



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Focus sur la mobilité hybride internationale de Valence : co-créditer le parcours d'apprentissage CUL.T. à travers la culture, la technologie et l'inclusion



Nous sommes ravis de partager avec vous le troisième bulletin d'information du projet CUL.T. consacré à la mobilité hybride internationale de Valence, qui s'est déroulée du 21 au 24 avril 2026 à la Faculté d'économie de l'Université de Valence. Cette mobilité a constitué une étape cruciale dans la concrétisation d'ambitions pédagogiques communes sur les pratiques de formation, outils méthodologiques et expériences d'apprentissage appliquées.

Pendant quatre jours intensifs, l'équipe a travaillé autour du manuel pédagogique inspiré par l'art et d'un ensemble de modules interconnectés conçus pour intégrer le patrimoine culturel, la communication immersive, l'intelligence artificielle, la narration numérique, les SIG, la conception de jeux vidéo et les approches STEAM inclusives dans un parcours éducatif cohérent.

Pourquoi l'atelier de Valencia ?

Le programme de mobilité de Valence a été conçu comme un lien opérationnel entre le cursus CUL.T., les ressources éducatives libres du projet et la phase pilote à venir. Son objectif n'était pas seulement de présenter des contenus de formation, mais aussi de vérifier la cohérence, l'utilisabilité et la pertinence pédagogique du guide d'enseignement inspiré par l'art, qui aidera les enseignants et les formateurs à orienter les étudiantes vers les métiers de la culture numérique.

Conformément aux objectifs du projet, la mobilité a contribué à :

- harmoniser les approches des partenaires en matière de coaching inspiré par l'art, d'enseignement en milieu professionnel et d'éducation STEAM assistée par le numérique
- tester in vitro le manuel pédagogique inspiré par l'art avec la communauté d'enseignants et de formateurs du partenariat
- renforcer les synergies entre les universités, les organisations culturelles et les acteurs des technologies créatives



Valencia comme laboratoire d'apprentissage transnational

Organisé par l'Université de Valencia, ce programme de quatre jours a combiné échanges institutionnels, dialogue avec des professionnels de la culture et de la création, analyse structurée du manuel, développement appliqué de capsules vidéo et évaluation en séance plénière. La séance d'ouverture a accueilli des interventions de l'Université de Valencia et de l'équipe de coordination de CUL.T., suivie d'un échange axé sur les besoins avec des représentants du centre d'arts numériques Bombas Gens, d'Artcast4D et de Culturalink, ainsi que de Barret Transmedia Documentary Initiatives. Ce dialogue a permis d'aligner les acquis pédagogiques du projet sur la demande croissante de profils STEAM (sciences, technologie, ingénierie, arts et mathématiques) dans les secteurs culturels et créatifs.

La mobilité a permis d'explorer plusieurs domaines d'apprentissage interconnectés :

- Manuel pédagogique sur l'art : objectifs, fondements, modules de formation intégrés, apprentissage par le travail, structure du projet final et exemples de travaux de projet
- Communication culturelle immersive : narration spatiale, expérience utilisateur, inclusion et représentation éthique
- Création musicale et audio assistée par l'IA : outils audio génératifs, paysages sonores interactifs et applications de valorisation du patrimoine culturel
- Narration numérique et SIG pour le patrimoine culturel : récits multimédias, accessibilité, préservation, analyse spatiale, documentation et évaluation des risques
- Expérience immersive et conception de jeux vidéo : prototypage, navigation 3D, choix de la plateforme, rôles dans la production du jeu et moteurs de jeu en temps réel
- Égalité des genres et inclusion dans les STEAM : cadres analytiques et pédagogiques pour une éducation culturelle et technologique équitable.



Et ensuite ?

À l'issue de la mobilité à Valence, les partenaires consolideront les retours d'information recueillis lors des présentations, des séances de révision, des travaux pratiques, des enquêtes et des discussions plénières. Ce processus orientera le perfectionnement du guide de la pédagogie s'appuyant sur l'art, le développement et la validation des ressources éducatives libres, ainsi que la préparation finale de la phase pilote du projet CULT.

La prochaine étape consistera à tester le programme d'enseignement supérieur STEAM et ses ressources auprès d'étudiantes dans les pays partenaires, tout en évaluant l'efficacité pédagogique, l'accessibilité, la facilité d'utilisation, l'inclusivité et la valeur ajoutée européenne des résultats du projet. Grâce à ce processus, CULT continuera de développer une communauté transnationale d'enseignants et de formateurs autour de méthodologies artistiques, professionnelles et numériques pour l'innovation dans le patrimoine culturel.



Restez informé(e) des activités de CULT !



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

