

## Ajouter à la réalité, Collège Jean-Jaurès, la Ciotat (13).

Année 2014-2015. Hervé Nunez



web



web

### 1. Le cadre

En 2008, le collège a inauguré un atelier de pratiques artistiques numériques (Numériclub) soutenu par le Conseil Général et l'association ZINC. Cet atelier a permis la mise en place d'un dispositif de bricolage numérique (Bricomédia) en relation avec l'association M2F création\*\*.

En même temps que la visite du festival d'art numérique « Gamers » d'Aix-en-Provence, un aspect de la création numérique a été envisagé chaque année, donnant à chaque fois un outil d'appropriation supplémentaire pour les élèves (détournement de clavier d'ordinateur pour faire des dalles tactiles ; création de jeux interactifs avec le logiciel scratch ; espaces virtuels avec Google earth et Imprudence, métavers avec la « galerie » virtuelle, etc.).

Le numériclub réunissait des élèves volontaires de tous les niveaux une fois par semaine après les cours pendant 1:30h.

### 2. Le dispositif

Cette année, il a été proposé aux élèves intéressés des stages de trois jours « en immersion » pendant leurs vacances à la place des rendez-vous hebdomadaire. Ainsi, en février, le collège a accueilli une vingtaine d'élèves de la sixième à la troisième.

La séquence a commencé par la réalisation de formes plastiques diversifiées en fonction des idées chaque élève : sculptures d'argile, vidéo, films animation, etc. avec un objectif « ouvert » qui était de s'approprier des éléments du collège (cour de récréation, mobilier scolaire, etc.) pour réaliser une « installation virtuelle » .



### 3. Les productions

Les productions ont été très variées faisant tour à tour appel à l'observation (dessiner un des arbres de la cour), à la mémoire (se rappeler de la ville où l'on est né), à l'imagination (faire voyager une sculpture ou imaginer une fiction).

Chacun a ensuite : pris en photo sa production in situ ; placé l'image, le film ou l'animation sur un support internet, un blog créé pour l'occasion ou youtube pour l'image animée ; créé un flash code relié à son article.

Les flashs codes ont été placés dans le collège à l'endroit qui avaient inspirés la production et une visite à été organisée.

Aujourd'hui, les flash codes sont toujours en place, d'autres élèves demandent à faire les leurs, des professeurs de français, de maths, d'histoire, de techno. s'intéressent à ce nouveau médium qui a l'avantage de permettre une appropriation légère de l'environnement



web



web



scolaire.

(\*\*)

<http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/temoignages/promenade-dans-la-ville-imaginaire-creation-architecturale-au-college-1206.htm>

<http://www.lab-gamerz.com/site/bricomedia/>

<http://www.lab-gamerz.com/site/ciotat-digital-art/>



web



web