

CONCEVOIR ET ANIMER UN DISPOSITIF DE MEDIATION CULTURELLE

Découvrez comment créer des contenus multimodaux et diversifiés dans le cadre de la médiation culturelle.

SYLLABUS

Bienvenue dans la formation "Concevoir et animer un dispositif de médiation culturelle".

Ce syllabus a pour fonction de vous fournir un aperçu clair des étapes du parcours et des ressources mises à votre disposition en précisant notamment ses objectifs, son programme et ses méthodes pédagogiques. Il est pensé comme un guide pratique dans lequel vous trouverez toutes les informations nécessaires pour suivre le fil conducteur de la formation et anticiper les prochaines étapes.

Nous vous invitons à le consulter régulièrement pour tirer pleinement parti de cette formation.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre : Concevoir et animer un dispositif de MC

Prix : 450 €

Début de la formation : 15/10/2026

Fin de la formation : 19/11/2026

Volume horaire : 30h (28h30' en asynchrone et 1h30' en synchrone) sur 5 semaines

Nombre d'heures par semaine : environ 6h

Prérequis : Avoir des bases en Médiation Culturelle et une appétence pour la technologie.

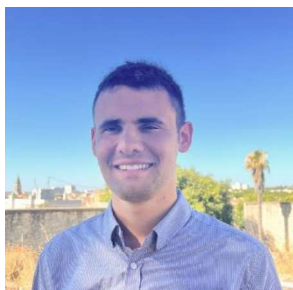
Équipement requis : Avoir un ordinateur ou un outil connecté (du type smartphone ou tablette), et une connexion internet stable.

Horaire des « Directs » synchrones :

- 21/10/2026 -- 18h-18h45'
- 04/11/2026 -- 18h-18h45'

RESPONSABLES PEDAGOGIQUES

Joshua Fonti



l'hybridation de parcours scénarisés.

Ingénieur dans le supérieur et actuellement en troisième année de doctorat au laboratoire LHUMAIN (Langage.s HUmanités Média-tions Apprentissages Interactions Numérique), j'apporte des solutions pragmatiques à des problèmes ouverts. Je suis spécialisé dans la gestion et administration d'outils numériques ainsi que dans le traitement automatisé du langage (TAL) sur de grands corpus. J'enseigne depuis plusieurs années en licence et parcours professionnels, notamment pour de l'initiation à la Médiation Culturelle ou de la gestion de projet dans ce secteur. J'ai aussi pu organiser des événements dans des institutions culturelles et travailler sur

Gillian Brousse



UX Designer depuis plusieurs années, l'interface est pour moi l'une des pierres angulaires d'une bonne expérience utilisateur, ainsi, en mettant à profit mes compétences de développeur front-end et de graphiste, j'ai pu travailler sur de nombreux outils numériques universitaires, allant du LCMS Moodle e-campus au site institutionnel de Nîmes Université en passant par des sites de services satellites de l'enseignement supérieur, des SAAS ,sites vitrines ou de vente en ligne (maison d'édition, artisanat...)

Je réalise également dans le cadre de mon travail au sein de l'université des productions imprimées (affiches, brochures, flyers), digitales (illustrations pédagogiques, couvertures,

Bannières ou des supports de communication pour les réseaux), des recherches graphiques servant la direction artistique de projets ludiques en développement et produits lors de mon temps libre des couvertures de romans, recueils, essais ou magazines ou encore des illustrations one-shot publiées dans ceux-ci.

DESCRIPTION

La médiation culturelle est souvent associée à une vision stéréotypée. Il ne s'agit pas simplement d'organiser des espaces muséographiques ou de faire le guide touristique. Dans ce module, nous allons explorer plusieurs facettes de la médiation culturelle afin de dépasser ces idées reçues et comprendre comment elle s'adapte aux besoins des artistes, des institutions culturelles et des publics.

La médiation culturelle est influencée par les pratiques des institutions et l'environnement extérieur. Concrètement, il n'existe pas qu'une seule forme de médiation pour une exposition, une thématique, un sujet.

Nous allons pouvoir découvrir trois pratiques :

- Les dispositifs de médiation pré-exposition
- Les dispositifs de médiation in-exposition
- Les dispositifs de médiation post-exposition

OBJECTIFS

À la fin de cette formation, les participants seront en mesure de :

1. Utiliser la médiation pour proposer des alternatives liées à la résolution de problèmes sociaux ;
2. Identifier et sélectionner des méthodes de médiation culturelle HYBRIDE en fonction des contextes et contraintes ;
3. Concevoir des ressources/dispositifs (pré-exposition/représentation ; in-exposition/représentation ; post-exposition/représentation) ;
4. Construire des supports de communication.

