



“The GLAMers: Valoriser les GLAM grâce à l’engagement des jeunes à l’heure de la crise du COVID-19” - Project européen Erasmus+ 2021 - 2023

Publication de l’étude: “Pratiques de médiation numérique incitant la participation des jeunes dans les Galeries, Bibliothèques, Archives, Musées durant la pandémie” et première série de webinaires

Le projet

Se rapprocher de ses publics, surtout les jeunes publics, et interagir avec eux en ligne, a été un défi pour les institutions culturelles européennes durant la pandémie de COVID-19, en particulier pour les Galeries, Bibliothèques, Archives, Musées (Acronyme GLAMs en anglais). Mais la pandémie s’est également révélée une opportunité pour ces institutions culturelles, leur permettant de réfléchir à de nouvelles manières d’atteindre les publics jeunes, des technologies qu’ils utilisent, ainsi qu’à leurs propres méthodes. Le **projet européen The GLAMers** cherche à renforcer les compétences des institutions culturelles en encourageant l’interaction et la co-création avec les organisations de jeunesse et individus et en proposant aux institutions culturelles des ressources pour les aider à échanger de façon créative avec les organisations de jeunesse.

L’étude

Les premiers résultats du projet sont sortis en Septembre 2021 sous la forme d’une **publication en accès libre** intitulée ***Pratiques de médiation numérique incitant la participation des jeunes dans les Galeries, Bibliothèques, Archives, Musées durant la pandémie***, écrite par Katerina Zourou et Elisa Pellegrini, de Web2Learn. À la croisée de 3 notions, la Jeunesse, la pandémie et les institutions culturelles, cette étude vise à encourager le dialogue entre les institutions culturelles dans leur démarche de réponse aux défis posés par la pandémie de COVID-19, notamment pour atteindre les publics jeunes. Fondé sur les initiatives européennes et internationales en faveur des institutions culturelles, ce rapport sert à créer une **collection de bonnes pratiques** de médiation numérique envers les jeunes publics mises au point par des institutions culturelles durant la pandémie. 15 exemples concrets d’implication de la jeunesse dans les activités des institutions culturelles sont présentés dans la publication ainsi que des conseils pour impliquer la jeunesse, donnés par des professionnels expérimentés qui ont mis au point les activités présentées.

Une première série de webinaires

De Septembre à Décembre 2021, les partenaires du projet, sous la direction de Web2Learn et avec le soutien d’Europeana, organisent **2 sessions interactives** à destination des professionnels d’institutions culturelles européennes pour les appuyer et les conseiller. Les 2 sessions sont gratuites et ouvertes à toutes les institutions culturelles, l’inscription est obligatoire.

- Le **29 Septembre**, un **webinaire** de 45 minutes en anglais intitulé **[“Bonnes pratiques de médiation numérique en faveur de l’implication des jeunes publics dans les institutions culturelles durant la Pandémie”](#)**: idées et conseils des professionnels d’institutions culturelles ayant développé des initiatives numériques impliquant la Jeunesse et exemples pratiques de bonnes pratiques pour interagir numériquement avec les jeunes publics. Inscription obligatoire avant le 28 Septembre.



- Le **13 Octobre**, un **atelier** vivant et interactif de 3 heures en anglais intitulé **[“Impliquer les jeunes publics durant la pandémie de COVID: idées et méthodes numériques dans le projet The GLAMers.”](#)** enseignera aux participants comment mettre en œuvre des activités impliquant les publics. Les auteurs de l'étude de The GLAMers et les experts des institutions culturelles sélectionnées partageront leurs connaissances et idées à travers des études de cas et exercices pratiques. Inscription obligatoire avant le 12 Octobre.

Ce projet a été financé par le programme Erasmus+ et par l'agence nationale de l'organisation candidate, à savoir “Youth Board of Cyprus” avec un budget total de €221.744 et pour une durée de 24 mois.

Le consortium est composé de la Cyprus University of Technology, porteuse du projet, et de Citizens In Power, Web2Learn, le Museum of Arts and Crafts et l'association Michael Culture.

Liens utiles:

Publication en accès libre ***Pratiques de médiation numérique incitant la participation des jeunes dans les Galeries, Bibliothèques, Archives, Musées durant la pandémie*** (en anglais):

<https://glamers.eu/io1-use-cases-collection-of-digittally-mediated-youth-engagement-for-glams-during-the-pandemic/>

Informations à propos du webinar **“Practices of digitally mediated youth engagement in GLAMs**



during the pandemic”:

<https://www.eventbrite.co.uk/e/practices-of-digittally-mediated-youth-engagement-in-glams-tickets-166504604755>

Informations à propos de l'atelier **“Youth audience engagement during COVID: digital ideas and methods from The GLAMers.”**:

<https://www.eventbrite.co.uk/e/youth-audience-engagement-during-covid-tickets-166506045063>

Site web du projet: <https://glamers.eu/>

Suivez-nous sur les réseaux sociaux: [#TheGLAMers](https://twitter.com/TheGLAMers)

