



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE

## SCÉNARIOS AUGMENTÉS PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES

# Azay augmenté : pour une visite enrichie du Château d'Azay-le-Rideau

Présentation du projet en ligne :

- Padlet #AzayAugmenté : [https://padlet.com/cm1cm2\\_druye/q3lp753y8ouw](https://padlet.com/cm1cm2_druye/q3lp753y8ouw)
- Bande annonce #Azay : <https://vimeo.com/161587790>
- Web radio : <http://webradio.tice.ac-orleans-tours.fr/eva/spip.php?article243>
- Thinglink du projet avec toutes les créations numériques : <https://www.thinglink.com/scene/800047844416290816>

Il s'agit de construire des ressources (vidéos, photographies, fichiers sonorisés, cartes mentales interactives, etc.) supplémentaires pour un certain nombre d'œuvres du château et de les proposer au visiteur sous forme de Réalité Augmentée (QRcodes, Bleam ou Auras) qui seront apposés sur le livret de visite.

Les augmentations par le référentiel CNIL sont indiquées en gras bleu dans le texte ci-dessous.

## PLUS-VALUE DE L'ACTION

Il s'agit de rendre « acteurs » et « actifs » les élèves. Nous pourrions encore aller plus loin. Il s'agit de les rendre « producteurs ». Etre « producteur de contenus » c'est finalement produire du sens chez l'élève. Cette conception de la pédagogie active ou pédagogie de projet est déjà bien instaurée en cycle 3 dans l'école (2 classes). La dimension affective engendrée par le projet est de créer une émulation positive qui contraint les élèves à « entrer » dans le dispositif de façon mécanique, « naturelle ». Le « donné à voir » qui va émerger de ce projet donne un sens profond à l'activité et confère, chez l'élève, à davantage de participation et davantage de réflexion sur son travail.

## NOMBRE D'ÉLÈVES ET NIVEAU(X) CONCERNÉS

- Classe de CE2-CM1 de 22 élèves de Mme Morant Audrey et M.Vallée Mickaël
- Classe de CM1-CM2 de 24 élèves de M.Hitier Eric

**POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE**

## À L'ORIGINE

Le lien entre les éléments du patrimoine et l'école est fort, qui plus est lorsqu'un site classé aux monuments historiques se trouve dans un rayon proche d'une école. Mais ce lien ne peut se faire qu'avec la mise en place de pratiques concrètes et de situations immersives dans ces univers culturels. Il s'agit, finalement, de créer des situations d'appropriations des lieux culturels et des lieux du patrimoine commun chez les élèves par la production pour ces lieux. Ceci est d'autant plus important dès lors que ces éléments du patrimoine sont des monuments historiques, des châteaux figurant parmi les plus visités de France et, de surcroît, proches de chez eux.

L'une des autres raisons de ce projet a été une interrogation sur la mesure de la qualité de la réception des œuvres d'arts et des éléments constitutifs de ces châteaux auprès du public en se demandant combien de temps pouvaient rester des visiteurs et quel serait le moyen de rendre les « traditionnelles » visites plus ludiques, plus innovantes, plus longues, afin de plonger le visiteur dans des mondes virtuels, plus réalistes et de faire basculer la simple visite en une visite enrichie. Une visite immersive, au milieu des œuvres, au milieu de contenus interactifs, transmédiés. La réalité augmentée ouvre alors un nouveau champ de possibles pour le visiteur, qui, en plus de trouver l'œuvre « matérielle » va se voir offrir une augmentation de cet objet par des passerelles numériques.

Ce projet, qui s'appuie sur l'expérience réalisée au château de Selles-sur-Cher (41) ajoutera une touche ludique à la visite et permettra aux visiteurs de devenir actifs, acteurs, d'une part, mais également de bénéficier d'une autre ressource, d'une autre vision, d'un autre point de vue et d'une appropriation par l'intermédiaire d'une « entrée numérique » dans l'œuvre : une double niveau de lecture et une double entrée dans l'œuvre.

