

## FICHE MÉDIATION

### Art et numérique

Contact : [sarah.meslage@loire-atlantique.fr](mailto:sarah.meslage@loire-atlantique.fr)

Date 10/01/23	Cette animation a été imaginée lors du Digital Mardi par : François Guenneau (Médiathèque de Nort-sur-Erdre) Virginie Parada (Médiathèque de Saint-Philbert de Grandlieu) Aurélie Schmid (Bibliothèques de Héric et Casson)
Durée	1 séance de 1h30
Lieu(x) de l'action	Bibliothèque/Médiathèque  Vous pouvez imaginer cette animation hors-les murs : au sein d'une classe en groupe entier, au sein d'un CDI en demi-groupe ou classe entière.  Au sein d'un local jeune ou maison des jeunes sur le territoire.
Thème	L'art Les courants picturaux Les arts graphiques
Présentation de l'action (contexte, intention)	<p>Parcours EAC = des projets spécifiques portant sur les arts, le patrimoine ou la culture scientifique portés par l'Éducation Nationale de l'école au lycée et peuvent s'appuyer sur les nombreux dispositifs existants (résidences d'artistes, ateliers, jumelages avec les structures culturelles, classes à horaires aménagés).</p> <p>Les parcours EAC se déroulent généralement en 2 ou 3 étapes sur un projet à l'année. Dans un parcours dédié à l'art (histoire, courants, genres ...), les élèves sont accueillis à la médiathèque pour découvrir l'art dans sa forme numérique. (La médiathèque réalise sa mission scientifique = être un lieu de ressources, de connaissances, d'apprentissage)</p> <p>Dans le cadre d'un accueil de classe de collège, vous préparez une séance numérique avec une sélection d'applis sur l'art. L'atelier est conçu en 3 temps : un temps de préparation en classe, un temps à la médiathèque, un temps d'évaluation en classe.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Temps de préparation en classe Expliquer que la classe sera divisée en 2 groupes. Demander aux élèves de venir avec leur smartphone</li><li>2. Temps à la médiathèque avec 2 activités distinctes. 1 temps de découverte libre et 1 temps de jeu</li><li>3. Une restitution en classe</li></ol>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manipuler le support tablette</li><li>• Donner le goût de la culture</li><li>• Approfondir sa connaissance artistique</li><li>• Attirer de nouveaux publics</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutter contre la fracture numérique</li> <li>• Renforcer le lien bibliothèque – collège</li> </ul>
Public(s) ciblé(s)	Jeunesse à partir de 11 ans.
Partenariats	BDLA (prêts de tablettes), ressources sur les applis Collège, CDI, éducation nationale, enseignants Maison des jeunes, local jeunes
Moyens humains	3 à 4 personnes min.
Coût	<p>Toutes les applis sont gratuites sauf Behind the Frame (6.99€) sur l'Appstore.</p> <p>Vous voulez inscrire un IPAD au budget d'investissement : demander un IPAD de dernière génération (9 = 399.99€ ou 10 = 599.99€) + rajouter le prix d'une protection et un budget de fonctionnement de 100€ pour une carte App Store (elles existent aussi en 25€ et 50€).</p> <p>Apple TV : de 169.99€ à 219.99€</p>
Matériel	<p>Au minimum 6 tablettes pour l'accueil de classes. Un rétroprojecteur /vidéoprojecteur. Une surface blanche ou de couleur claire Ou 1 Apple TV</p> <p>2 espaces distincts et séparés notamment en raison du bruit</p> <p>Vous préparez une sélection d'applis gratuites sur l'art :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Google arts et Culture</li> <li>• Smartify</li> <li>• Daily Art</li> <li>• Artips</li> <li>• Street art Cities.</li> </ul>
Déroulé de la séance	<p>La séance se déroule sur 1h30. Accueil (enlever les manteaux et s'installer assis ou debout)</p> <p>Introduction : Présentez-vous, souhaitez la bienvenue à la classe. Vous expliquez que la classe va être divisée en 2 groupes (voir en amont pour avoir des groupes déjà constitués). Vous expliquez que chaque élève devra retenir un tableau, un artiste, une œuvre de son choix à présenter et sur quelle appli il/elle l'a découvert, ce qui lui a plus (avec un peu d'arguments).</p> <p>Le premier groupe sera en découverte libre avec leurs smartphones Le deuxième groupe sera en atelier jeu ou découverte. Après 30 minutes, on échange.</p> <p>1. La découverte sur smartphones.</p>

	<p>Vous montrez comment les élèves peuvent télécharger ces applis gratuites sur leurs smartphones puis vous les laissez explorer les applis en leur indiquant qu'ils/elles doivent essayer de repérer un artiste /œuvre/tableau qui leur plaît et se souvenir de l'appli que laquelle ils ont trouvé.</p> <p>2. Atelier jeu ou découverte  Vous expliquez l'objet tablette :  Il s'agit d'un outil qu'on appelle numérique, qui permet de faire beaucoup de choses (vous pouvez laisser répondre les enfants). On peut faire des recherches, dessiner, écouter de la musique, regarder des films, de la TV, jouer à des jeux et lire.  Vous pouvez aussi établir vos règles d'utilisation : tablette pour 2 ou 3 enfants. Vous montrez que vous ne collez pas vos yeux à l'écran, que vous vous tenez confortablement sans courber le dos.</p> <p>Vous expliquez qu'il existe des applis payantes et des applis gratuites. Vous leur proposer de se répartir à 2 ou 3 de choisir une appli :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behind the Frame</li> <li>• La petite danseuse.</li> </ul> <p>Vous pouvez évoquer le manga comme un art graphique : BD d'origine japonaise, vous pouvez aussi proposer en découverte des mangas sur l'art :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Blue Period (pika 2017)</li> <li>• Trait pour Trait (akata 2012)</li> <li>• Arte (komikku editions 2013)</li> <li>• Van Gogh (nobi nobi 2016)</li> </ul> <p>Et faire une sélection de documentaires sur l'art.</p> <p>3. Restitution  Dans les 20 dernières minutes, vous regroupez la classe et demander les réactions à chaud. Vous rappelez que chacun.e doit repartir avec en tête une œuvre/ un artiste qu'il/elle aimé à présenter rapidement et l'appli qui lui a fait découvrir.</p>
<p>Supports de communication</p>	<p>Comme il s'agit d'une animation interne, vous pouvez faire un retour dans le bulletin municipal pour valoriser les activités de la bibliothèque en dehors des heures d'ouverture.  Vous pouvez faire remonter au niveau de la communication départementale dans le journal Sioox distribué dans les collèges.</p>
<p>Évaluation fréquentation, souci technique ...)</p>	<p>Faites des bilans chiffrés à chaque séance.  Évaluer à chaud les réactions des enfants.  Évaluer vos éventuels soucis techniques.  Vous pouvez reprendre les bases de votre travail pour intégrer à votre programmation événementielle une animation numérique à destination d'un public ado-adulte, un partenariat avec une section ado d'une association de pratique culturelle, un local jeune qui animerait.</p> <p>Vous pouvez réutiliser cette animation pour un café appli pour les adultes ou tout public sur l'art.</p>

