent des journalistes ou des archivistes dans le présent, posant des questions et décidant comment partager les résultats avec le public, que ce soit par une courte vidéo, un post sur les réseaux sociaux ou un article de journal fictif. L'activité combine narration, pensée créative et compétences numériques d'une manière captivante et sans enjeux pour tous les participants.

Les activités d'inclusion numérique fonctionnent en inversant la dynamique habituelle : ici, les jeunes participants jouent le rôle de guides, aidant les personnes âgées à naviguer sur smartphones, tablettes ou plateformes de réseaux sociaux pour accomplir des tâches quotidiennes, comme créer un compte en ligne ou passer un appel vidéo, dans un environnement de soutien et sans pression. Ce renversement des rôles est en soi l'un des aspects les plus précieux de l'exercice, donnant aux participants plus âgés un sentiment d'autonomie et aux plus jeunes une nouvelle forme de responsabilité. Une autre expérience pourrait être menée consiste à demander aux personnes âgées d'expliquer l'utilisation des appareils et outils numériques aux plus jeunes. Cela pourrait aider les deux groupes à comprendre les différentes façons de voir, d'utiliser et d'expérimenter avec les mêmes dispositifs et outils. Les formats de jeu de rôle peuvent rendre cet apprentissage moins intimidant et plus agréable : dans un scénario, par exemple, les joueurs doivent collaborer pour défendre une ville fictive face à une menace technologique — les jeunes participants savent comment naviguer dans le paysage numérique, tandis que les plus âgés détiennent les connaissances stratégiques et les mots de passe nécessaires pour réussir.

Quel que soit le format choisi, chaque activité devrait se conclure par un **moment de réflexion partagée** : une courte conversation de groupe où les participants partagent ce qu'ils ont apprécié, ce qui les a surpris et ce qu'ils ont appris les uns des autres. Cette étape n'est pas une formalité, c'est là où une grande partie de la valeur relationnelle de l'expérience est consolidée, et où les facilitateurs peuvent observer les connexions qui se sont discrètement formées tout au long de la séance.

Un exemple détaillé d'activité basée sur la narration centrée sur les traditions agricoles et culinaires est proposé à l'**Annexe 1**.

1.6 Activité : concevoir un plan d'atelier inclusif

Lors de la création de propositions intergénérationnelles, il est important de planifier clairement le projet dès le départ. Lors de l'élaboration du processus, les facilitateurs doivent planifier soigneusement en suivant les étapes ci-dessous :

- a. **Définissez toujours d'abord les objectifs** : Plutôt que de commencer le processus de planification avec une idée d'activité précisément définie, le facilitateur doit commencer par choisir les objectifs attendus que le groupe est censé atteindre ; ce faisant, l'implication des participants (qui peuvent exprimer des besoins, des problèmes ou des désirs) peut constituer une valeur ajoutée;
- b. **Soyez attentif aux participants potentiels** : Connaître davantage les participants (âge, loisirs, préférences, etc.) améliore la capacité des facilitateurs à planifier quelque chose que les gens voudront faire ou essayer plus facilement;
- c. **Choisissez les activités les plus appropriées** : il est important non seulement de s'assurer que les activités atteignent les objectifs attendus, mais aussi que le temps passé ensemble par les participants puisse être mutuellement bénéfique ; de plus, après avoir choisi l'activité unique, le facilitateur doit planifier à l'avance les modifications (en considérant comment elles pourraient être adaptées pour inclure tout le monde et maximiser les impacts);
- d. **Consacrez du temps à la préparation des outils et des matériaux** : La préparation des matériaux nécessaires peut prendre du temps et nécessite une planification minutieuse. Il peut également être possible d'impliquer les participants dans le processus de préparation, ce qui pourrait être perçu comme une opportunité d'échange entre eux et augmenter leur sentiment d'efficacité et d'implication dans le projet;
- e. **Évaluez l'expérience** : Une fois une activité terminée, les animateurs doivent réfléchir avec les participants à la suite de l'événement, afin d'identifier les facteurs ayant soutenu le succès et d'envisager des moyens d'améliorer les sessions futures.

1.7 Accessibilité et sensibilité culturelle

L'accessibilité dans les activités intergénérationnelles est essentielle pour garantir que les personnes de différents groupes d'âge puissent interagir, partager des expériences et bénéficier mutuellement des projets, quelles que soient leurs capacités motrices, sensorielles ou cognitives. Une **approche respectueuse des personnes** âgées vise à créer des espaces et des relations où chaque génération se sent incluse. L'accessibilité ne consiste pas seulement à éliminer les obstacles physiques, c'est aussi à créer un environnement accueillant qui valorise la diversité, en surmontant les barrières de communication entre les générations.

Le processus de développement d'une action intergénérationnelle offrira aux participants l'espace et le temps d'apprendre les uns des autres dans des contextes réels, favorisant à la fois leur développement personnel et leur capacité à travailler en collaboration. De plus, cet apprentissage intergénérationnel et collaboratif peut donner une importance particulière aux groupes marginalisés, combler les divisions générationnelles et culturelles, et créer des sociétés plus résilientes et inclusives.

Dans le but de créer un échange intergénérationnel inclusif, le facilitateur doit prêter attention à :

- créer un espace où tous les participants se sentent respectés et valorisés, quel que soit leur âge, leur culture, leurs compétences ou leurs limites ;
- reconnaître et répondre aux besoins divers des participants afin de garantir que chacun puisse contribuer efficacement ;
- concevoir des activités flexibles et adaptables ;
- s'appuyer sur des technologies numériques accessibles pour connecter les jeunes et les seniors, faciliter le vieillissement actif, réduire la fracture numérique et renforcer la cohésion sociale.

Méthodes d'entraînement

Jeu de rôle, planification pratique, discussion de groupe.

Activités & Matériaux

Scénarios de facilitation de jeu de rôle (ateliers simulés avec défis simulés), conception de plans inclusifs (création de plan d'atelier avec brise-glaces, instructions, adaptations d'accessibilité).

Évaluation

Observez les jeux de rôle pour la résolution et la clarté des conflits, réviser les plans d'atelier pour en savoir plus d'inclusivité et de faisabilité, et revenez les participants.

ANNEXE 1 – Activité : L'éducation intergénérationnelle *pour maintenir les traditions vivantes par le dialogue*

Aperçu

Cette activité invite les participants à explorer et préserver les traditions populaires locales et nationales à travers un dialogue intergénérationnel. S'appuyant sur des souvenirs personnels, des photographies et des objets du quotidien, les participants plus âgés et plus jeunes s'engagent dans un voyage commun de découverte — avec une attention particulière au patrimoine agricole et culinaire.

Résultats d'apprentissage

À la fin de l'activité, les participants auront :

- Contribué à maintenir vivantes et transférables les traditions locales et populaires à travers les générations
- Pratiqué un dialogue intergénérationnel significatif dans un cadre sûr et bienveillant
- Liens sociaux renforcés par le partage des récits
- Mémoire engagée et souvenir comme outils de réflexion personnelle et collective

Durée : 1h30

Matériaux nécessaires

- Photographies représentant des éléments de traditions rurales ou populaires
- Objets liés à la vie agricole ou domestique (par exemple, outils, ustensiles de cuisine, objets artisanaux)
- Optionnel : un simple appareil d'enregistrement ou un smartphone pour documenter la session

Structure de l'activité

Introduction (15 min) L'animateur accueille le groupe et explique brièvement le but de la séance : non pas donner une conférence, mais écouter, partager et apprendre les uns des autres. Les participants sont invités à déposer les objets ou photographies qu'ils auraient pu apporter sur une table centrale, créant ainsi un « espace mémoire » partagé qui ancrera la conversation.

Dialogues et narration (60 min) Les jeunes participants sont invités à poser des questions ouvertes aux membres plus âgés du groupe. Les questions ci-dessous servent de point de départ — les animateurs peuvent se sentir libres de les adapter en fonction du parcours et de l'énergie du groupe :

1. Avez-vous grandi à la campagne ou en ville ? Comment cela a-t-il façonné votre relation avec la nourriture et la terre ?
2. Quelles étaient les routines agricoles ou de soins animaliers quotidiennes dans votre foyer ou votre communauté ?
3. Comment votre famille s'obtenait-elle pour sa nourriture ? L'avez-vous cultivé, conservé ou échangé ?
4. Quels plats prépariez-vous le plus souvent ? Est-ce que certaines de ces recettes ont été perdues avec le temps ?
5. Quelles traditions liées à la terre ou à la nourriture existent encore aujourd'hui, et lesquelles ont disparu ? (par exemple, semis à la main, pain à la maison, conserves de saison, récoltes communautaires)

Les participants plus âgés sont encouragés — mais jamais sous pression — à répondre librement, utilisant des objets et des photographies comme incitations visuelles si cela est utile. La conversation doit ressembler à un échange naturel, pas à une interview.

Conclusion et réflexion (20 min) Rassemblez le groupe pour un cercle de clôture. Invitez les participants à partager une chose qu'ils ont découverte, une chose qui les a surpris, et une émotion que la séance a suscitée. Le facilitateur peut conclure en mettant en lumière les liens qui se sont développés — entre passé et présent, entre différentes expériences de vie, et entre les personnes présentes.

Variantes possibles

- Les participants plus jeunes peuvent jouer le rôle d'éditeurs après la session : collecter les histoires partagées, les organiser en un court texte écrit ou visuel, et présenter le résultat au groupe lors d'une réunion de suivi.
- Si le groupe est à l'aise avec la technologie, la session peut être enregistrée et transformée en une courte archive audio ou vidéo à partager avec la communauté au sens large.

Références

- Faire le pont entre générations : guide des programmes intergénérationnels à Terre-Neuve-et-Labrador - Seniors. (10 décembre 2025). Les seniors. <https://www.gov.nl.ca/seniors/bridging-generations/>
- Cours de formation intergénérationnel pour formateurs et praticiens édition 2 générations travaillant ensemble. (s.d.). <https://generationsworkingtogether.org/downloads/5cde5c13d2fb7-Training%20Manuel%20edition%202%20final.pdf>
- (2025). Manuel des facilitateurs pour l'action collaborative [Revue du Manuel des facilitateurs pour l'action collaborative]. https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-4746/InterGenic_Facilitators'%20Handbook%20complete%20version%20.pdf
- Éprouvé et incontournable : Guide des activités intergénérationnelles réussies dans les programmes à sites partagés. (s.d.). <https://www.gu.org/app/uploads/2018/05/SharedSites-Report-TriedandTrueActivitiesGuide.pdf>
- Digital Storytelling e Gamification : istruzioni per l'uso – Formazione su Misura. (2022). Formazioneesumisura.it. <https://www.formazioneesumisura.it/evento/digital-storytelling-e-gamification-istruzioni-per-luso/>

Module 2 – Littératie numérique pour les personnes âgées

Ce module initie les participants aux compétences numériques essentielles nécessaires pour naviguer en toute sécurité et confiance dans les environnements en ligne du quotidien. Il est conçu pour un public mixte composé de jeunes et de seniors, encourageant l'apprentissage intergénérationnel et le soutien mutuel.

Grâce à une combinaison d'explications, de démonstrations et d'activités interactives, les participants exploreront comment utiliser les outils numériques, communiquer en ligne et évaluer de manière critique l'information. Le module se concentre également sur la sensibilisation aux risques en ligne, notamment les préoccupations liées à la vie privée, les fausses informations et les arnaques, tout en aidant les participants à développer leur confiance et leur autonomie dans leurs pratiques numériques.

Sous-unités

- 2.1. Guidage de l'entraîneur
 - 2.2. Activité brise-glace : Imaginez ceci
 - 2.3. Bases d'Internet
 - 2.4. Utilisation des applications de communication
 - 2.5. Sécurité numérique et vie privée
 - 2.6. Traitement des informations en ligne
 - 2.7. Identifier les contenus dangereux
 - 2.8. Activité de fermeture

Durée estimée

La durée totale du module est d'environ 3 heures et demie, dispensée sous forme de session interactive en présentiel (des arrangements en ligne peuvent être faits). Le module doit être livré en deux sessions, permettant ainsi une durée appropriée pour les deux générations.

Le formateur doit rester flexible et adapter le rythme en fonction des besoins des participants, de son expérience numérique et du niveau d'interaction.

Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, les participants pourront :

- Comprendre les concepts de base d'Internet et connecter leurs appareils aux sources
- Utiliser les applications de messagerie pour la communication quotidienne
- Reconnaître l'empreinte numérique et appliquer des pratiques de partage responsables
- Identifier les fausses informations en utilisant des techniques de vérification simples
- Reconnaître les signes courants d'arnaques en ligne et répondre en toute sécurité
- Appliquer la pensée critique pour naviguer dans les environnements en ligne en toute sécurité et assurance

Développement de contenu

Guidage de l'entraîneur

Tout au long du module, **le formateur est soutenu par la présentation** qui structure la session et fournit des conseils visuels aux participants. Les diapositives servent à présenter des concepts clés, illustrer des exemples et soutenir des explications avec des visuels simples et des mots-clés. Le formateur doit utiliser la présentation comme un outil de guidage plutôt que de la lire directement, afin de garantir que l'interaction, la discussion et les activités pratiques restent au cœur de l'expérience d'apprentissage. Toutes **les fiches d'activités** mentionnées ci-dessous se trouvent dans le cadre des supports de formation de ce module.

En ce qui concerne la dynamique de groupe, le formateur doit accorder une attention particulière aux jeunes et aux seniors. La session devrait encourager l'apprentissage mutuel, où les participants peuvent partager expériences et points de vue tout en se soutenant mutuellement. **Les jeunes participants peuvent aider les seniors en montrant des actions et en expliquant les étapes, mais doivent être guidés pour ne pas accomplir les tâches à leur place, permettant ainsi aux seniors de gagner en confiance et autonomie grâce à une pratique pratique.** En même temps, le formateur doit s'assurer que tous les participants disposent d'un espace pour apprendre à leur propre rythme, en tenant compte des différents niveaux de familiarité numérique et d'accessibilité en utilisant un langage clair, un soutien visuel et des conseils étape par étape.

Activité brise-glace (20 min)

- **Partage de photos (5 min)**

Le formateur commence la séance par un brise-glace simple et engageant qui invite les participants à partager une photo ou une vidéo récente prise sur leur téléphone. Le formateur introduit l'activité en expliquant que beaucoup de personnes utilisent quotidiennement leurs appareils pour capturer des moments, et que c'est un moyen de relier l'utilisation numérique à l'expérience personnelle.

Les participants sont invités à choisir une photo ou une vidéo récente qu'ils se sentent à l'aise de partager. Le formateur rassure les participants en leur disant que le partage est volontaire et qu'ils peuvent choisir quelque chose de simple ou neutre s'ils le souhaitent. Le formateur peut commencer par en partager un, déjà inclus dans la **présentation**, pour faciliter l'intégration des participants dans l'activité.

- **Discussion sur les binômes (10 min)**

Les participants présentent ensuite brièvement leur photo par paires ou en petits groupes, expliquant ce qu'elle montre et pourquoi ils l'ont choisie. Le formateur encourage les échanges intergénérationnels, permettant aux jeunes et aux seniors d'interagir naturellement et d'apprendre les uns des autres.

- **Réflexion et présentation du module (5 minutes)**

Après le moment de partage, le formateur facilite une courte réflexion en posant des questions directrices telles que la facilité de retrouver la photo, s'il partage souvent des photos avec d'autres, et par quelles applications il le fait habituellement. Le formateur utilise cette activité comme transition vers le module en soulignant que les actions quotidiennes comme prendre et partager des photos font partie de la vie numérique, et que tout au long de la séance, les participants apprendront à utiliser ces outils de manière plus confiante et sécurisée.

Les bases d'Internet (30 min)

- **Expliquez (5 min)**

Introduisez Internet comme un système mondial reliant les appareils et permettant l'accès à l'information, à la communication et aux services. Utilisez des analogies simples : par exemple, Internet peut être présenté comme un système de routes reliant les villes. L'appareil est une

voiture, permettant à l'utilisateur d'accéder à des destinations (sites web, applications) via une certaine route (WiFi, données mobiles).

Demandez aux participants à quoi ils utilisent déjà Internet afin de relier l'explication à des expériences réelles.

Mentionnez les deux méthodes différentes pour accéder à Internet : via un réseau Wi-Fi ou des données mobiles liées à un abonnement téléphonique. Le coach peut utiliser un exemple : le Wi-Fi agit comme un robinet ou un robinet à la maison, tandis que les données mobiles ressemblent davantage à un bidon à transporter en déplacement.

Le formateur doit souligner des implications pratiques, comme le fait que l'utilisation des données mobiles sans connaissance peut entraîner des coûts inattendus, tandis que le Wi-Fi est généralement plus sûr pour des activités comme regarder des vidéos ou télécharger du contenu. Par exemple, l'abonnement aux données mobiles peut être décrit comme devant attendre le mois suivant pour que l'opérateur mobile remplisse à nouveau la bouteille d'eau.

- **Démonstration (10 min)**

Montrez comment se connecter au Wi-Fi sur un smartphone, y compris l'allumer/éteindre et sélectionner un réseau. Le formateur démontre l'utilisation des navigateurs internet et effectue une recherche simple au clavier, liée à des exemples réels fournis par les participants (recettes, rendez-vous médicaux...).

- **Entraînement guidé (10 min)**

Les adultes âgés et les jeunes sont mis en binôme. Les participants seniors se connectent au réseau Wi-Fi, recherchent un lieu local nommé par les jeunes participants. Les jeunes participants agissent comme mentors au cas où une aide serait nécessaire. Le formateur circule et apporte du soutien, encourageant l'assistance entre les pairs entre les participants.

- **Ressources (5 min)**

Le formateur présente à tous les participants des ressources locales d'aide numérique, et renforce que la pratique et la répétition sont nécessaires pour gagner en confiance.

Utilisation des applications de communication (20 min)

- *Expliquez (10 min)*

Discutez des différences entre deux méthodes de communication : SMS (pas besoin d'internet) et applications de messagerie (basées sur Internet). Le formateur présente brièvement les trois applications de messagerie courantes et leurs différences d'objectifs : WhatsApp et Facebook Messenger (communication avec les pairs), Instagram (orienté contenu). Le formateur souligne également les options de messagerie communes sur toutes les plateformes (messages expurgés, vocaux...), permettant aux seniors de reconnaître les principaux symboles applicables sur différentes applications.

- *Discussion (10 min)*

Le formateur pose une question ouverte concernant l'utilisation des applications de messagerie (seniors et jeunes). Tous les participants discutent et comparent l'application de messagerie qu'ils préfèrent ou utilisent le plus, en fonction de leurs objectifs (partager du contenu, contacter des proches...).

Sécurité numérique et confidentialité (45 min)

- *Expliquez (20 minutes)*

Le formateur introduit le concept d'empreinte digitale en des termes accessibles et accessibles, expliquant qu'il s'agit de toutes les informations qu'une personne laisse derrière elle en utilisant Internet. Le formateur insiste sur le fait que cela inclut à la fois ce que les utilisateurs choisissent de partager et ce qui est automatiquement collecté à leur sujet.

Le formateur explique la différence entre **l'empreinte numérique active**, qui désigne les informations intentionnellement partagées par l'utilisateur (comme la publication de photos, l'écriture de commentaires ou l'envoi de messages), et **l'empreinte numérique passive**, qui désigne les données collectées sans action directe, telles que l'activité de navigation, les données de localisation ou les informations collectées par des sites web.

Pour clarifier cette distinction, le formateur donne des exemples simples. Pour une empreinte active, des exemples peuvent inclure la publication sur les réseaux sociaux ou le partage d'une photo avec des amis. Pour l'empreinte passive, le formateur explique que les sites web peuvent collecter des données lorsque les utilisateurs les visitent, même s'ils ne partagent pas activement les informations.

Dans le cadre de cette explication, le formateur introduit brièvement le concept de **cookies**, expliquant qu'il s'agit de petits fragments de données stockés par les sites web pour mémoriser les préférences des utilisateurs, suivre l'activité ou personnaliser le contenu. Par exemple, les

cookies peuvent être présentés via une métaphore de vestiaire : les participants viennent avec un manteau (données), qui le laisse à l'agent (serveur), qui leur remet un ticket numéroté (cookie). À leur retour au vestiaire, l'agent a peut-être changé, mais son billet lui donnera à nouveau accès à son manteau (les données). Le formateur peut également fournir un exemple plus simple, en expliquant que les cookies collectés ressemblent à une pièce de puzzle – et que tous les cookies collectés et échangés avec des tiers permettent de compléter le puzzle.

Le formateur doit préciser que les cookies ne sont pas intrinsèquement dangereux mais peuvent être utilisés pour collecter des informations sur les habitudes de navigation, ce qui peut servir à personnaliser le contenu et les publicités, ainsi que pour suivre ce que l'utilisateur fait sur les sites web, c'est pourquoi on demande son consentement – deux exemples sont fournis dans la **présentation**. Le concept d'accepter uniquement les cookies essentiels devrait également être introduit, en utilisant la même métaphore : **cookies essentiels signifie seulement** que vous ne laissez le vestiaire contenir que le seul manteau dont vous avez réellement besoin pour retourner et vous déplacer dans le lieu : votre session, votre connexion, vos préférences. Le problème commence quand le vestiaire commence à contenir des objets supplémentaires que vous n'avez pas remis consciemment, comme votre écharpe, votre sac, votre parapluie, et partage des descriptions de votre garde-robe avec d'autres lieux de la ville. C'est ce que **font les cookies non essentiels** (suivi, publicité, analyse) : ils permettent aux tiers de construire une image de tout ce que vous portez, partout où vous allez.

