



3e CHAAP @segonzac : une intervention entre expérience X(r) et enquête sociologique avec le CEPE et l'Université

publié le 21/12/2023

de Poitiers

Descriptif :

les élèves de 3e de la Classe à horaire aménagé arts plastiques (CHAAP) du collège Font-Belle de Segonzac ont pu bénéficier pendant la matinée d'une intervention d'étudiants du Master 2 « Digital Youth Marketing » du Centre européen de l'enfant.

Le Jeudi 21 Décembre, les élèves de 3e de la Classe à horaire aménagé arts plastiques (CHAAP) du collège Font-Belle de Segonzac ont pu bénéficier pendant la matinée d'une intervention d'étudiants du Master 2 « Digital Youth Marketing » du Centre européen de l'enfant, sous l'égide de M. Pasco, chercheur post-doctorant de l'Université de Poitiers et de M. Serre, président du [festival Courant 3D](#), le festival de l'immersion et de l'interactivité. [🔗](#)



En effet est actuellement menée une enquête sur la réception des films VR par des publics de niveau collège en lien avec le Département de la Charente et le Centre national du cinéma et de l'image animée qui investissent des sommes conséquentes dans les industries des nouvelles technologies liées à l'audiovisuel, la culture et le tourisme.



Les relations entretenues par le dispositif « Lesimagesenmouvement » et en particulier sa Classe à horaire aménagé arts plastiques avec le « Festival Courant 3D » et l'association « Prenez du Relief » auront permis de faire entrer notre établissement dans le panel des trois collèges choisis pour cet échange. Celui-ci aura conjugué enquête sociologique et expérience XR par le truchement de casques de réalité virtuelle et ainsi permis l'établissement d'une nouvelle collaboration tant technique et méthodologique que culturelle pour notre CHAAP.

Après une présentation des enjeux et du contexte liés à cette enquête, les étudiants auront pu en guise d'introduction présenter leur parcours scolaire et universitaire ainsi qu'une définition simplifiée du Marketing implémentant ainsi le Parcours avenir de nos collégiens.

Ceux-ci auront été ensuite sollicités à s'exprimer librement en lien avec l'enquête statistique à l'occasion d'un entretien de groupe (FOCUS GROUP) suite à l'expérience immersive vécue lors du visionnage dans un casque de réalité virtuelle des œuvres XR ARIPI et Conscious existence dans le cadre de l'implémentation du parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC) de nos élèves.



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 « 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.

Ainsi les objectifs de cette matinée auront été 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, 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, etc.), 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.



Reportage vidéo : Expérience #réalitévirtuelle avec des #étudiants @CEPE pour les 3èmes CHAAP (#EAC & #Parcoursavenir) [↗](#)

Article complémentaire : <https://blogpda.ac-poitiers.fr/lesimagesenmouvement/...> [↗](#)



**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.