

Des QR codes au service de la pédagogie et de la culture



Définition

Un QR Code (ou flash code) est un code barre qui permet de stocker des informations numériques (textes, images, vidéo, adresses de site web...).

Il peut être imprimé sur un support papier, placé dans un livre ou dans notre environnement.

Déchiffré à partir d'un téléphone mobile ou d'une tablette (équipés d'un appareil photo et du lecteur approprié), il relie alors l'espace physique et l'espace numérique. L'outil s'annonce intéressant par exemple pour introduire la réalité augmentée dans un musée.

Projet



En partenariat avec le musée départemental de Gap et avec l'aide du conseiller pédagogique en arts visuels nous avons travaillé à la production de contenus numériques : au-dessous de trois tableaux figure un QR Code donnant accès à de plus amples informations qui serviront de guides aux visiteurs. La réalisation de ces différentes ressources est un événement mettant en jeu de nombreux savoirs, capacités et attitudes.

Tout cela pour :

- Une plus grande motivation.
- Un investissement total de l'ensemble des classes tout au long de l'élaboration.
- Le plaisir de communiquer et de partager avec les autres dans le cadre d'un lieu culturel riche.

La création des QR codes s'est faite en plusieurs phases :

- Sélection de tableaux ou œuvres par le musée et le conseiller pédagogique en arts visuels.
- Ecriture d'un commentaire spécifique en classe ou au musée.
- Choix de la ressource publiée : texte, images, sons, petit film ?
- Ecriture éventuelle d'un petit scénario découpé en séquences.
- Production des ressources.
- Association ressources / QR codes.
- Visite au Musée.

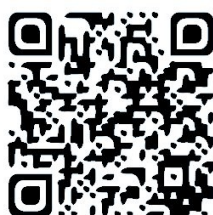


Prolongements

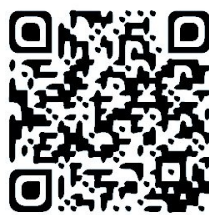
Le collège de Gap Fontfreyne a pris en charge la traduction de certains tableaux. Ce travail sera repris à la rentrée 2015.



Pierrot à la mandoline



Allégorie de l'hiver



Bonaparte franchissant les Alpes

Objectifs généraux

- Etre capable de concevoir, avec une classe, un projet relativement complexe liant arts visuels, maîtrise de la langue, production et communication.
- Utiliser les outils informatiques indispensables à la réalisation de ressources.
- Etre capable de mener concrètement un projet multimédia, dans une perspective d'éducation aux médias et à la culture.
- Former les enseignants en les rendant plus autonomes dans la création et la publication des productions.
- Travailler avec le collège (LV)
- Travailler en partenariat (Musée départemental de Gap, Conseil Général)
- Enrichir la culture humaniste par la rencontre d'éléments culturels de son territoire.

Compétences travaillées

Dans le domaine de la maîtrise de la langue :

Etre capable de :

- Mettre en pages et organiser un document écrit dans la perspective d'un projet d'écriture.
- Pouvoir mettre sa voix en jeu dans un travail collectif portant sur un texte fait en classe.

Dans le domaine des arts visuels :

Favoriser les contacts directs avec les œuvres, les lieux d'art et de culture voire les artistes

Eveiller la curiosité intellectuelle

Enrichir la culture personnelle de chacun

Développer l'aptitude à voir, à regarder, à

observer puis à décrire et à comprendre

Enrichir la mémoire de quelques exemples

diversifiés et précis d'œuvres constituant

des repères historiques.

Dans le domaine des nouvelles technologies de l'information et de la communication

(validation du B2i école) :

Les compétences à acquérir pour la maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication résultent d'une combinaison de connaissances, de capacités et d'attitudes à mobiliser dans des situations concrètes.

Dans un tel projet les cinq domaines sont concernés :

- S'approprier un environnement informatique de travail.
- Adopter une attitude responsable.
- Créer, produire, traiter, exploiter des données.
- S'informer, se documenter.
- Communiquer, échanger.

Remarque : non seulement l'utilisation du QR Code amène les élèves à réfléchir à ce qu'ils voient, à l'heure du tout numérique, mais elle leur montre également que l'on peut transformer un outil marketing (le QR Code) et des supports récréatifs (smartphone et tablette) en outil et supports créatifs.