



La CHAAP de Segonzac au festival Courant 3D en interaction XR avec l'Université de Poitiers

publié le 23/11/2023

Descriptif :

Le mardi 10 octobre, tous les élèves des classes à horaire aménagées en arts plastiques du collège Font-Belle ont eu l'opportunité de se rendre à la 11ème édition du festival "Courant 3D" en parallèle de la préparation de l'intervention XR d'étudiants de l'Université de Poitiers



Le mardi 10 octobre, tous les élèves des classes à horaire aménagées en arts plastiques du collège Font-Belle (5ème CHAAP, 4ème CHAAP et 3ème CHAAP) ont eu l'opportunité de se rendre à la 11ème édition du festival "Courant 3D" [🔗](#), axé sur l'immersion et l'interactivité.



La programmation de ce festival, une fois de plus remarquable, a mis en avant la diversité comme élément central de cette expérience immersive spectaculaire. Les élèves ont pu découvrir une belle variété de courts métrages entre film généré par une intelligence artificielle, film en relief et film interactif. Le festival annuel de l'immersion et de l'interactivité "Courant 3D" a eu lieu du 10 au 15 octobre 2023 à Angoulême.

Reportage et Interviews : La CHAAP au festival Courant 3D en interaction avec la Faculté de Poitiers [↗](#)



Cette année, une innovation est venue pimenter notre collaboration avec l'association « Prenez du Relief ». En effet, une interaction avec des étudiants de l'Université de Poitiers s'est tenue sous la forme d'une enquête concernant « La (x)R et l'écologie digitale du point de vue des collégiens », sondage qui débouchera à terme sur l'utilisation de casque de VR par un certain nombre de nos chaapistes au mois de Décembre.



« Présentation du projet

Le Département de la Charente et le Centre National du Cinéma et de l'image animée investissent des sommes conséquentes dans les industries des nouvelles technologies liées à l'audiovisuel, la culture et le tourisme.

La (x)R, terme regroupant la réalité virtuelle, la réalité augmentée, ainsi que la réalité mixée, est un des axes majeurs de ces investissements, à la croisée des formes traditionnelles de narrations cinématographiques et de conceptions vidéoludiques. Ce projet propose de réaliser une enquête sur les pratiques numériques des collégiens, mais aussi de faire un travail de médiation sur ces nouvelles technologies afin de susciter, auprès des jeunes, des carrières valorisantes dans ces nouveaux métiers, et à les confronter à des outils qui se font de plus en plus présents dans notre quotidien professionnel.

Ce projet vise aussi à promouvoir une « l'écologie digitale » en mettant l'accent sur les enjeux environnementaux, les déchets numériques, et sur l'accélération des flux d'information conséquemment aux évolutions technologiques, en incluant la thématique des fake-spaces. Des enjeux qui ont largement été amplifiés par la crise du Covid, entre accélération et fracture du numérique, tant sur le plan économique des applications informatiques, que des développements des outils de l'intelligence artificielle.

Ce projet sera conduit par les étudiants du Master 2 « Digital Youth Marketing » du centre Européen de l'enfant en partenariat avec les médiateurs de l'association Prenez du relief organisatrice du festival Courant3D d'Angoulême.

Objectifs du projet A travers 3 collèges de la Charente, ce projet expérimental permettra aux jeunes collégiens :

- ▶ de s'approprier le vocabulaire et les concepts liés à la (x)R dans une vision artistique ;
 - ▶ de découvrir les outils de la (x)R en tant que vecteurs de formation et d'outils professionnels (Apprentissage des langues, conception professionnelle et industrielle, ...) ;
 - ▶ de s'initier à l'écologie numérique, enjeu majeur d'avenir ;
 - ▶ de leur permettre une réflexion et une anticipation de l'accélération des flux d'information, conséquemment aux évolutions technologiques, en incluant la thématique des fake-spaces ;
 - ▶ d'appréhender les outils de la (x)R sur un plan thérapeutique et de prévention (santé au travail, résolution des phobies, ...) ;
 - ▶ de susciter de nouvelles carrières, à travers une éducation artistique et culturelle, aux espaces numériques et virtuels, tout en modernisant, par exemple, les usages prothétiques des smartphones ;
 - ▶ de les initier à l'accès à la culture à travers les applications de la (x)R, incluant les visites virtuelles, les immersions, les modélisations, la création et la post-production d'images et de vidéos, pour une appropriation des mondes virtuels.
- ▶ Mais le principal objectif de ce projet est de réaliser une enquête approfondie sur les usages des nouvelles technologies des collégiens. «



La #CHAAP @Segonzac @acpoitiers au #Festival #Courant3D (#IA #3D et #Interactivité) entre #EMI #Audiovisuel et #artsplastiques : Cette année, nos collégiens en interaction avec des étudiants de @UnivPoitiers pour une enquête sur la #XR

[Reportage](#) et [Article](#)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.