RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE

+

ARTS

récit

APPRÉCIER AVEC LA RÉALITÉ VIRTUELLE ET AUGMENTÉE
AQÉSAP 2018

1. PRÉSENTATIONS

ANDRÉE-CAROLINE BOUCHER

CONSEILLÈRE PÉDAGOGIQUE, CHARGÉE DE COURS, AUTEURE DU MATÉRIEL DIDACTIQUE, DOCTORANTE EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS. MEMBRE DU GROUPE DE RECHERCHE EN LITTÉRATIE MÉDIATIQUE MULTIMODALE TIC, LUDIFICATION, RÉALITÉ VIRTUELLE, DIDACTIQUE, DIMENSION CULTURELLE, CRÉATION ET CRÉATIVITÉ…

ANDREE-CAROLINE.BOUCHER@RECITARTS.CA
@ANDREECAROLINE

CAROLINE LABBÉ

ENSEIGNANTE-RESSOURCE À L'ÉCOLE PRIMAIRE COEUR-SOLEIL, COMMISSION SCOLAIRE DE LAVAL.
Son mandat est d'accompagner les élèves et les enseignants au niveau pédagogique et d'y intégrer le plus souvent les TIC: animations, soutien, sous-groupes, mise en oeuvre de projets et harmonisation des pratiques.

CLABBE@CSLAVAL.QC.CA
@MmeClabbe

MAUDE LAMOUREUX

CONSEILLÈRE PÉDAGOGIQUE RÉCIT POUR LA FÉDÉRATION DES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT PRIVÉS DU QUÉBEC ET GOOGLE GEO GE3 TEACHER. "QUE L'ÉLÈVE ET L'INTENTION PÉDAGOGIQUE SOIENT AU COEUR DE NOS ACTIONS."

LAMOUREUXM@FEEP.QC.CA
@maulamm

FRANCE LEGAULT

CONSEILLÈRE PÉDAGOGIQUE POUR LA FÉDÉRATION DES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT PRIVÉS DU QUÉBEC. TECHNOPÉDAGOGUE, SON MANDAT EST D'ACCOMPAGNER LES ÉCOLES DANS LE CADRE D'UNE INTÉGRATION JUDICIEUSE ET AVERTIE DU NUMÉRIQUE EN CLASSE, ET CE, TOUT AU LONG DU PARCOURS SCOLAIRE DES ÉLÈVES.

LEGAULTF@FEEP.QC.CA
@SUIVRELEFIL

MERCI À JULIE VÉZINA, ADRIANA-AIDA LEANA ET MARYSE BRISSON, ÉCOLE COEUR-SOLEIL DE LA COMMISSION SCOLAIRE DE LAVAL

MENU DU JOUR

PRÉSENTATION THÉORIQUE

1. TERMES ET CONCEPTS
2. ÉQUIPEMENTS ET APPLIS POUR VISIONNER
3. ÉQUIPEMENTS ET APPLIS POUR CRÉER
4. EXPÉRIMENTATION 1 EN RV : APPRÉCIER OEUVRES D'ART PUBLIC
5. EXPÉRIMENTATION 2 EN RV+RA : APPRÉCIER PELLAN
6. APPRÉCIATION AVENTURE PELLAN - MISSION #1

ATELIER PRATIQUE

7. PROPOSITION DE CRÉATION
8. DÉFI 1 : RV
9. APPRÉCIATION AVENTURE PELLAN - MISSION #2 + #5
10. DÉFI 2 : RA
11. RETROACTION
12. SUIVI