Le formateur souligne également la **visibilité et la permanence du contenu en ligne**, expliquant qu'une fois qu'un contenu est partagé en ligne, il peut être difficile de le supprimer complètement et peut être vu par un public plus large que prévu initialement. Cela inclut la possibilité que le contenu soit partagé, sauvegardé ou consulté ultérieurement, même s'il était initialement destiné à un groupe restreint.

Le formateur renforce que l'empreinte digitale ne concerne pas seulement le risque, mais aussi la prise de conscience et le contrôle. Les participants doivent comprendre qu'ils peuvent faire des choix sur ce qu'ils partagent, comment ils interagissent en ligne et comment leurs informations sont gérées.

- **Discussion – Empreinte numérique passive (10 min)**

Demandez à tous les participants quel type d'informations ils pensent exister à leur sujet en ligne. Encouragez les jeunes et les seniors à partager des exemples tels que des publications sur les réseaux sociaux, des profils ou des commentaires basés sur leurs centres d'intérêt. Le formateur facilite la discussion en aidant les participants à distinguer ce qu'ils partagent consciemment de ce qui peut être recueilli sans qu'ils en aient conscience, renforçant ainsi les concepts introduits dans l'explication.

- **Réfléchissez avant de partager Activité – Empreinte numérique active (10 min)**

Présentez à tous les participants la **fiche d'activité « Réfléchissez avant de partager »** : une liste de courts scénarios d'activité sur internet et demandez aux participants s'ils la partageraient et pourquoi. Le formateur facilite la discussion en guidant les participants pour qu'ils prennent en compte des aspects clés tels que qui pourrait voir le contenu, comment il pourrait être interprété par d'autres, et s'il pourrait avoir des conséquences à long terme.

- **Sensibilisation à la vie privée (5 min)**

Le formateur dirige la discussion de conclusion. Cela renforce l'idée de « réfléchir avant de partager » et la relie à la vie privée, à la sécurité et à la réputation personnelle en ligne. Le formateur donne un bref aperçu des paramètres de confidentialité de base dans les applications de réseaux sociaux, expliquant que les utilisateurs peuvent contrôler qui voit leur contenu, qui peut les contacter et quelles informations sont visibles sur leur profil.

Le formateur insiste sur des actions simples, telles que la révision régulière des paramètres de confidentialité et la limitation de l'accès aux informations personnelles.

La section se conclut par l'encouragement du formateur à appliquer ces pratiques dans leur usage numérique quotidien, soulignant que de petites actions peuvent considérablement améliorer la sécurité en ligne et le contrôle des données personnelles.

Traitement des informations en ligne (30 min)

- **Expliquez (15 min)**

Le formateur commence par distribuer à chaque participant la **fiche d'information sur les fausses informations**.

Le formateur introduit le concept de fausses informations en des termes accessibles à tous les participants, expliquant qu'il s'agit d'informations fausses ou trompeuses présentées comme réelles et souvent conçues pour paraître crédibles. Le formateur souligne que les fausses informations peuvent prendre différentes formes, notamment articles, publications sur les réseaux sociaux, vidéos et messages, et souligne que ce n'est pas toujours facile à reconnaître.

Le formateur explique la raison d'être des fausses informations, soulignant qu'elles sont souvent créées pour attirer l'attention, générer des clics, influencer des opinions, promouvoir des agendas spécifiques ou créer de la confusion. Un accent particulier est mis sur la dimension émotionnelle, expliquant que les fausses informations sont conçues pour déclencher des

réactions fortes telles que la peur, la colère ou la surprise, ce qui peut amener les individus à réagir rapidement et à partager des informations sans vérification.

Le formateur encourage les participants à adopter un état d'esprit critique en faisant une pause avant de faire confiance ou de partager leur contenu. Les participants sont guidés pour réfléchir à des questions clés telles que qui a créé le contenu, pourquoi il a été produit et s'il tente d'influencer leur pensée ou leur comportement.

Le formateur introduit ensuite une approche étape par étape pour reconnaître les fausses informations, basée sur la **liste de contrôle de la fiche d'information sur les fausses informations**. Cela inclut la vérification de la source de l'information en identifiant qui l'a publiée et s'il s'agit d'une entité connue ou digne de confiance, ainsi que la vérification du moment de publication du contenu afin d'éviter d'être induit en erreur par des informations obsolètes ou recyclées. L'objectif du contenu est approfondi en distinguant s'il vise à informer, persuader, divertir ou manipuler.

Les participants sont invités à vérifier si d'autres médias fiables rapportent la même histoire, renforçant ainsi l'idée que les événements majeurs sont généralement couverts par plusieurs sources. Le formateur souligne également l'importance d'examiner de manière critique les titres, expliquant que des titres sensationnalistes ou exagérés sont souvent utilisés pour attirer l'attention et peuvent ne pas refléter fidèlement le contenu complet de l'article.

Le formateur présente l'importance des preuves en expliquant que des informations crédibles incluent généralement des faits, des données, des statistiques et des sources d'experts identifiables. L'absence de tels éléments, ou l'utilisation d'expressions vagues telles que « les experts disent », est présentée comme un signal d'alerte.

● **Activité (15 min)**

Les participants sont réunis en binômes intergénérationnels pour l'**activité Trouver les Fake News**. Le formateur introduit l'activité en expliquant que les participants analyseront différentes informations et décideront si elles sont réelles ou fausses, en se concentrant sur le raisonnement plutôt que sur la recherche de la « bonne » réponse.

Les participants reçoivent de courts exemples textuels et doivent identifier des signes d'alerte tels que le langage émotionnel, l'absence de sources claires, l'absence de preuves ou des affirmations suspectes. Ils sont encouragés à discuter de leurs observations en binômes ou en petits groupes. Le formateur anime une discussion de groupe après l'activité, demandant aux participants d'expliquer leur raisonnement et mettant en lumière les indicateurs clés de fausses informations. Le dresseur renforce l'importance de vérifier plusieurs aspects plutôt que de se fier à un seul indice.

Identifier les contenus dangereux (30 min)

- **Expliquez (10 min)**

Le formateur introduit le concept d'arnaques en ligne comme des tentatives de tromper les utilisateurs en leur faisant partager des informations personnelles, cliquer sur des liens malveillants ou envoyer de l'argent. Le formateur explique que les arnaques peuvent prendre différentes formes, y compris des SMS, des e-mails et des sites web, et sont souvent conçues pour paraître légitimes et dignes de confiance.

En utilisant la **présentation**, le formateur explique que les arnaqueurs utilisent souvent des techniques similaires, quel que soit le format. Cela inclut la création d'un sentiment d'urgence (par exemple « agissez maintenant » ou « votre compte sera bloqué »), l'usurpation d'organisations de confiance telles que des banques ou des services de livraison, et la demande d'informations sensibles telles que des mots de passe ou des informations personnelles.

Le formateur met en lumière les principaux signes d'alerte à surveiller, notamment des expéditeurs peu clairs ou inconnus, des liens suspects (avec une orthographe ou une structure inhabituelle) et des messages qui poussent les utilisateurs à agir rapidement sans réfléchir. Le formateur doit insister sur le fait que les organisations légitimes ne demanderont pas d'informations sensibles par SMS ou e-mail. Les participants peuvent être guidés par des exemples fournis pour illustrer différents types d'arnaques, les aidant ainsi à comprendre comment ces situations peuvent apparaître dans la vie quotidienne.

- **Activité d'analyse de l'arnaque (15 min)**

Le formateur distribue la **Fiche d'Activité Fraude**, contenant un mélange de SMS réalistes, d'e-mails et de courtes descriptions de sites web. Les participants travaillent par paires intergénérationnelles et sont invités à identifier les signes avant-coureurs dans chaque exemple.

Les participants sont invités à se concentrer sur des éléments spécifiques tels que l'urgence, les demandes de données personnelles, les liens suspects et l'absence d'un expéditeur clair ou fiable. Le formateur encourage les participants à mettre en avant ou à noter ces éléments et à expliquer leur raisonnement à leur partenaire.

Le formateur circule pour soutenir les participants, clarifier les doutes et s'assurer que les jeunes comme les seniors participent activement à la discussion.

- **Discussion de groupe (5 min)**

Le formateur anime une discussion de groupe en demandant aux participants quels signes d'alerte ils ont identifié et quels exemples ils ont trouvé les plus convaincants ou difficiles à évaluer. Le formateur renforce les principaux indicateurs d'arnaque et souligne l'importance de prendre le temps de réfléchir avant de réagir.

Le formateur conclut en partageant des pratiques de sécurité simples, telles que ne pas cliquer sur des liens inconnus, ne pas partager d'informations personnelles par messages, et vérifier directement les informations via les sites officiels ou contacts en cas de doute.

Activité de clôture (25 min)

- **Expliquez (5 min)**

Pour conclure l'atelier sur une note positive, l'activité de clôture passe d'un contenu malveillant à l'exploration d'un moyen de profiter de l'utilisation d'internet, et de relier ce que les participants ont appris à l'objectif global du projet LEGENDS.

Le formateur doit souligner que, bien que la littératie numérique repose souvent sur la reconnaissance des risques en ligne et la capacité à identifier certains types de contenus en ligne, Internet est aussi quelque chose qu'il peut utiliser pour lui-même et pour les activités qu'il apprécie. Apprendre à naviguer correctement sur Internet est la première étape du développement de notre projet.

L'objectif final du projet LEGENDS peut être rappelé aux participants : la création d'une carte culturelle en ligne, remplie de vidéos réalisées par des jeunes et des seniors sur les lieux locaux de leur choix. La carte sera accessible en ligne sur le site du projet, et des personnes de toute l'Europe pourront contribuer en ajoutant leurs propres anecdotes sur les lieux locaux.

Pour ce faire, le coach peut introduire la dernière activité, qui consistera à explorer un endroit en ligne. L'objectif ici est d'appliquer les compétences de base en navigation et recherche dans un contexte pratique, et de gagner en confiance en l'utilisation des outils numériques pour des intérêts personnels. En se basant sur les étapes détaillées dans la **présentation**, le formateur présente l'utilisation de base de Google Maps comme moyen de se localiser et de s'orienter, laissant aux participants prendre le temps de le reproduire au fur et à mesure de l'explication.

- **Trouvez un endroit que vous aimez Activité (15 min)**

Une fois les étapes de base de Maps présentes, le formateur demande aux participants (en duo, jeunes et seniors) de rechercher un endroit qu'ils aiment ou souhaitent visiter dans leur

pays. Le rôle des jeunes participants ici est important en tant que guides, mais ne dépasse pas l'application de la tâche par les seniors. Tous les participants peuvent échanger des photos, des lieux ou des avis trouvés sur les cartes, avant de partager au groupe pourquoi ils ont choisi cet endroit en particulier.

- **Discussion de réflexion et retours (5 min)**

Les participants peuvent réfléchir à l'activité et aux ateliers plus larges, y compris ce qu'ils ont appris et comment ils vont l'appliquer dans la vie quotidienne. Cette discussion peut également servir à donner des retours sur le module et l'atelier, y compris ce qui semblait inaccessible, ou des éléments à modifier selon les besoins générationnels.

Le formateur peut distribuer l'**enquête de retour des participants** et recueillir des informations.

Méthodes d'entraînement

Cet atelier adopte une approche participative et intergénérationnelle, combinant explication, pratique et réflexion pour soutenir à la fois l'engagement des personnes âgées et des jeunes.

- Animation de discussions de groupe pour encourager le partage d'expériences et de perspectives entre seniors et jeunes
- Courtes explications avec démonstrations, utilisant un langage clair et des exemples réels
- Pratique numérique pratique, permettant aux participants d'appliquer immédiatement leurs compétences sur leurs propres appareils
- Apprentissage par les pairs en paires intergénérationnelles, où les jeunes guident par le soutien
- Exercice de pensée critique et basé sur des scénarios
- Activités interactives pour maintenir l'engagement
- Exercice de réflexion, qui soutient les participants dans le lien entre l'apprentissage et leurs pratiques numériques quotidiennes.

Note de l'entraîneur : maintenez un rythme lent, répétez les étapes clés et vérifiez régulièrement la compréhension. Encouragez la participation sans pression.

Activités & Matériaux

Activités

Activité 1 : Brise-glace – Partage de photos

Les participants sélectionnent et partagent une photo depuis leur appareil, introduisant l'utilisation du numérique par expérience personnelle et initiant un échange intergénérationnel.

Activité 2 : Bases d'Internet – Pratique guidée

Les participants se connectent au WiFi et effectuent une simple recherche en ligne par paires, appliquant des compétences de navigation de base avec un soutien entre pairs.

Activité 3 : Discussion sur l'application de messagerie – Discussion de réflexion

Les participants comparent leurs habitudes de communication et explorent les différences entre les applications SMS et les applications de messagerie.

Activité 4 : Réfléchir avant de partager – Pensée critique

Les participants analysent les situations quotidiennes de partage en ligne et réfléchissent aux conséquences potentielles et à l'audience.

Activité 5 : Repérer les fausses informations – Pensée critique

Les participants travaillent par paires pour identifier les informations trompeuses ou fausses à l'aide d'une liste de contrôle structurée.

Activité 6 : Analyse des arnaques – Pensée critique

Les participants analysent des exemples réalistes d'arnaque par paires et identifient les signes d'alerte.

Activité 7 : Trouvez un endroit que vous aimez – Pratique guidée

Les participants utilisent Google Maps pour rechercher et explorer un lieu d'intérêt personnel, en appliquant leurs compétences de navigation dans un contexte positif et significatif.

Activité 8 : Réflexion, discussion et retour d'expérience

Les participants réfléchissent à ce qu'ils ont appris et à la manière dont ils vont l'appliquer, contribuant ainsi aux discussions de groupe et à l'évaluation des ateliers.

Matériaux

- Smartphones ou tablettes (de préférence un par participant ou par paire)
- Connexion Internet stable (Wi-Fi)
- Projecteur et ordinateur portable pour les démonstrations
- Diapositives de présentation (bases d'internet, applications, sécurité, fausses informations, arnaques)
- Tableau à feuilles ou tableau blanc et marqueurs
- Stylos et papier pour les participants

Documents imprimés :

- Fiche d'activités « Réfléchir avant de partager »
- Fiche d'information sur les fausses actualités (liste de contrôle)
- Fiche d'activité pour arnaque (exemples de messages/emails)
- Enquêtes de retour d'information – voir *Méthodes d'évaluation ci-dessous*.

Évaluation

L'évaluation de l'atelier repose sur trois parties – tous les modèles se trouvent dans les annexes de ce module.

- **Évaluation observationnelle** : les formateurs observent les participants pendant les activités afin d'évaluer leur engagement, leur collaboration et leur application des compétences – voir **Annexe 1**.

- **Revue des résultats** : les formateurs évaluent les résultats concrets du travail des participants, tels que les conseils numériques ou les activités intergénérationnelles, et fournissent des retours constructifs - voir **Annexe 2**.
- **Retour des participants** : collecte des réflexions des participants sur leur expérience d'apprentissage, leurs défis et leurs points de vue. Cela peut également inclure l'évaluation par les pairs et l'auto-évaluation, où les participants évaluent leur propre travail et se donnent des retours mutuels – voir **l'Annexe 3**.

Fiche d'activités « Réfléchissez avant de partager »

Section Sécurité et Confidentialité Numérique

Dans cette activité, vous examinerez une série de situations en ligne quotidiennes et déciderez ce que vous feriez dans chaque cas. Pour chaque scénario ci-dessous, réfléchissez à savoir si vous partageriez le contenu, ne le partageriez pas, ou si votre décision dépendra de certains facteurs. Discutez et partagez vos choix avec les autres participants, n'hésitez pas à expliquer vos raisons.

Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, mais il est important de réfléchir à qui pourrait voir le contenu, comment il pourrait être partagé davantage, et à l'impact que cela pourrait avoir à long terme. L'objectif de cette activité est de vous aider à réfléchir plus attentivement à ce que vous partagez en ligne, et à améliorer la manière dont votre empreinte digitale est créée.

Scénarios :

- Vous prenez une photo lors d'une réunion de famille ou d'un événement communautaire et souhaitez la partager en ligne, mais quelqu'un sur la photo n'est pas d'accord. Le posteriez-vous, et que devriez-vous prendre en compte ?
- Vous rejoignez un groupe en ligne et on vous demande de vous présenter avec des détails tels que votre lieu de résidence, votre lieu de travail ou des informations personnelles. Qu'est-ce que tu partagerais, et qu'est-ce que tu garderais privé ?
- Vous êtes en vacances ou loin de chez vous et souhaitez partager des photos montrant votre position en temps réel. Les posteriez-vous immédiatement, et quels risques cela implique-t-il ?

- Vous utilisez le même nom ou profil sur différentes plateformes. Que pourrait-on découvrir sur vous en cherchant ?

Fiche d'information sur les fausses informations

Section des informations de traitement

Qu'est-ce que les fausses informations ?

Les fausses informations sont des informations fausses ou trompeuses présentées comme de vraies informations. Cela peut apparaître sous forme d'articles, de vidéos ou de publications sur les réseaux sociaux.

Il est souvent créé pour influencer des opinions ou des croyances, attirer l'attention et les clics, diffuser de la désinformation ou promouvoir une idée, un produit ou un agenda politique spécifique.

Que tente de faire les fausses informations ?

Les fausses informations sont conçues pour vous faire réagir rapidement au lieu de réfléchir soigneusement. Elles essaient souvent de déclencher :

- Peur = « tu es en danger », « agis maintenant »
- Colère = « c'est injuste », « regardez ce qu'ils ont fait »
- Surprise ou choc = « incroyable », « tu ne vas pas le croire »

Des émotions fortes peuvent pousser les gens à partager du contenu sans le consulter d'abord.

Liste de contrôle : Comment reconnaître les fausses informations ?

- ☐ **Vérifiez la source** : qui a publié cette information ? Est-ce une organisation ou une personne connue et digne de confiance ?
- ☐ **Vérifiez la date** : quand a-t-elle été publiée ? Est-ce une information récente ou ancienne partagée à nouveau ?

- ☐ **Comprenez le but :** pourquoi cela a-t-il été créé ? Est-ce qu'il cherche à informer, persuader ou attirer l'attention ?
- ☐ **Regardez le titre :** est-il exagéré ou choquant ?
- ☐ **Vérifiez d'autres sources :** lors de grands événements, plusieurs médias en parlent. D'autres médias fiables rapportent-ils la même histoire ?
- ☐ **Cherchez des preuves :** existe-t-il des faits, des données ou des citations d'experts ? Ou seulement des affirmations vagues comme « les experts disent » ?
- ☐ **Restez critique :** l'histoire vous fait-elle ressentir des émotions fortes ? Cela vous semble-t-il trop extrême ou irréaliste ?

Souviens-toi

Les fausses informations se propagent rapidement parce que les gens font confiance, réagissent et partagent sans vérifier. En prenant quelques secondes pour remettre en question ce que vous voyez, vous aidez à vous protéger et à protéger les autres.

Activité – Repérez les fausses informations !

Voici des exemples de titres d'actualités. Par paires, passez en revue chacune d'elles et discutez de la question de savoir si vous pensez que c'est une fausse information ou non. Vous pouvez vous aider avec la liste ci-dessus !

DÉCISION CHOC DE L'UE : Le commerce avec la Chine introduit la farine d'insectes dans les supermarchés européens

Une nouvelle réglementation de l'Union européenne exigera que tous les producteurs alimentaires introduisent une option de farine à base d'insectes. Les responsables affirment que ce changement est nécessaire pour des raisons

environnementales, mais de nombreux citoyens estiment ne pas avoir été correctement informés.

Un grand changement : les nouvelles règles de recyclage affecteront tous les foyers de Flandre le mois prochain

Le gouvernement local a annoncé des directives de recyclage mises à jour. Les résidents sont encouragés à mieux séparer les déchets. Vous pouvez trouver plus de précisions sur ces informations sur le site officiel du gouvernement.

Les médecins NE VEULENT PAS que vous sachiez : cette boisson simple peut prévenir des maladies graves !

Selon des sources en ligne, boire de l'eau citronnée chaque matin peut prévenir des maladies graves. Les experts affirment qu'il s'agit d'une solution simple et efficace utilisée par de nombreuses personnes.

DERNIÈRE HEURE : Les scientifiques découvrent une nouvelle planète qui pourrait tout changer !

Des chercheurs de la NASA ont identifié une nouvelle planète en dehors de notre système solaire qui pourrait offrir des conditions propices à la vie. La découverte a été publiée dans la revue scientifique officielle de la NASA et rapportée à l'international.

AVERTISSEMENT URGENT : Les banques pourraient geler votre compte LA SEMAINE PROCHAINE – retirez dès maintenant !

Un message circulant en ligne avertit que les banques se préparent à geler les comptes. Il est conseillé aux gens de retirer de l'argent immédiatement pour éviter de perdre l'accès.

ÉTUDE CONFIRME : Une simple habitude quotidienne peut réduire le risque de maladies cardiaques

Les organisations européennes de santé rapportent que l'activité physique régulière diminue le risque de maladies cardiaques. Les résultats sont basés sur des études scientifiques à long terme menées par trois organisations différentes.

Fiche d'information sur les arnaques

Identifier les contenus dangereux

Qu'est-ce que les arnaques ?

Les arnaques sont des tentatives frauduleuses ou trompeuses visant à vous tromper pour partager **des informations personnelles**, **envoyer de l'argent** ou **corrompre vos appareils avec des virus**.

