

LA JOURNEE DU NUMERIQUE

Le 27 juin dernier, le collège Paul Verlaine de FAULQUEMONT a organisé pour la 1^{ère} fois une journée dédiée au monde du numérique. Ce ne sont pas moins de 10 intervenants qui ont été conviés par Mme SAND, professeur d'arts plastiques et référente numérique de l'établissement, pour animer différents ateliers à destination des 6^{ème}, 5^{ème} et 4^{ème}. Retour sur une journée riche en découvertes.



Créer avec le numérique

Light painting... ou peinture de lumière. Rien que le nom fait rêver ! Ce sont des élèves de 5^{ème} qui ont eu la chance d'expérimenter cette technique artistique incroyable proposée par l'association *Bout d'essais* de Metz.

Le principe : dans une pièce noire, face à un appareil photographique, on dessine avec une lampe torche qui devient pinceau. L'appareil capture alors la trace du passage des mouvements de lumière dans l'espace. En résultent des dessins magiques, plus ou moins abstraits, voire même pour les plus agiles, des calligraphies étincelantes !



De véritables chorégraphies !

Les autres élèves de 5^{ème} ont pu quant à eux participer à un atelier proposé par leur professeur d'Education musicale, Mme COLIN, dont la spécificité était de mêler son et image. Placés dans la peau de bruiteurs de cinéma, ils ont été invités à utiliser des objets et des matériaux divers afin de recréer les ambiances sonores de courts extraits de cinéma d'animation (ex : *Minuscule, La Vallée des fourmis perdues*, 2013). Et de grands fous rires

sont apparus au moment de s'adonner au doublage de scènes issues de *Zootopia* (2016) !

Imaginez-vous devoir imaginer les dialogues et les bruits issus d'une course poursuite entre un lapin et une belette !



A l'opposé, c'est un silence de cathédrale qui régnait en salle 132 où les 6^{ème}



étaient initiés aux rudiments du dessin de mangas sur tablette par Pierre SERY (KOTOJI EDITIONS, 54840 GONDREVILLE). Proportions du visage, superposition de calques, taille du stylet et des outils... autant d'éléments sur lesquels il a fallu se concentrer pour percer les mystères de la conception de ce type de bande dessinée japonaise.

Apprendre autrement

A quelques pas de là, au CDI, les élèves de 4^{ème} ont découvert une toute autre manière de réviser leurs cours de Sciences (et d'Histoire !) grâce à l'association *Familles rurales* de Saint-Mihiel (55300). En effet, équipés de casques de réalité virtuelle, ils ont vécu une véritable immersion au cœur de la cité de Pompéi pour y découvrir la vie quotidienne de ses habitants ainsi que



l'éruption du Vésuve, une des plus grandes catastrophes naturelles de l'Histoire. Un moment saisissant, tant pour les élèves que pour les différents personnels (enseignants et membres de la direction) qui se sont également prêtés au jeu.

La sensibilisation par le jeu

Autre objectif de cette journée : sensibiliser les élèves aux usages du numérique. Ainsi, Eric PARISI de l'Association Montevideo (57155 MARLY) a fait découvrir aux 6^{ème} la technique de truquage sur fond vert. Tour à tour présentateurs de météo, fantômes dans un château ou bien vacanciers sur une plage de rêve, les élèves ont pu aborder de manière ludique la question des fausses images et des vidéos truquées qui circulent sur internet.



Enfin, un jeu de rôle proposé par *Les Petits débrouillards Grand Est* a permis aux 4^{ème} de débattre autour des réseaux sociaux. Différentes thématiques ont pu être abordées : identité numérique, harcèlement en ligne, fake news...

Au final, une journée bien remplie où la bonne ambiance était de mise !