

Utiliser une tablette lors d'une sortie au musée

Le parcours muséographique d'une exposition, qui a pour intention de faire comprendre l'histoire à travers ses objets, est un lieu privilégié pour l'expérimentation d'une tablette tactile (tel l'iPad). D'ailleurs bon nombre de musées proposent actuellement des applications en vue d'un enrichissement de visite, pour préparer, vivre et poursuivre l'exposition hors les murs. Ces applications sont conçues et réalisées en collaboration avec le musée et ambitionnent de placer le visiteur dans la situation d'acteur de sa visite via l'utilisation des technologies numériques.

Le musée du Quai Branly propose ainsi avec l'iPad un parcours de visite sous forme de jeu pour découvrir les œuvres présentées dans le fond du musée. Le scénario de la tablette tactile permet en outre d'identifier une période et une zone géographique, il faut alors retrouver une série d'objets qui lui sont associés dans l'exposition (des indices sont proposés : un cours texte décrivant l'objet et un visuel de celui-ci). La recherche dans l'exposition se fait par l'intermédiaire d'un plan. La «carte» et les objets à trouver sont associés chacun à des codes couleurs (picto identifiable). Sur la page d'accueil, la zone thématique pour les objets recherchés est indiquée, et introduite par une courte séquence vidéo.



Cette découverte ludique peut se faire de différentes façons :



1. En exploration individuelle : navigation multicritères par une personne seule manipulant l'interface
2. En exploration collective : exploration du corpus du musée par plusieurs personnes qui vont coopérer pour affiner leur recherche
3. En construisant un savoir : reconstituer des ensembles, assembler des objets, analyser un parcours en tirant des conclusions. La tablette est utilisée ici comme support de construction participative.

L'utilisation de l'iPad est très appréciée, ce cas l'indique : le plaisir est de pouvoir utiliser cette nouvelle technologie l'élève « *n'ayant pas toujours l'occasion d'utiliser ce type d'outil dans son quotidien* » Manon 12 ans.



La technologie iPad rend l'expérience de visite particulièrement riche : « *j'avais trouvé ce principe vraiment bien car ça permet de rentrer un peu dans le monde du musée* », Aymerick 12 ans.

Les «élèves visiteurs» disent avoir envie d'obtenir des explications complémentaires sur les objets en lançant les séquences vidéos. En venant dans cette exposition, les élèves se projettent dans un rapport aux objets, aussi se sentent-ils légitimes dans leur demande d'informations complémentaires sur les oeuvres.

L'application et la tablette invitent également à repérer les objets d'une part (notamment au moment où l'interface tablette invite à «tagger» un objet) et à s'engager dans un échange sur les objets avec les adultes qui les accompagnent d'autre part. Ici, nous n'avons pas affaire exclusivement à des capacités cognitives, mais à l'usage social de l'iPad.

Autrement dit, le sens des usages dans l'espace d'exposition, donnant à utiliser un dispositif, qui ouvre sur un parcours-jeu scénarisé, contribue à l'appropriation de l'iPad et des contenus de l'exposition, réelle et virtuelle. Ainsi les élèves appréhendent-ils les deux espaces, l'un réel, l'exposition, l'autre virtuel, le jeu.

Ils utilisent les fonctionnalités, flèches et icônes de validation, , les vidéos témoignages sauf dans le cas d'enfants qui les adoptent par plaisir ludique.

Les tactiques pour retrouver les objets sont autant de moyens pour l'élève visiteur de composer son parcours dans l'exposition. Certains élèves se sont promenés une première fois dans l'exposition pour repérer les objets à retrouver dans chaque catégorie, puis une fois le jeu lancé, ont repéré grâce au plan et aux codes couleurs associés aux objets.

Ils ont donc sélectionné les questions, puis en fonction de chaque question se sont déplacées vers les objets à «tagger» qu'ils avaient pris soin de repérer.

Une autre tactique pour gagner du temps est d'aller vers ce qui semble « facile » : « *On s'est pas donnés à fond, quand c'était quelque chose de facile ça allait mais bon on suivait l'exposition...* » Damien 12ans.

Une dernière consiste à s'appuyer sur la scénographie « ouverte » de l'exposition.