Les arnaques peuvent apparaître sous forme **de faux sites web, SMS et emails** provenant de contacts aléatoires – ou même via vos pairs. Ils paraissent souvent authentiques et dignes de confiance.

Que cherchent à faire les arnaques ?

Les arnaques créent un **sentiment d'urgence** pour vous convaincre qu'elles sont réelles. Ils prétendent souvent **être une organisation de confiance, demandant des informations sensibles**. Les arnaques incluent souvent un lien ou des fichiers suspects, ou proviennent d'expéditeurs inconnus.

Liste de contrôle : Comment reconnaître les arnaques ?

- ☐ **Vérifiez l'expéditeur** : reconnaissez-vous l'adresse e-mail ou le numéro de téléphone ? Est-ce que ça a l'air officiel, sans orthographe bizarre ni chiffres supplémentaires ?
 - **Ex.** bank-support123@gmail.com
- ☐ **Vérifiez le lien** : le lien du site web a-t-il l'air correct et complet ? Est-ce que ça correspond au nom officiel du site web ? Est-ce que ça commence par **https://** (sécurisé) ?
 - **Ex.** <https://yourbank.com> (sécurisé)
 - **Ex.** [http://yourbank-secure\)login123.com](http://yourbank-secure)login123.com) (non sécurisé)

- ❑ **Vérifiez l'organisation** : est-ce vraiment de l'organisation qu'elle prétend ? En cas de doute, rendez-vous sur le site officiel et **vérifiez si les coordonnées correspondent**.
- ❑ **Regardez les informations demandées** : demandent-ils des informations personnelles ou sensibles ? **Les vraies organisations ne demanderont JAMAIS cela par SMS ou email, mais vous demanderont de vous connecter à votre compte privé sécurisé.**
- ❑ **Vérifiez le ton du message** : cela crée-t-il de l'urgence (« Agir maintenant », « URGENT », « Dernière chance ») ? Est-ce que ça te stresse ou te fait peur ? **Les escrocs mettent la pression pour que vous ne pensiez pas.**
- ❑ **Cherchez le contenu** : y a-t-il des fautes d'orthographe ou de grammaire ? Le message est-il flou ou trop général/générique (« Cher client ») ?
- ❑ **Demandes d'argent** : vous demandez-vous de payer rapidement des frais ? Par des méthodes inhabituelles comme un lien, des cartes cadeaux, etc. ?

Souviens-toi

Arrêtez et ne réagissez pas immédiatement – ne cliquez pas, ne répondez pas (même si cela vient d'un ami !)

NE cliquez PAS sur les liens ni n'ouvrez les pièces jointes – les liens peuvent mener à de faux sites web, et les pièces jointes peuvent contenir des virus

Ne partagez PAS d'informations personnelles – n'envoyez jamais de mots de passe, coordonnées bancaires, argent ou codes

Vérifiez les informations – rendez-vous sur le site officiel et vérifiez si l'adresse e-mail ou le numéro de téléphone correspondent

Activité – Repérez les arnaques !

Regardez les exemples ci-dessous. Pour chaque exemple, discutez par paires pour savoir si c'est sûr ou une arnaque, et quels sont les signes d'alerte.

Email officiel de la banque – yourbank1455@gmail.com

Cher client, voici votre banque. Votre compte est DANGEREUX ! Envoyez immédiatement votre IBAN pour le sécuriser.

Numéro de texte – Numéro inconnu

Livraison ratée. Cliquez ici pour reprogrammer votre livraison URGENTE et payer une petite somme <http://fast-deliver.com>

Email officiel de la banque – personalaccount@yourofficialbank.com

Chère Mme Name, Vous avez de nouveaux documents disponibles. Veuillez vous connecter à votre compte officiel pour vérifier les activités récentes.

Numéro de texto – Ton ami

Hé, regarde ça : <http://funnypic-clickhere.com>

Numéro de texte – Numéro inconnu

Hé, c'est moi. J'ai perdu mon téléphone, tu peux m'envoyer de l'argent en urgence ?

Numéro de texto – Ton ami

J'ai vu ça et j'ai pensé à toi : <https://legendsproject.eu/>

Module 3 - Narration numérique collaborative

Ce module initie les participants à la narration numérique comme moyen de capturer et de partager des souvenirs personnels grâce à une technologie accessible. Plutôt que de traiter les outils numériques comme des fins en soi, le module présente les smartphones, les enregistrements vocaux et les applications d'édition simples comme des outils pour préserver des histoires souvent inavouées, un objet transmis, un lieu qui a changé, un souvenir lié à un moment particulier. À travers un court fondement théorique et deux activités pratiques, les participants explorent comment la combinaison image, audio et récit peut approfondir à la fois le récit et l'écoute d'une histoire personnelle, tout en créant un lien authentique entre les générations plus âgées et les plus jeunes.

Sous-unités

- 3.1. Le rôle de la narration dans l'apprentissage des adultes
- 3.2. Comprendre la narration numérique
- 3.3. La valeur du récit numérique : opportunités et défis
- 3.4. Structure narrative et techniques de narration
- 3.5. Outils et plateformes pour la narration numérique
- 3.6. Narration numérique intergénérationnelle
- 3.7. Application pratique : co-crédation d'activités suggérées
 - Activité 1 : « Un lieu d'hier et d'aujourd'hui » – Narration basée sur la photographie
 - Activité 2 : « Un objet significatif » – Micro-histoire audio

Durée estimée

3 heures (atelier de 1 heure / 2 heures d'activités)

Le module dure un total de trois heures et est préférable de le dispenser en une seule session en présentiel, sans interruption, bien qu'une adaptation en ligne soit possible si nécessaire. Maintenir la session ininterrompue permet aux deux groupes d'âge de s'installer progressivement dans le matériel avant de passer au travail plus pratique et émotionnellement engagé des deux activités.

Comme pour toute session intergénérationnelle, les animateurs doivent rester réactifs à la salle, ajustant le rythme selon le confort des participants avec les outils numériques et la profondeur du partage personnel qui se développe naturellement.

Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, les participants pourront :

- **Comprendre les fondements de la narration numérique** dans les contextes d'éducation pour adultes et intergénérationnels.
- **Identifier et naviguer les outils numériques** pour créer des histoires accessibles qui correspondent aux capacités de l'apprenant.
- **Concevoir et faciliter des activités de narration intergénérationnelle** qui mettent en valeur les forces de différents groupes d'âge.
- **Reconnaître et prendre en compte les considérations éthiques**, notamment la vie privée, le consentement et la fracture numérique.
- **Réfléchir de manière critique aux impacts** des activités de narration sur les participants et les communautés.

Termes clés

- **Narration numérique** : La pratique consistant à combiner des médias numériques (images, audio, vidéo, texte) pour créer et partager des récits personnels ou collectifs.
- **Apprentissage intergénérationnel** : Un processus dans lequel les participants plus âgés et plus jeunes apprennent ensemble par un échange structuré de connaissances, de compétences et d'expériences.
- **Apprentissage multimodal** : Apprendre à travers plusieurs modes de communication simultanément (par exemple, parole, image, texte écrit, geste), démontré pour améliorer la rétention (Mayer, 2009).
- **Structure narrative** : L'organisation sous-jacente d'une histoire, généralement composée d'un début (contexte), d'un milieu (défi) et d'une fin (résolution ou réflexion).
- **Fossé numérique** : L'écart entre les personnes ayant accès aux technologies numériques et ayant confiance en elle et celles qui n'en ont pas, est souvent corrélé à l'âge, au revenu ou à la géographie.
- **Patrimoine culturel immatériel (PCI)** : Pratiques, expressions, savoirs et souvenirs que les communautés reconnaissent comme faisant partie de leur identité culturelle, tels que définis par l'UNESCO (2003).

Développement de contenu

3.1 Le rôle de la narration dans l'apprentissage des adultes

Le storytelling est depuis longtemps reconnu comme un mode fondamental de communication humaine, profondément ancré dans la manière dont les individus comprennent leurs expériences et le monde qui les entoure (Rossiter & Clark, 2007).

Dans l'éducation des adultes, la narration va au-delà de la simple narration pour devenir une approche pédagogique qui favorise la réflexion, la création de sens et la connexion sociale. Les apprenants adultes apportent des histoires de vie complexes, des identités et des connaissances accumulées dans les environnements éducatifs, et la narration permet d'articuler, d'examiner et de partager ces expériences de manière à enrichir l'apprentissage individuel et collectif (Goodson & Gill, 2014). Les fondements théoriques de l'éducation des adultes, en particulier ceux associés à Malcolm Knowles (1984), soulignent que les adultes apprennent le plus efficacement lorsque les processus éducatifs sont ancrés dans leurs réalités vécues. Le storytelling s'aligne étroitement avec ce principe en positionnant les apprenants comme des contributeurs actifs plutôt que comme des récepteurs passifs de connaissances, leur permettant de construire et de reconstruire leur identité et de développer leur capacité à influencer leurs récits (Merriam & Bierema, 2013).

De plus, le conte favorise l'empathie dans des environnements d'apprentissage variés. Lorsque les individus partagent des histoires personnelles, ils créent des opportunités pour que d'autres comprennent différentes perspectives, expériences et contextes culturels différents (Frank, 2010). Cela est particulièrement important dans l'éducation communautaire et les contextes intergénérationnels, où la narration peut faire le lien entre les différences d'âge, d'origine et de vision du monde (Hatton-Yeo & Ohsako, 2000).

3.2 Comprendre la narration numérique

La narration numérique représente une évolution des pratiques narratives traditionnelles, incorporant des technologies numériques pour améliorer et élargir la manière dont les histoires sont racontées et partagées (Lambert, 2013). Au fond, il consiste à combiner des éléments multimédias, des images, de l'audio, de la vidéo et du texte, pour créer des récits significatifs, souvent personnels mais pouvant aussi aborder des thèmes sociaux, culturels ou historiques plus larges.

Ce qui distingue la narration numérique des formes orales ou écrites traditionnelles n'est pas seulement l'utilisation de la technologie, mais aussi la transformation même de l'expérience narrative. La narration traditionnelle repose souvent sur des structures linéaires et est limitée

par son support : les histoires orales peuvent s'estomper avec le temps, tandis que les récits écrits nécessitent une lecture et un accès à l'imprimé. La narration numérique intègre plusieurs modes d'expression, créant des récits plus riches et plus captivants (Robin, 2008). Une seule histoire numérique peut combiner narration vocale, photographies d'archives, musique de fond et séquences vidéo, offrant une expérience multi-couches qui plait à différents sens.

Le développement de la narration numérique s'inscrit parallèlement aux évolutions technologiques plus larges. Les premières formes sont apparues dans les années 1990, lorsque les outils numériques sont devenus plus accessibles et que les individus ont commencé à expérimenter avec des photographies numérisées et des voix enregistrées. À mesure que la technologie avançait, la complexité et l'accessibilité de la pratique se sont également améliorées. La prolifération actuelle des smartphones, des logiciels d'édition conviviaux et des plateformes en ligne a permis à des personnes ayant une expertise technique minimale de créer et de partager des histoires numériques, allant de simples récits photo à des expériences interactives et cartographiques (Hafner & Miller, 2011 ; Hull & Katz, 2006).

3.3 La valeur du récit numérique : opportunités et défis

L'intégration de la narration numérique dans l'éducation des adultes offre des avantages significatifs, à commencer par sa capacité à préserver et diffuser des souvenirs personnels et collectifs. Contrairement à la narration orale, qui dépend de la mémoire et de la transmission, les histoires numériques peuvent être enregistrées, stockées et partagées à travers le temps et l'espace, ce qui les rend particulièrement précieuses pour documenter le patrimoine culturel, les histoires locales et les expériences personnelles qui pourraient autrement être perdues (Lundby, 2008). De manière significative, les histoires créées à travers ces activités constituent également une documentation à la première personne du patrimoine culturel immatériel, des pratiques, des souvenirs et des expériences vécues reconnues par l'UNESCO (2003) comme essentielles à l'identité culturelle et nécessitant une préservation active.

La nature multisensorielle du récit numérique, combinant éléments visuels, auditifs et textuels, engage les apprenants d'une manière qui s'aligne avec les théories de l'apprentissage multimédia (Mayer, 2009), améliorant le traitement et la rétention de l'information. De manière cruciale, la conception multimodale des activités de ce module, intégrant image, voix, texte et lieu, reflète directement les principes d'apprentissage multimédia de Mayer (2009), qui démontrent que la combinaison des canaux verbaux et visuels améliore à la fois l'engagement et la mémoire. Les plateformes numériques permettent également aux histoires d'atteindre un public plus large, reliant des individus au-delà des frontières géographiques et favorisant le dialogue interculturel.

La narration numérique élargit les possibilités d'expression créative, offrant des moyens alternatifs de communication pour les personnes qui peuvent se sentir limitées par la littérature traditionnelle. Quelqu'un qui a du mal à écrire peut s'exprimer plus facilement par des images ou une narration orale, ce qui rend cette approche particulièrement adaptée à la diversité des contextes d'apprentissage adultes. Cette diversité soutient des apprenants aux compétences et préférences variées tout en permettant une création narrative riche et personnalisée.

Malgré ces avantages, la narration numérique présente des défis importants. La fracture numérique crée des obstacles à la participation, en particulier pour les personnes âgées qui peuvent manquer de confiance dans les outils numériques (OCDE, 2019). Les contraintes pratiques liées aux ressources, au temps et aux exigences techniques obligent les enseignants à équilibrer ambitions et contraintes réelles. Les considérations éthiques sont tout aussi cruciales : les participants doivent être pleinement informés de la manière dont leurs histoires seront utilisées, garder le contrôle de leurs informations personnelles et garantir que leur vie privée et leur dignité soient protégées par des directives claires (Couldry, 2008).

3.4 Structure narrative et techniques de narration

Au cœur de la narration numérique se trouve le récit lui-même. Si la technologie offre de nouveaux outils et possibilités, l'efficacité d'une histoire numérique dépend en fin de compte de la force de sa structure narrative. La plupart des histoires numériques s'appuient sur les principes traditionnels de la narration : un début clair qui introduit le contexte et les personnages, un milieu qui présente un défi ou un conflit, et une fin qui offre une résolution ou une réflexion. Une histoire bien construite captive le public, transmet du sens et invite à la réflexion.

Dans la narration numérique, la narration est étroitement liée au choix des médias. Les images suscitent des émotions et apportent un contexte visuel, l'audio transmet le ton et l'authenticité, et la vidéo capture le mouvement et l'interaction. L'intégration de ces éléments nécessite une réflexion approfondie, car chaque élément contribue à l'impact global de l'histoire.

Différents formats offrent des possibilités variées d'expression narrative : les récits vidéo combinent images animées, son et texte ; Les histoires audio mettent l'accent sur l'intimité de la voix ; Les essais photo créent des récits visuels puissants ; tandis que les albums numériques et les timelines interactives offrent des approches plus exploratoires. Le choix du format doit être guidé par le but de l'histoire, le public visé et les ressources disponibles. Dans les milieux éducatifs, il est souvent bénéfique de commencer par des formats simples et d'introduire progressivement des formes plus complexes à mesure que les apprenants gagnent en confiance.

3.5 Outils et plateformes pour la narration numérique

La disponibilité croissante d'outils numériques conviviaux a rendu plus facile que jamais l'intégration de la narration numérique dans la pratique éducative. Beaucoup de ces outils sont conçus pour l'accessibilité, permettant à des personnes ayant une expertise technique limitée de créer du contenu de haute qualité.

La narration numérique de base peut commencer avec des outils déjà familiers à de nombreux apprenants, tels que les appareils photo de smartphones et les applications d'enregistrement vocal. Ces outils offrent un point d'entrée simple, permettant aux participants de capturer des images, d'enregistrer des récits et d'expérimenter la combinaison de différents médias, comme CapCut. Des outils plus avancés offrent des fonctionnalités supplémentaires pour la relecture et la présentation. Des plateformes de présentation comme Google Slides et des outils créatifs comme Prezi et Canva permettent de développer des récits visuellement captivants qui combinent texte et images.

Les outils de cartographie d'histoires représentent une approche particulièrement innovante de la narration numérique. Parmi ceux-ci, ArcGIS StoryMaps se distingue comme une plateforme multimodale entièrement intégrée : il permet aux utilisateurs de combiner texte, images, audio, vidéo et cartes interactives au sein d'un environnement narratif unique et partageable. Cela en fait l'un des outils les plus complets disponibles pour les projets axés sur l'histoire locale, la mémoire communautaire ou le patrimoine culturel, car il relie directement les histoires aux lieux qui les ont façonnés. Google My Maps propose une alternative plus simple pour la narration spatiale.

Le choix des outils doit être guidé par les besoins et les capacités des apprenants. La simplicité et l'accessibilité sont souvent plus importantes que la sophistication technique, en particulier dans les contextes d'introduction.

3.6 Narration numérique intergénérationnelle

L'une des applications les plus convaincantes de la narration numérique dans l'éducation des adultes est son utilisation dans des contextes intergénérationnels. Rassembler des participants plus âgés et plus jeunes crée des opportunités d'apprentissage et d'échanges mutuels qui vont au-delà des frontières éducatives traditionnelles (Springate et al., 2008). La narration offre un cadre naturel pour l'interaction intergénérationnelle. Malgré les différences d'âge et d'expérience, les individus partagent une capacité commune d'expression narrative. Cette base commune permet aux participants de se connecter à un niveau humain, favorisant l'empathie et la compréhension.

Les recherches et pratiques soutenues par des organisations telles que l'UNESCO (2017) mettent en avant le rôle de la narration dans la promotion du dialogue interculturel et intergénérationnel. Grâce au partage d'histoires, les adultes plus âgés peuvent transmettre connaissances, valeurs et expériences, tandis que les participants plus jeunes peuvent offrir de nouvelles perspectives et compétences technologiques.

Pour les personnes âgées, participer à des projets de narration numérique peut offrir un sentiment de validation et de reconnaissance. Partager des histoires personnelles affirme la valeur de leurs expériences et contribue à la création d'un héritage (de Jager et al., 2017). Elle peut également renforcer la connexion sociale et réduire le sentiment d'isolement, en particulier dans les programmes communautaires. Pour les plus jeunes, s'engager avec les histoires des générations précédentes offre un accès à un contexte historique et à une expérience vécue qu'on ne trouve pas dans les manuels scolaires. Il soutient également le développement de compétences importantes, notamment l'écoute active, la communication et la pensée critique (Kaplan et al., 2017).

3.7 Application pratique : co-crédation d'activités suggérées

Des activités narratives numériques significatives peuvent être réalisées en environ une heure tout en maintenant l'engagement et la profondeur de réflexion. Ces formats courts intègrent une pratique efficace, un récit personnel, la création collaborative et l'utilisation des médias numériques, les participants travaillant en duos mixtes autour de thèmes communs comme les changements de quartier ou les souvenirs communautaires, en passant par la collecte, la production et la présentation de contenu. Mettant l'accent sur la clarté et l'authenticité plutôt que sur la perfection technique, ces séances renforcent la confiance, démontrent comment la narration numérique favorise les liens intergénérationnels et peuvent susciter l'intérêt pour des projets plus approfondis.

Activité 1 : « Un lieu d'hier et d'aujourd'hui » – Narration basée sur la photographie

Durée : 60

minutes Format : En face à face (adaptable en ligne)

Groupe : 8 à 16 participants (couples intergénérationnels ou petits groupes)

Focus : Exploration des souvenirs personnels et collectifs à travers des récits visuels

Matériel nécessaire : Smartphones ou tablettes (1 par paire/groupe), accès à Internet/cartes (ou captures d'écran téléchargées de Street View si hors ligne), application d'enregistrement audio (note vocale intégrée), outil de montage simple (Canva, ArcGIS StoryMaps ou PowerPoint), projecteur/écran pour partager.

Niveaux de compétence :

- **Base** : narration audio uniquement (application de notes vocales). Aucune image requise.
- **Intermédiaire** : Une photo + narration audio actuelle assemblée dans Google Slides ou Canva.
- **Avancé** : StoryMap complet ArcGIS avec épingle de localisation, photo, extrait audio et légende courte.

Guide étape par étape

1. Introduction & Mise en relation (10 min)

Commencez par un bref aperçu de la narration numérique et montrez un exemple de 2 à 3 minutes. Former des paires intergénérationnelles (1 adulte âgé + 1 participant plus jeune). L'adulte plus âgé choisit un lieu local significatif qui a évolué au fil du temps, comme un quartier, une place, une école ou un lieu de travail. L'adulte plus âgé partage ensuite des souvenirs de cet endroit (à quoi il ressemblait, quelles activités y ont eu lieu, pourquoi c'est important) tandis que le plus jeune écoute activement et pose des questions orientatrices.

2. Création de contenu (20 min)

Prenez ou trouvez une photo actuelle du même endroit en sortant brièvement si vous êtes à proximité, ou en utilisant Google Maps/Street View si ce n'est pas accessible. Le participant plus jeune aide à enregistrer une courte narration audio (1 à 2 minutes) où l'adulte plus âgé résume son histoire, capturant l'essence de ses souvenirs et observations sur le changement.

3. Assemblage numérique (15 min)

Créez une histoire visuelle en diapositive unique en insérant la photo actuelle, en ajoutant un court titre, puis en intégrant ou en joignant la narration audio. Utilisez des outils simples comme Canva, Google Slides ou PowerPoint, en mettant l'accent sur la clarté et l'authenticité plutôt que sur la perfection technique.

