

# QUOI ?

## *Titre*

# La vie quotidienne des gallo romain en réalité augmentée et virtuelle

## *C'est innovant !*

L'utilisation des technologies virtuelles pour la production et la médiation de savoirs est porteuse d'une innovation au sein notre l'établissement . Cette utilisation pédagogique a un caractère expérimental et fédérateur car une équipe pluridisciplinaire élargie (arts, plastiques, lettres, SVT, sciences physiques, technologie, arts plastiques, histoire géographie, documentation) a déjà montré son intérêt pour l'utilisation de ces technologies lors d'une animation pédagogique menée par CANOPE au sein de notre collège.



## *Quel(s) thème(s) ?*

- Éducation à l'art et à la culture
- Éducation aux médias et à l'information et développement de l'esprit critique
- Formation tout au long de la vie des enseignants

## *Quel(s) dispositif(s) ?*

- Parcours d'éducation artistique et culturelle

## *Quelle(s) matière(s) ?*

- LANGUES ET CULTURES DE L'ANTIQUITE

## *Quelle(s) compétence(s) ?*

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral
- Les méthodes et outils pour apprendre
- Les systèmes naturels et les systèmes techniques



*Expérimentation ?*



*Lien avec la recherche ?*

# QUI ?

## *C'est innovant !*

Se former en expérimentant :

En faisant appel aux techniques de réalité augmentée et virtuelle, ce projet est l'occasion pour l'équipe de se former à leur usage pédagogique.

## *L'équipe*

Nom prénom	Rôle	Académie
Aujame Céline	Rédacteur	Clermont-Ferrand
Orloff Charlotte	Rédacteur	Clermont-Ferrand

## *Les partenaires*

Structure	Participation	Contact	Période
CANOPE	accompagnement de production multimedia		
Musée de la céramique de Lezoux	Expertise scientifique		

## *Les participants*

Nombre d'académie(s)	1
Nombre d'établissement(s)	1
Nombre de classe(s)	0
Nombre d'élève(s)	14
Nombre d'enseignant(s)	2
Nombre d'autre(s) participant(s)	3

# OÙ ?

*Quel(s) niveau(x) ?*

- Collège

*Quelle(s) classe(s) ?*

- 4EME

*Établissement(s)*

<b>Académie</b>	<b>Établissement</b>	<b>Observation</b>
Clermont-Ferrand	COLLEGE	

# POURQUOI ?

## *Problème identifié*

L'éloignement géographique de l'établissement des lieux culturels a conduit l'équipe à explorer d'autres façons de fréquenter les œuvres d'art. Nous avons d'abord créé l'EROA et aujourd'hui nous souhaitons intégrer les nouvelles technologies pour répondre à cette problématique.

Nous poursuivons trois objectifs :

Enrichir l'offre culturelle de l'établissement.

Utiliser les nouvelles technologies à des fins culturelles et scolaires.

Accompagner ces nouveaux usages

## QUAND ?

### *Action(s) liée(s)*

Date de début	Date de fin
04/09/19	30/06/21

## COMMENT ?

### *C'est innovant !*

Les élèves créent une exposition qui aura pour thème la vie quotidienne à l'époque gallo-romaine. Pour ce faire, ils s'appuient sur les collections et le site du Musée départemental de la Céramique de Lezoux.

L'exposition présentera des fac-similés, des panneaux explicatifs et des reproductions iconographiques complétés par des dispositifs numériques : capsules vidéos, vues en réalité augmentée et virtuelle accompagnées de bandes son en latin, images holographiques.

Elle sera présentée localement au sein de l'EROA du collège, puis au musée de la céramique de Lezoux.

### *Modalités de mise en oeuvre*

- 1 : Présentation du projet aux élèves
- 2 : Présentation des possibilités techniques de la réalité augmentée, virtuelle et holographique
- 3 : Visite du site de Lezoux et constitution d'un répertoire d'objets sur lesquelles s'appuyer pour créer l'exposition.
- 4 : Choix des objets (fac similé, objets pédagogiques, images...) à présenter au sein de l'exposition
- 5 : Réalisation des créations numériques pour enrichir ces objets.
- 6 : Elaboration de la scénographie
- 7 : Exposition au sein de l'EROA et du musée de la Céramique de Lezoux.

## QUEL BILAN ?

N/A

ET APRÈS ?

N/A