

CréaTIC
INITIATIVE D'EXCELLENCE
EN FORMATIONS INNOVANTES



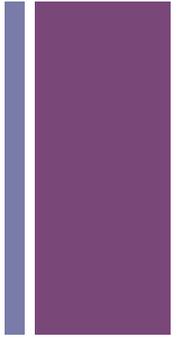
StoryStat Games

*Archives – statistiques et pédagogie -
2017*

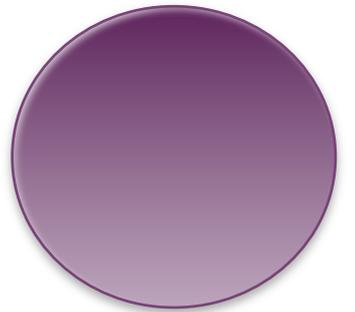
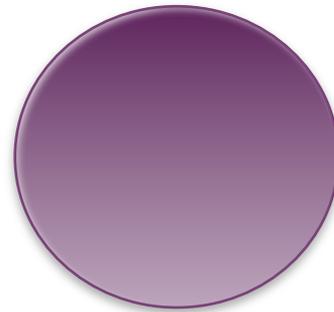
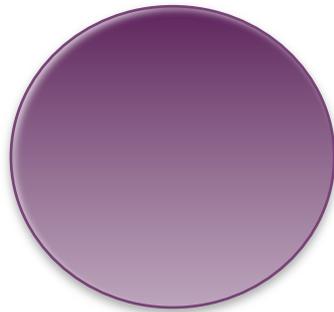
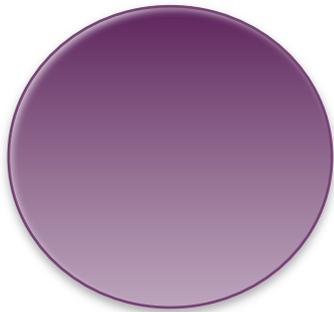
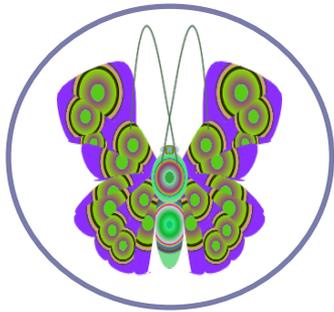
**ARCHIVES
NATIONALES**

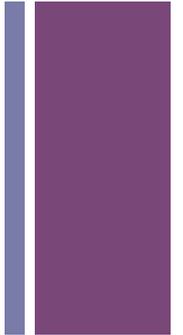
UNIVERSITÉ
PARIS 8
VINCENNES-SAINT-DENIS

+ Présentation de l'équipe



- 5 photos avec vos noms et dénomination (à compléter)





Des archivistes ravis !



Des collégiens impliqués !

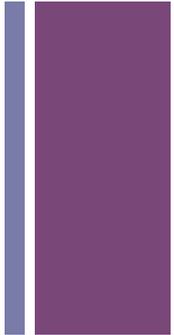
Des étudiants en psycho motivés !





CONTEXTE

Archives Nationales et données numériques



```
184 <arritdate calendar="gregorian" era="ce" normal="2008-07-04">
185 <physdesc>
186 <extent>5 négatifs 6 x 6</extent>
187 </physdesc>
188 </file>
189 <docgrp>
190 <docloc href="FRAN_0023_00031_L_espFRAN_0023_00031_L_esp">
191 </docgrp>
192 </c>
193 <c id="c-c1ap6h4f-w35etgnoket" level="recordgrp">
194 <doc>
195 <arritid type="Ydentifiant">AG/5(2)/977/NO</arritid>
196 <arrititle>Reportage n° 2127 / Visite et audience de Willy B
197 <arritdate calendar="gregorian" era="ce" normal="2008-07-04">
198 <physdesc>
199 <extent>6 négatifs 6 x 6</extent>
200 </physdesc>
201 </file>
202 <docgrp>
203 <docloc href="FRAN_0023_00034_L_espFRAN_0023_00034_L_esp">
204 </docgrp>
205 </c>
206 <c id="c-c28k1h4pi-3e95e0tb45a2q" level="recordgrp">
207 <doc>
208 <arritid type="Ydentifiant">AG/5(2)/977/NO</arritid>
209 <arrititle>Reportage n° 2128 / Présentation du Corps d'Alano
210 <arritdate calendar="gregorian" era="ce" normal="2008-07-04">
211 <physdesc>
212 <extent>28 négatifs 24 x 36 et 6 x 6</extent>
213 </physdesc>
214 </file>
```



Des millions de documents...

accessibles en XML



CONTEXTE

Archives Nationales un écosystème numériques

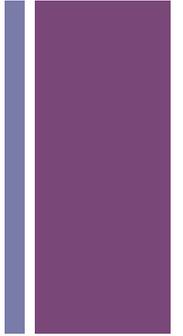
J'observe des écosystèmes !



Comment valoriser l'écosystème de connaissances des Archives Nationales par une exploration ludique ?