4. Partage & Réflexion (15 min)

Des couples sélectionnés présentent leurs histoires au groupe, suivies d'une discussion de groupe à l'aide de questions directrices : Qu'est-ce qui vous a surpris ? Quelles connexions avez-

vous remarquées entre le passé et le présent ? Qu'avez-vous appris de votre partenaire ? Cette réflexion renforce la valeur sociale et éducative de l'activité.

Pourquoi cela fonctionne : Cette activité ancre la narration dans des lieux tangibles qui facilitent l'accès et la visualisation à la mémoire, tout en créant des rôles naturels où les jeunes participants facilitent la technologie et les adultes plus âgés apportent profondeur narrative et expérience vécue, favorisant un dialogue intergénérationnel immédiat et un apprentissage mutuel.

Activité 2 : « Un objet significatif » – Micro-histoire audio

Durée : 60

minutes Format : En face à face ou en ligne

Groupe Taille du groupe : 8 à 16 participants (couples intergénérationnels ou petits groupes)

Focus : Utilisation d'objets personnels comme points d'entrée dans la narration via l'enregistrement audio

Matériaux nécessaires : objets personnels (apportés par les participants ou disponibles dans la pièce : clés, photos, bijoux, objets symboliques), smartphones ou tablettes (1 par paire/groupe), application d'enregistrement vocal (mémo vocal intégré), optionnel : appareil photo pour photographier des objets, optionnel : outil de montage simple (Canva, Google Slides) si un composant visuel est ajouté, enceintes ou projecteur pour la lecture audio lors du partage

Niveaux de compétence :

- **Base :** enregistrement audio uniquement. Aucun élément visuel. Ça marche sur n'importe quel smartphone.
- **Intermédiaire :** Photo de l'objet + narration audio assemblée dans une seule diapositive Canva ou Google Slides.
- **Avancé :** ArcGIS StoryMap combinant photo d'objet, extrait audio, bref légende écrite et contexte optionnel de la localisation

Guide étape par étape

1. Introduction & Mise en relation (10 min)

Commencez par un bref aperçu de la narration basée sur les objets et montrez un court exemple. Former des paires intergénérationnelles (1 adulte âgé + 1 participant plus jeune). L'adulte plus âgé choisit un objet personnel significatif, un bijou, un jeu de clés, une photographie ou tout objet symbolique.

Ils partagent la signification de l'objet, notamment d'où il vient, quels souvenirs il évoque et pourquoi il est important, tandis que le plus jeune écoute activement et pose des questions ouvertes pour approfondir le récit.

2. Enregistrement audio (20 min)

Enregistrez une version concise de l'histoire (1 à 2 minutes), le participant plus jeune s'occupant de la mise en place technique tandis que l'adulte plus âgé se concentre sur une narration claire. Réenregistrez une fois si nécessaire pour améliorer la clarté ou le rythme. En option, photographiez l'objet et combinez l'image avec l'audio à l'aide d'un outil simple comme Canva ou Google Slides, bien que l'activité fonctionne aussi bien en audio uniquement.

3. Assemblage numérique (15 min)

Si vous ajoutez un élément visuel, créez une présentation en diapositive unique en insérant la photographie de l'objet, en ajoutant un court titre et en joignant la narration audio. Comme pour l'enregistrement, privilégiez la clarté et l'authenticité au détriment du polissage technique.

4. Partage & Réflexion (15 min)

Des paires sélectionnées diffusent leurs histoires audio pour le groupe, suivies d'une discussion de groupe à l'aide de questions directrices : Qu'avez-vous appris de ces histoires ? Comment écouter la voix de quelqu'un vous a-t-il affecté ? Qu'est-ce qui vous a surpris dans l'objet de votre partenaire ? Cette réflexion renforce l'intimité et la connexion que la narration basée sur l'objet crée naturellement.

Pourquoi cela fonctionne : Cette activité minimise les barrières techniques en se concentrant principalement sur l'enregistrement audio, le rendant accessible aux participants ayant des compétences numériques limitées, tandis que les objets personnels évoquent naturellement des récits profondément significatifs qui créent intimité et authenticité, atteignant les objectifs

fondamentaux de narration numérique, d'expression, de connexion et de réflexion, avec un minimum de complexité technique.

Réflexion et évaluation

Questions pour les participants

1. Quelles sont les principales différences entre la narration traditionnelle et la narration numérique ? Comment la technologie transforme-t-elle l'expérience narrative ?
2. Quelles considérations éthiques devriez-vous garder à l'esprit lors de la création et du partage d'histoires numériques ?
3. Comment la narration numérique s'aligne-t-elle avec les principes de l'apprentissage des adultes ?
4. Quels défis avez-vous rencontrés lors du processus de narration, et comment les avez-vous abordés ?
5. Qu'avez-vous appris sur vous-même au fil de ce processus de narration ?

Questions pour les facilitateurs

1. À quel point avez-vous soutenu efficacement la collaboration intergénérationnelle ? Quelles stratégies ont le mieux fonctionné, quels défis inattendus sont apparus, et comment y avez-vous répondu ?
2. Les outils et plateformes choisis répondaient-ils aux besoins de tous les participants, et comment les participants ayant différents niveaux de littératie numérique se sont-ils connectés aux activités ?
3. Comment avez-vous veillé à ce que les pratiques éthiques soient respectées (consentement, vie privée, propriété) ?
4. Quelles histoires ou quels moments se sont distingués comme particulièrement puissants ou significatifs ? Pourquoi ?

5. Comment pourriez-vous créer un environnement plus inclusif pour des participants ayant des capacités, des parcours ou un accès à la technologie divers ?

Références

- Couldry, N. (2008). Médiatisation ou médiation ? Compréhensions alternatives de l'espace émergent de la narration numérique. *Nouveaux médias et société*, 10(3), 373-391.
- De Jager, A., Fogarty, A., Tewson, A., Lenette, C., & Boydell, K. M. (2017). Le récit numérique en recherche : une revue systématique. *Le rapport qualitatif*, 22(10), 2548-2582.
- Frank, A. W. (2010). *Laisser respirer les histoires : une socio-narratologie*. University of Chicago Press.
- Goodson, I., & Gill, S. (2014). *Récit critique comme pédagogie*. Académique Bloomsbury.
- Hafner, C. A., & Miller, L. (2011). Favoriser l'autonomie de l'apprenant en anglais pour la science : un projet vidéo numérique collaboratif dans un environnement d'apprentissage technologique. *Apprentissage des langues et technologie*, 15(3), 68-86.
- Hatton-Yeo, A., & Ohsako, T. (2000). *Programmes intergénérationnels : implications sur les politiques publiques et la recherche*. Institut UNESCO pour l'Éducation.
- Hull, G. A., & Katz, M.-L. (2006). Façonner un soi agent : études de cas de la narration numérique. *Recherche dans l'enseignement de l'anglais*, 41(1), 43-81.
- Kaplan, M., Sanchez, M., & Hoffman, J. (2017). Des chemins intergénérationnels vers une société durable. Dans *Chemins intergénérationnels vers une société durable* (pp. 5-16). Springer.
- Knowles, M. S. (1984). *L'apprenant adulte : une espèce négligée* (3e éd.). Gulf Publishing.
- Lambert, J. (2013). *Narration numérique : capturer des vies, créer une communauté* (4e éd.). Routledge.
- Lundby, K. (Éd.). (2008). *Narration numérique, histoires médiatisées : représentations de soi dans les nouveaux médias*. Peter Lang.
- Mayer, R. E. (2009). *Apprentissage multimédia* (2e éd.). Cambridge University Press.

- Merriam, S. B., & Bierema, L. L. (2013). Apprentissage des adultes : relier théorie et pratique. Jossey Bass.
- OCDE (2019). Les compétences comptent : Résultats supplémentaires de l'enquête sur les compétences des adultes. OECD Publishing.
- Ohler, J. (2013). Narration numérique en classe : nouveaux parcours médiatiques vers la littératie, l'apprentissage et la créativité (2e éd.). Corwin Press.
- Robin, B. R. (2008). Narration numérique : un outil technologique puissant pour la classe du XXIe siècle. Théorie en pratique, 47(3), 220-228.
- Rossiter, M., & Clark, M. C. (2007). Récit et pratique de l'éducation des adultes. Maison d'édition Krieger.
- Springate, I., Atkinson, M., & Martin, K. (2008). Pratique intergénérationnelle : une revue de la littérature (LGA Research Report F/SR262). Fondation nationale pour la recherche en éducation.
- UNESCO (2003). Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel. UNESCO.
- UNESCO (2017). Apprendre à vivre ensemble. UNESCO.

Module 4 - Explorer les histoires locales : la narration urbaine

Ce module initie les participants à la narration urbaine comme moyen de lire les villes à travers la mémoire, le lieu et l'expérience vécue. Plutôt que de traiter l'espace urbain comme un décor, le module invite les participants plus âgés et plus jeunes à voir les rues, les quartiers et les monuments familiers comme porteurs d'une histoire personnelle et collective. À travers des discussions guidées et deux activités pratiques, les participants explorent comment un même espace physique peut contenir des significations totalement différentes selon les générations, et comment des outils de narration numériques et analogiques peuvent être utilisés pour capturer, comparer et partager ces significations. Le module combine une brève base théorique avec des exercices pratiques et basés sur le lieu, conçus pour susciter un véritable échange intergénérationnel.

Sous-unités

- 4.1. Les villes comme récits vivants
- 4.2. Fondements théoriques de la narration urbaine
- 4.3. Pourquoi la narration urbaine est importante : explorer les lieux et les histoires locales
- 4.4. Narration urbaine et apprentissage intergénérationnel
- 4.5. Types d'histoires urbaines – Un cadre conceptuel
- 4.6. Méthodologies, outils et approches
- 4.7. Cartographie et narration visuelle
- 4.8. Application pratique : Concevoir une activité de narration urbaine
 - Activité 1 : « Rues que je connais » – Histoire de quartier à pied
 - Activité 2 : « La ville à travers deux lentilles » – Histoire photo comparative

Durée estimée

3 heures (atelier de 1 heure / 2 heures d'activités)

Au total, le module dure environ trois heures et fonctionne mieux comme un rassemblement individuel et sans interruption en personne, bien qu'il puisse être adapté en ligne si nécessaire. Le faire en une seule séance donne aux deux groupes d'âge suffisamment de temps pour

s'installer, s'engager pleinement dans le contenu et avancer dans les activités sans se sentir pressé.

Les animateurs sont encouragés à rester attentifs à la salle : le rythme doit évoluer naturellement selon le degré d'aisance des participants avec les outils numériques utilisés et leur engagement actif entre eux.

Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, les participants pourront :

- Comprendre les fondements de la narration urbaine et reconnaître les villes comme des paysages narratifs façonnés par l'expérience vécue et la mémoire.
- Appliquer des concepts clés tels que le sens du lieu, l'attachement au lieu, la mémoire urbaine et la psychogéographie pour analyser les relations entre les personnes et le lieu.
- Concevoir et faciliter des activités de narration urbaine qui impliquent des participants diversifiés en utilisant des méthodologies et outils appropriés.
- Identifier et documenter différents types de récits urbains et employer des méthodologies telles que la cartographie narrative, les approches basées sur la marche, l'histoire orale et l'obtention de photos.
- Faciliter les échanges intergénérationnels et un dialogue significatif entre différents groupes d'âge sur le changement urbain et la mémoire.

Termes clés

- Sens du lieu : Les significations émotionnelles et symboliques que les individus attribuent à des lieux spécifiques, façonnées par la mémoire, l'expérience et le contexte culturel (Tuan, 1977).
- Attachement de lieu : Les liens que les individus et les communautés créent avec leur environnement à travers leurs expériences personnelles, les relations sociales et les pratiques culturelles (Scannell & Gifford, 2010).
- Mémoire urbaine : Les façons dont les villes préservent leur passé à travers des histoires officielles et des récits personnels informels ; une forme collective et socialement façonnée de souvenir (Halbwachs, 1992).
- Psychogéographie : L'étude de la manière dont les environnements urbains physiques influencent les émotions, les comportements et les perceptions ; associé à Guy Debord et à l'Internationale situationniste (Coverley, 2010).
- Contre-cartographie : La pratique consistant à produire des cartes générées par la communauté qui remettent en question les cartographies officielles en rendant visibles des espaces informels, des récits marginalisés et des connaissances locales.

- SIG participatif (PGIS) : Une méthodologie dans laquelle les communautés créent collectivement des données spatiales et des cartes pour représenter leurs propres connaissances et priorités (Chambers, 2006).
- Patrimoine culturel immatériel (PCI) : Pratiques, expressions, savoirs et souvenirs que les communautés reconnaissent comme faisant partie de leur identité culturelle, tels que définis par l'UNESCO (2003).

Développement de contenu

4.1. *Les villes comme récits vivants*

Les villes ne sont pas des environnements statiques ; ce sont des textes dynamiques et superposés, écrits et réécrits par des générations de personnes (de Certeau, 1984). Les rues, bâtiments et quartiers portent des traces d'expériences humaines, des souvenirs ancrés dans l'architecture, les routines et les interactions sociales. Les environnements urbains peuvent donc être compris non seulement comme des espaces physiques mais aussi comme des paysages narratifs, façonnés par ceux qui les habitent.

La narration urbaine émerge de cette compréhension. Il fait référence à la pratique d'explorer, de documenter et de partager des histoires liées à des lieux spécifiques d'une ville. Ces histoires peuvent être personnelles, collectives, historiques ou sensorielles, mais elles contribuent toutes à une compréhension plus profonde de la vie urbaine. Contrairement aux histoires abstraites, la narration urbaine repose sur l'expérience vécue. Elle relie les individus à des lieux spécifiques et révèle comment la vie quotidienne interagit avec des processus sociaux et historiques plus larges (Sandercock, 2003). L'importance du lieu dans la narration est centrale.

Les géographes et les chercheurs humanistes ont longtemps souligné que les lieux ne sont pas simplement des coordonnées physiques, mais des sites de sens (Tuan, 1977). Les rues, places et bâtiments fonctionnent comme des « conteneurs de mémoire », contenant des couches d'expérience accessibles par le biais du récit (Halbwachs, 1992).

La relation entre les histoires personnelles et la mémoire urbaine collective est particulièrement significative. Les souvenirs individuels contribuent à la compréhension partagée du lieu, tandis que les récits collectifs façonnent la manière dont chacun interprète ses propres expériences. En ce sens, la narration urbaine sert de pont entre le personnel et le commun. Cela permet aux individus d'intégrer leur vie dans des histoires urbaines plus larges et crée des opportunités pour les communautés de réfléchir à leur passé, présent et avenir.

4.2. *Fondements théoriques de la narration urbaine*

La narration urbaine repose sur plusieurs cadres théoriques qui aident à expliquer la relation entre les personnes et le lieu. L'un des concepts les plus influents est le « sens du lieu », qui fait

référence aux significations émotionnelles et symboliques que les individus attribuent à des lieux spécifiques (Tuan, 1977). Étroitement lié est l'attachement au lieu, qui décrit les liens que les individus et les communautés créent avec leur environnement à travers des expériences personnelles, des relations sociales et des pratiques culturelles (Scannell & Gifford, 2010). Dans la narration urbaine, l'attachement au lieu est souvent révélé à travers des récits qui mettent en avant la familiarité, l'appartenance et la connexion émotionnelle.

La mémoire urbaine fait référence aux façons dont les villes se souviennent de leur passé à travers des histoires officielles, des monuments et des archives, ainsi que des souvenirs informels préservés par des récits personnels.

Maurice Halbwachs (1992) souligne que la mémoire n'est pas purement individuelle mais façonnée par des cadres sociaux, et que la narration urbaine joue un rôle crucial dans le maintien de mémoires collectives qui ne sont pas forcément documentées. La psychogéographie, associée à Guy Debord (1955) et à l'Internationale situationniste, explore comment les environnements physiques influencent les émotions, les comportements et les perceptions, faisant de la narration un moyen de cartographier non seulement les espaces physiques mais aussi les paysages émotionnels et expérientiels (Coverley, 2010).

Les processus de changement urbain, tels que la gentrification, ajoutent de la complexité à mesure que certaines histoires sont amplifiées tandis que d'autres sont marginalisées ou effacées (Zukin, 2010). La narration urbaine peut agir comme un contrepoids, préservant des récits qui pourraient autrement disparaître, en particulier lorsque des communautés anciennes sont déplacées ou que le patrimoine culturel est menacé. Cela croise des discussions plus larges sur le patrimoine immatériel, les pratiques, les expressions et les souvenirs non liés aux objets physiques mais essentiels à l'identité culturelle (UNESCO, 2003). La narration urbaine contribue directement à la préservation et à la transmission de ce patrimoine.

4.3. Pourquoi la narration urbaine est importante : explorer les lieux et les histoires locales

La narration urbaine n'est pas seulement théoriquement significative, mais aussi pragmatiquement impactante. L'une de ses fonctions principales est la préservation des histoires locales. Les villes changent rapidement, et à chaque transformation, il existe un risque que les souvenirs associés à certains lieux soient perdus.

En documentant ces histoires, la narration urbaine aide à maintenir un lien avec le passé. Ce processus est particulièrement important pour valider les expériences des résidents de longue date, en particulier des personnes âgées. Leurs souvenirs offrent souvent des éclairages sur les étapes antérieures du développement urbain, offrant des perspectives absentes des archives officielles (Thompson, 2017).

À travers la narration, ces expériences gagnent en reconnaissance et en valeur. De manière significative, les récits produits par ces activités constituent une documentation à la première personne du patrimoine culturel immatériel, des pratiques, des souvenirs et des expériences vécues que l'UNESCO (2003) reconnaît comme essentiels à l'identité culturelle et nécessitant une préservation active. Parallèlement, la narration urbaine joue un rôle crucial dans la création d'un sentiment d'appartenance chez les nouveaux ou les jeunes habitants. En s'engageant avec les histoires d'un lieu, les individus peuvent développer un lien plus profond avec leur environnement (Manzo & Perkins, 2006). Cela est particulièrement pertinent dans des contextes urbains divers, où les populations peuvent être transitoires ou hétérogènes. La narration urbaine documente également les changements sociaux et architecturaux. Les récits sur des bâtiments démolis, des rues transformées ou des dynamiques communautaires changeantes apportent une dimension humaine au développement urbain (Beauregard, 2003).

Ces récits révèlent comment les changements dans l'environnement bâti affectent la vie quotidienne. Il est important de noter que la narration urbaine peut servir de forme de contre-récit. Les histoires officielles privilégient souvent les perspectives dominantes, laissant certaines voix inaudibles (Sandercock, 2003). En mettant en avant des histoires personnelles et communautaires, la narration urbaine rend visibles des histoires invisibles. Elle crée un espace pour des perspectives alternatives et contribue à une compréhension plus inclusive de la vie urbaine.

4.4. Narration urbaine et apprentissage intergénérationnel

La narration urbaine est particulièrement efficace dans les contextes intergénérationnels, où elle facilite l'échange de connaissances et de perspectives entre groupes d'âge. Les personnes âgées fonctionnent souvent comme des archives vivantes de la transformation urbaine. Leurs expériences offrent des témoignages directs de l'évolution des quartiers, offrant des perspectives historiques précieuses (Thompson, 2017). Les participants plus jeunes, en revanche, apportent des forces différentes au processus. Ils sont souvent plus familiers avec les outils numériques et les formes d'expression contemporaines, ce qui leur permet de documenter et de partager des histoires de manière innovante (Kaplan et al., 2017).

Cela crée une dynamique d'apprentissage mutuel, où chaque groupe apporte des compétences distinctes mais complémentaires. La narration intergénérationnelle met en lumière les différentes relations que les générations entretiennent avec les mêmes espaces. Une rue qui abrite des souvenirs de rassemblements communautaires pour un habitant plus âgé peut être perçue comme un itinéraire de transit par une personne plus jeune. En partageant ces perspectives, les participants acquièrent une compréhension plus nuancée du lieu (Pain et al., 2000).

Cet échange aide aussi à faire le lien entre les perspectives « d'avant et d'aujourd'hui ». Elle crée une continuité au milieu du changement, permettant aux participants de voir comment le passé

informe le présent. Ce faisant, la narration urbaine favorise l'empathie et renforce la cohésion sociale (Hatton-Yeo & Ohsako, 2000), renforçant l'idée que les villes sont des espaces partagés façonnés par plusieurs générations.

4.5. Types d'histoires urbaines – Un cadre conceptuel

Les récits urbains peuvent prendre de nombreuses formes, reflétant la diversité des expériences et des perspectives au sein d'une ville. Une catégorie importante est celle des récits urbains personnels, qui se concentrent sur des expériences individuelles liées à des lieux spécifiques. Cela peut inclure des histoires de vie ancrées dans des quartiers particuliers, des routines quotidiennes ou des itinéraires familiaux. De tels récits offrent des aperçus intimes de la manière dont les individus interagissent avec leur environnement (de Certeau, 1984).

Les histoires communautaires et de quartier représentent une autre catégorie clé. Ces récits se concentrent sur les espaces partagés et les expériences collectives, telles que l'histoire des commerces locaux, des écoles, des lieux de culte et des centres communautaires. Ils mettent souvent en lumière le tissu social des quartiers, révélant comment les relations et les interactions façonnent la vie urbaine (Jacobs, 1961).

