

Culture numérique et découverte du patrimoine

Projet du collège Albert Camus à la Tour d'Aigues : traitement de l'image, vidéo, réalité augmentée, holographie, applications de jeu de piste, lecture de tags NFC ... autant d'outils, de concepts et de techniques qui se trouvent à la croisée de notre projet !

Comment donner ou redonner du sens aux apprentissages de certains élèves, en dynamisant l'action d'une classe à travers un projet motivant

Contribution de [Bernard Oggioni](#), enseignant de technologie

Au lieu de partir idéalement des programmes et d'une équipe de volontaires, nous avons choisi de tirer profit de l'envie des élèves de manipuler des tablettes, d'utiliser des applications, de prendre des photos. C'est un projet appelé à évoluer sur plusieurs années.

Le thème de notre travail interdisciplinaire (Arts plastiques, Histoire Géographie, Technologie) est basé sur l'observation du patrimoine architectural proche du collège : un château imposant qui aiguise la curiosité des touristes et dont les élèves connaissent bien peu de choses ... ainsi que le cœur du village avec ses rues étroites et ses maisons anciennes.

Nous ne pouvions entreprendre un tel projet sans partenaires. Nous en avons pressentis plusieurs, Le [Parc Naturel Régional du Lubéron](#) nous a soutenu en mettant à notre disposition une historienne et un photographe qui ont contribué à la réalisations de plusieurs séances et sorties pédagogiques.

C'est finalement sur le niveau 5eme que l'équipe se fédère (contraintes d'emplois du temps des enseignants et des intervenants) avec la participation d'une classe de 3eme pour finaliser certains objets numériques.

Le Matériel :



Conscients de l'importance de ce projet qui est appelé à connaître des développements dans les prochaines années, nous avons voulu mettre le pied à l'étrier en nous équipant de quelques outils numériques en achetant une série de 8 tablettes Sony Z3 8 pouces ainsi qu'une valise de rangement et de transport.



Quelques logiciels utilisés :

- SketchUp
- Augment
- Furet Factory
- Google Earth

Pour les tablettes, dans l'environnement Android, quelques applications utilisées :

- Augment
- Furet Factory (pour le parcours dans le village)
- Enigmap (pour le parcours dans le village - autre solution)
- Cardboard (pour faire une visite virtuelle)
- NFC Tools et Trigger (pour les Tags NFC)

Les réalisations :

- Réalisation d'une série de photos et de vidéo sur des éléments remarquables du patrimoine. Montage et réalisation d'animations vidéos
- Un parcours balisé dans le village sous forme de « video-guide » accessible sur tablettes ou smartphones
- Une maquette 3D du donjon du château visible en réalité augmentée et sur Google Earth
- Une maquette de jeu de piste à partir de l'application Furet Factory est prête
- Une maquette de visionneuse d'hologrammes
- Une exposition du projet au château de l'environnement de Buoux



En conclusion :

Un film réalisé par la cellule du Rectorat montre l'état d'avancement de nos travaux en fin d'année. La phase 1 du projet est maintenant terminée, plusieurs groupes d'élèves participants ont été enthousiastes, cependant tous n'ont pas adhéré à la démarche.

Un article paru dans la Provence relate notre travail.

Notre travail a suscité l'intérêt de l'Office du Tourisme, un partenariat est prévu pour l'an prochain pour développer et approfondir.