RESSOURCES

POUR TOUTE LA DOCUMENTATION :
HTTPS://MONURL.CA/8BDD

POUR OBTENIR CE DIAPORAMA :
HTTPS://MONURL.CA/8BAT

PRÉSENTATION THÉORIQUE

récit

1. TERMES ET CONCEPTS

LA RÉALITÉ VIRTUELLE • À VISIONNER AVEC UN CASQUE DE TYPE OCULUS

Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

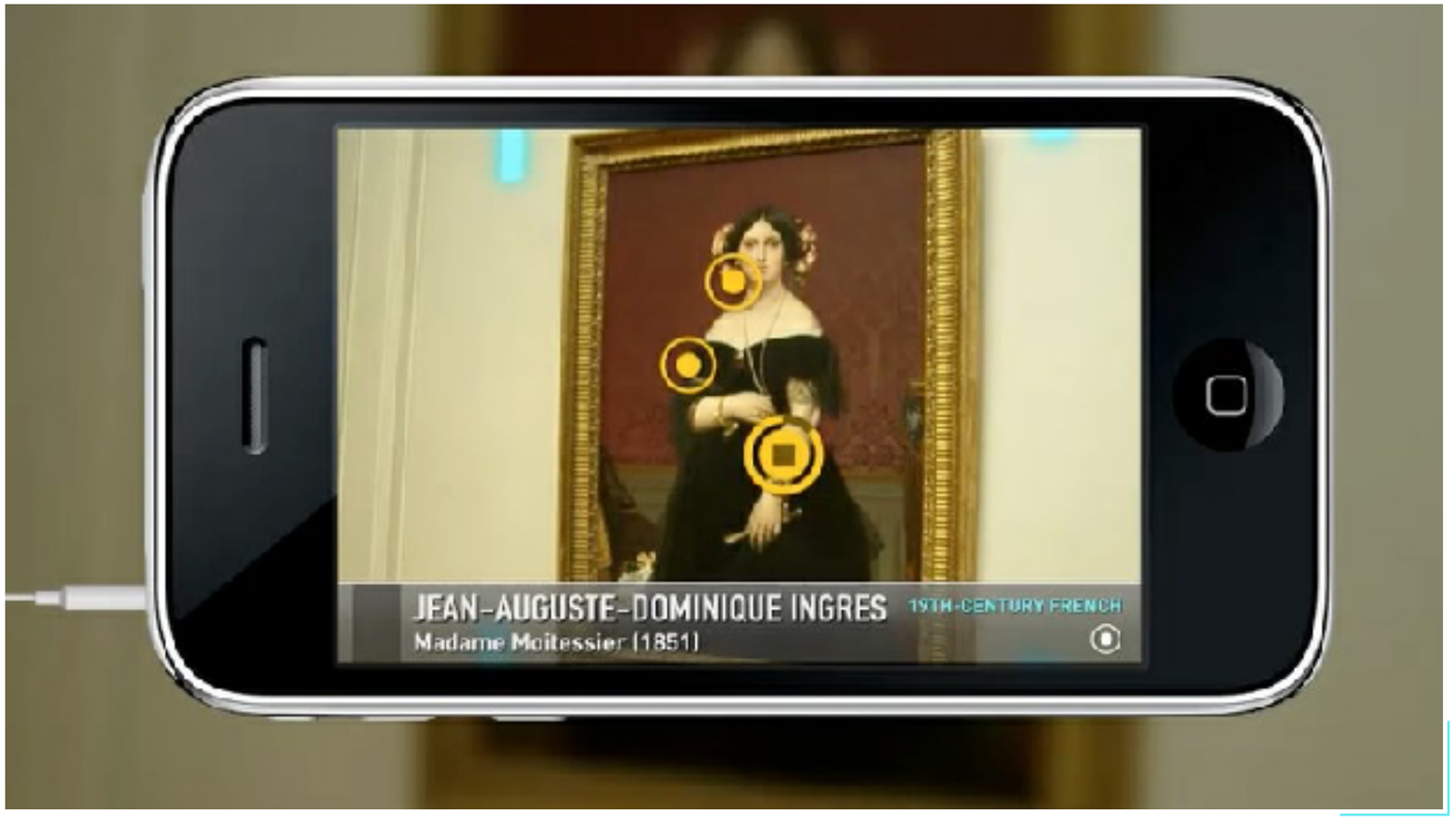
1. TERMES ET CONCEPTS

DES IMAGES OU VIDÉO 360º OU PHOTOSPHÈRE OU PHOTOBULLE • À VISIONNER AVEC UN CASQUE-SUPPORT DE TÉLÉPHONE INTELLIGENT OU UN GOOGLE CARDBOARD

Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

1. TERMES ET CONCEPTS

LA RÉALITÉ AUGMENTÉE • À VISIONNER SUR APPAREIL MOBILE



Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

2. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR VISIONNER

1- DES TÉLÉPHONES INTELLIGENTS POUR CONSULTER DU CONTENU EN RÉALITÉ VIRTUELLE OU AUGMENTÉE

Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

2. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR VISIONNER

2- DES CASQUES POUR SOUTENIR LES TÉLÉPHONES INTELLIGENTS POUR LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

2. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR VISIONNER

3- DES APPLIS POUR CONSULTER DU CONTENU EN RÉALITÉ VIRTUELLE.