+ CONTEXTE

Le choix du corpus



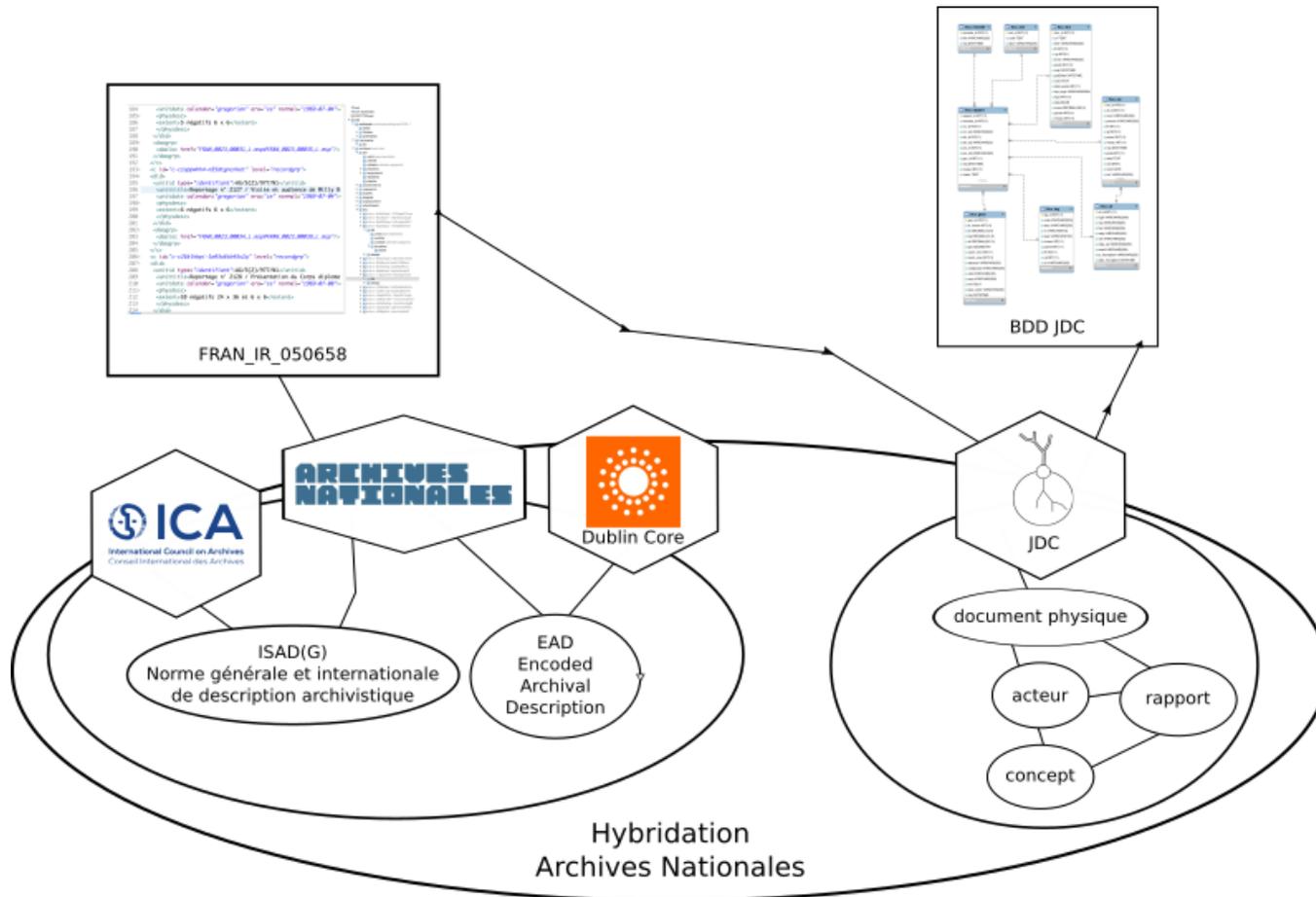
Reportages photographiques des présidences de la république française

- Une matière photographique vaste, diverse, documentée
- Un panorama historique de la France entre 1938 et 1974
- Des documents à découvrir, commenter, raconter :
 - 18.342 photos,
 - 2060 thèmes,
 - plus de 10 000 visages...



