

THÈMES

Culture et création artistique, Information, communication et citoyenneté

PARCOURS

Parcours d'éducation artistique et culturelle

CAPACITÉ D'ACCUEIL

10 classes

NIVEAU

Cycle 4

Modalités d'inscription

L'inscription peut se faire par téléphone.

Budget

16h x 85€/h = 1360€

Déplacement

0,50€/km

Matériel

Selon le scénario retenu par les élèves, l'établissement devra se procurer de petits accessoires de déguisement.

L'opérateur prête pour la visite le petit matériel : tablette rigide pour le support de jeu des visiteurs, valise cadenasée à ouvrir, coffre...



Ce parcours propose aux élèves de découvrir l'intelligence artificielle de façon critique et créative à travers la conception et l'animation d'une visite ludique de la ville ou du quartier, auprès d'un public à déterminer. La vie de la personne qui a donné son nom au collège est au cœur de la conception.

La visite mêle documents d'archives, scénettes jouées par les élèves, défis logiques et indices à décrypter. L'IA aide les élèves à concevoir le scénario de visite et à créer les supports de jeu.

Les objectifs pédagogiques sont la maîtrise du prompt et l'appropriation du patrimoine local. Le parcours peut être réduit/adapté selon le temps disponible et vos objectifs.

OPÉRATEUR

Les Petits Curieux

« Les Petits Curieux » proposent des ateliers culturels à destination des écoliers et des collégiens. Déjà 5 000 élèves participants ! Conçus et animés par Lucile Alet, ancienne professeure des écoles aujourd'hui médiatrice culturelle, les ateliers sont ludiques et pédagogiques.

L'objectif est de rendre les élèves curieux du monde qui les entoure. Tous les ateliers sont finançables via la part collective du « Pass Culture ».

47300 Villeneuve-sur-Lot
Lucile Alet
06 82 32 96 01
lucile.alet@yahoo.com
<https://les-petits-curieux.fr/>

LE DÉROULEMENT DE L'ITINÉRAIRE

ÉTAPE 1

Apprivoiser l'IA pour remonter le temps

Découverte de l'IA, de l'art du prompt, introduction au projet, faire lister les étapes de conception, choisir le public cible, répartition des rôles selon l'appétence de chacun (ex : certains élèves accepteront de jouer des scénettes, d'autres non).

Lieu : Dans la salle informatique de votre établissement

Durée : 2h

ÉTAPE 2

Effectuer une recherche documentaire approfondie

Recherche documentaire sur la personne ayant donné son nom au collège et sur l'histoire / le patrimoine du village / du quartier via des ressources imprimées, numériques ou fournies par l'IA.

Lieu : Selon les ressources disponibles (CDI, salle informatique, bibliothèque, archives)

Durée : 2h

ÉTAPE 3

Découvrir la ville : visite préparatoire

Découvrir le patrimoine à valoriser, repérer le parcours, prendre des photos pour commencer à concevoir un scénario, un parcours.

Lieu : Dans la ville

Durée : 2h



ÉTAPE 4

Créer : conception et fabrication

Conception du scénario, du parcours et des supports de jeux (énigmes, défis d'observation, rédaction des textes) et fabrication du matériel nécessaire (ex : support de visite). Découverte de techniques d'encodage de messages pour agrémenter la visite. Création d'une invitation à destination du public cible.

Lieu : Classe et salle informatique

Durée : 2 fois 2h

ÉTAPE 5

S'entraîner et ajuster

Une fois le parcours établi, il faut le tester (longueur, difficulté) et l'ajuster.

Les élèves doivent aussi rentrer dans leur rôle (éventuels déguisements et accessoires). Il peut être intéressant de prévoir aussi des tests avec des élèves d'autres classes.

Lieu : Dans la ville

Durée : 2 fois 2h

ÉTAPE 6

Se glisser dans la peau d'un guide touristique atypique

C'est le jour J ! Les élèves guident une visite à la fois ludique et instructive. L'opérateur est là pour gérer la logistique, intervenir en cas de besoin.

Lieu : Dans la ville

Durée : 2h