

Grille descriptive de scénario pédagogique

| Rubriques | Commentaires éventuels |
|----------------------------|--|
| Auteurs du scénario | DELANNOY Anne (professeur documentaliste) SABLAYROLLES Marion (professeur d'histoire géographie) |
| Date du scénario | 20 / 02 / 2014 |
| Titre | Utiliser la technique de la réalité augmentée pour enrichir une exposition sur la 1 ^{ère} Guerre Mondiale. |
| Type d'établissement | Collège |
| Classe/niveau | 3ème |
| Discipline(s) impliquée(s) | Documentation, Histoire Géographie, Arts Plastiques |
| Description synthétique | <p>Notre expérimentation a porté sur la réalité augmentée au service de la médiation culturelle : il s'agissait d'utiliser des supports multimédias pour enrichir une exposition.</p> <p>Dans le cadre de la commémoration nationale de la 1^{ère} Guerre Mondiale, les élèves ont réalisé une collecte d'objets de la 1^{ère} Guerre Mondiale dans leur entourage (obus sculptés, médailles, cartes postales, lettres, armes, etc) et monté une exposition à partir de ces objets et de leurs travaux recherche documentaire.</p> <p>Pour accompagner l'exposition et expliquer les objets, ils ont produit des explications au format numérique grâce aux tablettes (vidéo, diaporama et voix, animation). L'objectif était de proposer un enrichissement des objets en fixant sur un document réel des ressources numériques.</p> <p>Contrairement à l'utilisation de QR code, dans la réalité augmentée le contenu numérique s'ajoute par dessus le document, lequel continue à être visible à l'écran, ce qui rend l'expérience beaucoup plus réaliste.</p> |
| Cadre pédagogique | Projet national « commémoration de la 1 ^{ère} Guerre |

| | |
|---|---|
| | Mondiale », sur les heures d'enseignement d'Histoire |
| Modalités | 1h semaine pendant 6 semaines |
| Objectifs disciplinaires et/ou transversaux | Réaliser des recherches documentaires, travailler sur les sources de l'historien, faire parler les objets historiques. |
| Objectifs documentaires | Utiliser des supports multimédia pour enrichir une exposition ; compréhension de la notion de document enrichi. Savoir utiliser une tablette numérique pour enregistrer du son, des images. Savoir créer des documents multimédia : - Créer une animation avec l'application Morfo. - Créer un diaporama audio avec l'application explain everything - Faire un document vidéo Savoir utiliser une application de réalité augmentée (Aurasma) Compréhension de la notion de réalité augmentée qui fait partie des innovations liées au numérique et qui fait partie de notre environnement informationnel. |
| Compétences B2i | Domaine 3 : créer, produire, traiter, exploiter des données Domaine 5 : communiquer, échanger |
| Documents fournis à l'élève | |
| Outils Tice utilisés | Tablette (capteur son et vidéo) |
| Ressources numériques utilisées | Applications : vidéo, explain evrything, morfo, aurasma |
| Production attendue | Documents numériques superposables à la réalité pour enrichir l'exposition. Alimentation d'une chaîne de réalité augmentée. |
| Modalités d'évaluation de l'élève | Conjointe : implication dans le projet, qualité de la production. |

Bilan

Les élèves ont rempli le contrat en proposant plusieurs types de ressources numériques, la découverte d'outils nouveaux a été un facteur d'ouverture et de motivation. Les collègues enseignants ont découvert et apprécié de travailler sur nouveaux supports de communication. Les visiteurs de l'exposition ont plébiscité ce nouveau type de médiation (qui la complète sans l'alourdir).