



Réalité augmentée

Faisons surgir des objets en 3D dans notre réalité et animons pour jouer avec eux, raconter des histoires et ou simplement se déguiser et se questionner.



Réalité Augmentée

Objectifs pédagogiques poursuivis :

- Interroger la réalité et ses composantes, sa propre perception du monde.
- Développer une analyse critique vis à vis des usages des TIC notamment dans le champ de l'interaction.
- Susciter la création et la mise en scène en jouant sur des allés et retours entre réel et virtuel.

Informations :

- Public/âge (**6-8, 9-11, 12 et +**).
- Niveau de complexité dans la mise en oeuvre des activités (faciel/intuitif, **demande des connaissances de base**, nécessité de prérequis techniques spécifiques).
- Temps à consacrer à l'activité (**une séance de 1h, une demi journée, une journée, activité sur la semaine**).

Intérêts pédagogiques :

- Ce dispositif simple à mettre en place éveille rapidement un intérêt chez les enfants et les jeunes, et l'envie d'expérimenter qui sont les moteurs des apprentissages.
- L'activité nous permettra d'explorer avec les jeunes sous la forme l'aller et retour entre réalité et virtuel ces nouveaux espaces de création et d'expression particulièrement en vue aujourd'hui.
- Nous pourrions alors nous interroger avec eux sur la place des TIC dans nos vies.



Réalité Augmentée



Moyens techniques nécessaires à la réalisation de l'activité :

- Ordinateur
- Logiciel Blender et SketchUp - plugin ARmedia
- Web Cam
- Papier et imprimante

Prérequis pour réaliser l'activité :

- Je sais allumer, éteindre l'ordinateur, utiliser le clavier et la souris, discriminer une information sur l'écran.
- Je me repère dans l'espace.
- Je conçois qu'il est possible de transmettre des informations un ordinateur autrement que par le clavier et la souris.
- Je respecte les consignes de sécurité liées à l'utilisation des matériels informatiques ;
- je coopère avec les autres participants de l'activité.
- Je fais la différence entre la réalité et le virtuel

Synopsis d'activités

- Application de déguisements virtuels.
- Création de scènettes.
- Construction d'une pièce de théâtre élaborée.
- Atelier d'initiation à la 3D.

Informations générales :

Nous vous proposons ici un support d'activités éducatives dont la présentation sous la forme d'une fiche et leurs contenus ont été imaginés pour être accessibles au plus grand nombre.

Ces supports d'informations rendent compte d'un projet éducatif dont nous présentons plus loin quelques éléments de compréhension.

Vous ne trouverez dans cette fiche que les informations synthétiques qui concernent la technique qui s'y rattache, les enjeux pédagogiques et les conditions générales de mise en place des activités qui en découlent. Nous avons imaginé d'autres supports plus complets pour guider celui/celle ou ceux qui seront chargés d'intervenir auprès des publics.

A partir de ce support il est envisageable de mettre en place des activités de courtes durées ou d'une durée plus importante développées d'une manière continue ou répétée. Il est tout aussi possible de modifier leurs contenus pour vos besoins, d'adapter les outils et nos propositions à votre réalité et à vos publics.

A l'origine de ces supports pédagogiques se trouve une réflexion croisée de plusieurs structures associatives qui s'investissent dans le champ artistique, de l'éducation et des médias. Elles coopèrent encore pour explorer de nouvelles technologies qui nous permettront de renouveler notre palette de supports pédagogiques.



Posture pédagogique :

Internet, la télé, la radio, les jeux vidéos, les téléphones portables sont devenus des vecteurs de socialisation primordiaux, au regard du temps que les enfants et les jeunes y consacrent chaque jour dont il faut tenir compte pour les aider à se construire en tant que personnes et adultes autonomes.

Il nous est donc apparu nécessaire de favoriser des logiques d'éducation aux multi-médias dans une posture prospective, collaborative, critique, pour s'assurer que les jeunes sauront dompter ces technologies de l'esprit, ne céderont pas aux sirènes consuméristes fardées de marketing en leur préférant une attitude distanciée et responsable.

Développer le libre arbitre, la capacité à s'informer, à s'exprimer, à porter un jugement critique sur les informations que véhiculent les médias, à jouer un rôle en tant que citoyen et au delà encore réussir à donner du sens au vivre ensemble, tout cela constitue autant d'enjeux à saisir pour nos générations actuelles et futures.

Ces pour aborder ces questions de façon transversale que nous avons imaginé travailler sur ce type d'outils techniques et pédagogiques. Nous les avons voulu attractifs, simples par leur utilisation et suffisamment documentés pour être aussi évolutifs.

Artefacts

**Société coopérative de production à
capital variable et à responsabilité
limitée (SCOP)
108 rue de bourgogne
45000 ORLEANS
Tel. 02 38 72 60 76
Siret 527 840 00013 - APE 7830Z
www.artefacts.coop**