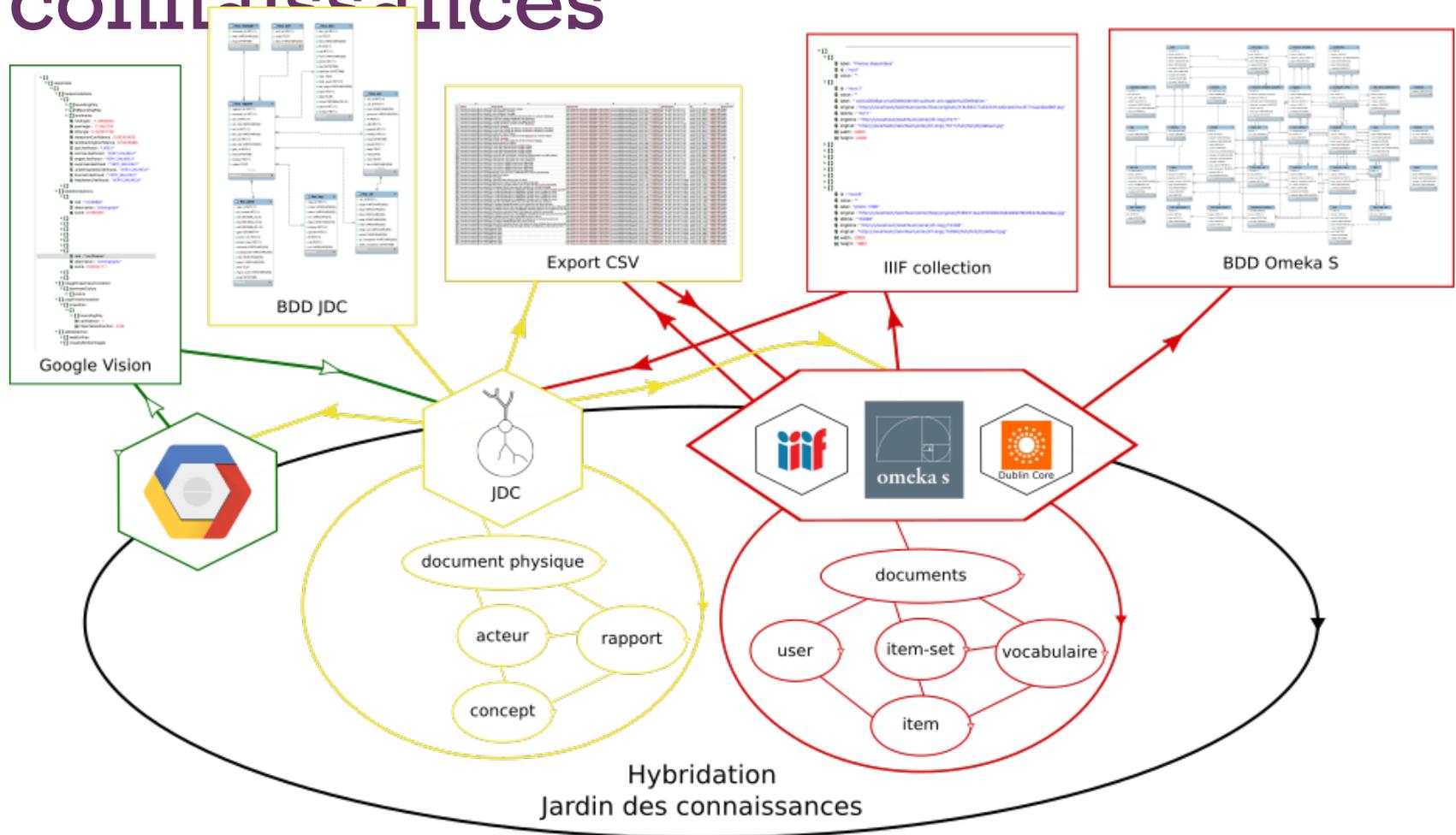
CONTEXTE

Hybridation des données XML



+ CONTEXTE

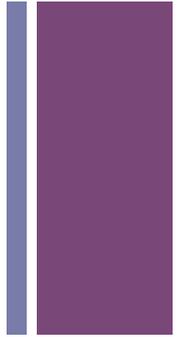
Vers un jardin de connaissances





CONTEXTE

Photos disponibles dans Omeka



REPORTAGES PHOTOGRAPHIQUES AUTOUR DES PRÉSIDENTS DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Accueil

Naviguer

Bienvenu sur ce site d'exploration des reportages photographiques autour des présidents de la République Française.



photo 05186



photo 05185



photo 05184



photo 05183



photo 05182



photo 05181



photo 05180



photo 05179



REPORTAGES PHOTOGRAPHIQUES AUTOUR DES PRÉSIDENTS DE LA RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Accueil

Naviguer

photo 05184

Item



<http://gapai.univ-paris8.fr/ValArNum/omks/s/reportages-photographiques-autour-des-presidents-de-la-republique-francaise/page/accueil>

+ CONTEXTE

Explorations dans Keshif

Archives Nationales

Reportages photographiques - Présidences de la république française

18 387 Photos Archives Nationales

Created with Keshif

Thème

Search 50 100 150 200

Reportage n° 2765 / Arbr... 151

Reportage n° 589 / Voya... 91

Reportage n° 979 / Dépl... 81

Reportage n° 793 / Voya... 80

Reportage n° 2605 / Arbr... 80

2047 Rows ~2041 More

Mot-clefs du thème

Search 5.0k 10k 15k 20k

Reportage 15k

Déplacement 3.3k

Voyage 3.1k

réception 2.7k

Élysée 2.5k

1401 Rows ~1395 More

Personnes du thème

Search 2.0k 4.0k 6.0k 8.0k

président 7.0k

Coty 2.3k

Chasse 1.3k

épouse 1.1k

Georges Pompidou 990

1163 Rows ~1157 More

Lieux du thème

Search 500 1.0k 1.5k 2.0k

France 1.7k

Pompidou 1.4k

Rambouillet 1.2k

Élysée 724

Paris 688

612 Rows ~606 More

Intensité

Search 1.0k 2.0k 3.0k 4.0k

0.10000 3.3k

0.00000 3.3k

0.30000 2.9k

0.20000 2.9k

0.40000 1.8k

0.50000 1.5k

0.60000 1.5k

11 Rows ~4 More

Sentiment

Search 1.0k 2.0k 3.0k 4.0k

0 3.3k

0.1 2.9k

0.2 2.9k

0.3 2.7k

0.4 1.7k

0.5 1.3k

18 Rows ~11 More

Date événement

Search: titre

photo_09854

photo_09853

photo_09852

photo_09851

Reportage n° 2824 / Réception d'une délégation des sous-officiers de réserve du Val-de-Marne (18 mai 1974).

Reportage n° 2824 / Réception d'une délégation des sous-officiers de réserve du Val-de-Marne (18 mai 1974).

Reportage n° 2823 / Remise des lettres de créance de Ernesto Arrieta Peralta, ambassadeur du Salvador en France (14 mai 1974).

Reportage n° 2823 / Remise des lettres de créance de Ernesto Arrieta Peralta, ambassadeur du Salvador en France (14 mai 1974).

Date événement

Nb de visage

Search 100 200 300

0 12k

2 1.1k

1 954

3 776

4 656

5 619

11 596

6 522

7 377

8 344

9 263

13 Rows ~2 More

Mot-clefs de la photo

Search 100 200 300

délégation 286

cortège 205

cérémonie 162

hôtel de ville 153

monument aux morts 124

allocution 124

rues 120

place 117

arrivée 106

Visite 96

554 Rows ~544 More

Personnes de la photo

Search 100 200 300 400

président 313

Vincent AURIOL 242

Maréchal 100

général de Gaulle 66

foule 62

membres 42

maire 35

officiels 32

Félix GOUIN 25

parlementaires 23

224 Rows ~214 More

Lieux de la photo

Search 10 20 30 40

Marseille 37

Nérac 17

Edimbourg 17

Angleterre 17

château de Versailles 16

Orléans 15

Toulouse 14

Strasbourg 14

cathédrale Sainte-Marie 13

Rhône 12

199 Rows ~189 More

© Les données sont extraites, complétées et mises en forme par Samuel Szonlecky <http://www.samszo.univ-paris8.fr/> [CC] BY-SA

<http://gapai.univ-paris8.fr/jdc/public/valarnum/keshif>

+ Une série de serious games



Pour s'appropriier le passé et ouvrir les portes du temps sur le futur. (ces séries de serious game seraient à retrouver sur le site des Archives Nationales)

+ StoryStat games

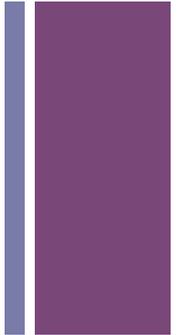
LudoStat games ?

