

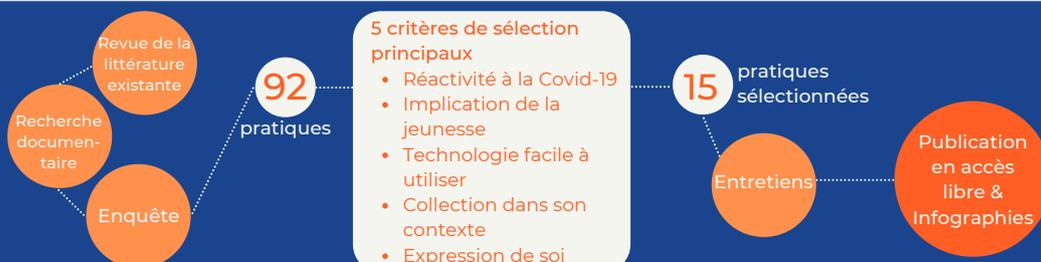
Impliquer la jeunesse dans les actions des institutions culturelles (Galeries, Bibliothèques, Archives, Musées) durant la pandémie

Katerina Zourou et Elisa Pellegrini, Web2Learn avec l'aide des partenaires du projet The GLAMers

Contexte

Le projet The GLAMers ambitionne de comprendre comment les institutions culturelles ont utilisé les technologies numériques pour impliquer les jeunes et leur être utiles pendant la pandémie. Nous avons donc lancé des enquêtes et entretiens avec des professionnels des institutions culturelles, fait des recherches de fond sur l'utilisation des médias numériques pour impliquer la jeunesse, et sélectionné 15 initiatives originales menées par des institutions culturelles européennes. Le projet cherche à créer le dialogue au sein du secteur culturel au sujet des défis et des opportunités liées à l'usage des médias numériques et à bénéficier aux jeunes dans un moment de crise et de changement. L'étude a été lancée en mars 2021 et la publication qui en découle a été publiée en août 2021.

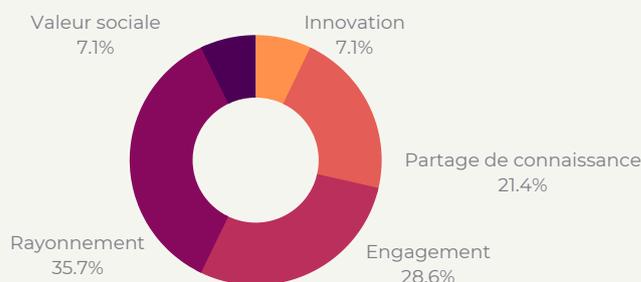
Analyse



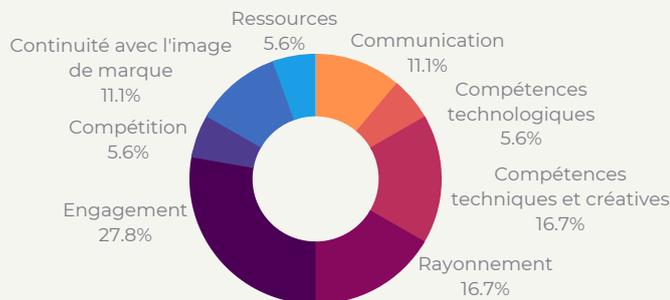
15 pratiques sélectionnées qui valorisent:

-  **La réactivité à la COVID-19**
Les initiatives sont conçues comme une réponse à la pandémie
-  **L'implication de la jeunesse**
Les initiatives sont créées pour et avec les jeunes
-  **La technologie facile à utiliser**
La technologie est accessible et populaire auprès des jeunes
-  **La collection dans son contexte**
Les visiteurs des institutions culturelles sont encouragés à relier les collections avec leur contexte, et éventuellement à exprimer leur opinion à ce sujet
-  **L'expression de soi**
Le public est explicitement invité à contribuer personnellement à l'initiative

Opportunités pour les institutions culturelles



Défis pour les institutions culturelles



Conseils



"Créez et entretenez le dialogue avec le public jeune, écoutez-les et offrez-leur un rôle de premier plan." (Silvia Mascalchi, Galerie des Offices, Italie)



"Trouvez des façons nouvelles et créatives de communiquer avec le public et présentez le contenu d'une façon amusante et interactive." (Mara Kuliš Aralica [gauche] and Vedrana Ceranja [droite], Musée des Arts décoratifs, Croatie).

"Posez des questions, prenez les jeunes au sérieux et donnez-leur la possibilité de s'échapper du quotidien." (Tessa van Deijk, Singer Laren, Pays-Bas).



"Rendez les ressources éducatives du musée plus accessibles, simples et faciles à utiliser ou imprimer." (Jennie Ryan, Musée de la Littérature d'Irlande, Irlande).

"Les jeunes ont besoin de s'exprimer. Cherchez à savoir ce qu'ils ont dans le cœur et dans la tête et partez de là pour trouver des liens avec vos collections." (Peter Aerts, Musée Municipal pour l'Art Actuel, Belgique)



"Il ne faut pas avoir peur de tester de nouvelles approches. Continuez à essayer et à tester." (Maria Vähäsarja, Musée d'art moderne d'Espoo, Finlande).



Lisez le rapport complet en accès libre sur <https://glamers.eu/>



Projet The GLAMers

<https://glamers.eu/>

#TheGLAMers

