

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

Vivre AU TEMPS DES Châteaux Forts

Depuis deux ans, Canopé de l'académie de Caen, créateur de ressources pédagogiques innovantes, développe, en partenariat avec le musée de Normandie, une application 3D interactive immergeant, en temps réel, l'utilisateur dans un environnement réaliste du XII^e siècle. Des centaines d'objets modélisés, trente-six vidéos, cinq univers thématiques sont proposés dans cette ressource. Le contenu mobile et l'interaction de ces nouveaux outils constituent une réelle innovation quant à l'appréhension du monde médiéval.

http://www.reseau-canope.fr/vivre_temps_chateaux_forts/

UN ACCÈS MULTIPLATEFORME

Cette ressource gratuite est proposée sous forme d'application téléchargeable sur ordinateur et prochainement sur tablette.

PC : <http://goo.gl/ogXLiv>

Mac : <http://goo.gl/vD7kIK>

UN VOYAGE DANS LE TEMPS

Grâce à la réalité virtuelle, l'utilisateur est immergé dans un château fort du XII^e siècle.

Il peut cliquer sur de nombreux objets pour prendre connaissance sous forme vidéo du mode de vie de l'époque.

Des centaines d'objets ont été modélisés pour créer cet environnement réaliste.



UNE RESSOURCE PÉDAGOGIQUE ET GRAND PUBLIC

Vivre au temps des châteaux forts permet d'aborder les thématiques suivantes :

- paysans et seigneurs ;
- féodaux, souverains, premiers États ;
- la place de l'Église ;
- l'architecture religieuse ;
- la musique médiévale ;
- l'art du livre ;
- les bâtisseurs de châteaux forts.

Public : élèves et enseignants de CM1 et 5^e, grand public
Domaines couverts : histoire et histoire des arts

Janvier 2015

CONTACT
CANOPÉ ACADÉMIE DE CAEN
Olivier Tréfeu
Responsable audiovisuel multimédia
T.02 31 56 61 23
olivier.trefeu@ac-caen.fr





APPRENDRE EN S'AMUSANT

L'application propose deux modes : un mode visite et un mode jeu.

L'utilisateur devra répondre à des quiz, récupérer des pièces de puzzles et les remettre en place pour accéder au niveau supérieur. Il évoluera ainsi dans cinq niveaux pour atteindre le trésor caché dans le donjon du château.

Ce scénario ludique permet de valider les connaissances de l'utilisateur.

UN PROJET COLLABORATIF

Pour concevoir le *gameplay*, des élèves de cinquième ont collaboré à l'écriture du scénario.

À travers cette démarche collaborative, il s'agit d'utiliser les connaissances et compétences de jeunes joueurs.



Voir la vidéo :

<https://www.youtube.com/embed/t-8-LiAkxIk>

Lors du salon Éducative 2013, l'application a été testée par des élèves et des enseignants, ce qui a permis d'affiner son développement.

UN PROJET TRANSMÉDIA

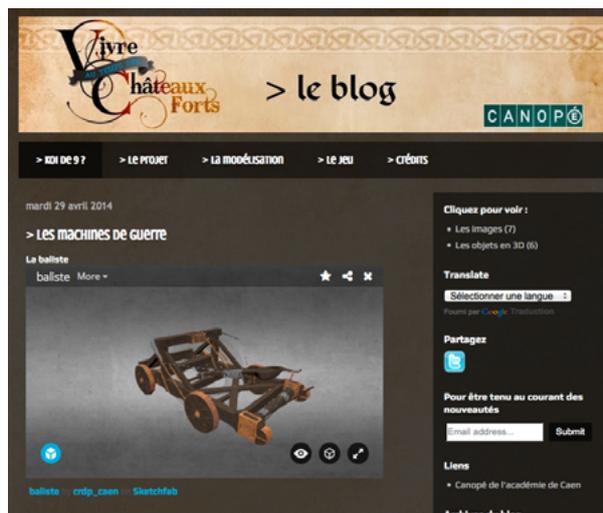
L'application s'intègre dans un écosystème comprenant un blog et un site pédagogique.

Le blog propose de suivre la genèse et l'évolution du projet ainsi que de nombreux objets 3D.

<http://vivre-au-temps-des-chateaux-forts.blogspot.fr/>

Sur le site pédagogique, dix vidéos thématiques complétées par des exercices d'auto-évaluation permettent aux élèves de tester leurs connaissances sur le monde médiéval.

http://paril.crdp.ac-caen.fr/_PRODUCTIONS/chateau



PARTENARIAT

Grâce au soutien de la Drac de Basse-Normandie, du Calvados et de la région Basse-Normandie, cette ressource est proposée gratuitement.

Le château modélisé est celui de Guillaume le Conquérant à Caen. Le musée de Normandie a apporté son expertise scientifique. Cette ressource permet également de préparer ou poursuivre la visite du château ducal de Caen.

Les vidéos montrent de nombreuses enluminures, fournies par les bibliothèques de France et le Scriptorial d'Avranches, ainsi que le travail des bâtisseurs de Guédelon.

Découvrez le teaser de l'application

<https://www.youtube.com/embed/Cpu2JBjScJA>