Les récits architecturaux et spatiaux explorent l'environnement bâti lui-même. Les bâtiments, les rues et les infrastructures portent des histoires de construction, d'utilisation et de transformation. Les récits sur des structures démolies, des espaces rénovés ou des infrastructures en évolution offrent des perspectives précieuses sur le développement urbain. Ils attirent également l'attention sur les « paysages fantômes », des lieux qui n'existent plus mais restent présents dans la mémoire.

Les récits d'histoire culturelle et sociale se concentrent sur des schémas plus larges de la vie urbaine, tels que la migration, le travail, l'activisme et l'expression culturelle. Ces histoires situent les expériences individuelles dans des processus historiques plus larges, illustrant comment les villes sont façonnées par les mouvements sociaux et les dynamiques culturelles (Hayden, 1995).

Enfin, les récits sensoriels et atmosphériques capturent les qualités expérientielles des espaces urbains. Cela inclut des sons, des odeurs et des impressions émotionnelles associées à des lieux particuliers. De tels récits soulignent que l'expérience urbaine n'est pas seulement visuelle ou spatiale, mais aussi profondément sensorielle et affective.

Ensemble, ces catégories fournissent un cadre pour comprendre la richesse et la diversité de la narration urbaine. Ils offrent également des conseils aux facilitateurs pour concevoir des activités qui capturent différentes dimensions de l'expérience urbaine.

4.6. Méthodologies, outils et approches

La narration urbaine peut être mise en œuvre à travers diverses méthodologies, chacune offrant différentes façons d'interagir avec le lieu et la narration. La cartographie des histoires est l'une des approches les plus efficaces, permettant aux participants de relier les histoires à des lieux spécifiques. Des outils numériques tels que Google My Maps et ArcGIS StoryMaps permettent la création de cartes interactives combinant texte, images et multimédia (Bodenhamer et al., 2010). Les méthodes de cartographie physique, telles que les cartes papier ou les exercices basés sur le collage, offrent d'autres alternatives accessibles.

Les méthodologies basées sur la marche sont également au cœur de la narration urbaine. Les promenades narratives impliquent des parcours guidés à travers des quartiers, les participants partageant des récits à des endroits spécifiques (Pink, 2008). Ces éléments peuvent être combinés avec une documentation photographique ou des comparaisons « d'avant et d'aujourd'hui », où les images historiques sont comparées aux vues actuelles. Les considérations d'accessibilité sont essentielles, en particulier dans les groupes intergénérationnels, afin de garantir que tous les participants puissent s'engager confortablement.

Les méthodes d'histoire orale jouent un rôle crucial dans la capture des récits urbains. Les entretiens basés sur le lieu, menés dans des lieux spécifiques, peuvent déclencher des souvenirs et générer des récits riches (Frisch, 1990). Les techniques d'enregistrement doivent être adaptées aux environnements extérieurs, en tenant compte de facteurs tels que le bruit de fond et la mobilité.

L'électrice photo est une autre technique puissante. Les photographies historiques peuvent susciter la discussion et la réflexion, tandis que les images contemporaines peuvent être utilisées pour documenter le changement (Harper, 2002). Les projets photo collaboratifs permettent aux participants de co-crée des récits visuels qui relient passé et présent.

La documentation multimédia développe encore ces approches. Les visites guidées à pied vidéo, les enregistrements audio et les essais photo offrent plusieurs façons de capturer et de présenter des histoires.

Les technologies émergentes, telles que la photographie à 360 degrés, offrent des possibilités immersives, bien qu'elles puissent nécessiter des compétences et des ressources plus avancées.

Enfin, l'intégration archivistique relie les récits personnels à des contextes historiques plus larges. Les bibliothèques locales, les sociétés historiques et les archives de journaux fournissent des ressources précieuses qui peuvent enrichir les projets de narration (Kalay et al., 2008). En combinant les archives officielles avec des expériences vécues, la narration urbaine crée une compréhension plus complète et nuancée du lieu.

4.7. Cartographie et narration visuelle

La cartographie remodele fondamentalement la manière dont les récits urbains sont compris et partagés. Contrairement aux formats de narration linéaire, les cartes permettent à plusieurs temporalités et perspectives de coexister dans le même cadre géographique ; Un seul coin de rue peut signifier des jeux d'enfance pour une génération, la gentrification pour une autre, un trajet quotidien pour les nouveaux arrivants. En retraçant ces histoires qui se chevauchent spatialement, la cartographie révèle la nature polyvocale de l'expérience urbaine et remet en question les versions singulières et autoritaires du lieu. Cette pratique est directement liée au SIG participatif (PGIS) et à la cartographie communautaire, dans lesquels les communautés produisent des représentations spatiales reflétant leurs propres connaissances plutôt que les priorités des planificateurs officiels (Chambers, 2006).

Les éléments visuels remplissent des fonctions communicatives distinctes aux côtés des cartes. Les photographies fournissent des preuves indexielles, preuve que « ceci était ici », ce qui a un poids particulier lorsqu'on documente des bâtiments démolis, des communautés déplacées ou des paysages urbains transformés (Barthes, 1981). Au-delà de la documentation, les images communiquent des qualités atmosphériques difficiles à exprimer uniquement en mots : la texture des matériaux, la qualité de la lumière, la densité des foules. La narration visuelle accède ainsi à des dimensions de la mémoire urbaine que les récits purement textuels manquent.

La combinaison de la cartographie et de la documentation visuelle crée de puissantes possibilités de contre-cartographie, mettant en lumière des économies informelles, des sites sacrés et des lieux de traumatisme absents des cartes municipales ou des guides touristiques. Les animateurs peuvent encourager les participants à annoter des cartes avec des croquis, à attacher des photographies aux lieux et à créer des clés visuelles qui traduisent les symboles personnels en une compréhension partagée, produisant ainsi des archives à la fois spatiales, visuelles et narratives, préservant non seulement ce qui s'est passé où, mais aussi ce que cela ressentait et comptait pour ceux qui les ont vécus.

4.8. Application pratique : Concevoir une activité de narration urbaine

Concevoir une activité de narration urbaine efficace nécessite une attention particulière aux objectifs, aux participants et au contexte. Le processus commence par la définition d'un but clair. Cela peut impliquer de préserver l'histoire locale, de favoriser le dialogue intergénérationnel ou d'explorer des thèmes spécifiques tels que le changement urbain ou l'identité culturelle. L'étape suivante consiste à choisir des méthodologies et outils appropriés.

Les animateurs doivent prendre en compte les compétences numériques, la mobilité et les centres d'intérêt des participants, en choisissant des approches à la fois accessibles et engageantes. La simplicité est souvent essentielle, notamment lors des sessions d'introduction.

La préparation est essentielle pour réussir une activité. Cela inclut l'identification des lieux, la collecte de matériaux et la garantie que les autorisations ou considérations éthiques nécessaires sont prises en compte. Les participants doivent être informés de questions telles que le consentement et l'utilisation des données, en particulier lors de l'enregistrement ou du partage d'histoires personnelles. Pendant l'activité, les facilitateurs jouent un rôle crucial dans l'orientation du processus tout en laissant un espace pour une exploration menée par les participants. Des instructions claires, des conseils bienveillants et une flexibilité sont essentiels pour répondre à différents besoins et dynamiques.

La dernière étape implique le partage et la réflexion. Présenter les histoires créées pendant l'activité renforce leur valeur et offre une occasion de discussion. La réflexion aide les participants à traiter leurs expériences et à considérer les implications plus larges de leur travail. En concevant des activités de narration urbaine, l'objectif n'est pas seulement de produire des récits, mais aussi de créer des expériences d'apprentissage significatives. En s'engageant avec le lieu, la mémoire et la communauté, les participants développent une compréhension plus profonde de leur environnement urbain et de leur rôle en leur sein.

Activité 1 : « Rues que je connais » – Histoire de quartier à pied

Durée : 60 minutes Format : En face à face (en plein air) Groupe Taille du groupe : 8–16 participants (couples intergénérationnels ou petits groupes) Focus : Explorer le changement urbain et la mémoire personnelle à travers des récits basés sur le lieu

Matériel nécessaire : Smartphones ou tablettes (1 par paire/groupe), application d'enregistrement vocal (note vocale intégrée), appareil photo ou smartphone pour la photographie, outil de montage simple (Canva, Google Slides ou PowerPoint), projecteur/écran pour partager, alternative hors ligne : captures d'écran imprimées Google Maps ou cartes de rues papier pour groupes sans internet fiable.

Niveaux de compétence

- Basique : carte de rue papier + narration verbale uniquement. Aucun appareil nécessaire.
- Intermédiaire : photo smartphone + note vocale rassemblée en 2 à 3 Google Slides.
- Avancé : ArcGIS StoryMap avec épingle de localisation, photo, extrait audio et légende courte

Guide étape par étape

1. Introduction & Mise en relation (10 min)

Commencez par un bref aperçu de la narration basée sur le lieu et montrez un court exemple reliant la mémoire personnelle à un lieu urbain spécifique. Formez des paires

intergénérationnelles (1 adulte âgé + 1 participant plus jeune). Chaque paire choisit une rue, une place ou un point de repère à proximité qui revêt une signification personnelle pour l'adulte âgé, un ancien lieu de travail, un parcours d'enfance ou un lieu de rassemblement. L'adulte plus âgé décrit ses souvenirs du lieu tandis que le participant plus jeune écoute et pose des questions orientatrices telles que : À quoi ressemblait cette rue auparavant ? Qui as-tu rencontré ici ? Qu'est-ce qui a changé ?

2. Documentation sur le terrain (20 min)

Le duo marche brièvement vers l'endroit choisi ou la zone proche, le plus jeune participant photographiant des détails que l'adulte plus âgé pointe : un bâtiment, un coin, une vue. L'adulte plus âgé enregistre une courte narration audio (1 à 2 minutes) décrivant la rue telle qu'elle était et telle qu'elle est aujourd'hui, guidée par ce qu'il observe autour de lui à ce moment-là.

3. Assemblage numérique (15 min)

Créez une histoire visuelle simple en deux ou trois diapositives en combinant les photographies prises pendant la promenade avec la narration audio et un court titre. Utilisez des outils accessibles comme Canva ou Google Slides, en mettant l'accent sur la transmission de la signification émotionnelle et historique du lieu plutôt que sur la finition technique.

4. Partage & Réflexion (15 min)

Des couples sélectionnés présentent leurs histoires de rue au groupe, suivies d'une discussion guidée : Quels changements ont le plus marqué ? Qu'est-ce que marcher ensemble dans la rue révélait-il que les mots seuls ne pouvaient pas ? Qu'est-ce que chaque partenaire a appris de l'autre ? Cette réflexion met en lumière comment les environnements urbains portent des histoires en couches qui diffèrent selon qui regarde et quand.

Pourquoi cela fonctionne : Ancrer l'activité dans une promenade physique active naturellement la mémoire et confère au processus de narration une immédiateté que les sessions en intérieur manquent souvent. La rue elle-même devient un prompt, l'adulte plus âgé apportant une profondeur historique et personnelle tandis que le plus jeune participant documente et pose des questions, créant un véritable échange ancré dans une expérience urbaine partagée. Option autodirigée : L'activité 1 peut être menée sans la présence d'un animateur si les participants portent des cartes de consigne imprimées avec les questions directrices de la section Réflexion et Évaluation. L'espace urbain lui-même sert de co-facilitateur.

Activité 2 : « La ville à travers deux lentilles » – Histoire photo comparative

Durée : 60 minutes Format : En face à face ou en ligne Taille du groupe : 8 à 16 participants (couples intergénérationnels ou petits groupes) Focus : Comparaison de la façon dont différentes générations perçoivent et vivent les mêmes espaces urbains

Matériel nécessaire : Smartphones ou tablettes (1 par paire/groupe), accès Internet pour les images d'archives ou Google Street View, application d'enregistrement vocal (note vocale intégrée), outil d'édition simple (Canva, Google Slides ou PowerPoint), projecteur/écran pour partager, alternative hors ligne : captures d'écran imprimées de Google Maps/Street View préparées à l'avance par le facilitateur.

Niveaux de compétence

- Basique : Le facilitateur imprime deux images contrastées de l'espace choisi ; les participants les décrivent verbalement.
- Intermédiaire : Chaque participant trouve ou photographie une image ; présentation côte à côte sur Canva ou Google Slides.
- Avancé : ArcGIS StoryMap avec épingle de localisation, deux images, deux extraits audio et de brèves légendes écrites.

Guide étape par étape

1. Introduction & Mise en relation (10 min)

Commencez par un bref aperçu de la manière dont les espaces urbains portent des significations différentes selon les générations et montrez un court exemple opposant une image plus ancienne et plus récente d'un même emplacement urbain. Former des paires intergénérationnelles (1 adulte âgé + 1 participant plus jeune). Échauffement Street View : avant que les binômes ne travaillent indépendamment, montrez au groupe une brève démonstration en direct (2 minutes) de la navigation vers un lieu dans Google Street View et faites glisser le curseur de la timeline pour accéder aux images historiques. Cela supprime la principale barrière technique pour les participants peu familiers avec l'outil. Chaque paire choisit un espace urbain partagé, un marché, un parc, une station de transit ou une place centrale avec laquelle les deux partenaires ont une certaine familiarité ou un lien. Chaque participant décrit brièvement sa première association avec cet espace avant le début de l'activité.

2. Collection d'images et narration (20 min)

Chaque participant sélectionne ou photographie indépendamment une image qui représente comment il vit ou se souvient de l'espace choisi, l'adulte plus âgé puisant dans la mémoire ou des sources d'archives trouvées en ligne, le participant plus jeune prenant une photo actuelle

ou utilisant Google Street View. Chacun enregistre ensuite une courte narration audio (1 minute chacun) décrivant ce que son image capture et pourquoi il l'a choisie.

3. Assemblage numérique (15 min)

Combinez les deux images et les deux narrations audio dans une présentation simple côte à côte à l'aide de Canva, Google Slides ou PowerPoint. Ajoutez un bref titre partagé qui reflète les deux points de vue. L'objectif est de laisser le contraste entre les deux points de vue s'exprimer clairement, sans trop expliquer ni résoudre les différences entre eux.

4. Partage & Réflexion (15 min)

Les couples présentent leurs histoires comparatives au groupe, suivies d'une discussion guidée : Quelles différences sont apparues entre les deux perspectives ? Y avait-il des similitudes inattendues ? Que révèle cette comparaison sur la façon dont les villes changent, et pour qui ? Cette discussion encourage les participants à réfléchir de manière critique à l'identité urbaine, à l'appartenance et aux façons dont les espaces partagés sont vécus différemment selon les générations.

Pourquoi cela fonctionne : En structurant l'activité autour de deux points de vue distincts d'un même lieu, les participants sont naturellement positionnés à la fois comme conteurs et auditeurs, rendant la dynamique intergénérationnelle centrale plutôt que accessoire. Le format comparatif génère des discussions riches sur le changement urbain, l'identité culturelle et la mémoire collective, atteignant la profondeur réfléchie que la narration numérique significative vise sans nécessiter de compétences techniques avancées.

Réflexion et évaluation

Questions pour les participants

1. Comment comprends-tu le concept de « sens du lieu » ? Pouvez-vous identifier un endroit dans votre ville qui a une signification particulière pour vous, et expliquer pourquoi ?
2. Quel rôle joue la narration urbaine dans la préservation du patrimoine culturel immatériel ?
3. Quelle méthodologie de narration urbaine (cartographie de l'histoire, approches basées sur la marche, histoire orale, captation photo) vous sentiriez-vous le plus à l'aise d'utiliser ? Pourquoi ?
4. Comment la participation à la narration urbaine a-t-elle changé votre perception des lieux familiers de votre ville ?

5. Qu'est-ce qui vous a le plus surpris en entendant des histoires d'une autre génération sur le même espace urbain ?

Questions pour les facilitateurs

1. Quels types d'histoires urbaines sont apparues le plus naturellement dans votre activité (personnelle, communautaire, architecturale, culturelle, sensorielle) ? Certaines catégories étaient-elles sous-représentées ?
2. Comment avez-vous équilibré l'accessibilité (mobilité, compétences numériques, langue) avec les objectifs de l'activité, et quels défis sont survenus pendant l'activité (techniques, logistiques, interpersonnels), et comment les avez-vous abordés ?
3. Comment avez-vous facilité les échanges intergénérationnels ? Quelles stratégies ont le mieux fonctionné pour encourager le dialogue entre groupes d'âge ?
4. Comment avez-vous assuré des pratiques éthiques autour du consentement, de la vie privée et de la représentation, notamment lors de la documentation d'histoires sur le changement urbain ou le déplacement ?
5. Comment le choix de la méthodologie (par exemple, marche, cartographie ou photo-élection) a-t-il façonné les types d'histoires partagées par les participants ?

Références

- Barthes, R. (1981). *Camera lucida : Réflexions sur la photographie*. Hill et Wang.
- Beauregard, R. A. (2003). *Voix du déclin : Le sort des villes américaines d'après-guerre*. Routledge.
- Bodenhamer, D. J., Corrigan, J., & Harris, T. M. (Éds.). (2010). *Les humanités spatiales : SIG et l'avenir de la recherche en sciences humaines*. Indiana University Press.
- Chambers, R. (2006). Cartographie participative et systèmes d'information géographique : la carte de qui ? Qui est habilité et qui est privé de pouvoir ? Qui y gagne et qui perd ? *Le Journal Électronique des Systèmes d'Information dans les Pays en Développement*, 25(1), 1–11.
- Coverley, M. (2010). *Psychogéographie. Essentiels de poche*.
- De Certeau, M. (1984). *La pratique de la vie quotidienne*. University of California Press.
- Debord, G. (1955). Introduction à une critique de la géographie urbaine. *Les Lèvres Nues*, 6.
- Frisch, M. (1990). *Une autorité partagée : Essais sur l'art et la signification de l'histoire orale et publique*. Presses de l'Université d'État de New York.
- Halbwachs, M. (1992). *Sur la mémoire collective* (L. A. Coser, trad.). University of Chicago Press. (Œuvre originale publiée en 1950)
- Harper, D. (2002). En parlant de photos : un argument en faveur de l'obtention de photos. *Études visuelles*, 17(1), 13-26.
- Hatton-Yeo, A., & Ohsako, T. (2000). *Programmes intergénérationnels : implications sur les politiques publiques et la recherche*. Institut UNESCO pour l'Éducation.
- Jacobs, J. (1961). *La mort et la vie des grandes villes américaines*. Random House.
- Kalay, Y. E., Kvan, T., & Affleck, J. (Éds.). (2008). *Nouveau patrimoine : nouveaux médias et patrimoine culturel*. Routledge.
- Kaplan, M., Sanchez, M., & Hoffman, J. (2017). Des chemins intergénérationnels vers une société durable. Dans *Chemins intergénérationnels vers une société durable* (pp. 5-16). Springer.

- Manzo, L. C., & Perkins, D. D. (2006). Trouver un terrain d'entente : l'importance de l'attachement au lieu à la participation et à la planification communautaires. *Journal of Planning Literature*, 20(4), 335-350.
- Mowl, G., & Talbot, C. (2000). La différence et la négociation de la « vieillesse ». *Environnement et planification D : société et espace*, 18(3), 377-393.
- Pink, S. (2008). Une visite urbaine : La sociabilité sensorielle de la création ethnographique des lieux. *Ethnographie*, 9(2), 175-196.
- Scannell, L., & Gifford, R. (2010). Définition de l'attachement au lieu : un cadre d'organisation tripartite. *Journal of Environmental Psychology*, 30(1), 1-10.
- Thompson, P. (2017). *La voix du passé : Histoire orale* (4e éd.). Oxford University Press.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Espace et lieu : La perspective de l'expérience*. Université du Minnesota Press.
- UNESCO (2003). *Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel*.
- UNESCO. Zukin, S. (2010). *Naked City : La mort et la vie des lieux urbains authentiques*. Oxford University Press

Module 5 – Excursions intergénérationnelles guidées

Ce module initie les participants à la conception et à la facilitation d'excursions guidées qui relient des participants plus jeunes et plus âgés grâce à l'exploration partagée, à la narration et à la documentation numérique. Il est conçu pour un public mixte composé de jeunes et de seniors, encourageant l'apprentissage intergénérationnel, le respect mutuel et la préservation de l'histoire et de la culture locales.

À travers des activités de préparation, des exercices de jeu de rôle, des excursions structurées et des tâches de suivi, les participants exploreront comment s'engager à travers les générations, gérer les différences de communication, documenter les expériences partagées à l'aide d'outils numériques simples et appliquer les principes d'accessibilité, de consentement et de protection tout au long du processus.

Sous-unités

- 5.1. Pourquoi les excursions intergénérationnelles sont importantes
- 5.2. Engagement des personnes âgées et de la jeunesse
- 5.3. Défis et considérations courants
- 5.4. Comment concevoir une excursion intergénérationnelle guidée
 - Atelier de préparation
 - Jeu de rôle et simulations interactives
 - Brise-glace créatifs et outils de connexion
 - Structuration de l'excursion
 - Activités de suivi
- 5.5. Outils de documentation
- 5.6. Exemples d'excursions intergénérationnelles guidées
- 5.7. Accessibilité et inclusion
- 5.8. Sécurité et éthique
- 5.9. Activité de clôture : Présentation d'exemples d'excursions

Durée estimée

La durée totale du module est d'environ 4 heures, dispensées sur un atelier de préparation (2h) et l'excursion structurée elle-même (2h), avec des séances de suivi optionnelles. Le module doit être dispensé par étapes : une session de préparation, une excursion en direct, puis une séance de réflexion ou de documentation de suivi, permettant aux deux générations de construire un temps approprié pour instaurer la confiance avant un partage plus profond.

