|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Séquence S2***Pourquoi et comment aménager le collège avec des bancs solaires ?* | **ACTIVITE 3** | Cycle 4**5ème** |
| **Aménager un espace** |



|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences développées en activités** | **Connaissances associées** |
| **CT 5.3** | Lire, utiliser et produire des représentations numériques d’objets | Outils numériques de description des objets techniques |
| **CT 1.3** | Rechercher des solutions techniques à un problème posé, expliciter des choix et les communiquer en argumentant. | Réalité augmentée. |

**Comment utiliser la réalité augmentée pour avoir un rendu réaliste de l’aménagement ?**



Le futur emplacement du banc est choisi. Une modélisation numérique en 3D du banc solaire est mise à votre disposition.



**Classe inversée :**

*Qu’est-ce que la réalité augmentée ?*

*Qu’est-ce que la réalité virtuelle ?*

En utilisant le tutoriel eDrawing pour tablettes : <https://www.youtube.com/watch?v=rVcIaBAQSE4>

1. Testez la fonctionnalité de la réalité augmentée dans la classe avec la maquette numérique du SOLDRAG et du marqueur mis à disposition.
2. Importez le modèle 3D du banc Sit&Surf dans votre application.
3. Rendez-vous à l’emplacement choisi pour l’aménagement d’un banc solaire.
4. Prenez une photo en intégrant le banc en réalité augmentée.
5. Enregistrez celle-ci sur le serveur de la classe.
6. Rédigez un fichier texte pour la solution et insérez l’image.
7. Enregistrez votre travail sous « solutionAR-amenagementNOM.odt ».