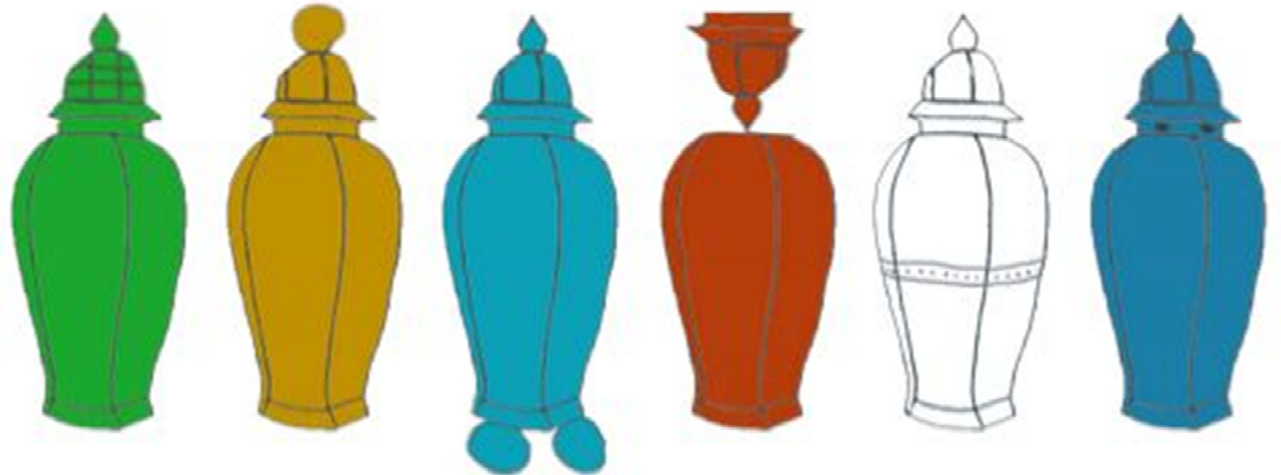




Lille métropole  
musée d'art moderne  
d'art contemporain  
et d'art brut

*Service numérique  
pour les jeunes  
publics  
Enfants, ados, familles au LaM*





# Les jeunes publics au LaM

## LE LAM UN « MUSÉE DE JEUNES »

- Fréquentation totale : **186 774 personnes**

-Fréquentation jeune public (- de 18 ans) : **68 097 personnes** venues en groupe sont des jeunes publics soit près de **37 % du public**

- Depuis 2011, un club *des P'tits amis du LaM* qui compte près de 70 enfants à l'année.

-Un public famille conséquent avec de nombreuses activités (Musée en famille, *La main dans la main ...*)

-Des outils et activités adaptés aux jeunes publics

- ✧ Un visioguide avec un parcours enfant et un parcours adolescent
- ✧ Des jeux au format livret pour certaines expositions