History Stat games ?

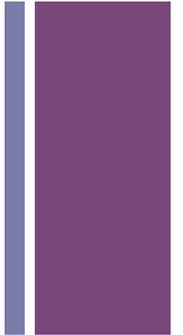
StatUp Games ?

**Nom à choisir et argumenter
la base line si c'est celle-ci :**

Archives, statistiques et pédagogie

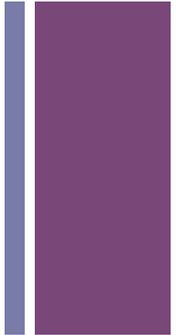


+ BENCHMARK



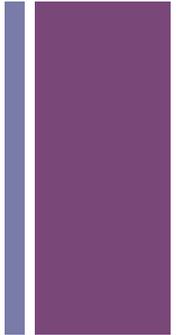
- Analyse de l'existant 2 à 3 sites – captures d'écrans à faire
- argumenter avec les + et moins **tableau simple**

+ PROBLÉMATIQUE



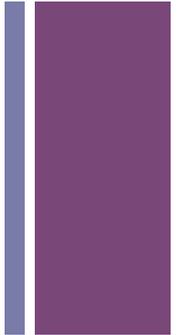
- Une phrase courte qui pose bien une question que vous vous proposez de résoudre

+ ASPECT PÉDAGOGIQUE



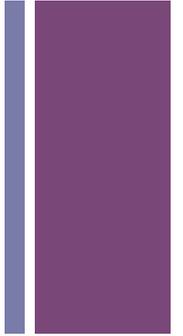
- Le but ici : **maîtriser les symboles de la République** et son fonctionnement à travers l'Histoire pour accéder au statut de « citoyen de demain ».

+ ASPECT PÉDAGOGIQUE #2



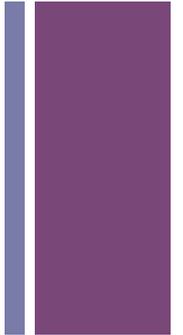
- Reprendre les données générées par le jeu.
- Manipuler des concepts statistiques

+ BUT DU JEU



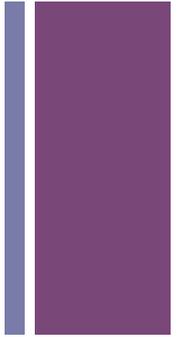
- Le jeu est donc **un parcours à travers les archives pour échapper à la Monarchie et accéder à notre époque.**
- Chaque niveau de jeu est une époque, qui commence avec la Révolution Française et traverse l'Histoire jusqu'à aujourd'hui. Si l'utilisateur se trompe il recule dans le temps.

+ CIBLE #1



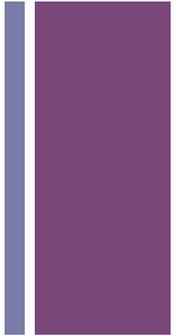
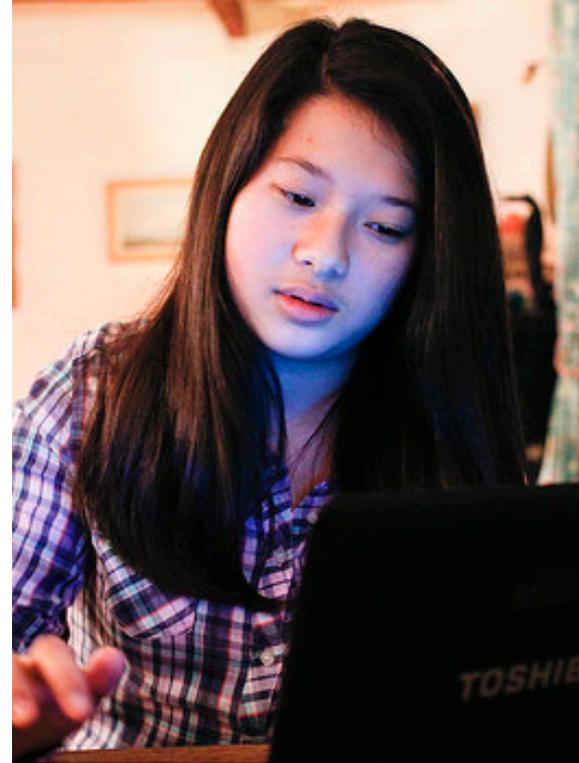
- Usagers du jeu: **qui va y jouer ?**
Les collégiens qui étudient l'éducation civique (le rôle du sénat, des députés...), l'histoire des Présidents, l'Histoire à la période de Napoléon...
- **Comment ont-ils accès à ce jeu ?**
Via les cours d'histoire de l'Éducation Nationale ou en ligne de manière autonome
- via des influenceurs (youtube...). En jouant au jeu, ils apprennent et ils produisent des données intéressantes à analyser.

+ PERSONNA



- Basile, 12 ans, collégiens à Guillaume Apollinaire
- Le +: cet outil permet à Basile de dédramatiser l'apprentissage, l'outil informatique lui permet de se tromper sans se sentir « jugé » par le prof.

+ PERSONNA



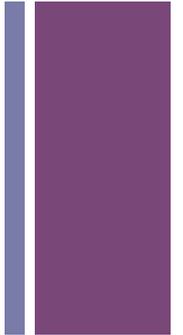
- Pénélope, 14 ans, collégienne à Saint-Louis

+ PERSONNA



- Camille, 20 ans, étudiante en psychologie, prenant des cours en ligne . Dans le cadre de sa formation elle étudie les statistiques. Pour cela elle va s’habituer à manier des concepts de statistique mais pour la motiver on va lui demander de travailler sur des données d’individus (réels, vivants, de son temps + la cible des adolescents peut être un profil intéressant à étudier)

