

Contact Presse :
Corine Barbazanges
GuidiGO
presse@guidigo.com
+33 (0)1.55.27.39.04

COMMUNIQUE de PRESSE



400 écoliers et collégiens se sont associés à 17 grandes institutions culturelles dans le cadre d'un projet pédagogique inédit : créer des parcours culturels ludiques sur tablettes en mode collaboratif.

PARIS – 18 juin, 2015 – Soutenu par le Ministère de la Culture et de la Communication et les collectivités locales, le projet « Angles de Vue » proposait aux écoliers et collégiens d'utiliser la plateforme GuidiGO pour créer des parcours et jeux culturels pour tablettes, sous la houlette de grandes institutions culturelles. Après 5 mois de travail, les visites voient aujourd'hui le jour et sont désormais accessibles à tous.

Marais parisien, Sarthe, Yonne et même San Francisco... le projet « Angles de vue » a su fédérer les énergies au-delà des espérances initiales. Ce sont finalement 17 sites culturels qui ont ouvert leurs portes à 400 élèves et les ont accompagnés tout au long de la création de leurs parcours culturels ludiques. Cette expérience innovante de création multimédia a pour la première fois fait collaborer élèves, enseignants, experts et institutions culturelles dans le but de produire un contenu ouvert au public.

A partir du 18 juin, les contenus finalisés deviennent accessibles à tous sur mobiles, tablettes et ordinateurs via l'application GuidiGO, porteur du projet. Nouveaux outils de médiation culturelle à disposition des familles, ils pourraient bien inspirer d'autres classes et les inciter à mettre en place des projets pédagogiques similaires.

Si l'initiative est soutenue par le Ministère de la Culture et de la Communication, c'est qu'elle permet d'éveiller les enfants à la découverte de leur patrimoine tout en développant des compétences pluridisciplinaires : histoire, éducation artistique et culturelle, expression théâtrale, maîtrise de l'outil informatique, etc. « *L'un des principaux avantages du projet est qu'il laisse chaque classe libre de l'adapter à ses*

objectifs pédagogiques », déclare Antoine Gouritin, Chef de projet. « On pourrait imaginer beaucoup de choses, comme reconstituer des scènes historiques pour enrichir le contenu de vidéos ou, pourquoi pas, créer une visite en anglais. ».

Porteur du projet, GuidiGO met à disposition des co-auteurs sa plateforme de création de visites, mais aussi son expertise puisque la société a déjà mené avec succès un projet-pilote avec l'école Saint Michel de Rennes. En 2014, des élèves de CM1- CM2 ont en effet publié sur tablettes une visite ludique de leur ville au temps du Moyen-Age. *« L'idée a germé de pousser plus loin l'expérience en développant un mode de création partagée pour faire collaborer élèves et institutions culturelles »,* explique Corine Barbazanges, Directrice Marketing de GuidiGO *« L'avantage pour les partenaires d'Angles de vue, c'est que notre interface a déjà fait la preuve de son ergonomie et de sa facilité d'utilisation. »*

« Angles de vue » s'inscrit parfaitement dans le cadre d'une « école numérique » ouverte sur l'extérieur, prônée par l'Education Nationale. Si les enseignants impliqués soulignent l'intérêt pédagogique du projet, les élèves s'avèrent particulièrement motivés à l'idée que leurs contenus pourront ensuite être utilisés par tous. Quant aux institutions culturelles, elles voient dans cette initiative l'occasion de mettre en œuvre une véritable expérience de médiation collaborative, multi-publics et multigénérationnelle.

Institutions culturelles partenaires

- **A Paris :** Archives Nationales, Bibliothèque Historique de la Ville de Paris, Conservatoire National des Arts et Métiers, Gaîté Lyrique, Maison de la Poésie, Mémorial de la Shoah, Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme, Musée Carnavalet - Histoire de Paris, Musée de la Chasse et de la Nature, Musée National Picasso - Paris
- **Dans la Sarthe :** Musée des 24h - Circuit de la Sarthe, Abbaye de l'Epau, Prieuré de Vivoin
- **Dans l'Yonne :** Musée Colette, Musée Zervos, Musée de l'Aventure du Son

Partenaires institutionnels :

Ministère de la Culture et de la Communication - projet sélectionné et soutenu par le dans le cadre de l'Appel à projets "Services Numériques Culturels Innovants 2014 - Jeunesse et Tourisme."

Réseau Marais Culture +, Mairies des 3ème et 4ème arrondissements de Paris, Conseil Départemental de la Sarthe, Rectorat de l'Académie de Dijon, Conseil Départemental de l'Yonne, Lycée Français de San Francisco.

A propos de GuidiGO

Depuis 2012, GuidiGO connecte les gens à l'art et à la culture en leur faisant vivre une expérience marquante par le biais de récits sur mobiles et tablettes. Sa plateforme de « storytelling », GuidiGO Studio, permet aux sites culturels et touristiques de créer des parcours et des jeux culturels sans aucune compétence technique.