# *Les outils numériques pour les jeunes publics*

## ***Parcours enfant dans le visioguide***

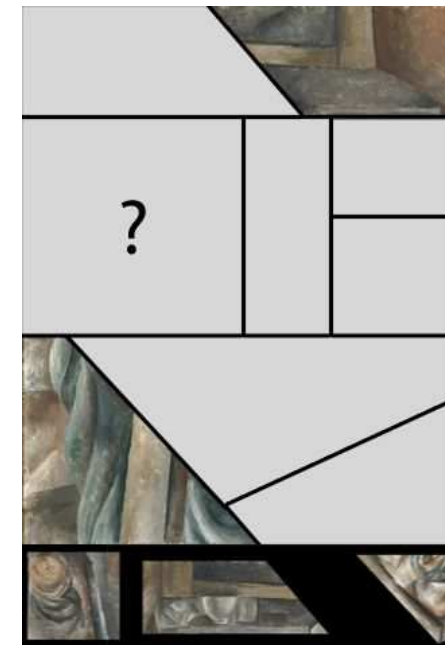
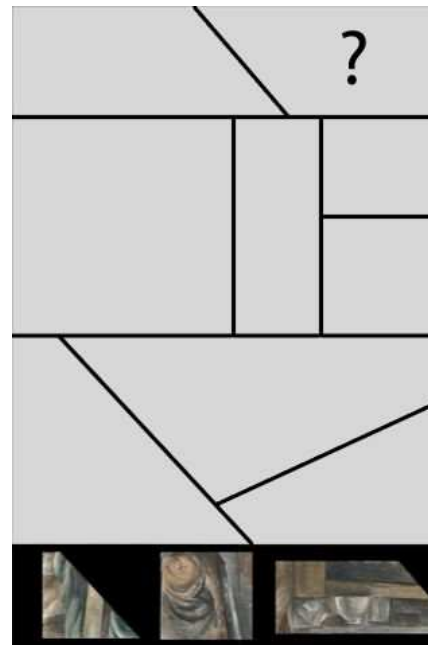
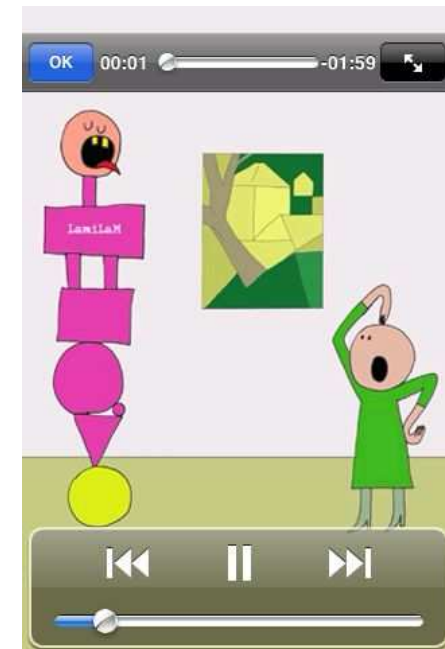
- Un parcours narratif et adapté
- La création d'un personnage spécifique que l'on retrouve dans les autres actions à destination du jeune public
- Un parcours comprenant des jeux
  
- Le visioguide du musée comporte aussi un parcours adolescent

Taux de prise du visioguide au 15.10.12 :  
10,76 %  
Dont 1 tiers par du jeune public



Le parcours  
enfant alterne les  
explications de  
LaMiLaM et les  
jeux « interactif »

...



# *Projet d'évolution des outils numériques pour les jeunes publics*

## **VERS UN PARCOURS FAMILLE ET GROUPES D'ENFANTS**

### **Constats :**

- Une famille peut se voir proposer jusque 3 parcours (adultes / enfants / ados)
- Des parcours de durée inégale
- Une utilisation détournée du parcours enfants

### **Projet :**

- Réaliser un parcours famille incitant **l'interactivité au sein de la famille** plutôt qu'avec l'outil
  - Il s'agit d'un *Serious Game*. Un animateurs (type jeu télé) posera des questions
  - Chaque membre du groupe est équipé d'un visioguide. Le chef d'équipe est équipé d'une tablette tactile
- Le parcours alterne jeu (questions-réponses, interactivité ...) et phases d'écoute :
- 1 : introduction de l'œuvre et indice par l'animateur (collectif)
  - 2 : question (collectif)
  - 3 : écoute du commentaire (individuel)