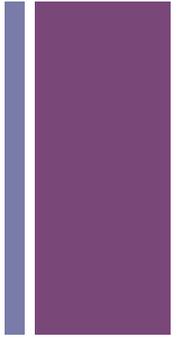
+ CIBLE #2



- Analyse et Retour du jeu: **qui va analyser les réponses du jeu ?**
Les étudiants en psychologie en cours de statistique.
- En récupérant les données du jeu, ils vont s'entraîner à manier des concepts de statistique
- et ils vont en même temps réussir à profiler un bilan sociologique de l'état de nos connaissances sur l'histoire et les archives
- + en analysant les données qui ont été faites sur les archives, ils vont commencer
- à faire une analyse du contenu qui sera très utile pour les archivistes

+ CONCEPTS

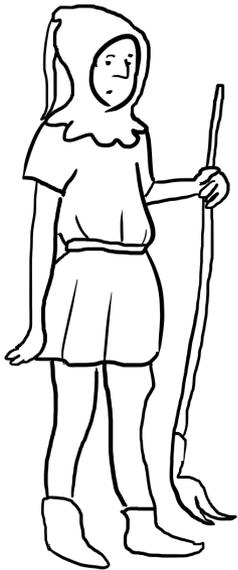
- MOTS CLEFS + SCHÉMA



+ PARCOURS UTILISATEUR

L'utilisateur incarne un « citoyen » de son temps. Son profil évolue en fonction de la période où il se trouve. Il pourra donc incarner:

Un vilain,
sous la
royauté



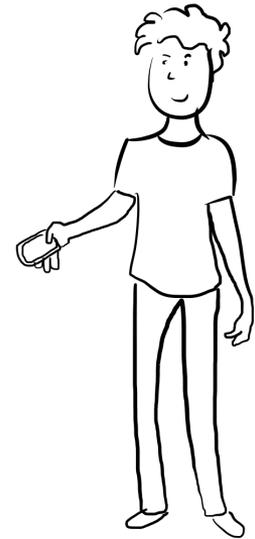
Un compatriote, soldat
sous l'empire de
Napoléon



Un citoyen
cheminot

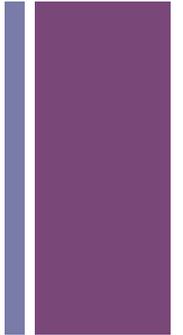


Un citoyen chef
d'entreprise d'une
start up



+ THÉMATIQUES

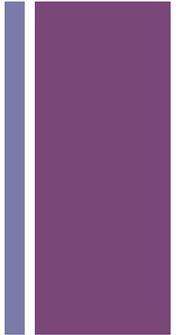
- Les thématiques proposées dépendent de la banque de données à valoriser.
- Ici, nous sommes sur le thème de la **République**. Une grande partie du corpus de photographies touche à la IV^o République : après le régime de Vichy et avant la V^o République, qui régit encore aujourd'hui notre vie démocratique.
- (On peut imaginer toutes sortes de thèmes : l'exposition universelle, l'histoire de la médecine, etc.)



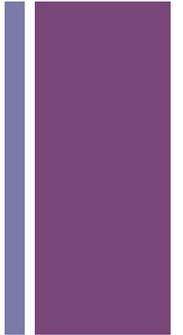


LES OUTILS DANS LE JEU

- Il peut cliquer sur la photo (les clics sont répertoriés)
- Il peut taguer une émotion sur un personnage
- On peut avoir une « roulette du temps »
- Un panier à objet à collectionner (pour poursuivre l'aventure: avoir son bonnet phrygien...)
- A quelle époque estimez vous la prise de cette photo ?
1320 => retourne à la case départ en 1320 ..



+ BILAN



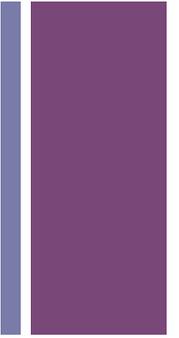
- Ce jeu est donc à la fois pédagogique puisqu'il fait découvrir des questions historiques/ civiques aux adolescents et sociologique puisqu'il permet de générer des statistiques sur l'interprétation des archives par une population donnée. C'est une formidable source de travail en statistique pour les étudiants en psychologie qui mettent en jeu les concepts de variables et de protocole sur une population réelle.

+ CHRONOLOGIE

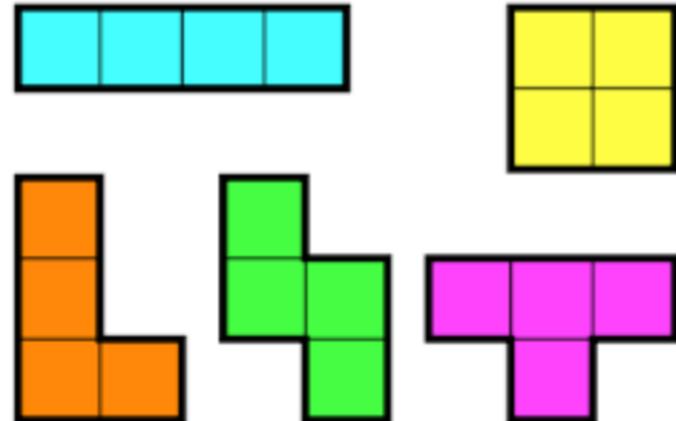


Citoyen de demain





+ JEU TETRIS



NIVEAU 1

J'identifie un maximum de variables sur la photographie ;
Quand j'estime avoir épuisé le sujet, je clique pour analyser
la photographie.



heures minutes secondes

00 : 03 : 00

FAISAN

HOMME

VOITURE

CHAPEAU



NIVEAU 2 – alternative à Tetris

J'ai identifié une dizaine de variables sur 5 photos en 3 minutes.



