

Angles de vue

Le 1er projet de co-création sur tablette et ordinateur mis en oeuvre en milieu scolaire

Création collaborative de parcours et de jeux culturels pour mobiles et tablettes.

Objectif

Bilan 2015



400 élèves

15 classes & professeurs

17 institutions culturelles partenaires



parcours & jeux

Chapitre 1 : Paris
Archives Nationales
Bibliothèque Historique de la Ville de Paris
Conservatoire National des Arts et Métiers
Gaité 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

Chapitre 2 : la Sarthe
Musée des 24h - Circuit de la Sarthe
Abbaye de l'Epau
Prieuré de Vivoin

Chapitre 3 : l'Yonne
Musée Colette
Musée Zervos
Musée de l'Aventure du Son

Chapitre 4 : San Francisco, Etats-Unis
Mission District

Co-création de 15 parcours
170 points d'intérêt
500 défis

300 heures de travail cumulées

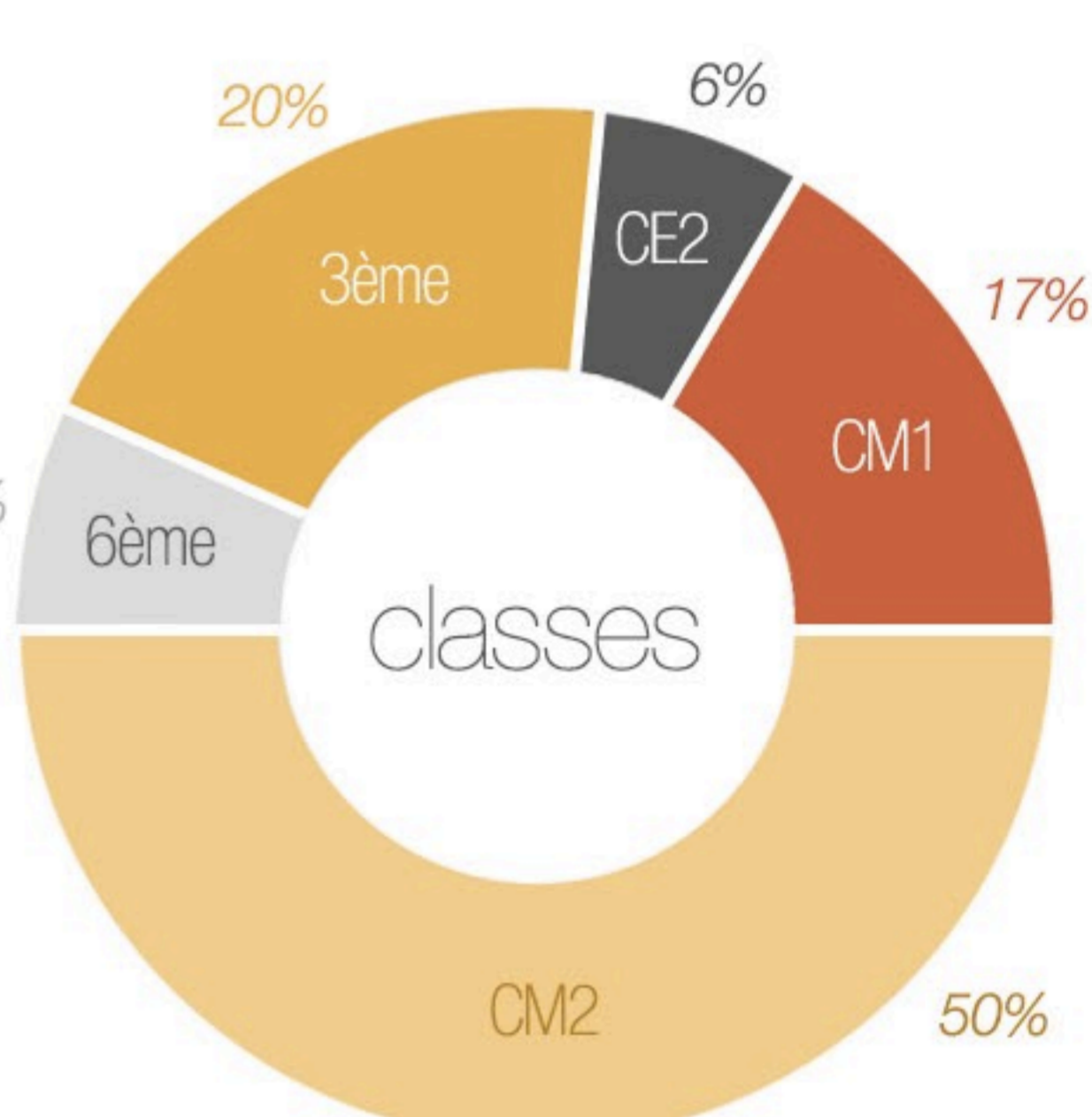
30 heures d'enregistrement

45 kilomètres cumulés

700 faits historiques et culturels

et aussi...

+800 éclats de rire !



numérique

Parcours disponibles sur



9 compétences clés mises en oeuvre



1 recherche et synthèse



2 rédaction



3 lecture à voix haute



4 organisation



5 repérage dans l'espace



6 travail en équipe



7 création numérique



8 créativité, curiosité



9 écoute, mémorisation

implication

émotion

partage

émulation

Paris



Sarthe



Yonne



San Francisco



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

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

Contact : GuidiGO - Corine Barbazanges - presse@guidigo.com

GuidiGO