Cette expérience sera la première de ce genre en France, puisqu'elle a été réalisée par une classe de cycle 3, en partenariat avec un monument historique.

## OBJECTIFS POURSUIVIS

Premièrement, il s'agit pour les enfants de conquérir un lieu historique, un espace local, de proximité (en effet, l'école est située à 7 km du château) et de se l'approprier par l'approche documentaire et l'aspect « recherche » des œuvres qui y figurent. Cette dimension d'appropriation par la construction de ressources constitue un point d'ancrage, dans une vision plus large, à la domination des œuvres historiques par le jeune public. Savoir lire, savoir décrire des œuvres, être capable de cerner le genre et les périodes historiques font partie des compétences attendues chez les élèves. C'est, d'une certaine façon, faire d'eux des spectateurs et des critiques d'œuvres habiles, capables d'approcher tout document iconographique avec une dimension critique, entendue ici dans son sens le plus noble. Nous nous situons donc dans une approche clairement à dimension sociologique, où ce travail de construction et d'élaboration des ressources doit créer « l'adulte », le « spectateur », l'« historien » de demain.

Deuxièmement, il s'agit de consolider les compétences de production d'écrits (en tout genre) et celles de la maîtrise de la langue française (qu'elle soit orale et écrite) et celles, enfin, de la culture humaniste (histoire, histoire de l'art). Ces compétences, travaillées sous un angle et dans un espace différents peuvent permettre à certains élèves de dépasser des difficultés qu'ils pourraient rencontrer sur des formats et des supports plus standardisés. Autrement dit, l'implication de l'élève et son travail sur les œuvres peuvent ancrer les apprentissages et compétences attendues en fin de cycle 3.

Troisièmement, ce projet apporte une réflexion sur la notion de réception de l'œuvre historique et de ses différents niveaux de lecture. Comment les œuvres historiques du patrimoine français sont-elles reçues chez le visiteur ? Comment celui-ci s'en imprègne-t-il ? Quels schémas méta-discursifs sont mobilisés chez le visiteur pour lui permettre d'entrer dans une démarche globale de réflexion et de construction des faits historiques ? Offrir des ressources multiples peut-il contribuer à une lecture fine des événements, des personnages, des lieux historiques ? Quels sont les véritables apports des ressources enrichies et comment le visiteur se les appropriet-il ? Possède-t-il, également, les codes structurels lui permettant l'accès à cette dimension d'enrichissement ?

C'est à ces trois objectifs que le projet tentera de répondre et de mettre en avant.

## Objectifs pédagogiques liés au référentiel CNIL (compétences 1, 5, 6 et 8 référentiel CNIL)

### Savoir, Savoir-faire et Savoir-devenir

- Appréhender les données personnelles et leurs enjeux (compétence 1 référentiel CNIL)
  - Connaître les notions de données personnelles et de données sensibles
  - Identifier des exemples de données personnelles et de données sensibles
  - Respecter les données personnelles sensibles d'autrui

### Savoir

- Appréhender la régulation des données personnelles, connaître la loi (compétence 5 référentiel CNIL)
  - Certaines données sont particulièrement protégées légalement
  - Ses droits : accès, rectification, opposition, consentement, suppression

### Savoir-être et Savoir-devenir

- Appréhender la régulation des données personnelles : en maîtriser l'usage plugin (compétence 6 référentiel CNIL)
  - Adopter des pratiques différentes selon les contextes d'usage (école, famille, loisir)
  - S'exprimer différemment sur les différents espaces de publication
  - Respecter la vie privée d'autrui et le droit à l'image et lors de ses publications

### Savoir-faire

- Maîtriser mes données : apprendre à me protéger en ligne (compétence 8 référentiel CNIL)
  - Paramétrer ses comptes (applications, services, appareils)
  - Créer des mots de passe robustes et les modifier régulièrement