Je vais maintenant rapprocher des variables semblables :

GIBIER	PRESIDENT T
FAISAN	CHAPEAU
CHEF DE L'ETAT	FEUTRE

SCORE : 4
points

FAISAN

CHEF DE
L'ETAT

NIVEAU 3

Je travaille sur un **échantillon** et je choisis mes variables :

GIBIER

40

FEMME

0

CHAPEAU
U

7

ENFANT

0



heures minutes secondes

00 : 02 : 00

LUSTRE

PRESIDENT

NOIR

SCORE : 8
points



SCORE
MAX :
12
points



Je
rejoue



Je joue à classer mes variables



Niveau 1 : Je tague mes échantillons

- Les photos défilent
- Je clic sur la photo qui devient l'arrière plan de mon écran
- Je tague ma photo d'archive le plus rapidement possible

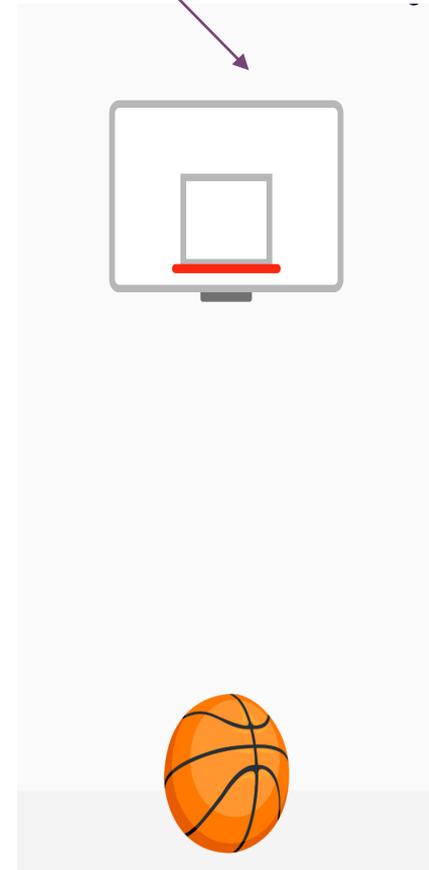
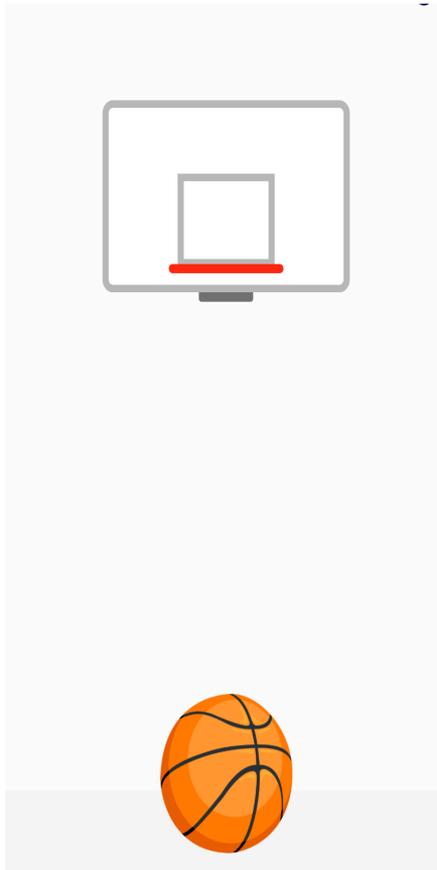
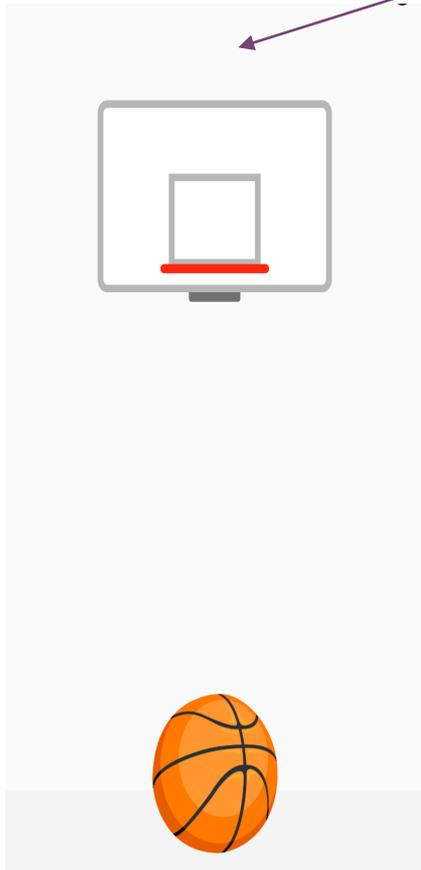


J'ai des données que je dois définir

+ Mes trois paniers = mes trois types de variables

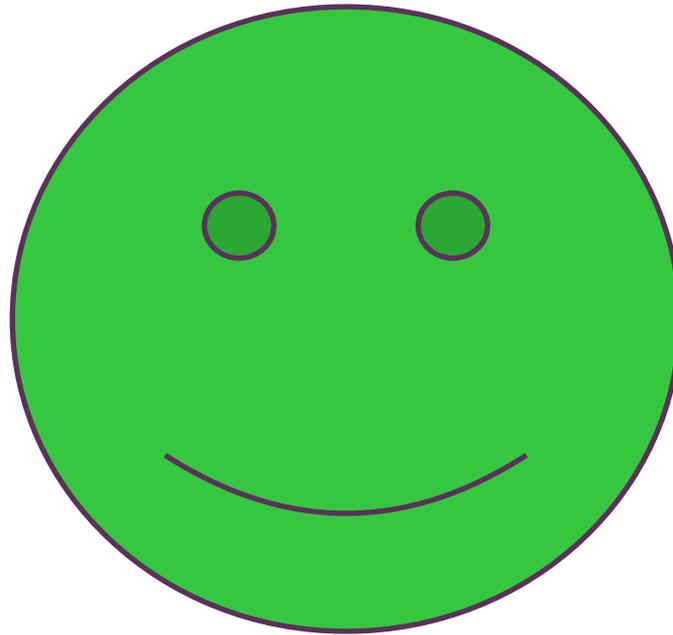
1. Variables nominales
2. Variables ordinales
3. Variables ...

Mes trois ballons de baskets représentent mes échantillons: mes photos d'archives sélectionnées





+ JEU EMOTION



+ PERSONAS



JEU DESCRIPTION

Etudiant en psychologie, je m'entraîne sur le cours de statistiques.

