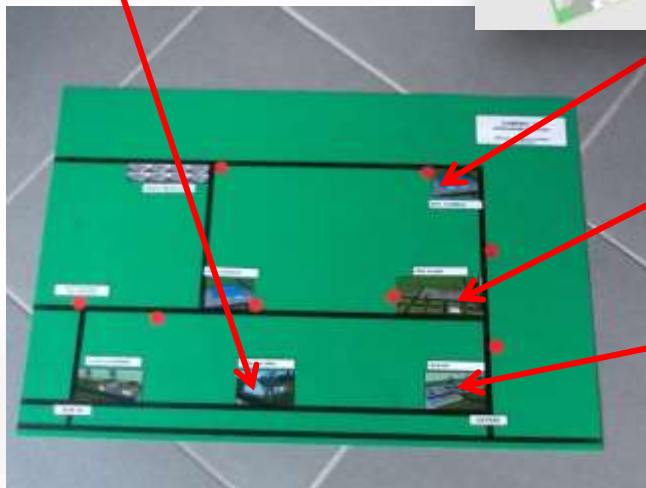
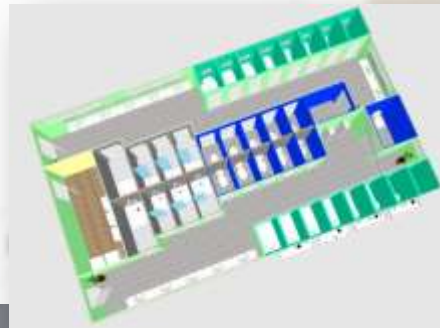


Un exemple d'exploitation pédagogique de la RA en classe de 5^{ème}

Problématique générale : Comment aménager un terrain en camping **, en camping** ?**

Implanter et modéliser les différents espaces fonctionnels du camping : accueil, bungalows, blocs sanitaires, aire de jeux, piscine, lieu de rencontre et d'animation, local tri sélectif.



Choix et validation des solutions avec la Réalité Augmentée (projet de 5^{ème})



Exporter la modélisation en
MODELE 3D (.obj)

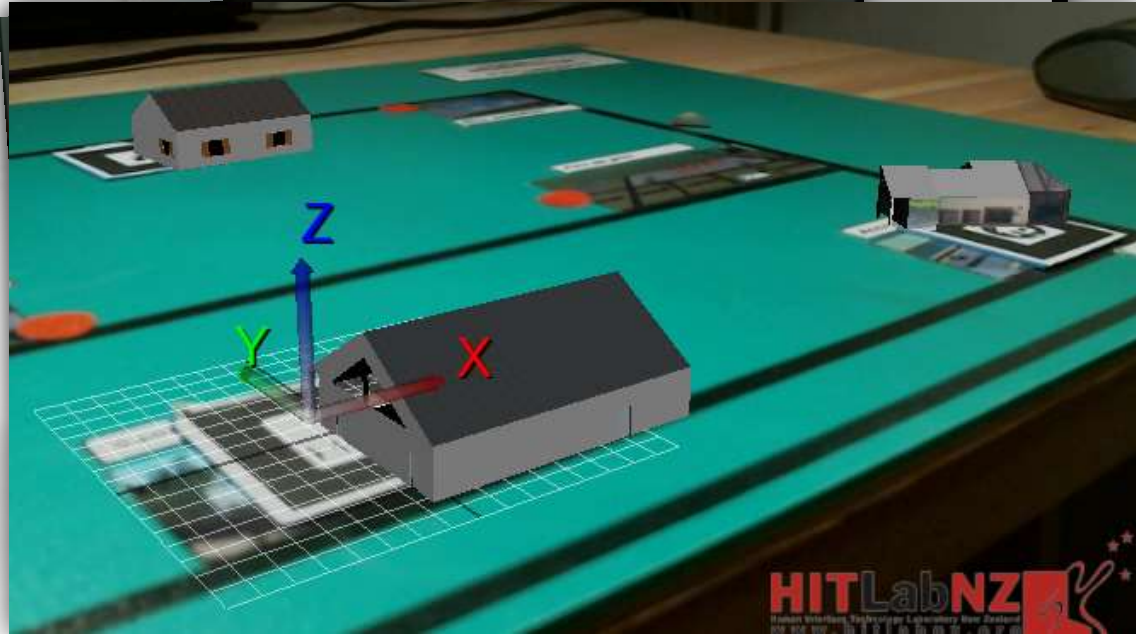


Les élèves utilisent le
logiciel BuildAR





Créer un traqueur



Intégrer l'objet virtuel sur une
maquette réelle



Ressources numériques utilisées

| Outils numériques utilisés | Applications | Commentaires |
|---|-------------------|---|
|  | Cartes mentales | Logiciel gratuit |
|  | Modélisation 3D | Logiciel gratuit |
|  | Réalité augmentée | Application tablette, Smartphone (Android, IOS) + connexion internet |
|  | Réalité augmentée | Logiciel gratuit Utilisation avec une Webcam |