Le formateur/facilitateur doit rester flexible et adapter le rythme en fonction du niveau d'énergie, de la mobilité et de l'aisance des participants avec la narration et les outils numériques.

Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, les participants pourront :

- Comprendre la valeur de l'échange intergénérationnel pour préserver l'histoire locale et réduire l'isolement social
- Appliquer des stratégies pour engager les personnes âgées et les jeunes selon leurs besoins distincts et leurs styles de communication
- Reconnaître et répondre aux défis communs dans les interactions intergénérationnelles (rythme de communication, lacunes numériques, stéréotypes, fatigue physique)
- Concevoir et faciliter une excursion structurée, de l'accueil à la réflexion
- Utilisez des outils numériques simples (appareil photo, enregistreur vocal, applications de story-mapping) pour documenter les expériences partagées
- Appliquez les principes de consentement, de vie privée, de protection et d'accessibilité tout au long d'une activité intergénérationnelle

Développement de contenu

5.1. Pourquoi les excursions intergénérationnelles sont importantes

Les excursions intergénérationnelles guidées visent à réduire l'isolement social, à favoriser des relations significatives entre les générations, à soutenir le développement des compétences numériques dans un contexte pratique, et à contribuer à la préservation et au partage de l'histoire locale, de la culture et des histoires personnelles.

Les participants plus jeunes comme les plus âgés apprécient l'opportunité **d'échanger des connaissances et des expériences, de développer de nouvelles compétences, de tisser des liens sociaux et d'explorer l'histoire et la culture locales**. Les personnes âgées apprécient la possibilité de partager leurs souvenirs et leurs points de vue, tandis que les plus jeunes sont curieux de comprendre le passé et l'évolution de leur environnement local. Dans ce contexte, **les personnes âgées sont reconnues comme détenteurs de connaissances, tandis que les plus jeunes agissent comme facilitateurs et soutiens**, notamment en ce qui concerne les outils numériques.

Lorsque les deux groupes se sentent valorisés et activement impliqués, l'engagement augmente considérablement. Les excursions guidées offrent un cadre efficace pour atteindre cet équilibre, car elles combinent naturellement exploration, narration et interaction sociale de manière inclusive et accessible.

De plus, lorsque cela est pertinent, les facilitateurs devraient également encourager le dialogue interculturel, en reconnaissant que les participants peuvent provenir de milieux culturels différents. Partager différents souvenirs, traditions et perspectives peut enrichir l'expérience de la narration et favoriser la compréhension mutuelle.

5.2. Engagement des personnes âgées et des jeunes

Engager à la fois les personnes âgées et les jeunes participants nécessite une approche équilibrée qui réponde à leurs différents besoins, motivations et styles de communication.

Personnes âgées

- Créer un **environnement sûr et** respectueux où leurs expériences sont valorisées
- Utilisez **des conseils simples et étape** par étape lors de l'introduction d'activités ou d'outils numériques
- **Accordez-vous du temps** pour partager vos souvenirs et évitez les conversations précipitées

Engager les jeunes participants

- Donnez-leur un **rôle actif** (par exemple, soutenir avec des outils numériques, poser des questions)
- Encouragez **la curiosité et l'interaction** plutôt que l'écoute passive
- Apportez des conseils sur **la communication, la patience et l'empathie**

Engager des deux groupes ensemble

- Travail en petits **groupes mixtes** ou en binômes
- Utilisez des activités basées sur **des expériences partagées** (par exemple, lieux, histoires)
- Encourager **le dialogue** plutôt qu'une communication unidirectionnelle
- Gardez les activités **interactives, simples et porteuses de sens**

5.3. Défis et considérations courants

1. **Différences dans les styles de communication** : Les participants plus jeunes communiquent souvent plus rapidement et plus directement, tandis que les personnes âgées peuvent préférer un rythme plus lent et plus réfléchi. Les variations de vocabulaire et d'expression peuvent également influencer l'interaction.

Ce qui aide : Utiliser un langage clair et simple, combiné à de la patience et à une écoute active.

2. **Écart dans les compétences numériques entre les générations**. Alors que les participants plus jeunes sont généralement des utilisateurs confiants des outils numériques, les personnes âgées peuvent avoir peu d'expérience ou se sentir incertaines. En même temps, les participants plus jeunes ne savent pas toujours comment expliquer efficacement les processus numériques.

Ce qui aide : Une approche étape par étape, pratique, soutenue par l'apprentissage par les pairs.

3. **Stéréotypes**: Les participants plus jeunes peuvent sous-estimer les capacités des personnes plus âgées, tandis que les participants plus âgés peuvent se sentir en insécurité lorsqu'ils interagissent avec de nouvelles technologies.

Ce qui aide : Établir un environnement respectueux et sans jugement, soutenu par des règles claires.

4. Facteurs physiques, tels que **les différences de niveaux d'énergie** : Des activités trop longues ou exigeantes peuvent entraîner de la fatigue, en particulier chez les participants plus âgés.

Ce qui aide : Concevoir des séances avec un rythme équilibré, incluant des pauses et de la flexibilité.

Enfin, des aspects pratiques comme la planification peuvent poser des défis. Aligner la disponibilité des participants plus jeunes, qui suivent souvent les emplois du temps scolaires, avec celle des personnes plus âgées nécessite une planification minutieuse. Une coordination précoce et une flexibilité peuvent aider à garantir la participation des deux groupes.

5.4. Comment concevoir une excursion intergénérationnelle guidée

Concevoir une excursion intergénérationnelle efficace implique une séquence d'étapes interconnectées, de la préparation à la mise en œuvre et au suivi. Bien que la flexibilité soit importante, une structure claire aide les participants à se sentir à l'aise et favorise un engagement significatif.

1. Atelier de préparation (durée estimée : 2h)

Avant l'excursion, il est utile d'organiser un atelier de préparation pour aider les participants à se sentir à l'aise, comprendre le processus et établir des liens initiaux. L'atelier doit présenter : l'objectif de l'activité, ce que les participants feront pendant l'excursion, les rôles de base et les attentes.

Conseil pour les animateurs : dans la mesure du possible, organisez une ou plusieurs sessions préparatoires informelles avant les excursions. Les brise-glaces, les jeux collaboratifs et les activités de narration simples aident les participants à se familiariser et à instaurer la confiance avant de passer à une activité narrative plus personnelle.

Jeu de rôle et simulations interactives

Voici quelques exemples d'activités permettant aux participants de « tester » leur rôle dans un environnement sûr, en développant l'empathie et en débrouillant les éventuelles lacunes de communication.

A. L'« Entretien inversé »

- **Le scénario** : Un participant plus jeune partage une « tendance » moderne ou une technologie qu'il aime (par exemple, une application spécifique ou un hobby de jeu vidéo).
- **L'objectif** : Les personnes âgées doivent pratiquer **l'écoute active** et poser 3 « questions de curiosité » sur les raisons pour lesquelles cette chose est significative pour les jeunes.
- **Résultat** : Cela établit que la « détention de connaissances » fonctionne dans les deux sens, créant un respect mutuel.

B. L'exercice « Walking Pace » - Un jeu de rôle physique pour améliorer la mobilité et la patience.

- **L'activité :** Faites marcher les participants par paires dans la salle. Une personne est invitée à marcher à son rythme « rapide », tandis qu'une autre doit marcher à un rythme « d'observation tranquille ».
- **L'objectif :** À mi-parcours, ils doivent trouver un terrain d'entente synchronisé.
- **Point de discussion :** Discutez de l'importance des signaux non verbaux, de la manière dont nous signalons quand nous avons besoin d'une pause ou quand nous sommes prêts à passer à autre chose ?

Brise-glace créatifs et outils de connexion

L'étape suivante consiste à créer un lien entre le Conteur et l'Auditeur. Voici quelques exemples d'activités :

A. Objet d'intérêt

Demandez à chacun d'apporter un petit objet physique (une photo, un outil) à l'atelier.

- **Activité :** Par paires (une plus jeune, une plus âgée), les participants disposent de 3 minutes pour raconter la « biographie » de cet objet.
- **Pourquoi cela fonctionne :** C'est un « échauffement » pour la narration qui aura lieu pendant l'excursion elle-même.

B. La « Carte des Attentes »

Utilisez un grand tableau à affiches ou un tableau blanc numérique.

- **Activité :** Chacun écrit sur des post-its une chose qui l'enthousiasme et une chose qui l'inquiète.
- **Pourquoi cela fonctionne :** Cela normalise le fait que les deux générations peuvent se sentir un peu maladroites, ce qui réduit instantanément la tension.

C. Tableau « Échange linguistique »

Créez un tableau simple à deux colonnes sur un tableau flip.

- **Activité :** Les personnes âgées listent des argots « vintage » ou des termes de leur époque ; les participants plus jeunes listent l'argot moderne « Gen Z/Alpha ».
- **Pourquoi cela fonctionne :** Il utilise l'humour pour combler le fossé générationnel et crée un « langage secret » partagé pour le voyage.

2. Structure de l'excursion (durée estimée : environ 2h)

Une structure claire mais flexible aide les participants à se sentir à l'aise et favorise un déroulement fluide des activités. Bien que chaque excursion puisse être adaptée au contexte spécifique, une séquence générale peut fournir des indications utiles.

Bienvenue & Brise-glace (10–15 min)

L'activité peut commencer par une **courte phase d'accueil et d'introduction**, permettant aux participants de se connaître à travers des interactions simples et informelles. Cela aide à réduire l'hésitation initiale et crée une atmosphère plus détendue.

Exploration (20–30 min)

La phase d'exploration **consiste à parcourir le lieu choisi**, à observer les **environs** et à engager les participants à travers des questions ouvertes et accessibles. Les animateurs peuvent encourager la réflexion en posant des questions telles que :

- ce dont les participants se souviennent du lieu
- comment cela a évolué au fil du temps
- ce que cela représente pour eux aujourd'hui

Partage d'histoire (30 min)

Le partage d'histoires peut alors émerger naturellement. Les participants plus âgés peuvent **partager des souvenirs personnels**, tandis que les plus jeunes peuvent **poser des questions** et **partager leurs expériences personnelles**. Il est important de permettre à ces conversations de se développer de manière organique, plutôt que de les transformer en entretiens structurés.

Activité conjointe (30–40 min)

Les participants peuvent travailler en petits **groupes mixtes** pour documenter leur expérience à travers **des photos, de courts enregistrements audio ou des notes écrites**. Ces activités doivent rester simples et accessibles, garantissant que tous les participants puissent contribuer.

Réflexion (15-20 min)

L'excursion peut se conclure par une phase de réflexion, où les participants sont invités à **partager ce qu'ils ont appris**, ce qui les a surpris et comment ils ont vécu l'interaction. Ce moment aide à consolider l'apprentissage et renforce le sentiment d'expérience partagée.

3. *Activités de suivi*

L'expérience de l'excursion peut être prolongée par des activités de suivi simples qui permettent aux participants de **revisiter et de développer davantage le matériel** qu'ils ont créé. Une session de suivi peut offrir l'occasion de revoir des photos, des enregistrements ou des notes, et de les transformer en sorties numériques basiques telles que de courtes vidéos, des reportages photo ou des extraits audio. Ces productions peuvent être partagées au sein du groupe ou, le cas échéant, avec un public plus large.

5.5. *Outils de documentation*

Utilisez des outils simples et accessibles que les participants connaissent déjà ou peuvent apprendre rapidement.

- ◇ **Appareil photo du smartphone** : Prenez des photos de lieux, d'objets ou de détails, ou enregistrez de courtes vidéos (30 à 60 secondes)
- ◇ **Enregistreur vocal (intégré ou applications)** : Enregistrer des histoires personnelles ou de courtes interviews. *Moins intimidant que la vidéo et facile à utiliser*
- ◇ **Combinaison photo + histoire** : Prenez une photo et ajoutez une courte explication (orale ou écrite)
- ◇ **Courts extraits vidéo** : Capturez un souvenir ou une réaction sur le moment
- ◇ **Outils de cartographie d'histoire (par exemple StoryMapJS)** : Combinez photos, textes et lieux sur une carte numérique

5.6. Exemples d'excursions intergénérationnelles guidées

Les exemples suivants illustrent différentes façons de concevoir des excursions guidées. Les animateurs peuvent les adapter en fonction du contexte, de la taille du groupe et des intérêts des participants.

1. Promenade de mémoire : « Hier et maintenant »

Les participants visitent un quartier ou une rue familière et explorent comment il a évolué au fil du temps.

- Les personnes âgées partagent des souvenirs de ce qu'était l'endroit autrefois
- Les participants plus jeunes comparent ces rencontres avec les présents
- Les photos sont prises pour capturer des perspectives « avant vs maintenant »

2. Cercles narratifs en place

À des arrêts précis de l'excursion, les participants forment de petits groupes et partagent de courtes histoires liées au lieu.

- Chaque personne est invitée à contribuer (si elle le souhaite)
- Les histoires peuvent porter sur la vie quotidienne, des traditions ou des expériences personnelles

3. Chasse aux histoires numériques

Les participants travaillent en groupes mixtes pour « collecter » des histoires à l'aide d'outils numériques simples.

- Enregistrer de courts extraits audio
- Prenez des photos de lieux significatifs
- Capturez des mots-clés ou des réflexions courtes

4. « Un lieu à travers mes yeux »

Chaque participant choisit un endroit et explique pourquoi il a du sens pour lui.

- Les personnes âgées peuvent se concentrer sur les souvenirs
- Les participants plus jeunes peuvent se concentrer sur l'usage ou les sentiments actuels

5. Excursion de renversement des rôles

Les participants plus jeunes jouent temporairement le rôle de « guides », tandis que les personnes âgées agissent comme des « experts ».

- De jeunes participants guident le parcours
- Les personnes âgées enrichissent l'expérience par des histoires et du contexte

6. Mini-entretiens en mouvement

Les participants travaillent en binômes (jeunes et plus âgés) et mènent de courtes interviews informelles.

Exemples de questions :

- « Comment était cet endroit quand tu étais plus jeune ? »
- « Quel est ton souvenir le plus fort ici ? »

7. Activité vocale photo

Les participants prennent des photos représentant des souvenirs, des changements et des émotions. Ensuite, ils expliquent leurs choix.

8. Cartographier les histoires

Les participants cartographient collectivement les lieux visités.

- Utilisez des cartes papier ou des outils numériques simples (par exemple StoryMapJS)
- Ajoutez de courtes descriptions ou histoires à chaque lieu

5.7. Accessibilité et inclusion

L'accessibilité et l'inclusion sont essentielles à la conception des activités intergénérationnelles. Les animateurs doivent prendre en compte les besoins divers des participants en termes de confort physique, de communication et de compétences numériques.

Des supports clairs et accessibles (grandes polices), un langage simple et des informations bien structurées favorisent la participation, en particulier pour ceux qui se sentent moins confiants. L'environnement physique doit être sûr, confortable et facile à naviguer, avec un éclairage approprié et un minimum de distractions. Lors des activités plus longues, les animateurs doivent également garantir des places confortables pour les personnes âgées et offrir des pauses régulières lorsque nécessaire.

Fournir un soutien technique et humain suffisant est tout aussi important. Laisser le temps aux participants de se familiariser avec les outils et s'assurer que chacun ait accès à un soutien renforce la confiance et l'engagement. Souvent, la présence d'un pair soutenant est plus

efficace que n'importe quel outil. Lorsque les appareils numériques sont utilisés, il faut prévoir les piles, et assurer l'accès à l'électricité ou à des sources d'énergie portables autant que possible.

5.8. Sécurité et éthique

Lors de l'organisation d'excursions intergénérationnelles impliquant des récits personnels et l'utilisation d'outils numériques, il est essentiel de veiller à ce que toutes les activités soient menées de manière sûre, respectueuse et éthiquement responsable. Les facilitateurs doivent être conscients à la fois des dimensions sociale et numérique de la participation, et créer des conditions où tous les participants se sentent en sécurité et respectés.

Consentement : Un aspect clé de la pratique éthique est l'obtention d'un consentement éclairé. Les participants doivent toujours être clairement informés et demander la permission avant que des photos, enregistrements audio ou vidéos ne soient pris. Ce processus doit être transparent et compréhensible, afin de garantir que les participants soient pleinement conscients de ce à quoi ils s'engagent. Le consentement ne doit jamais être supposé, et les participants doivent se sentir libres de refuser sans aucune pression ni conséquences négatives.

Confidentialité : Les participants doivent comprendre comment le contenu qu'ils créent ou auquel ils contribuent sera utilisé, où il sera partagé et qui y aura accès. Des explications claires doivent être fournies dans un langage simple, et les facilitateurs doivent éviter d'utiliser une terminologie technique ou juridique susceptible de créer de la confusion. Respecter la vie privée signifie également être sensible au type d'histoires partagées et veiller à ce que les informations personnelles ou sensibles soient traitées avec soin.

Protection : Les facilitateurs doivent veiller à ce que toutes les interactions aient lieu dans un environnement sûr et approprié, en respectant les directives et politiques de leur organisation ou institution. Cela inclut le maintien d'une supervision appropriée, la définition d'attentes comportementales claires et la garantie que tous les participants se sentent protégés et soutenus tout au long de l'activité.

Aucune pression : Il est tout aussi important de veiller à ce que la participation reste volontaire et sans pression. Les participants ne doivent partager que des histoires personnelles, des expériences ou des opinions dans la mesure où ils se sentent à l'aise. Créer une atmosphère bienveillante où chacun peut choisir son niveau d'engagement aide à instaurer la confiance et encourage une participation plus authentique.

Module 6 - Ressources pour les formateurs

Ce module soutient les personnes qui animeront les ateliers et excursions LEGENDS. Il considère les ressources pour formateurs comme un écosystème d'apprentissage complet plutôt que comme un simple dossier de documents. Cet écosystème comprend une théorie fiable, des activités éprouvées, des partenaires locaux, des sources patrimoniales, des instructions accessibles, des outils numériques, des alternatives à faible technologie, des procédures éthiques et des méthodes pour revoir ce qui a fonctionné. L'objectif est d'aider les formateurs à préserver la qualité commune du programme LEGENDS tout en adaptant la présentation à la langue, à la culture, aux installations et aux participants de chaque contexte local.

Le module est conçu pour les animateurs, les éducateurs d'adultes, les intervenants jeunesse, les médiateurs communautaires, les éducateurs en patrimoine et le personnel partenaire travaillant avec des seniors âgés de 65+ ans et des jeunes de 12 à 15 ans. Il complète les autres modules LEGENDS en aidant les formateurs à choisir, s'adapter et combiner les ressources nécessaires pour les dispenser de manière sûre et inclusive.

Sous-unités

Activité d'ouverture : Réparez le plan de l'atelier !

6.1 Introduction aux ressources de formation et à l'adaptation locale

6.2 Adaptation des matériaux aux contextes culturels et linguistiques

6.3 Meilleures pratiques de facilitation pour les groupes intergénérationnels

6.4 Outils numériques et tutoriels pour les formateurs

6.5 Activité : Personnaliser un plan d'atelier selon les besoins locaux

6.6 Activité : Créer une boîte à outils de ressources pour votre communauté

6.7 Considérations éthiques et juridiques pour les formateurs

Durée estimée

4 heures (2 heures d'atelier guidé / 2 heures d'activités pratiques)

Le module est conçu comme une session en présentiel de quatre heures, bien qu'il puisse être divisé en deux sessions plus courtes ou dispensé dans un format mixte. La première moitié

présente les principes théoriques et pratiques qui aident les formateurs à sélectionner et adapter les ressources. La seconde moitié est consacrée à deux activités collaboratives : repenser un atelier LEGENDS existant pour un véritable groupe local et création d'une boîte à outils de ressources communautaires vérifiée. Une courte pause doit être incluse entre les deux moitiés.

Le coach doit rester flexible. Les formateurs participant à ce module peuvent avoir différents niveaux d'expérience en apprentissage des adultes, travail auprès des jeunes, accessibilité, protection ou production numérique. Le facilitateur doit modéliser les mêmes principes attendus dans les ateliers ultérieurs : langage clair, structure visible, temps de traitement suffisant, participation volontaire et plusieurs façons de contribuer.

Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, les formateurs pourront :

- Adapter les supports de formation LEGENDS aux besoins culturels, linguistiques et d'accessibilité locaux sans affaiblir les objectifs d'apprentissage originaux.
- Appliquer des pratiques de facilitation qui favorisent l'apprentissage réciproque et la participation équilibrée entre seniors et jeunes.
- Sélectionner les outils et tutoriels numériques selon l'objectif éducatif, l'accessibilité, la confidentialité, le coût et la faisabilité pratique.
- Créer une boîte à outils communautaire vérifiée qui combine personnes, lieux, sources patrimoniales, services de soutien et alternatives low-tech.
- Appliquer des procédures de consentement, de confidentialité, de droits d'auteur, de protection et de narration éthique lors de la collecte, de la création et du partage d'histoires.

Développement de contenu

Guidance pour entraîneurs

La présentation fournie avec ce module donne à la session une structure visible, mais elle doit être utilisée comme guide plutôt que lue à voix haute. Les brèves contributions théoriques doivent être suivies d'exemples, de questions et de décisions pratiques. Le formateur doit préparer un exemple local à l'avance afin que les participants puissent voir comment une ressource générique devient utile une fois adaptée à un contexte réel.