# *Projet d'évolution des outils numériques pour les jeunes publics (2)*

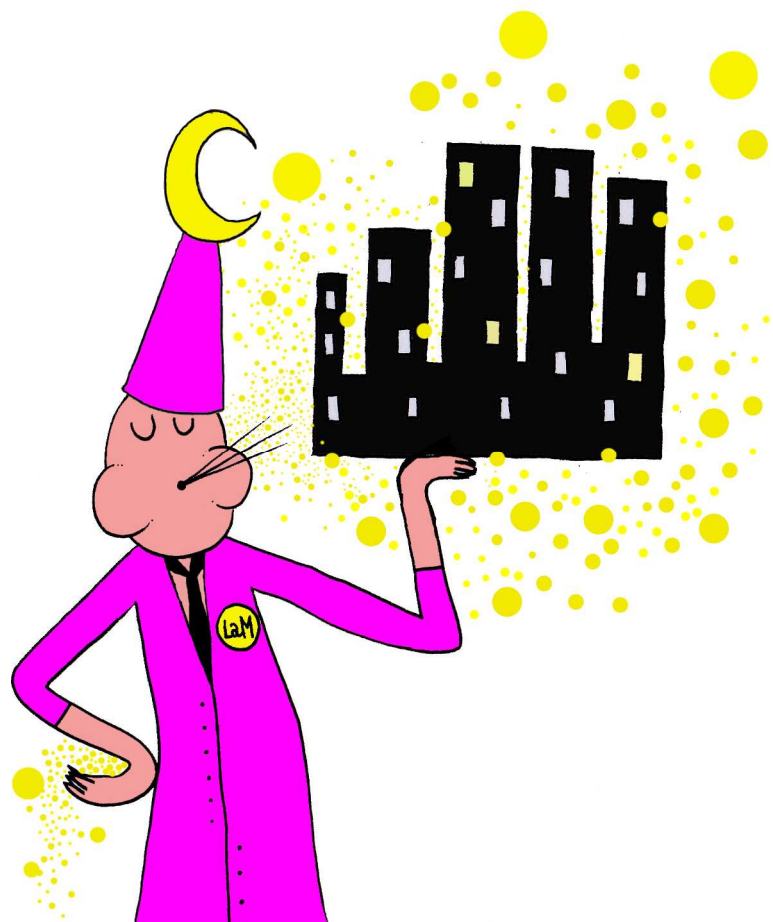
## **Objectifs :**

- Donner une même information à des publics différents (adultes/enfants)
- Créer de l'autonomie chez le visiteur
- Inciter le visiteur à être **vecteur de transmission** et d'échanges avec les autres
- S'appuyer sur une offre fortement axée jeune public pour capter les publics adultes
- Faire de la visite un moment de **vivre ensemble**

## **Questions à résoudre :**

- L'utilisation de plusieurs appareils peut isoler les participants
- Ne pas être redondant dans les informations dispensées
- Favoriser une **interactivité personne <> personne** plutôt qu'une interactivité personne <> outil

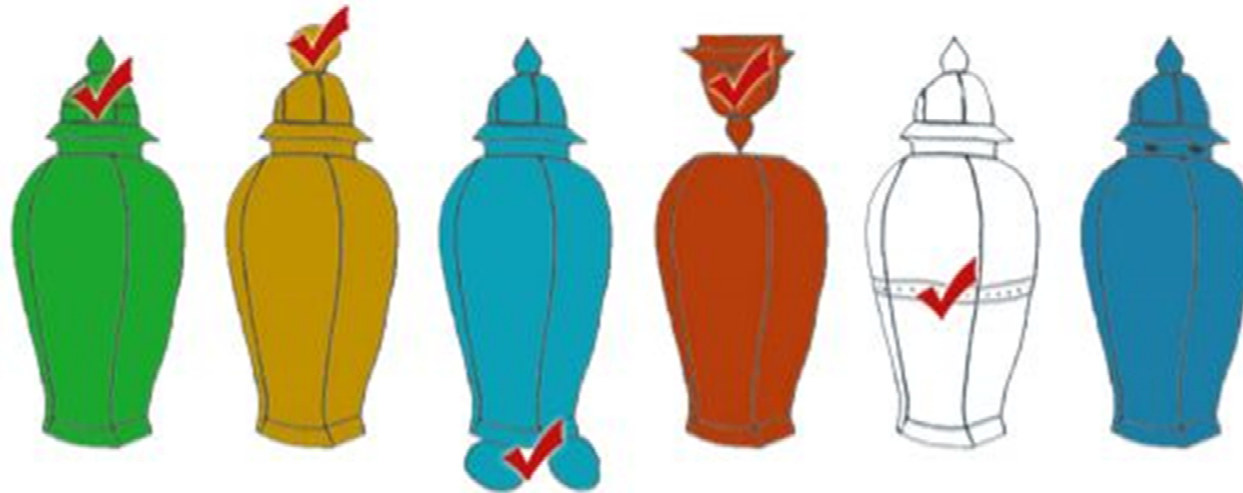




EXPOSITION  
DU 29 SEPTEMBRE 2012  
AU 13 JANVIER 2013  
VILLENEUVE D'ASCO  
FRANCE



Lille métropole  
musée d'art moderne  
d'art contemporain  
et d'art brut  
[www.musee-lam.fr](http://www.musee-lam.fr)



Solution

**MERCI**

Benoit Villain  
LaM Lille Métropole musée d'art moderne, d'art  
contemporain et d'art brut  
bvillain@musee-lam.fr