

2- ANNEXE 2 : Feuille de route

FEUILLE DE ROUTE

-1 Recherche sur Internet des informations, photos et vidéos

Aller dans votre session Home et créer un fichier appelé Merge Cube

Dans ce fichier, mettre les informations que vous souhaitez intégrer dans votre Merge Cube :

Photos, vidéos, carte pour la localisation, historique etc etc...

-2 Nommer les documents

Nommer chaque document choisi. Par exemple : photo du volcan + date

-3 Création du Merge Cube avec le site CoSpaces

Aller sur le site www.cospaces.io

Puis cliquer sur enregistrer, puis créer un compte en tant que élèves, puis code : FPXDZ

Prénoms du binôme ou trinôme puis **utilisateur et mot de passe. Les noter sur votre feuille !!!!!**

Exemple : Eduardo – Eliot / EduardoEliot / mot de passe

Fermer : 

Puis aller dans 9VG2 puis cliquer sur : 

Puis créer un Cospace, puis MergeCube puis Empty Scene

-4 Créer votre avatar et intégrer vos informations sur les faces du cube

Quand le travail est fini ou quand vous voulez voir ce que ça donne : **vous me faites signe !!!!!!!**

-5 Téléchargez l'application CoSpaces sur votre Natel

-6 Scanner le QR Code que je vous donne

-7 Et....effet Waouh !!!!!!!!!!!!!!!

4- ANNEXE 4 : Planification de l'activité

Temps	Périodes	But	Tâches	Supports
		Mettre les élèves en réflexion en leur présentant l'objectif de la séquence pour les trois périodes à venir : grâce à la RA, observer un volcan et en distinguer ses spécificités en 3D. Ainsi, l'élève est capable de différencier un type de volcan d'un autre.		
15'	P1	Constituer le Merge Cube.	L'enseignant distribue la feuille sur laquelle est dessiné le patron du Merge Cube. Chaque élève découpe le développement du cube le long des pointillés et constitue son cube.	Feuille du patron du Merge Cube
5'	P1	Prendre connaissance des étapes de l'activité.	Les élèves lisent la feuille de route sous le guidage de l'enseignant et prennent connaissance des étapes nécessaires pour mener à bien le projet.	Feuille de route
20'	P1	Sélection des informations qui seront intégrées dans le Merge Cube. Le travail s'effectue en binôme.	En binôme, les élèves sélectionnent les informations qui sont demandées sur la feuille de route. Chaque face du Merge Cube doit contenir une ou plusieurs informations. Il s'agit de créer des dossiers, de les nommer et d'y intégrer les informations respectives : textes, photos, vidéos, cartes...	Feuille de route et ordinateur
10'	P2	Création d'un compte sur la plateforme Cospaces	Sous le guidage de l'enseignant, les élèves se rendent sur le site Cospaces afin d'y créer un compte par binôme (identifiant et mot de passe). Les élèves notent soigneusement leurs codes d'accès sur leur feuille de route pour les futures connexions. Ensuite, ils ont la possibilité de rejoindre le compte de la classe et de découvrir l'exercice spécifique au Merge Cube.	Feuille de route et ordinateur
30'	P2	Intégration des informations sur les faces du Merge Cube	Les élèves par binôme intègrent les informations qu'ils ont sélectionnées sur les différentes faces du Merge Cube. Ils vérifient à l'aide de leur feuille de route qu'ils n'ont rien oublié. L'enseignant est sollicité pour télécharger les vidéos au bon format (mp4).	Feuille de route et ordinateur
10'	P3	Finalisation du travail et envoi du lien permettant de le visualiser	Sous le guidage de l'enseignant, les élèves vérifient que le travail est finalisé puis partagent un lien via la plateforme Cospaces	Feuille de route et ordinateur
25'	P3	Visualiser le travail effectué à l'aide de la réalité augmentée grâce au support Merge Cube	Grâce au lien, les élèves peuvent scanner un QR Code avec leur Natel et ensuite, ils peuvent visualiser leur travail grâce au Merge Cube.	Ordinateur, Merge Cube et Natel
5'		Institutionnalisation : la réalité augmentée peut être utilisée comme un moyen dynamique et ludique afin de synthétiser les notions acquises en cours.		