

ÉVALUATION MUSÉO+

Quelques pistes de réflexion
pour évaluer l'impact social de projets

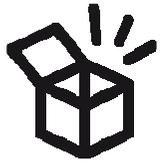
RENCONTRE DE L'IMPACT SOCIAL 23/11/17

Signes de sens - Julie Houriez
j.houriez@signesdesens.org



SOMMAIRE

1. SIGNES DE SENS & MÉTHODE DE TRAVAIL
2. ÉVALUATION DU PROJET MUSÉO+
3. RÉSULTATS & RÉFLEXIONS



SIGNES DE SENS

« Laboratoire » d'innovation pédagogique

- Depuis 2003, nous imaginons des solutions pédagogiques innovantes à travers l'expérience des **publics en situation de handicap** pour les professionnels de la Culture et du médico-social
- Nous créons **de nouveaux outils pédagogiques multisensoriels** pour l'accès du plus grand nombre à l'information et aux apprentissages

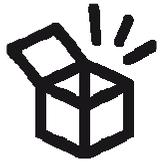




NOTRE VISION



Améliorer l' éducation et les apprentissages
A PARTIR DE L'EXPÉRIENCE DES PUBLICS
FRAGILES



FONCTIONNEMENT



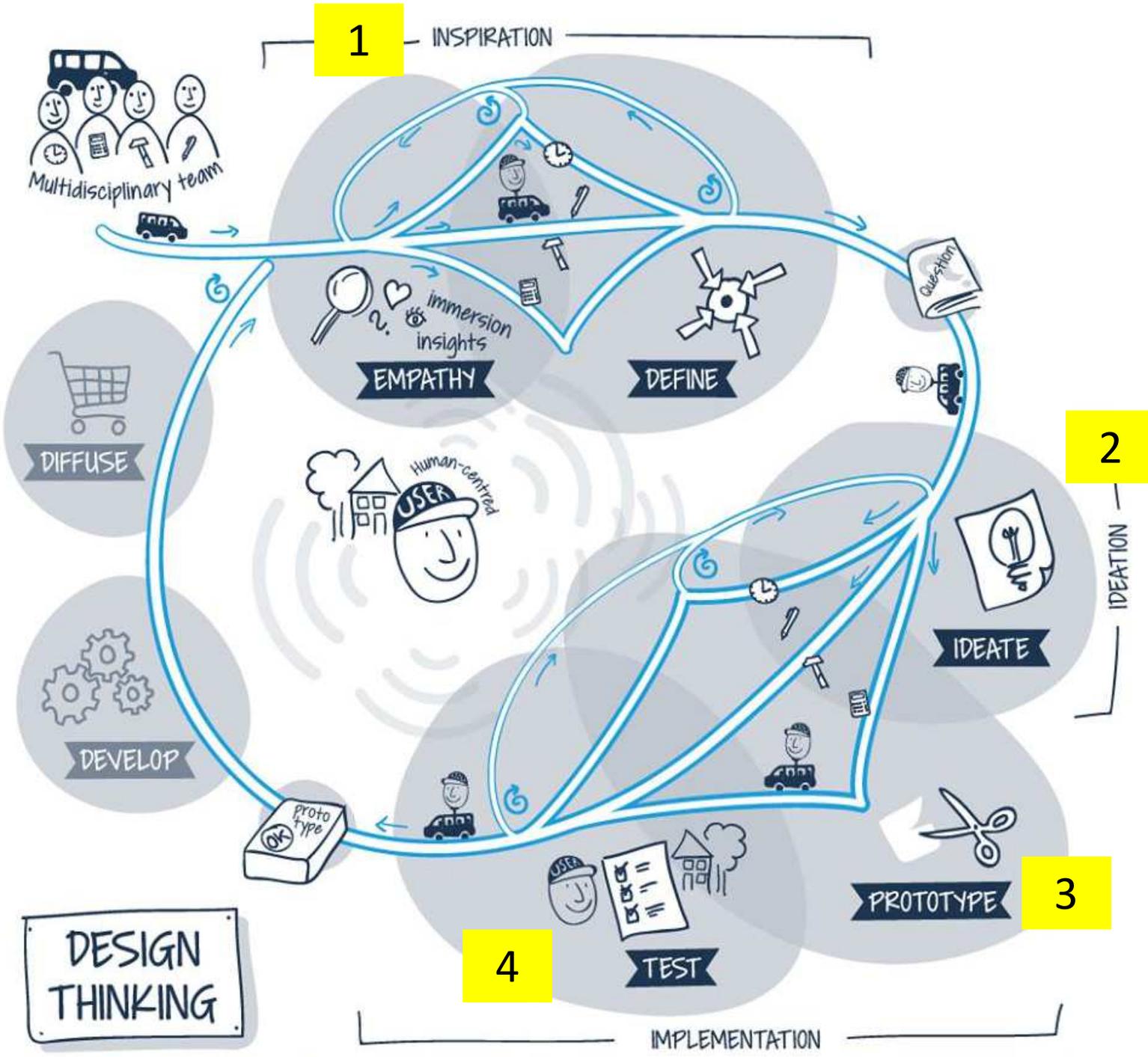
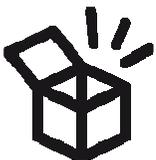
Association loi 1901 créée en 2003 à Lille (FR)

13 salariés

Réseaux de partenaires large (Recherche, TIC, Médico-social)

Financement mixte (privé, public, ventes)







L'ÉVALUATION

- **Impacts des projets sur les bénéficiaires** : nombre de personnes touchées, de téléchargements, satisfaction,..
- **Impacts périphériques** : nombre de partenaires mobilisés, nouveaux partenariats, projets initiés, méthodes,...
- **Impacts financiers** : opportunités, ventes de formations et de prestations dans le réseau
- **Impacts internes** : acquisition de nouveaux savoirs, savoir-faire, savoir-être, nouveaux outils, équipe..



LE PROJET

Une application sur iPad qui aide les enfants (avec ou sans handicap) à découvrir les œuvres d'un musée

2010 : PROTOTYPE « **Muséo** » au quai Branly

2012 : PROTOTYPE « **Muséo+** » au PBA Lille

2013-2015 : ...EVALUATION



ÉVALUATION MUSÉO+

Objectif : *Qualifier l'expérience de visite avec Muséo+ auprès d'enfants avec ou sans handicap (conception universelle)*

4 indicateurs :

- 1- La cohérence
- 2- L'appétence/intérêt
- 3- L'engagement
- 4- L'appropriation

Le protocole = 10 outils croisés

Questionnaire, observation, captation vidéo, photo, graphisme, eyetracking, bracelet affectiva,...

Les ressources :

- 1 musée
- 3 Laboratoires partenaires
(DeVisu, SCALab, Geriico)
- 130 enfants participants
(70% avec handicap et 30% sans)

Méthode d'analyse :

- segmentation par handicap,
- entretiens (avec les enfants, les aidants),
- expérience-théorie





RÉSULTATS

IMPACTS SUR L'ÉCOSYSTÈME (pollinisation) :

- **chercheurs** : changement de regard et meilleure connaissance des publics -> recherche appliquée
- **musée** : sensibilisation du personnel au handicap, difficultés organisationnelles, communication,..
- **visiteurs** : modifications des interactions sociales
- **professionnels de la culture** : exemplarité

