

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).