Tout au long de la séance, modéliser une bonne pratique en matière de ressources. Nommer la source d'une image, expliquer pourquoi un outil a été choisi, montrer la sauvegarde low-tech, utiliser un langage simple et rappeler aux participants lorsqu'un consentement ou une décision de protection est impliquée. Les participants formateurs devraient travailler en groupes professionnels mixtes lorsque possible afin de combiner l'éducation des adultes, le travail auprès des jeunes, la production numérique, les perspectives sur le patrimoine et l'accessibilité.

Ces deux activités pratiques devraient produire des brouillons utilisables plutôt que des produits finaux soignés. Encouragez les équipes à rendre leur raisonnement visible : ce qu'ils ont conservé, ce qu'ils ont changé, ce qu'ils ont rejeté et ce qui nécessite encore une vérification. Les jeunes et les personnes âgées ne sont pas le groupe directement cible de ce module de formateur, mais toutes les décisions de conception doivent être testées en fonction de leur expérience probable.

Avant l'activité

- Examinez les profils des participants et leur expérience en animation.
- Vérifiez les besoins en langue, communication et accessibilité.
- Préparez la présentation, les fiches d'activités, les cartes de planification et les modèles.
- Vérifiez la pièce, les sièges, l'éclairage, le son, le matériel et la connexion internet. Préparez des outils numériques et des alternatives low-tech équivalentes.
- Préparez les informations sur le consentement, la confidentialité, la protection et le droit d'auteur.

Pendant l'activité

- Observez le rythme, la compréhension, la confiance et le confort des participants.
- Utilisez un langage simple, des exemples et des démonstrations.
- Encouragez la communication et le soutien entre pairs sans laisser une seule personne prendre le relais.

- Ajustez les rôles, le calendrier, les matériaux et l'utilisation des outils lorsque cela est nécessaire.
- Rappelez aux participants que les histoires personnelles et les médias n'ont pas besoin d'être partagés publiquement.

Après l'activité

- Consultez les plans d'atelier et les trousseaux à outils de ressources.
- Recueillez les retours des participants.
- Enregistrez les obstacles, les instructions floues et les adaptations réussies.
- Ajoutez des ressources locales utiles à votre boîte à outils.
- Notez une action d'amélioration pour la session suivante.

Activité d'ouverture : Réparez le plan de l'atelier ! – 15 minutes

Donnez à chaque petit groupe le même plan de base : les participants visitent un musée, parcourent l'exposition, prennent des photos, créent une courte histoire numérique et la partagent avec le groupe. Le plan est intentionnellement incomplet, les formateurs doivent donc identifier ce qui empêcherait une participation complète et sûre.

Demandez à chaque groupe de choisir deux cartes de défi et deux cartes de soutien. Ils s'accordent ensuite sur ce qui doit changer, sur ce qui doit rester stable, sur le soutien supplémentaire nécessaire et sur la manière dont l'activité peut rester éthique. Chaque groupe partage une adaptation et explique pourquoi elle protège l'objectif d'apprentissage.

L'activité peut se dérouler entièrement avec des cartes imprimées. Lors d'une session en ligne, les cartes peuvent être distribuées via un document partagé ou un tableau blanc virtuel.

Note pour l'entraîneur

Évitez de transformer la section outils numériques en démonstration logicielle. Démontrez uniquement les actions minimales nécessaires pour comprendre l'utilité éducative. Le but du module 6 est la sélection éclairée et l'adaptation, pas la maîtrise de multiples plateformes.

6.1 Introduction aux ressources de formation et à l'adaptation locale

La boîte à outils d'un formateur est un ensemble de ressources sélectionnées qui rend possible une expérience d'apprentissage. Il inclut des ressources de contenu, telles que des théories, des exemples et des instructions ; les ressources humaines, telles que les partenaires, les traducteurs et les contacts spécialisés ; des ressources pratiques, telles que les salles, le

transport, les sièges et l'équipement ; des ressources numériques, telles que des plateformes et des tutoriels ; et des ressources de protection, telles que les formulaires de consentement, les procédures de gestion des données et les contacts de protection.

Traiter tout cela comme faisant partie d'un seul système empêche l'accessibilité ou l'éthique de devenir une réflexion secondaire.

Dans l'apprentissage des adultes et en communauté, le formateur n'est pas seulement un présentateur. Le formateur sélectionne les informations, les traduit dans le contexte local et conçoit la séquence dans laquelle les gens les rencontrent. Les approches andragogiques insistent sur le fait que les apprenants adultes apportent de l'expérience, souhaitent que l'apprentissage soit pertinent et valorisent l'autonomie (Knowles, Holton, & Swanson, 2020). Pour les personnes âgées dans LEGENDS, cela signifie relier de nouvelles pratiques numériques ou de narration à des photographies familiales, des itinéraires de quartier, des souvenirs et des relations communautaires. Pour les jeunes, cela signifie offrir une véritable responsabilité et ne pas limiter leur rôle à une assistance technique.

L'apprentissage expérientiel ajoute un second principe : l'action devient apprentissage lorsqu'elle est suivie de réflexion puis appliquée à nouveau (Kolb, 1984). Les ressources doivent soutenir chaque étape. Une courte démonstration soutient la première action ; une carte invite l'attention ; Une question de discussion favorise la réflexion ; et un modèle réutilisable prend en charge le transfert. Le concept de communautés de pratique de Wenger rappelle également aux formateurs que l'apprentissage se poursuit à travers les relations, le langage partagé et la participation répétée, pas seulement lors de l'enseignement formel (Wenger, 1998). Une boîte à outils locale devrait donc faciliter l'échange de pratiques entre formateurs et partenaires après l'atelier.

The trainer resource cycle



Le cycle des ressources commence par la découverte mais ne s'arrête pas là. Chaque ressource doit être évaluée, adaptée, facilitée et examinée. Une application largement utilisée peut être inadaptée car elle nécessite des comptes ou une connexion rapide. Une archive locale peut être précieuse mais inaccessible sans autorisation ou transport. Une simple carte imprimée peut être plus éducative qu'une plateforme complexe lorsqu'elle permet à chaque participant de contribuer.

6.2 Adaptation des matériaux aux contextes culturels et linguistiques

La localisation comporte deux niveaux. L'adaptation de surface change de noms, de photographies, de langage et d'exemples. Une adaptation plus profonde demande quelle histoire est visible, comment les gens communiquent, quels sujets peuvent être sensibles, quelles technologies sont disponibles, comment les participants voyagent et quoi

Le soutien dont ils ont besoin. Une adaptation forte conserve l'objectif d'apprentissage initial mais modifie l'itinéraire utilisé pour l'atteindre.

Maintenir la stabilité versus s'adapter localement

Une règle utile consiste à localiser l'exemple, pas la norme. L'objectif d'apprentissage, la dignité des participants, la contribution intergénérationnelle équilibrée, l'accessibilité, le consentement et la réflexion doivent rester stables. La langue, les exemples locaux, le rythme, le lieu, l'itinéraire, le choix des outils, la taille du groupe et le niveau de partage public peuvent être adaptés aux personnes et à l'environnement devant le formateur.

Manque de confiance en digital. Utilisez une photo et une note vocale comme résultat final. Commencez par un storyboard imprimé et limitez la tâche de l'appareil à capturer, écouter et sauvegarder.

Groupe bilingue. Utilisez des cartes de consignes dans les deux langues, acceptez les réponses orales dans l'une ou l'autre langue et laissez les paires décider si les légendes seront écrites, parlées ou traduites.

Besoins de mobilité. Réduisez une excursion à trois arrêts accessibles, identifiez à l'avance les places assises et les toilettes et préparez une sauvegarde intérieure à l'aide de cartes imprimées et de photographies d'archives. L'enregistrement vocal peut remplacer la saisie sur place.

La traduction seule ne garantit pas l'accès. Les instructions peuvent être grammaticalement correctes et tout de même difficiles car elles contiennent de longues phrases, un langage de projet inexploqué ou des termes numériques inconnus. Les formateurs doivent utiliser un langage simple, une action par étape, des exemples familiers et de courtes séquences visuelles. Les instructions importantes peuvent être prononcées, imprimées en grand texte clair et démontrées. La traduction automatisée peut favoriser la compréhension, mais le consentement, la protection et l'interprétation culturellement sensible nécessitent une vérification humaine.

L'adaptation culturelle nécessite également une attention critique au patrimoine local. Les archives officielles et les monuments sont précieux, mais les lieux quotidiens et les souvenirs communautaires peuvent révéler des histoires que les sources formelles négligent.

Les facilitateurs devraient accueillir plus d'un point de vue et éviter de présenter un seul compte comme étant le seul historique. Quand les histoires concernent le conflit, la migration, la religion, discrimination ou perte, les participants ont le droit de transmettre, de réviser ou de restreindre l'utilisation du matériel.



L'écosystème de ressources ci-dessus peut être utilisé comme une lentille de planification. Les personnes et partenaires peuvent inclure des bibliothèques, des archives, des musées, des associations de seniors, des écoles, des centres de jeunesse, des organisations de personnes handicapées, des traducteurs, des bénévoles numériques et des historiens locaux. Les lieux et le patrimoine peuvent inclure des rues, des marchés, des parcs, des lieux de travail, des lieux religieux, des mémoriaux et des lieux de réunion ordinaires. L'accès et le soutien incluent le transport, les toilettes, les sièges, les points de repos, le soutien auditif ou visuel, les itinéraires sécurisés et les contacts d'urgence. Les outils et tutoriels incluent le plus petit ensemble testé nécessaire à la tâche, ainsi qu'un guide convivial pour les participants et une sauvegarde low-tech.

6.3 Meilleures pratiques de facilitation pour les groupes intergénérationnels

L'apprentissage intergénérationnel est le plus précieux lorsqu'il est réciproque. Les seniors peuvent apporter leur mémoire locale, leur expérience vécue, des perspectives à long terme, des connaissances linguistiques ou artisanales. Les jeunes peuvent contribuer aux pratiques médiatiques actuelles, aux idées visuelles et à la confiance grâce à certains outils numériques. Ce sont des possibilités plutôt que des rôles fixes. Certains seniors ont une grande expérience numérique et certains ont besoin d'un soutien important. Le coach doit commencer par les intérêts et forces, pas par des hypothèses basées sur l'âge.

Quatre conditions renforcent la collaboration. Premièrement, un statut égal signifie que différentes formes de savoir sont considérées comme précieuses. Les souvenirs d'une

personne ne devraient pas devenir de la matière première contrôlée par une autre. Deuxièmement, une tâche partagée donne au duo un but concret, comme une histoire audio de deux minutes ou une mémoire de quartier cartographiée. Troisièmement, l'interdépendance signifie que le résultat nécessite réellement des contributions différentes : choisir l'histoire, vérifier les faits, enregistrer, éditer, titrer et décider comment elle peut être partagée. Quatrièmement, la réflexion transforme la coopération en apprentissage en demandant ce que chacun a appris de l'autre.

La sécurité psychologique est essentielle car le récit peut toucher l'identité, la migration, le deuil, le conflit, l'exclusion ou les relations familiales. Les participants doivent pouvoir réussir à faire une pause, changer d'avis ou retirer du contenu sans qu'on leur demande de justifier la décision. Le rythme compte aussi. Les démonstrations doivent être courtes, les instructions répétées sans gêne et les pauses planifiées. La patience n'est pas un accommodement pour un seul groupe d'âge ; C'est une norme de qualité pour tout le monde.

Défis courants de facilitation et réponses des formateurs

Un jeune participant prend le contrôle de l'appareil. Mettez la tâche en pause, faites pivoter les rôles et demandez au duo d'accepter verbalement la prochaine action avant que quiconque ne clique ou modifie.

Un participant plus âgé se sent anxieux à l'idée d'enregistrer ou de monter. Revenez à la planification sur papier ou uniquement à la voix, puis réintroduisez une action simple du dispositif une fois la confiance rétablie.

Une histoire devient émouvante. Faites une pause, proposez une autre consigne et laissez le participant créer une version privée ou uniquement interne, ou s'arrêter sans explication.

Une paire fonctionne à des vitesses très différentes. Divisez la tâche en petits rôles tels que conteur, intervieweur, navigateur d'appareil et choix de titre, et faites tourner les rôles si nécessaire.

Quelqu'un ne veut pas être partagé publiquement. Proposez une utilisation uniquement interne, une participation uniquement audio, un pseudonyme, une image recadrée ou aucune publication. La participation ne doit jamais dépendre de la visibilité publique.

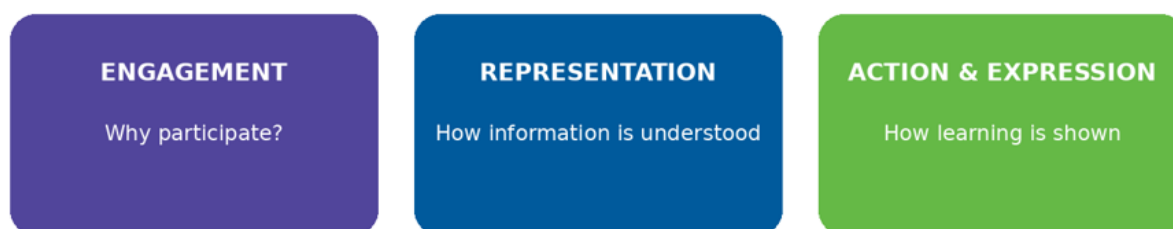
Sujet de facilitation

Avant d'attribuer des rôles, demandez à chaque personne : Qu'aimeriez-vous apporter ? Qu'aimeriez-vous apprendre ? Quel soutien vous aiderait à participer ? Utilisez les réponses pour construire des rôles et faire tourner les responsabilités quand c'est possible.

6.4 Outils numériques et tutoriels pour les formateurs

Les outils numériques devraient réduire les frictions, pas créer un second programme. Une plateforme n'est utile que lorsqu'elle rend une tâche d'apprentissage plus facile, plus inclusive ou plus durable. Avant d'utiliser une application, le formateur doit être capable d'expliquer le besoin d'apprentissage qu'elle satisfait, les actions minimales que les participants doivent effectuer, si un compte est requis, quelles données sont collectées, qui peut voir la sortie, comment le résultat peut être exporté ou supprimé et ce qui se passe en cas de panne d'internet ou d'appareil.

Universal Design for Learning encourage les formateurs à planifier plusieurs moyens d'engager, comprendre et répondre avant que des obstacles ne surviennent (CAST, 2024). Dans LEGENDS, la même consigne peut être parlée, imprimée et présentée sous forme de courte séquence visuelle. Les participants peuvent contribuer en parlant, en écrivant, en sélectionnant des photographies, en enregistrant de l'audio ou en démontrant un pas. Les vidéos ont besoin de légendes ; des images significatives nécessitent des descriptions ; Les documents ont besoin de titres significatifs, de caractères lisibles et d'un contraste fort. WCAG 2.2 fournit une référence utile pour des contenus numériques accessibles.



Un petit ensemble d'outils testé est plus efficace qu'une longue liste. Un outil de création de base, un outil de participation simple et une solution de secours suffisent souvent. Le guide détaillé des applications et ressources pour le formateur fourni avec ce module explique les exemples suivants et fournit des liens officiels ainsi que des alternatives low-tech.

Planification et participation

Miro peut aider un dresseur à cartographier les ressources communautaires, organiser un storyboard, préparer un itinéraire d'excursion ou rendre les responsabilités visibles sur une surface commune. Il est le plus accessible lorsque le dresseur pré-construit un petit nombre de cadres clairement étiquetés et évite une toile illimitée et encombrée. Une grande carte papier avec des post-its est une alternative équivalente.

Mentimeter peut prendre en charge un scan des besoins, une échelle de confiance, une question anonyme, une réflexion d'un mot ou un contrôle de fin de séance. Son but est de rendre les réponses visibles et ouvertes à la discussion, pas de récompenser la rapidité. Le

formateur doit lire les réponses à voix haute et permettre des réponses papier, des cartes ou des réponses verbales lorsque les dispositifs ou la connectivité sont inégaux.

Création visuelle, cartographique et audio

Canva et Adobe Express peuvent combiner photographies, légendes et courts audios ou vidéos en une histoire cohérente. Le formateur doit préparer un modèle contraint et ne démontrer que les actions nécessaires à la tâche. Les légendes, le texte alternatif, la typographie lisible, le contraste fort et l'exportation accessible devraient être intégrés dès le départ. Un storyboard imprimé ou un diaporama géré par un formateur peuvent servir de plan de secours.

StoryMapJS est efficace lorsqu'une histoire suit une séquence géographique, comme une excursion ou un ensemble de lieux qui ont changé au fil du temps. Un compte géré par un entraîneur peut conserver la carte finale tandis que les paires contribuent avec du texte et des médias. Les adresses sensibles et les données identifiables sur la localisation des jeunes ne doivent jamais être publiées. Une séquence imprimée de tracé ou de diapositives offre un équivalent peu technologique.

Audacity est un éditeur de bureau gratuit et open source qui peut fonctionner hors ligne. Il permet de couper un enregistrement d'histoire orale, d'améliorer le volume et de combiner la narration avec un paysage sonore simple. Les autorisations d'enregistrement vocal, de publication et de conservation des fichiers doivent être prises séparément. Une transcription améliore l'accès et la révision ultérieure.

Ressources interactives, linguistiques et professionnelles

H5P peut proposer un court tutoriel interactif ou un scénario éthique de branchement lorsque le partenaire dispose déjà d'une plateforme d'apprentissage approuvée. Microsoft Translator peut supporter des sous-titres en temps réel et une communication multilingue, mais la traduction automatisée ne devrait pas être la seule méthode utilisée pour le consentement, la protection ou l'interprétation culturelle sensible.

EPALE soutient le développement des formateurs à travers des ressources d'apprentissage pour adultes, des communautés, des cours et des échanges de partenaires. Europeana Education et Google Arts & Culture peuvent enrichir la narration locale avec du matériel culturel et des références visuelles. Les formateurs devraient inspecter les informations sur les droits au niveau des items, enregistrer l'attribution et comparer les descriptions institutionnelles à la mémoire de la communauté plutôt que de considérer une source comme définitive.

6.5 Activité : Personnaliser un plan d'atelier selon les besoins locaux

Cette activité de 45 minutes transforme la théorie en une décision de conception pratique. Les équipes choisissent une activité parmi un autre module LEGENDS et créent une version adaptée à un groupe local réel. Le but n'est pas de tout repenser. Il s'agit de préserver l'objectif d'apprentissage initial tout en adaptant les exemples, les rôles, les instructions, le calendrier, les soutiens d'accessibilité, les outils et les procédures éthiques.

Séquence de facilitation :

1. Clarifier l'objectif d'apprentissage initial et les preuves montrant qu'il a été atteint (5 minutes).
2. Décrire le groupe local de participants, le lieu, la langue, les appareils disponibles et les besoins pertinents (5 minutes).
3. Remplacer l'exemple générique par un lieu local, une histoire, un partenaire ou une référence culturelle (8 minutes).
4. Concevoir des rôles intergénérationnels équilibrés et identifier comment les participants plus silencieux seront soutenus (7 minutes).
5. Choisir l'outil numérique minimum requis et préparez une sauvegarde low-tech (5 minutes).
6. Ajouter des étapes d'accessibilité, de consentement, de protection et d'évaluation (7 minutes).
7. Échanger les plans avec une autre équipe pour une brève revue par les pairs (8 minutes).

Les formateurs devraient se demander si l'adaptation améliore la pertinence et l'accès sans affaiblir l'objectif. Ils doivent également vérifier que l'activité reste gérable dans le temps disponible et qu'un participant confiant ne peut pas contrôler l'ensemble du résultat. La fiche d'exercices est fournie à l'annexe 1.

6.6 Activité : Créer une boîte à outils de ressources pour votre communauté

La seconde activité de 45 minutes produit un petit écosystème de ressources vérifié pour un site de livraison local. Les équipes devraient éviter de créer un répertoire longtemps non testé. Chaque ressource doit avoir une fonction claire, un propriétaire nommé, des notes d'accès et une date d'évaluation.

Séquence de facilitation :

1. Sélectionnez un véritable atelier ou excursion LEGENDS que la boîte à outils prendra en charge (5 minutes).

2. Identifiez au moins une personne ou un partenaire utile et clarifiez le soutien qu'il peut apporter (7 minutes).
3. Identifiez un lieu, une collection, une archive ou une source d'histoire communautaire et noter les exigences d'accès ou d'autorisation (7 minutes).
4. Ajoutez un support d'accessibilité ou de langue et un contact de protection ou d'urgence (7 minutes).
5. Ajoutez un tutoriel ou un outil de création numérique et une sauvegarde low-tech fonctionnelle (7 minutes).
6. Vérifiez les coordonnées, la propriété, les licences, les limitations de transport ou d'accès et les dates de révision (7 minutes).
7. Présentez la boîte à outils et identifier une lacune critique avant le pilotage (5 minutes).

Le registre des ressources de l'Annexe 2 soutient cette activité. Après la session, la boîte à outils doit être stockée dans un lieu partagé approuvé et examinée après chaque pilote. Supprimer une ressource peu fiable est aussi important qu'en ajouter une nouvelle.

6.7 Considérations éthiques et juridiques pour les formateurs

Les souvenirs personnels, voix, photographies, notes d'entretien et informations de localisation peuvent être des données personnelles. La participation à un atelier doit être séparée de la permission d'enregistrer et de la permission de publier. Un participant peut accepter de participer mais préférer ne pas être enregistré, ou peut autoriser une utilisation privée mais pas en ligne. Les formateurs doivent collecter uniquement ce qui est nécessaire, stocker les fichiers dans des emplacements approuvés, limiter l'accès, définir des périodes de conservation ou de suppression et expliquer un processus de retrait réaliste.

