

## Sous-titrage pour la vidéo EOL Jean-Moulin de Berck (Académie de Lille)

Projet EOL La réalité augmentée pour donner vie à la culture Un journal numérique multilingue en réalité augmentée sur le Street Art	EOL-Projekt Durch erweiterte Realität Kultur beleben Eine mehrsprachige digitale Zeitschrift über Street-Art in erweiterter Realität	EOL project Augmented reality making culture alive A multilingual digital magazine with augmented reality on Street Art
Etape 1 Travail interdisciplinaire français, anglais, allemand, art plastique en classe sur la problématique « Street Art : art ou vandalisme ? »	1. Etappe Fächerübergreifende Arbeit Französisch, Englisch, Deutsch, Kunst zur Fragestellung : „Street-Art: Kunst oder Vandalismus?“	Step 1 Cross-subject teaching including French, English, German and Arts on the questioning: “Is street art an art or vandalism?”
Un exemple de cours en anglais avec utilisation d'Aurasma (logiciel et application de réalité augmentée)	Englischunterricht mit Aurasma (eine Software und Applikation zur erweiterten Realität)	English class with Aurasma (software and application for augmented reality)
Les élèves cherchent des informations sur des articles de Street Art du monde Anglophone, leurs œuvres, leur technique et leur message.	Schüler suchen nach Informationen in Artikeln über Street-Art im anglophonen Raum, Werke von KünstlerInnen, ihre Technik und Botschaft	Learners are searching for information in articles on street art in English speaking countries, artists' work, their technics and their message
Etape 2 Rédaction d'articles en français, anglais et allemande sur le logiciel Madmagz intégré à l'ENT du collège	2. Etappe Artikel auf Französisch, Englisch und Deutsch auf der Software Madmagz schreiben, welche in der digitalen Lernumgebung der Schule integriert ist	Step 2 Writing articles in French, English and German on the Software Madmagz which is integrated into the digital environment of the school
Etape 3 Echanges avec les correspondants et travail journalistique sur le Street Art lors des séjours linguistiques en Angleterre, en Allemagne et à Berck	3. Etappe Arbeit mit PartnerInnen und Reporter-Arbeit über Street-Art während der Austauschprogramme in England, Deutschland und Berck	Step 3 Working with partners und reporting on street art during exchange programmes in England, Germany and Berck
Atelier de création de pochoirs	Workshop zur Schablonentechnik	Workshop on stencil technique
Visite guidée sur le Street Art et interviews pour le magazine	Führung zu Street-Art und Interviews für die SchülerInnenzeitung	Guided tour on street art and interviews for the school magazine
Atelier Street Art	Workshop Street-Art	Workshop street art
Atelier créatif sur le thème de l'amitié en Europe	Kreatives Workshop zum Thema Freundschaft in Europa	Creative workshop about friendship in Europe
Découverte avec les correspondants des blockhaus de Berck	Entdeckung mit den PartnerInnen der Blockhäuser in Berck	Discovering the blockhouses in Berck with partners
Etape 4 Visites culturelles au Touquet	4. Etappe Besichtigung von Le Touquet	Step 4 Cultural tour in Le Touquet
Exposition Speedy Graphito, précurseur du Street Art	Ausstellung Speedy Graphito, Vorreiter der Street-Art	Speedy Graphito Exhibition, Pioneer of street art
Parcours Arts-pentex à la découverte de l'artiste KAÏ	In den Fußstapfen des Künstlers KAÏ	« Walk on arts » discovering the artist KAÏ
Etape 5 Ajout de contenu multimedia et de réalité augmentée dans les articles du magazine	5. Etappe Multimediale Inhalte und erweiterte Realität in die Zeitungsartikel einführen	Step 5 Integrating multimedia content and augmented reality in the articles of the magazine
Utilisation des logiciels Audacity (enregistrement de la voix des élèves), Blabberize (création de personnages qui parlent) et Aurasma studio (réalité augmentée)	Dazu werden die Software Audacity (SchülerInnenstimmen aufnehmen), Blabberize (sprechende Figuren schaffen) und Aurasma studio (erweiterte Realität) genutzt	Using the software Audacity (recording learners' voices), Blabberize (creating speaking characters) and Ausma studio (augmented reality)
Voici quelques extraits de notre magazine numérique multilingue en réalité augmentée !	Und hier einige Auszüge aus unserer mehrsprachigen digitalen Zeitung in erweiterter Realität	And here are some extracts from our multilingual digital journal with augmented reality