## Description

### Étape préparatoire

#### I/ Prise de contact

- Le service des publics et le service éducatif du château d'Azay-le-Rideau
- Visite personnelle du château en compagnie des contacts pris
- Rencontre avec un Délégué à la protection des données (DPO) ou avec une personne compétente en matière de protection des données personnelles

#### II/Demandes et autorisations administratives :

- Autorisation de visiter le château
- Autorisation de placer une notice explicative à l'accueil
- Autorisation de placer un logo/visuel sur les notices des objets
- Demander la présence de Wifi dans le château

#### III/ Collaboration historique, pédagogique :

- Relecture des capsules vidéos et des autres types de production
- Aide à l'analyse des tableaux, des objets, des éléments distinctifs

## IV/ Soutien, promotion, diffusion :

- L'office de tourisme de la ville d'Azay-le-Rideau
- Conseil d'administration du château d'Azay-le-Rideau
- La Direction Académique d'Indre-et-Loire
- Le rectorat Orléans-Tours
- (WebRadio)

## Première étape

L'enseignant présente le projet à ses élèves. Ces derniers (constitués en groupes de 4 élèves) effectuent une première visite (visite découverte ou « d'imprégnation ») du château et y découvrent les œuvres dans leur contexte d'exposition (lieu, emplacement dans l'espace, taille, forme, odeur-s, etc.) et rédigent un compte-rendu de visite en fonction des recherches sur l'élément qu'ils auront choisi d'étudier ou en fonction des besoins des différentes parties (tableaux, objets, monuments, détail, ...). En classe, les documents de visite sont repris pour chaque groupe et retravaillés, mis en commun, en fonction de la prise de notes de chaque élément du groupe.

L'enseignant invite le DPO ou une autre personne compétente pour discuter de la nature des données personnelles, des données sensibles, de leur protection et de la distinction entre vie privée et vie publique. Les élèves créent en cours une carte mentale en commun sur les données personnelles. Celle-ci sera associée à un QR code qui sera inclus dans le lieu d'exposition, en accord avec les organisateurs (dans la lignée des autres QR du projet).

Ils rédigent ensuite un texte présentant un point de vue original (sous forme de description) de l'œuvre ou sur un détail de cette dernière (détail qu'ils jugeront important de relever et de pouvoir enrichir grâce à d'autres ressources ou éléments historiques). Ils pourront, à ce titre, aller au-delà de l'objet en expliquant la source, l'histoire, en jugeant de sa qualité esthétique et en donnant le maximum d'informations supplémentaires qu'ils jugeront nécessaires et utiles pour une visite enrichie.

**Les élèves collectent des exemples de données personnelles ou sensibles à partir des comptes rendus de visite sur les œuvres choisies. Ils identifient les données personnelles considérées comme sensibles. Ils créent ensuite en petits groupes des cartes d'identité des personnages historiques du château (historiques ou inventés et issus de la vie courante) à partir des ressources de la [visite virtuelle du château d'Azay-le-Rideau](#).**

Chaque carte d'identité mentionnera :

- Des données personnelles
- Des données personnelles sensibles
- Le réseau social préféré de la personne (le réseau social est à relier à l'activité de la personne, ex : François Ier peut préférer Twitter alors que la dame au bain peut se mettre en valeur sur Instagram)

Les personnages historiques:

- François 1er
- Catherine de Médicis
- La dame au bain
- La salamandre
- Le cardinal de guise
- Henri III
- Marguerite de Valois
- Louis XII
- ...



#### Les personnages de la vie courante:

- Famille de paysans
- Servante
- Valet
- Aubergiste
- Soldat
- Palefrenier
- ...

Chaque groupe partage sa vidéo et/ou toute autre production multimédia avec le service éducatif et le service des publics du château pour une dernière relecture. Les élèves pourront communiquer par courriels, par Twitter, ou tout autre moyen de communication avec les personnes ressources (ciblées par le service des publics) afin d'avancer dans la construction de leurs productions (et que celles-ci soient exactes sur le plan historique, artistique, etc.).