Pour les jeunes participants, les formateurs doivent respecter la législation nationale et les procédures des partenaires pour le consentement des parents ou tuteurs et l'accord du jeune lui-même. Le jeune doit recevoir des informations dans un langage qu'il comprend et ne doit pas être contraint de partager une histoire personnelle. Les préoccupations, divulgations ou détresses en matière de protection doivent être transmises par le processus approuvé par l'organisation plutôt que traitées de manière informelle au sein du groupe.

Le droit d'auteur exige que les formateurs enregistrent qui a créé chaque photographie, extrait audio ou texte, vérifient les licences pour les archives ou le matériel en ligne, fournissent l'attribution et privilégient les ressources du domaine public ou sous licence ouverte lorsque cela est possible. Les droits et la dignité culturels peuvent nécessiter une attention supplémentaire même lorsque le droit d'auteur ne s'applique pas. Une histoire peut être

légalement publiable mais tout de même inappropriée car elle révèle des connaissances sensibles de la communauté, renforce des stéréotypes ou met une personne en danger.

La narration éthique va donc au-delà de la conformité légale. Les participants doivent comprendre le public probable, la diffusion future possible, les décisions de montage et les conséquences émotionnelles du partage. Lorsque l'incertitude subsiste, le formateur doit mettre en pause la publication et consulter le responsable de la protection des données, de la protection ou de la gestion du projet. Les listes de contrôle de l'Annexe 4 soutiennent ce processus décisionnel mais ne remplacent pas les conseils juridiques.

Niveaux de partage

Les dresseurs doivent clairement distinguer les trois niveaux. L'utilisation privée en groupe signifie que le résultat n'est consulté que pendant la session ou par les facilitateurs. L'utilisation interne du projet permet d'utiliser la sortie au sein des activités du projet ou de la revue du partenaire. Le partage public signifie que le matériel peut apparaître sur un site web, une exposition, une application ou un canal de réseaux sociaux. L'autorisation pour un niveau ne couvre pas automatiquement un autre.

Cinq vérifications avant de partager

Objectif. Confirmez pourquoi le contenu est nécessaire et si le même objectif d'apprentissage pourrait être atteint avec moins d'informations personnelles.

Consentement. Vérifiez que la personne comprend ce qui sera collecté, où cela peut apparaître et que participation, enregistrement et publication sont des choix distincts.

Sécurité. Réfléchissez à savoir si un nom, un visage, une voix, un lieu ou un souvenir pourraient créer de la détresse, de la stigmatisation, un contact indésirable ou un risque de protection.

Droits. Confirmez qui a créé le texte, l'image ou l'enregistrement, si le matériel tiers peut être réutilisé et comment l'attribution sera accordée.

Rétention. Notez où les fichiers seront stockés, qui y aura accès, combien de temps ils seront conservés et comment le retrait ou la suppression sera géré.

Comme LEGENDS inclut les jeunes âgés de 12 à 15 ans, l'usage public doit toujours suivre les procédures de protection de l'organisation, les règles nationales applicables et l'assentiment éclairé du jeune.

Mini étude de cas : Lieux partagés, voix partagées

Contexte. Un facilitateur à Chypre prépare un projet pilote avec six adultes âgés et six jeunes. Le groupe créera des histoires courtes sur des lieux de quartier qui comptent encore, notamment un vieux kiosque, un arrêt de bus, une place d'église et un terrain de football.

Défi. Plusieurs personnes âgées sont des conteurs confiants mais anxieuses à propos des téléphones. Deux jeunes participants sont à l'aise avec les outils de design mais ont tendance à dominer la conversation. Un participant ne veut pas apparaître devant la caméra.

Réponse du dresseur. Le facilitateur associe les participants autour d'une sortie partagée, fait tourner les rôles après chaque tâche, utilise un storyboard imprimé avant que tout appareil ne fonctionne et propose trois choix de sortie : une histoire audio avec une photographie, une séquence photo avec de courtes légendes ou une entrée de story-map. Le consentement est discuté avant l'enregistrement, et un participant contribue uniquement par la narration sous un pseudonyme.

Résultat. Le groupe produit des résultats différents mais comparables, l'atelier reste inclusif et le facilitateur termine avec un pack de ressources locales réutilisables et des décisions plus claires pour la session suivante.

Pourquoi cette affaire fonctionne

L'affaire traite l'apprentissage intergénérationnel comme réciproque, réduit la pression technologique en commençant par la planification papier, offre le choix à la fois en matière de participation et de visibilité, et maintient le lieu local au centre de l'histoire partagée.

Réflexion post-pilote

Après l'accouchement, notez cinq courtes notes : ce qui doit être conservé ; ce qui devrait changer ; quelle instruction ou outil doit être simplifié ; quel soutien à l'accessibilité devrait être ajouté ; et quel point sur le consentement ou la confidentialité nécessite encore une clarification.

Méthodes d'entraînement

Ce module utilise une approche participative de développement des formateurs. La théorie est introduite en courts segments et immédiatement liée aux décisions pratiques. Les participants travaillent avec des contextes réels d'atelier plutôt que des contextes hypothétiques,

comparent des perspectives professionnelles et utilisent l'évaluation par les pairs pour tester la clarté et la faisabilité de leurs plans.

- Brèves entrées théoriques reliant l'apprentissage adulte, l'apprentissage expérientiel, la réciprocité intergénérationnelle, le Dessein universel pour l'apprentissage et la narration éthique.
- Modélisation du formateur, dans laquelle le facilitateur rend visible la raison derrière une décision de ressources.
- Analyse guidée d'outils, d'exemples et d'alternatives peu technologiques plutôt qu'une instruction logicielle approfondie.
- Conception collaborative en petits groupes, avec des rôles professionnels mixtes lorsque possible.
- La consultation par les pairs et la réflexion structurée portent sur la pertinence, l'accessibilité, la faisabilité et la protection.
- Planification d'action qui attribue des dates de propriété et de révision aux ressources produites.

Note pour l'entraîneur

Maintenez un rythme modéré et vérifiez régulièrement si les participants comprennent le processus de décision, pas seulement la réponse finale. Encourager le désaccord lorsqu'il révèle des réalités locales différentes, mais ramener chaque discussion aux objectifs communs de LEGENDS.

Matériaux

- Présentation du module 6 et guide du facilitateur.
- Feuille de plan d'atelier de base, cartes de défi et cartes de soutien pour l'activité d'ouverture.
- Copies imprimées ou numériques de la fiche d'exercices du Local Adaptation Lab et du Registre des ressources communautaires.
- Guide des applications et ressources pour dresseurs avec liens officiels et codes QR.
- Exemples d'activités des modules 1 à 5 pour l'adaptation.
- Mini étude de cas « Lieux partagés, voix partagées » pour discussion et réflexion post-pilote.
- Ordinateur portable et projecteur ; Ordinateurs portables ou tablettes optionnels pour les participants.
- Feuillet ou grand papier, post-its, marqueurs et fiches pour une planification à faible technologie.
- Informations sur l'évaluation locale des besoins, détails sur les lieux et procédures de protection des partenaires/données.
- Formulaire d'évaluation et sondage de retour des participants.

Méthodes d'évaluation

L'évaluation du module 6 suit les trois méthodes requises par les directives de matériel de formation LEGENDS. Tous les modèles sont fournis dans l'Annexe 5 et dans le pack de matériaux imprimables séparé.

Évaluation observationnelle : L'animateur observe la compréhension, l'engagement, la collaboration, l'application des compétences et l'adaptabilité au cours des deux activités de conception. Les notes doivent consigner les preuves, pas seulement les notes.

Revue des résultats : Le plan d'atelier personnalisé et la boîte à outils des ressources communautaires sont examinés pour leur clarté, leur pertinence, leur faisabilité, leur accessibilité, les garanties éthiques, les contingences de faible technologie et la préparation à la mise en œuvre pilote.

Retour des participants : Les participants formateurs évaluent la clarté, la pertinence, l'accessibilité et l'utilité pratique du module, identifient les besoins de soutien restants et suggèrent des améliorations avant la livraison locale.

Liste de contrôle de la préparation des pilotes

- Le plan est réaliste pour le lieu, le moment et le profil des participants.
- La participation est répartie entre les générations.
- Les documents sont lisibles, compréhensibles et accessibles.
- L'outil sélectionné soutient la tâche de narration sans complexité inutile.
- Une alternative non numérique adaptée est disponible.
- Les décisions de consentement, de stockage et de partage sont clairement expliquées.
- Les exemples et les choix de livraison correspondent au contexte culturel et social local.
- Le plan et la boîte à outils peuvent être adaptés à un autre univers avec des modifications mineures.

ANNEXE 1 - Activité : Laboratoire d'adaptation locale

Personnaliser un atelier LEGENDS pour les besoins locaux

Objectif

Produire une version locale réalisable d'une activité LEGENDS existante tout en préservant son objectif d'apprentissage, son caractère intergénérationnel et ses garanties éthiques.

Durée : 45 minutes | Regroupement : équipes de 3 à 5 entraîneurs

Matériel nécessaire : une activité des modules 1 à 5, cette fiche de travail, des informations sur les participants locaux, des informations sur les lieux, des marqueurs ou un document partagé.

Instructions

1. Sélectionner une activité et écrire son objectif d'apprentissage initial en une phrase.
2. Décrire le groupe local, la langue, le lieu, les appareils probables et les besoins d'accès pertinents.
3. Choisissez un exemple, un lieu, une histoire ou un partenaire local qui rend l'activité significative.
4. Attribuer des rôles équilibrés en fonction des intérêts et des forces. Expliquez comment les deux générations influencent la production.
5. Sélectionnez un outil numérique de base uniquement s'il améliore la tâche d'apprentissage. Ajoutez une solution de secours low-tech.
6. Ajouter des étapes de consentement, de confidentialité, de droits d'auteur, de protection et d'évaluation.
7. Échanger le plan avec une autre équipe et réviser un élément après retour.

Objectif d'apprentissage original

Participants locaux et contexte

Exemple local, lieu, histoire ou partenaire

Rôles équilibrés pour les seniors et les jeunes

Accessibilité et adaptations linguistiques

Outils numériques et sauvegarde low-tech

Consentement, vie privée et mesures de protection

Preuves que l'apprentissage a eu lieu

Révision après retour des pairs

Liste de contrôle pour l'évaluation par les pairs

- ☐ L'objectif initial d'apprentissage reste clair.
- ☐ L'exemple local est pertinent et respectueux.
- ☐ Les deux générations ont des rôles significatifs.
- ☐ L'accessibilité et les alternatives low-tech sont réalistes.
- ☐ Le consentement, la vie privée, le droit d'auteur et la protection sont intégrés.
- ☐ Le plan correspond au temps et aux ressources disponibles.

Réflexion du facilitateur : que faut-il tester en premier lors du pilotage ?

ANNEXE 2 - Activité : Boîte à outils de ressources communautaires

Construire un écosystème de ressources vérifié

Utilisez la caisse ci-dessous pour créer une petite boîte à outils fiable pour un atelier ou une excursion LEGENDS spécifique. N'incluez pas de données personnelles inutiles. Chaque ressource doit avoir un objectif clair, un propriétaire et une date d'évaluation.

Atelier ou excursion soutenu

Ressource / contact	Objectif	Accès, droits ou limitations	Propriétaire	Date de la révision

Vérification minimale de la boîte à outils

- ☐ Au moins un contact local avec un partenaire ou un spécialiste.
- ☐ Au moins un lieu, une collection, une archive ou une source d'histoire.
- ☐ Au moins un support en accessibilité ou en langue.
- ☐ Au moins un contact pour la protection des données, les urgences ou les données.
- ☐ Au moins un tutoriel ou outil de création numérique testé.
- ☐ Au moins une sauvegarde low-tech ou hors ligne fonctionnelle.
- ☐ Une personne nommée chargée de vérifier la boîte à outils après le pilotage.

Manque critique de ressources avant le pilotage

ANNEXE 3 - Fiche de décision sur l'outil numérique

Évaluez un outil que vous comptez vraiment utiliser. Un score bas n'est pas un échec ; C'est un signal pour simplifier la tâche, changer les paramètres, fournir un support ou choisir une autre approche.

Outil et tâche d'apprentissage prévue

Critère	Question directrice	Décision / condition	Une action nécessaire
1. Objectif	L'outil rend-il la tâche d'apprentissage plus facile ou plus inclusive ?		
2. Accès	Les participants peuvent-ils l'utiliser sur les appareils et connexions disponibles ?		
3. Comptes	Les comptes, les exigences d'âge et les autorisations sont-ils gérables ?		
4. Accessibilité	Peut-on accomplir la tâche avec du texte lisible, des légendes, un accès au clavier et des alternatives ?		
5. Confidentialité	Quelles données sont collectées et qui peut en voir les résultats ?		
6. Exportation / suppression	Le résultat peut-il être exporté, archivé ou supprimé selon les procédures du projet ?		
7. Soutien	Existe-t-il une alternative viable, low-tech ou hors ligne ?		

Décision finale et conditions d'utilisation

ANNEXE 4 - Listes de contrôle éthiques et d'accessibilité

Consentement et vie privée

- ☐ Les participants reçoivent des informations claires avant le début de la collecte.
- ☐ La participation à l'atelier est distincte de la permission d'enregistrer et de la permission de publier.
- ☐ Les procédures de consentement/consentement des jeunes et de parent ou tuteur suivent les exigences nationales et des partenaires.
- ☐ Les participants peuvent refuser d'enregistrer, demander l'anonymisation ou choisir une version privée.
- ☐ Seules les données personnelles nécessaires sont collectées.
- ☐ Les fichiers sont stockés dans des lieux approuvés avec un accès limité.
- ☐ Un processus de rétention, de suppression et de retrait a été convenu.

Droits d'auteur et droits culturels

- ☐ Le créateur et la source de chaque élément externe sont enregistrés.
- ☐ Les licences ou permissions au niveau des items ont été vérifiées.
- ☐ L'attribution requise est incluse.
- ☐ Les connaissances sensibles de la communauté ne sont pas publiées sans autorisation appropriée.
- ☐ L'histoire finale ne renforce pas les stéréotypes ni ne met une personne ou un lieu à un risque évitable.

Protection et bien-être

- ☐ Les participants savent qu'ils peuvent faire une pause, passer ou changer d'avis.
- ☐ Le formateur dispose de contacts actuels pour la protection et les urgences.
- ☐ Le lieu ou l'itinéraire de l'excursion ainsi que le plan de supervision sont appropriés.
- ☐ Le formateur surveille la détresse lors du partage de mémoire et suit la procédure de recommandation.
- ☐ Aucun participant n'est contraint de révéler ses expériences personnelles.

Accessibilité et localisation

- ☐ Les instructions sont disponibles en langage clair et dans plusieurs formats.
- ☐ Un texte grand et lisible, un contraste marqué et des pages dégagées sont utilisés.
- ☐ Les vidéos ont des légendes et les images significatives ont des descriptions.

- ☐ L'activité offre plus d'une façon de contribuer et de montrer l'apprentissage.
- ☐ Les transports, les places assises, les toilettes, les points de repos et les besoins sensoriels ont été pris en compte.
- ☐ La traduction automatique est vérifiée par une personne compétente lorsque le sens est sensible.
- ☐ Une alternative low-tech ou hors ligne est disponible pour chaque tâche principale.

Problème non résolu et personne responsable

- DISTRIBUTION. (2024). Directives universelles pour la conception de l'apprentissage, version 3.0. <https://udlguidelines.cast.org/>
- Commission européenne. Règlement général sur la protection des données et cadre européen de protection des données. https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/legal-framework-eu-data-protection_en
- Commission européenne, Centre commun de recherche. (2022). DigComp 2.2 : Le cadre de compétence numérique pour les citoyens. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2020). L'Apprenant adulte (9e éd.). Routledge.
- Kolb, D. A. (1984). Apprentissage expérientiel. Apprenti-Hall. Wenger, E. (1998). Communautés de pratique : apprentissage, sens et identité. Cambridge University Press.
- Organisation mondiale de la santé. (2021). Rapport mondial sur l'âgisme. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240016866>
- Consortium du World Wide Web. (2023). Directives d'accessibilité du contenu Web (WCAG) 2.2. <https://www.w3.org/TR/WCAG22/>
- [Commission européenne. Langage clair - rendre les textes clairs.](#)
- [Commission européenne. Quand le consentement est-il valide ?](#)
- [Organisation mondiale de la santé. Connecter les générations : planifier et mettre en œuvre des interventions pour le contact intergénérationnel.](#)
- [Support Apple. Commencez avec les fonctionnalités d'accessibilité sur iPhone.](#)
- [Google. Aperçu de l'accessibilité Android.](#)
- [Centre d'aide Canva. Concevoir l'accessibilité.](#)
- [Knight Lab. Site d'auteur StoryMapJS.](#)
- [Europeana Pro. Sept conseils pour la narration numérique.](#)
- [Creative Commons. Choisissez une licence pour votre travail.](#)

Méthodes d'évaluation

Les fiches suivantes de méthodes d'évaluation peuvent être utilisées et distribuées par les formateurs pour suivre la mise en œuvre de chaque module et recueillir les retours des participants sur les sessions.

1. Évaluation observationnelle (Formateurs)

Observez les participants en temps réel pour évaluer leur compréhension, leur engagement et leur application des compétences lors des activités. Suivez si les participants comprennent les consignes, collaborent efficacement et appliquent les compétences comme prévu. Identifiez les forces, les défis et les domaines nécessitant un soutien ou une adaptation.

Liste de contrôle

- ☐ **Compréhension** : Les participants démontrent-ils une compréhension des objectifs et des instructions de l'activité ?
- ☐ **Engagement** : Les participants sont-ils activement impliqués (posant des questions, apportant des idées) ?
- ☐ **Application des compétences** : Les participants appliquent-ils les compétences ou connaissances enseignées ?
- ☐ **Collaboration** : Les participants appliquent-ils les compétences ou connaissances enseignées ?
- ☐ **Adaptabilité** : Les participants sont-ils capables de s'adapter aux défis ou aux changements dans l'activité ?

Échelle d'évaluation

Critères	1 (Besoin d'amélioration)	2	3	4	5 (Excellent)
Compréhension					
Fiançailles					
Application des					

compétences					
Collaboration					
Adaptabilité					

- **Éléments de compréhension :**

- **Défis ou malentendus observés :**

- **Ajustements apportés pour soutenir l'entraînement :**

2. Revue des résultats (Trainers)

Évaluez les résultats tangibles du travail des participants (histoires numériques, plans d'excursion, conceptions de facilitation...). Évaluez la clarté, la pertinence, la créativité et l'exécution technique des résultats afin de déterminer si les objectifs d'apprentissage ont été atteints. Mettez en avant les réussites, les lacunes et les opportunités d'améliorer les matériaux ou les instructions.

Liste de contrôle

Succès : Résultat réalisé comme prévu

Clarté : facile à comprendre

Pertinence : En accord avec les objectifs de la formation

Créativité/originalité : approche unique

Exécution technique : Résultat bien exécuté

Échelle d'évaluation

<i>Critères</i>	1 (Besoin d'amélioration)	2	3	4	5 (Excellent)
Succès					
Clarté					
Pertinence					
Créativité/originalité					
Exécution technique					

Notes

- Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Les participants ont-ils répondu aux attentes ?

- **Points à améliorer :**

- **Ajustements apportés pour soutenir l'entraînement :**

3. Retour des participants

À compléter par les participants à la formation et aux ateliers (personnes âgées, jeunes).

Nom de l'événement :	
Date et lieu (ville, pays) de l'atelier :	
Nom du participant :	
Informations sur les participants :	Jeunesse (12-15 ans) Adultes âgés (65+)

Veuillez indiquer votre degré d'accord avec les énoncés ci-dessous (1 = Fortement en désaccord, 5 = Fortement d'accord).

1. Les objectifs de la formation/atelier étaient clairs et faciles à comprendre.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

2. La formation/l'atelier a répondu à mes attentes.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

3. Je me suis sentie incluse et encouragée à participer.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

4. L'activité correspondait à mes intérêts ou à mes besoins.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

5. Les instructions étaient claires et accessibles à tous les participants.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

6. Les supports (documents, vidéos, outils) étaient utiles et faciles à utiliser.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

7. Cette activité favorisait la collaboration entre générations.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

8. J'ai réussi l'activité de l'atelier.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

--	--	--	--	--

9. Le formateur expliquait clairement les concepts et les activités.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

10. Le formateur a fourni des retours constructifs clairs.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

11. Le formateur connaissait bien les sujets de l'atelier et était bien préparé.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

12. Au cours de l'atelier, j'ai appris des choses concernant l'objectif du projet qui étaient nouvelles pour moi.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

13. L'atelier a développé mes compétences et compétences en littératie numérique et en narration.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

désaccord				

14. Les nouvelles compétences que j'ai acquises m'apporteront de l'importance dans ma vie quotidienne.

Je suis fortement en désaccord	Je ne suis pas d'accord	Neutre	D'accord	Je suis tout à fait d'accord

15. Qu'avez-vous le plus apprécié dans cette activité ?

16. Quelle a été la partie la plus difficile ?

17. Comment cette activité pourrait-elle être améliorée à l'avenir ?

18. Avez-vous des suggestions pour rendre l'activité plus accessible ou inclusive ?

19. Merci de partager d'autres commentaires ou de développer les réponses précédentes ici :

Merci pour votre contribution !