En lien avec mon manuel numérique, je peux travailler sur les variables.

Comment identifier/nommer une variable ?

Je choisis un exercice où je dois identifier un maximum de variables sur un maximum de photographies en 3 minutes.

+ PERSONA

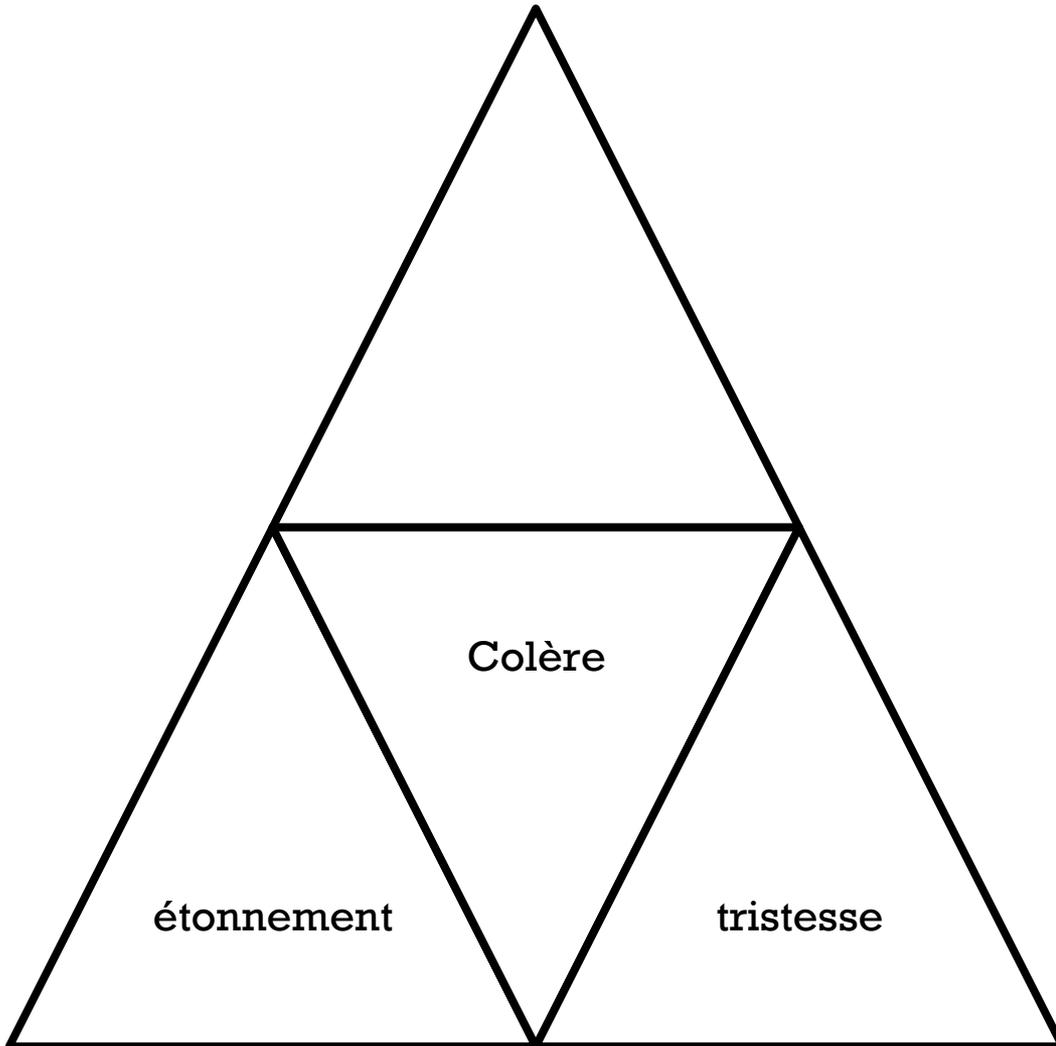
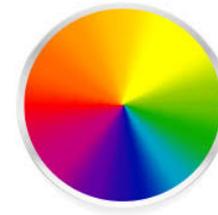


Etudiante en psychologie
Je m'apprête à entraîner les variables à la manière
du jeu **Emotion**