**Séance sur les paramètres des comptes Twitter, e-mail et Instagram de la classe pour le projet ; sensibilisation au respect de la vie privée ; création de mots de passe robustes.**

#### Module : le jeu selon le principe des 7 familles d'Azay-le-Rideau (plugin)

Les élèves créent un jeu selon le principe du « jeu de 7 familles » grâce à un ensemble de tableaux numériques style padlet d'après les cartes d'identités.

Chaque padlet est dédié à un personnage et donne les renseignements suivants qui constituent les 10 cartes d'une même famille.

- Photo
- 4 données sur la vie privée de la personne (âge, sexe, situation de famille, loisirs selon vie publique / vie privée)
- 4 données sur la vie professionnelle (rang, statut, activités, titre de noblesse ou pas)
- 1 donnée sensible ou couverte par un secret (traité secret, santé du roi, croyance religieuse, données génétiques)
- 3 pratiques différentes pour s'exprimer selon les espaces de publication et leurs publics (espaces publics comme la cour ou le parlement, espaces privés comme l'alcôve, la chambre).

**NB :** Ces espaces doivent être connectés et accessibles en ligne, sur le média social choisi par la classe.

Chaque padlet après être complété est imprimé en couleur et les cartes données sont découpées pour constituer une famille de dix données. Les élèves choisissent 7 personnages en veillant à équilibrer les personnes de la cour et de la vie courante. Au total, il y a donc 7 familles, chacune d'elle étant constituée de dix cartes/données (soit 70 cartes au total).

Les élèves jouent au jeu des sept familles et acquièrent ainsi les compétences du référentiel CNIL.

#### Évaluation

Pour évaluer l'acquisition des compétences, l'enseignant peut lancer un défi en ligne entre deux groupes de la classe, grâce à des outils de création d'applications mobiles gratuites d'animations en ligne tels que Beekast.

## Deuxième étape

Chaque groupe réalise une ressource multimédia (capsule vidéo ne devant pas dépasser 3 minutes, carte mentale interactive, photo augmentée, vidéo en réalité augmentée, photo, etc.). Après une dernière correction (sous forme d'aller-retour entre les élèves et les personnes ressources), les élèves publient leurs contributions sur les plateformes spécifiques à chaque format de travail (pour les vidéos sur Vimeo, pour les photos sur Instagram, etc.). Une fois toutes les vidéos et tous les « QRcodes » et « Blead » réalisés, des affichettes seront réalisées (imprimées et plastifiées) et apposées sur les plaquettes visiteurs du château d'Azay-le-Rideau pour une durée à déterminer avec le monument historique.

## Promotion et diffusion

Le dernier temps fort de ce projet sera la mise en exergue de ce projet, grâce à la diffusion d'une émission de Radio, en direct et en ligne. Cette Webradio sera préparée avec toutes les parties (Ecole, Services des publics et éducatif du château, Rectorat, DSDEN 37, IEN de la circonscription, Drac, Office du tourisme, ville d'Azay-le-Rideau, etc.) pour une présentation en public, dans une des parties du château (Ce sera sûrement la grande salle). La promotion de ce projet aura pour objectif de valoriser la démarche des élèves, leur implication mais aussi d'inciter le public à la découverte des nombreux éléments innovants. En classe, un travail autour des médias mais également autour de la prise de parole et de l'entretien radiophonique sera mené tout au long de l'année, au travers de la réalisation de mini-entretiens, la production et la diffusion de journaux télévisés, des contacts seront pris assez tôt afin de bloquer une date de réalisation et de diffusion mais également pour permettre d'obtenir tout le matériel technique nécessaire (l'académie Orléans-Tours possède un site dédié à la Webradio). Ce sera également l'occasion d'inviter quelques personnes influentes du monde de l'éducation et/ou de la culture afin de recueillir leurs sentiments et permettre une valorisation à grande échelle de ce projet. Ces personnes seront donc interrogées par les élèves (en direct). Ces derniers auront préparé un certain nombre de questions en amont. Bien évidemment, certains entretiens auront été enregistrés avant et seront diffusés (en différé) le jour de l'émission.

