

Découvrir la réalité augmentée et les logiciels qui permettent d'utiliser cette technique.

Nom prénom de l'auteur de l'article : **Valérie BOILEAU**

Discipline/dispositif : Technologie

Classe/niveau : Cycle 4

Domaines du socle commun :

- 4.2 : Conception, création, réalisation d'objets et systèmes techniques
- 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.
- 5.2 : organisation et représentations du monde

Compétence travaillée :

- Décrire, en utilisant les outils et langages de description adaptés, la structure et le comportement des objets.

Objectifs disciplinaires :

- Découvrir et comprendre les principes de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle, leurs avantages et leurs inconvénients.

BRNE utilisée : Maskott Sciences cycle 4. La ressource est accessible depuis le Médiacentre de l'ENT.

Nom détaillé des modules BRNE utilisés :

- « DECOUVRIR : la réalité augmentée »
- « SAVOIR : La réalité augmentée et la réalité virtuelle »
- « REALISER : Un jardin en réalité augmentée »

Dans le bandeau de recherche de Maskott Sciences, saisir « Réalité augmentée », puis dans « granularité » choisir « modules », dupliquer le module souhaité pour l'ajouter à vos ressources. Cette ressource est accessible à tous. Cette ressource proposée par Maskott permet de faire travailler les élèves en autonomie sur ce thème dans le cadre d'un projet mené en classe. Ils seront autonomes dans la réalisation d'un objet en réalité augmentée.

Pré-requis :

Ce premier module de découverte peut être proposé à des élèves qui n'ont aucune connaissance de la réalité augmentée. C'est un module de découverte qui peut être donné en travail à faire avant l'activité en classe, dans le cadre d'un projet architecture par exemple.

Modalité :

Activité à faire en classe dans le cadre d'un projet, ou à la maison avant la séance.

Voici plusieurs captures d'écran qui vous permettrons de vous rendre-compte des contenus de l'activité :

Module 1 :

Ce premier module est une approche simplifiée de la réalité augmentée. Il propose un film d'animation qui explique ce qu'est la réalité augmentée. Il est suivi d'un questionnaire :





Module 2

Ce module permet de découvrir et comprendre les principes de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle, leurs avantages et leurs inconvénients. Il comprend 8 éléments, que l'on peut conserver ou en sélectionner quelques-uns à proposer aux élèves.



Titre du module *:
SAVOIR : La réalité augmentée et la réalité virtuelle

Description :
Découvrir et comprendre les principes de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle, leurs avantages et leurs inconvénients.

Éléments du module :

1) ACCUEIL - CATEGORIE PAGE INTERNET / OBJET INCORPORE				
2) QUEST-CE QUE LA REALITE AUGMENTEE (R.A.) PAGE MULTIMEDIA				
3) LA REALITE AUGMENTEE, COMMENT CA MARCHE ? PAGE MULTIMEDIA				
4) LES RISQUES ET LES CONTRAINTES DE LA REALIT... PAGE MULTIMEDIA				
5) SYNTHÈSE SUR LA REALITE AUGMENTÉE QUESTION À TROUS				
6) QUEST-CE QUE LA REALITE VIRTUELLE ? PAGE MULTIMEDIA				
7) INCONVENIENTS DE LA REALITE VIRTUELLE, COMP... PAGE MULTIMEDIA				
8) SAVOIR DIFFERENCIER REALITE AUGMENTEE ET R... GROUPEUR DES ELEMENTS				

Sélectionnez un thème graphique pour le module

[VOIR LES TEMPLATES](#)

Module 3

Ce module permet de visualiser le jardin en réalité augmentée sur son lieu d'implantation. Il donne un exemple concret de réalisation aux élèves, qui pourront s'en inspirer et transposer les compétences acquises dans la réalisation de leur propre projet.



Titre du module *:
RÉALISER : Un jardin en réalité augmentée

Description :
Visualiser le jardin en réalité augmentée sur son lieu d'implantation.

Éléments du module :

1) RÉALISER PAGE INTERNET / OBJET INCORPORE				
2) MODÉLISATION 3D DU JARDIN PAGE MULTIMEDIA				
3) LE JARDIN EN RÉALITÉ AUGMENTÉE AVEC GOOGL... PAGE MULTIMEDIA				
4) LE JARDIN EN RÉALITÉ AUGMENTÉE AVEC GOOGL... PAGE MULTIMEDIA				
5) VIDÉO DE VISUALISATION DANS GOOGLE EARTH VIDÉO				
6) LE JARDIN EN RÉALITÉ AUGMENTÉE AVEC AUGME... PAGE MULTIMEDIA				
7) TEST JARDIN EN RÉALITÉ AUGMENTÉE QUESTION À TROUS				

+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT

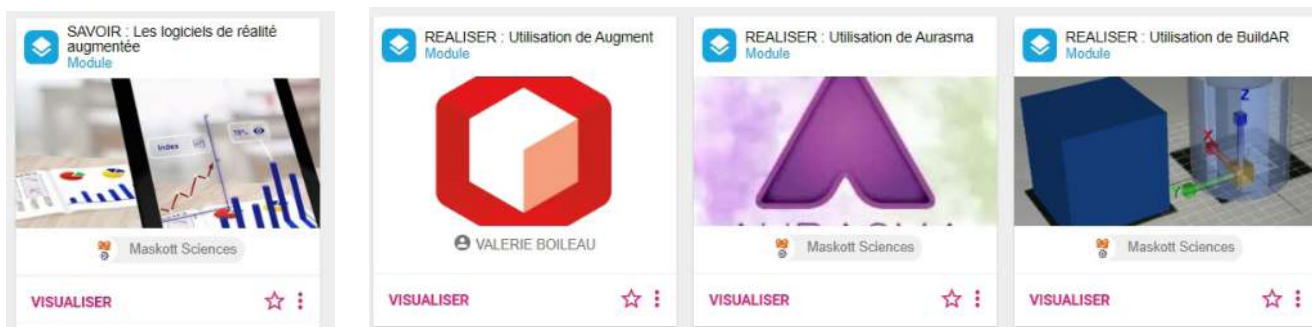
Sélectionnez un thème graphique pour le module

[VOIR LES TEMPLATES](#)



Modules complémentaires

Maskott propose également plusieurs modules présentant les différents logiciels qui peuvent être utilisés pour créer une représentation d'objets en réalité augmentée, à sélectionner par l'enseignant en fonction du logiciel qu'il aura choisi d'utiliser avec ses élèves.



Plus-value de la BRNE :

Cette ressource permet de faire travailler les élèves à leur rythme, seul ou en binôme, en classe ou à la maison. Ils peuvent passer autant de temps que nécessaire sur le module pour bien s'approprier la notion de réalité augmentée.