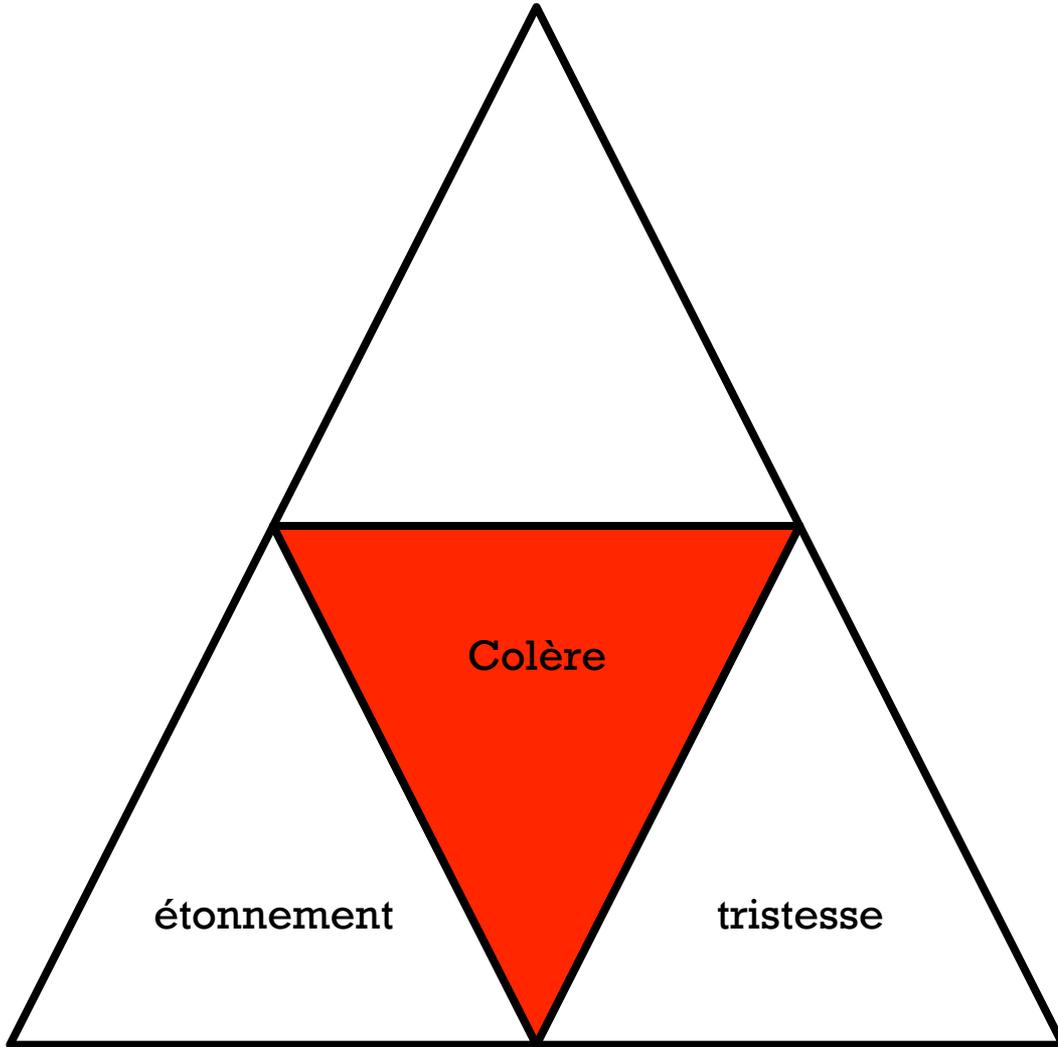
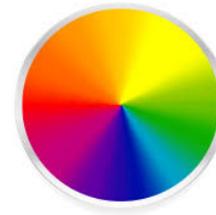
5:00:00 NIVEAU 1

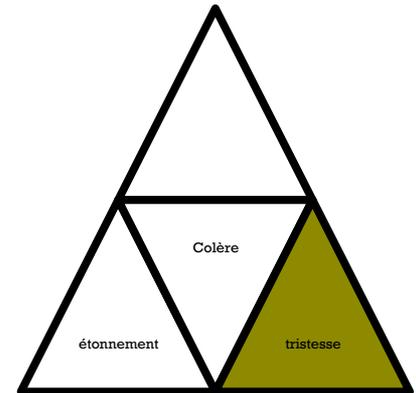
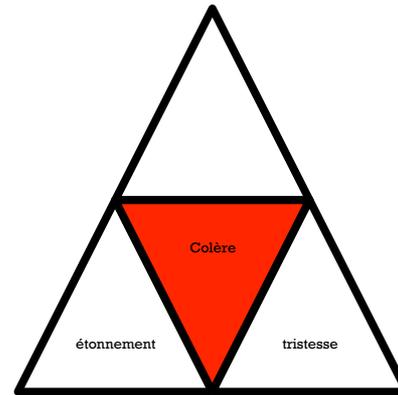
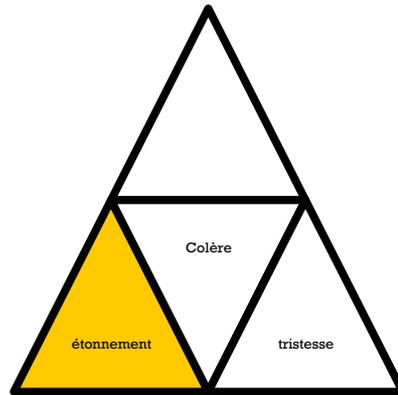
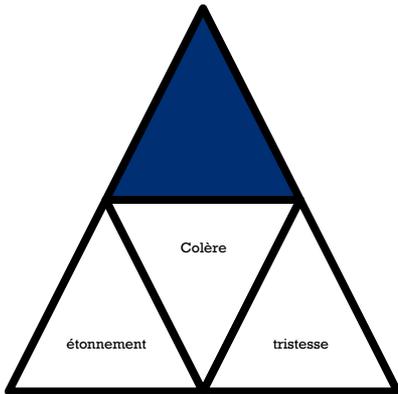
Quelle émotion vous procure cette photographie ?
Attribuez une couleur à cette émotion





5:00:00

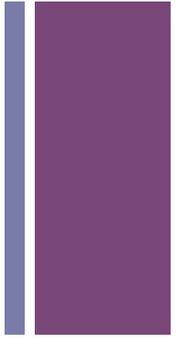




J'ai identifié une dizaine de photo avec des émotions en 5 minutes.

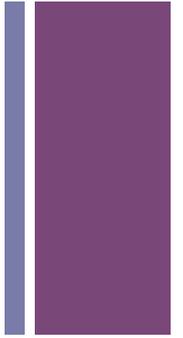
Niveau 2

+ REFERENCES GRAPHIQUES



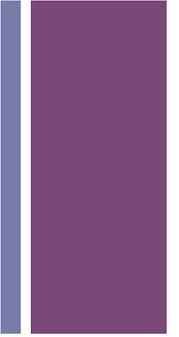
Inspirations
moodboard

+ REFERENCES TECHNIQUES

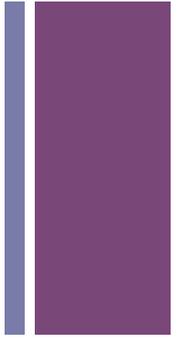


Inspirations
moodboard

+ PISTES CRÉATIVES



+ PROPOSITIONS TECHNIQUES ET FONCTIONNELLES



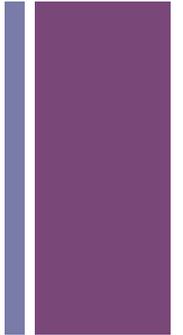
+ FUTURE DU PROJET

Voyage à Dubaï 2018....

Objet d'étude workshop...

Objectifs:

Evolution, next step...



+ Remerciements

Equipe pédagogique...
Partenaires,
autres...

