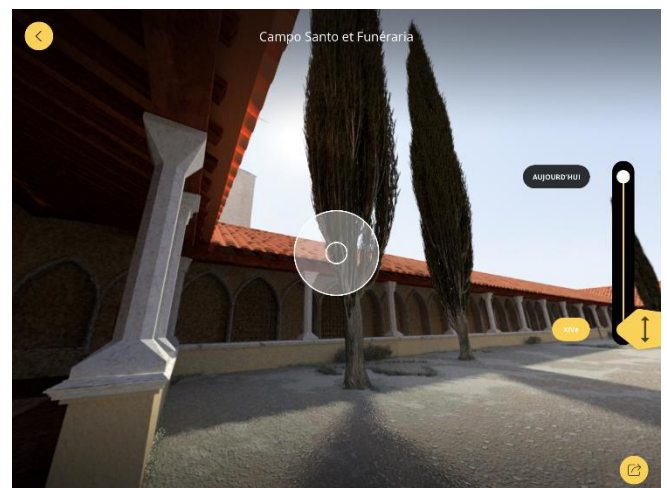
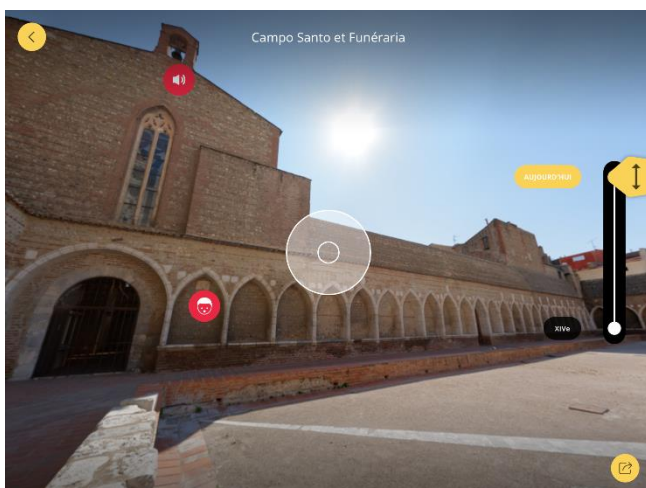
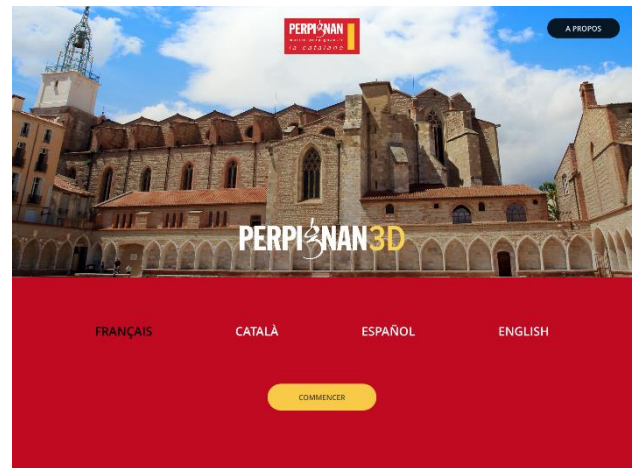


ATELIER NUMERIQUE PERPIGNAN 3D

L'application Perpignan 3D propose 3 circuits permettant de découvrir le Perpignan gothique :

- ⇒ le circuit rouge « Gothique 1 » autour du quartier St Jean permet de découvrir le cœur historique de la ville
- ⇒ le circuit vert « Gothique 2 » comprenant un itinéraire dans le quartier St Jacques
- ⇒ le circuit jaune « Gothique 3 », comprenant un itinéraire dans le quartier St Matthieu

Pour chaque lieu ou bâtiment présenté dans les différents circuits, l'utilisateur peut avoir accès à des commentaires, des textes, des images, des fiches thématiques, des vidéos, des modélisations en 3D et des reconstitutions en réalité augmentée. Deux niveaux d'information (adulte / enfant) existent. Les commentaires sont disponibles en français, catalan, espagnol et anglais ; en version audio et en version « lecture ».



Dans le cadre d'une visite guidée, la ville de Perpignan met gratuitement à la disposition des enseignants et de leurs classes 24 tablettes numériques. (réservation obligatoire au moins 30 jours avant la date souhaitée)

Perpignan Ville d'art et d'Histoire / Florence Gripon professeure missionnée au Service éducatif de la ville

L'atelier numérique est un complément à une visite guidée. Après la visite, les tablettes sont mises à la disposition des élèves dans une salle d'atelier.

La prise en main de l'application est très rapide. Les élèves retrouvent dans les 3 circuits les lieux visités et peuvent alors compléter leur découverte du patrimoine en utilisant les ressources de l'application. L'activité se fait en autonomie encadrée par le guide et l'enseignant.

Plusieurs formes d'activité sont envisageables en fonction de l'âge des élèves et du projet pédagogique de l'enseignant.

- ⇒ **Quiz sur l'ensemble d'un ou plusieurs circuits.** Signifiées sur l'écran par un pictogramme facilement identifiable, les questions du quizz invitent le jeune visiteur à développer son regard (en lui proposant de retrouver des détails singuliers par exemple), son écoute du commentaire, et son apprentissage du vocabulaire spécifique à l'architecture.
- ⇒ **Focus sur un bâtiment, un lieu, une fonction.** L'enseignant propose à l'élève de développer sa découverte d'un bâtiment, d'un lieu ou d'une fonction dans la ville médiévale en utilisant toutes les ressources de l'application, puis à présenter ses réponses à l'oral ou à l'écrit. Il développe ainsi des compétences multiples en recherche d'information, usage des technologies numériques, reformulation et mise en forme de ses recherches, expression écrite ou orale, etc.

Quelques exemples :

Sur le thème du pouvoir civil au Moyen Age :

Consigne : sélectionne dans le circuit rouge « la place de la Loge », écoute les explications et visionne la vidéo. Puis répond aux questions suivantes :

- ⇒ Par qui était gérée la ville de Perpignan au Moyen Age ?
- ⇒ Quelles sont les 3 catégories d'habitants qui participent à la gestion de la ville ? Comment ces 3 catégories sont-elles symbolisées sur la façade de l'hôtel de ville ?
- ⇒ Sur la place distingue 3 bâtiments montrant le pouvoir civil et associe-les à ces 3 activités : le commerce / la politique de la ville / l'autorité du comte de Barcelone

Sur le thème de l'urbanisme et de l'architecture médiévales :

Consigne : recherche dans les différents circuits les informations nécessaires pour décrire précisément (à l'oral ou à l'écrit) :

- ⇒ Une rue médiévale du XIVème siècle
 - ⇒ Une boutique du XIVème siècle
 - ⇒ Une maison modeste du XIVème siècle
 - ⇒ Une demeure d'un riche marchand du début du XIVème
- ⇒ **Ecriture d'invention.** En utilisant les visuels des lieux reconstitués et en respectant le contexte historique, imaginer des personnages, une situation, une intrigue etc.
 - ⇒ **Art plastique.** Les photographies des détails d'architecture et/ou de décoration, les visuels des différents mobiliers, en particulier du riche mobilier des églises de Perpignan, peuvent servir de support à un travail graphique : création de motifs, recherches sur les couleurs etc.