COMPETENCES

Les compétences ciblées sont :

- Créer un dispositif de médiation
- Hybrider un dispositif de médiation
- Communiquer en faveur d'un dispositif de médiation culturelle

PROGRAMME

1. **Semaine 1 : Qu'est-ce que la médiation culturelle (MC) (7h30')**
 - Découverte de la plateforme moodle
 - Jalon 1 : activité brise-glace et exercice de positionnement
 - Introduction
 - I. Origines de la MC (de Malraux à nos jours)
 - II. Des métiers dans le métier
 - Point visio 1
2. **Semaine 2 : Comment créer et mettre en place des dispositifs de MC de manière HYBRIDE dans des contextes variés ? (7h30)**
 - I. Organiser un espace scénographique/muséographique en fonction d'un scénario
 - II. Hybrider des contenus de médiation et renforcer le déploiement d'une approche multimodale
 - Jalon 2 : Création d'un parcours
3. **Semaine 3 : Comment créer et mettre en place des dispositifs de MC de manière HYBRIDE dans des contextes variés ? (5h)**
 - III. Nouvelles techniques de médiation avec l'aide d'outils IA
 - IV. Ouverture à l'utilisation d'outils de captations 360° et l'utilisation de casques VR
 - Jalon 3 : Animation d'œuvres ou création de captations 360°
 - Point visio 2
4. **Semaine 4 : Comment construire un support de communication pour valoriser efficacement un projet de MC ? (5h)**
 - I. Comprendre les différents formats d'image
 - II. Sélectionner et exploiter des ressources libres pour ses projets
 - III. Concevoir une affiche efficace : principes de design et bonnes pratiques
5. **Semaine 5 : Comment construire un support de communication pour valoriser efficacement un projet de MC ? (5h)**
 - IV. Prise en main et mise en pratique des logiciels de création graphique
 - Jalon 4 : exercice de réalisation d'affiches
 - Conclusion (résumé du cours à réaliser), pour aller plus loin et retours sur la formation
 - Evaluation finale

EVALUATION

Approche en trois temps : 1. Réponse à des questions de compréhension sur la systémique de la MC ; 2. Hybridation d'un parcours de MC ; 3. Création d'affiches pour son projet.

Il s'agit d'une approche du type SAE avec un découpage pour faciliter l'organisation des apprenants.

ASSIDUITÉ ET VALIDATION DE LA FORMATION

Certaines activités sont obligatoires pour témoigner de votre assiduité et pour l'obtention de votre micro-certification. Elles vous seront précisées dans l'espace de formation.

ACCESSIBILITÉ

Cette formation a été conçue pour être accessible au plus grand nombre. Les équipes de conception ont veillé à respecter autant que possible les recommandations du Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité (RGAA), publié par la Direction Interministérielle du Numérique. En particulier, toutes les vidéos incluent un sous-titrage et une transcription téléchargeable. Les participants peuvent également signaler à tout moment un problème d'accessibilité au responsable pédagogique ou à un tuteur afin que des solutions adaptées soient rapidement mises en place.

COMMUNICATION

En amont de la formation :

Pour toute question sur le fonctionnement de la plateforme ou de votre compte FUN vous pouvez nous contacter via l'espace suivant : <https://www.fun-mooc.help/hc/fr>

Pour tout renseignement sur le contenu de la formation ou toute question d'ordre pédagogique, vous pouvez écrire à l'adresse : snap@unimes.fr

Pendant la formation :

Pour communiquer avec le responsable pédagogique, un forum dédié est à votre disposition. Vous pouvez y poser des questions générales sur la formation, des questions spécifiques sur le contenu des ressources proposées, ou préparer vos interventions pour les deux sessions synchrones. Les messages sont consultés quotidiennement, avec un délai de réponse maximal de trois jours ouvrables.

Un espace dédié est prévu pour les questions techniques liées à la plateforme. Cet espace vous permet de signaler des problèmes et de contacter directement l'assistance techno-pédagogique.

Nous vous encourageons à maintenir un climat respectueux et collaboratif dans tous vos échanges – qu'ils soient avec l'enseignant, l'ingénieur pédagogique, les tuteurs motivationnels ou vos pairs.