

GLORY TIME PRODUCTION

Descriptif du projet artistique, culturel et éducatif

RNA : W942012894 | SIREN : 993 924 778 | SIRET : 993 924 778 00018
Code NAF / APE : 59.11A

Intention du projet

Glory Time Production contribue à la création et à la réalisation de projets multimédias à vocation artistique, culturelle et éducative. L'association propose des ateliers de création autour de la voix, de la musique, de l'image et des outils numériques. Les élèves y découvrent les étapes d'une production, exercent leur regard critique et apprennent à transmettre une idée à un public.

Le projet part d'une conviction : une même notion peut être abordée de plusieurs façons. Lire, écouter, regarder, raconter, créer ou interagir ouvrent des chemins complémentaires vers la compréhension. Les ateliers permettent d'explorer ces formes d'expression avec les élèves et les enseignants, à partir de sujets choisis ensemble.

Une démarche commune aux quatre ateliers

Chaque intervention est construite avec l'enseignant : choix du thème, objectifs pédagogiques, niveau de la classe, durée, matériel disponible et modalités de restitution. L'intervenant apporte ses pratiques de création sonore, audiovisuelle et multimédia ; l'enseignant définit la place de l'atelier dans le travail de la classe.

Les élèves participent aux choix artistiques et à la réalisation. Leur production est ensuite écoutée, regardée ou essayée par d'autres élèves. Les questions et les retours recueillis servent à retravailler le support : ce qui est compris, ce qui reste difficile, ce qui donne envie d'aller plus loin. Cette démarche associe rencontre avec un professionnel, pratique artistique et réflexion sur les contenus et les médias.

Différentes façons d'apprendre, pour tous

Un podcast peut proposer une autre entrée qu'un texte ; une image peut éclairer une explication ; une interaction peut aider à vérifier ce que l'on a compris. Les ateliers explorent cette diversité au bénéfice de l'ensemble des élèves, sans supposer qu'une forme unique convienne à chacun. Ils invitent aussi à prévoir, selon les besoins, des adaptations telles qu'une transcription, des sous-titres ou des consignes accessibles. Ces possibilités peuvent faciliter l'accès aux apprentissages pour des élèves en situation de handicap, en lien avec les personnes concernées et l'équipe éducative.

Les quatre ateliers proposés

1. Raconter et apprendre par le podcast

À partir d'un thème retenu avec l'enseignant, les élèves choisissent un angle, préparent des questions, enregistrent des voix et montent un épisode destiné à expliquer le sujet à d'autres élèves. Une écoute suivie d'un échange permet de vérifier la clarté du récit et de le retravailler. Réalisation possible : un court podcast accompagné, si nécessaire, de sa transcription. L'atelier explore la place de l'audio dans l'apprentissage, tout en développant l'expression orale et l'écoute.

2. Comprendre et transmettre par l'image

Les élèves recherchent des informations, construisent un point de vue et réalisent une courte vidéo explicative ou un reportage. Ils s'initient à la prise de vue, au son et au montage, tout en questionnant la fiabilité des sources, le choix des images et le droit à l'image. Une projection devant un autre groupe permet de recueillir ses questions et d'améliorer le film. Réalisation possible : une vidéo courte, accompagnée de sous-titres lorsque cela est pertinent.

3. Créer une expérience d'apprentissage sonore

Les élèves associent voix, musique et bruitages pour raconter, illustrer ou aider à mémoriser une notion. Ils découvrent la composition et le montage audio, puis observent avec l'enseignant ce que le son apporte à la compréhension. Les outils numériques, y compris l'intelligence artificielle lorsque leur usage est adapté au groupe et au cadre scolaire, peuvent être abordés de façon critique. Réalisation possible : une courte création sonore et une présentation des choix effectués.

4. Inventer et tester un support interactif

Avec l'enseignant, les élèves choisissent une notion à expliquer et imaginent un prototype simple : parcours à choix, quiz illustré ou récit associant texte, image et son. Ils le font essayer à d'autres élèves, recueillent leurs retours et proposent des améliorations. Réalisation possible : une maquette ou un prototype testé en classe. L'atelier initie une démarche de conception de ressources pédagogiques avec leurs futurs utilisateurs.

Une perspective de développement

Les productions et les observations issues de ces ateliers pourront, à terme, nourrir la création de ressources pédagogiques interactives conçues avec les enseignants et les élèves. L'ambition est de rendre les contenus consultables de plusieurs manières, en classe comme à la maison, et de réduire l'usage du papier lorsque cela apporte un bénéfice pédagogique réel. Cette perspective sera développée progressivement, à partir d'expérimentations et de retours d'usage ; les quatre ateliers constituent aujourd'hui le point de départ du projet.