## Trois ressources ou points d'appui

- Intégration constante et quotidienne des outils de communication (pratique de classe utilisant ces types de ressources numériques et usages pédagogique des nouvelles technologies)
- Mobilisation et motivation de l'ensemble des acteurs (élèves, enseignants, personnel du château) pour faire éclore le projet.

## Difficultés rencontrées

- Les freins sont plutôt des « contraintes » techniques dues à la nature même du monument. Le château est un site classé et donc protégé et un certain nombre de règles de préservation sont appliquées à l'intérieur du site. Par conséquent, des modifications et des ajustements seront apportés par rapport à la première fiche de pré-projet. Le wifi ne sera pas accessible pour le visiteur (ce qui, finalement, ne constitue pas d'obstacle majeur, mais aurait facilité l'accès aux ressources – en termes de rapidité). Les QRcodes, Beam ne pourront pas être déposés sur les œuvres elles-mêmes mais sur les plaquettes visiteurs ou sur les panneaux « audio-guides » déjà présents dans les différentes pièces du château.
- Ensuite, c'est toute la logistique de création des ressources et des plaquettes qui va conduire l'ensemble des acteurs du projet à faire preuve d'une organisation très minutée et très préparée.
- Enfin, la préparation de la Webradio – en direct et en public – constituera une part importante (au préalable) de travail, afin de limiter toute « perturbation » des lieux (en effet, la période du mois de mai est une période de forte affluence du site, et la Webradio, qui sera placée dans la grande salle, ne devra pas produire l'effet souhaité inverse : ne pas faire venir le public afin de valoriser le projet).

## Partenariat et contenu du partenariat

- Mme Muratet Nathalie : Directrice du service des publics du château d'Azay-le-Rideau
- Mme Corbinus Elodie : Enseignante-relais « histoire » au lycée (Tours)
- Une convention a été signée entre l'école et le château d'Azay-le-Rideau, afin de formaliser le projet, de le rendre pérenne et de faciliter l'accès au site par les élèves, en attribuant la gratuité d'entrée.
- M. Dupuys Christophe et Mme Prévost-Sorbe : CLEMI Orléans-Tours (Ces deux personnes seront présentes dans le projet dans l'étape de préparation de la WebRadio : aspects pédagogiques et techniques)
- Cardie OT

## ÉVALUATION

### Évaluation / indicateurs

L'évaluation sera double.

D'une part, elle aura pour objet la concrétisation et la réussite du projet. Effectivement, ce projet ne pourra être évalué que s'il est terminé et mis en œuvre.

D'autre part, les élèves seront « évalués » sur leurs compétences et sur leurs aptitudes et capacités à s'intégrer et faire vivre un projet tout au long de celui-ci, et ce de façon continue.

### Modalités du suivi et de l'évaluation de l'action

Ce projet est une collaboration constante et active des enseignants impliqués (trois) ainsi que des personnels du château. Le suivi du projet se fait essentiellement par mail, mais il se peut aussi que des contacts physiques soient prévus (vers la finalisation du projet), soit par téléphone soit par des visites afin de peaufiner les détails techniques de mise en œuvre des plaquettes visiteurs par exemple.

### Effets constatés

#### Sur les acquis des élèves :

Consolidation des compétences en maîtrise de la langue (usage d'un vocabulaire spécifique au langage des œuvres d'art et à la désignation des particularités techniques liées à l'histoire de l'art ; production de textes en employant des temps appropriés ; implication dans un travail de production d'écrits courts, à destination d'un public « étranger » à la classe), mais également celles en éducation aux nouvelles technologies de l'information et de la communication (faire en sorte que l'usage d'un outil et/ou d'un support soit toujours en lien avec une démarche d'apprentissage et que ces outils et autres moyens techniques servent les apprentissages des élèves).

