

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 ».