Ce projet a pour vocation de donner aux élèves des outils d'expertises fins en vue de développer chez eux des modes de réflexions critiques sur des éléments historiques mais également, dans un élargissement des disciplines, sur la notion d'« information ». La source, travaillée et diffusée est au centre de ces outils d'expertises et c'est elle qui fera foi dans la possibilité donnée aux enfants de poser un regard « critique » sur des événements, des lieux, des documents etc. dans un contexte et dans des situations nouvelles.

#### Sur les pratiques des enseignants :

Il va de soi que ce projet servira aux enseignants dans une perspective de validation et de consolidation de leurs « pédagogies de projets ». En effet, se lancer dans une telle démarche doit correspondre à une envie mais également doit permettre aux enseignants de faire-valoir, auprès des élèves, des attitudes spécifiques et des compétences particulières. Ce projet sera inclus dans un cadre d'apprentissage particulier et sera pris en compte dans les « crédits de compétences » des élèves. En d'autres termes, le projet permettra d'une part aux enseignants de créer des documents supports de validation des acquis et des compétences des élèves et en parallèle objectivera le travail des élèves dans ces mêmes documents. Ainsi, une « base » de documents sera constituée. Cette dernière fera office de « ressource » pour l'équipe enseignante. Les élèves, en parallèle, valideront les compétences du socle.

Au profit des enseignants, cette « pédagogie de projet » servira de loupe en vue de « cibler » les comportements et attitudes de élèves afin d'adapter et d'individualiser les parcours des élèves, en fonction de leur degré de motivation et d'implication (travail sur le long terme).

## Sur l'école / l'établissement :

Les attentes spécifiques de l'équipe enseignante vis-à-vis pour ce type de projet seront de porter une réflexion à la fois sur leur pertinence mais également d'axer certaines pratiques pédagogiques vers les « tâches complexes » déjà existantes mais de les faire évoluer vers des dimensions plus larges et plus mobilisatrices d'intérêts chez les élèves. Le partenariat entre le château et l'école (au travers de la convention signée cette année) pourra être reconduit afin d'aller plus loin (ou de créer d'autres choses) dans les efforts de démocratisation de l'histoire et de l'histoire de l'art. Il y a donc plusieurs enjeux : celui de continuer à produire (avec une dimension locale et partenariale) mais de produire différemment.

## POUR ALLER PLUS LOIN

### Compétences 1 et 2 référentiel CNIL

Si les enseignants veulent aller plus loin et permettre à leurs élèves de cycle 3 de reconnaître les catégories de données protégées par la loi, d'apprendre à se protéger en ligne, à paramétrer leur équipement ou compte, de savoir utiliser une identité en ligne ou pseudo à bon escient et évaluer la pertinence de la diffusion d'une information ou sur une personne dans le contexte donné, ils peuvent explorer les compétences CNIL suivantes :

- **Appréhender les données personnelles et leurs enjeux (compétence 1 référentiel CNIL)**
  - **Connaître la notion de donnée personnelle et donnée sensible**
  - **Identifier des exemples de données personnelles et données sensibles**
  - **Respecter les données personnelles sensibles d'autrui**
  - Souligner la production d'une information vraie et vérifiée, avec des témoignages qui n'induisent pas en erreur ou ne portent pas atteinte à la vie privée des personnes ou des personnages dans les limites de leur statut (personne publique ou privée)
- **Garantir la protection de la vie privée, des libertés fondamentales et des données personnelles (compétence 2 référentiel CNIL)**
  - **Valeurs, droits et devoirs, la divulgation d'information vs la liberté d'expression**

Règles de prudence et usages indispensables sur le net: chacun respecte les limites de la liberté d'expression : pas de propos injurieux, pas de moqueries. Chacun a le droit de formuler ses impressions, ses pensées, ses ressentis et ses questions en étant respecté.