YouTube

Télécharger dans l'App Store

Disponible sur Google Play

Google Cardboard

Télécharger dans l'App Store

Disponible sur Google Play

Google Street View

Télécharger dans l'App Store

Disponible sur Google Play

Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

3. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR POUR CRÉER

4- DES APPAREILS PHOTOS 360⁰ POUR CRÉER DU CONTENU EN RÉALITÉ VIRTUELLE.

THETA V

LGR 105

GEAR 360

INSTA360 NANO

KEYMISSION 360

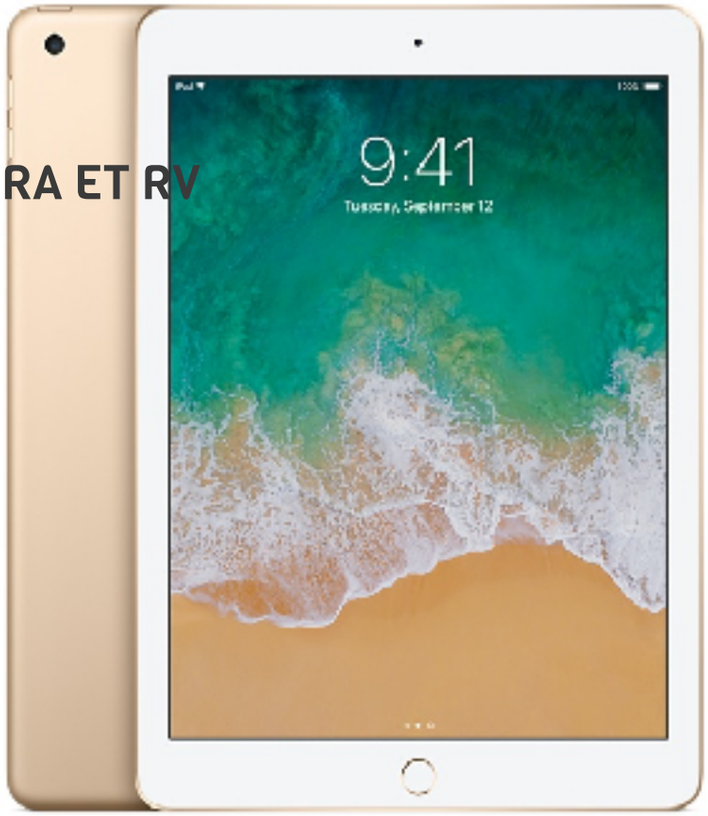
INSTA360 AIR

GIROPTIC IO

Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

3. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR POUR CRÉER

4- DES TÉLÉPHONES INTELLIGENTS POUR CRÉER DU CONTENU EN RA ET RV



Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

3. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR POUR CRÉER

4- DES APPLIS POUR CRÉER DU CONTENU EN RV.

GOOGLE STREET VIEW

GOOGLE CARDBOARD CAMERA

Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

3. EQUIPEMENTS ET APPLIS POUR POUR CRÉER

4- DES APPLICATIONS WEB POUR PUBLIER DU CONTENU 360 EN RV.

FACEBOOK

TOUR CREATOR

STORYSPHÈRES

PUBLIER SUR INTERNET EN GÉOLOCALISANT DES SONS DANS LA PHOTOSPHÈRE.
EXEMPLE : HTTP://WWW.TICEMAN.FR/LECOUTELAS/?P=4386

COSPACE

HTTPS://COSPACES.IO/EDU/

Source : Réalité virtuelle en classe FCC 2017 RÉCIT : https://goo.gl/E9aDqC

4. EXPÉRIMENTATION 1 • APPRÉCIER OEUVRES ART PUBLIC

1. Repérer des oeuvres d'art publiques
2. Trouver de la documentation
3. Organiser une sortie culturelle
4. Choisir une oeuvre
5. Rédiger une appréciation
6. Réaliser une photo 360
7. Publier la photo et l'appréciation sur Google Map en la géolocalisant
8. Visiter les oeuvres avec les casques de réalité virtuelle en classe et un téléphone intelligent
9. Dialoguer sur les différents points de vue

SAÉ

ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE • 2e CYCLE

DESCRIPTION

TITRE : Apprécier une oeuvre d'art public en réalité virtuelle

CYCLE : 2 PÉRIODES : 3

COMPÉTENCES
- ☐ C 1 Créer des images personnelles
- ☐ C 2 Créer des images médiatiques
- ■ C 1 Apprécier des oeuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique...

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION
- ☐ Santé et bien-être ☐ Médias ☐ Orientation et entrepreneuriat
- ☐ Environnement et consommation ■ Vivre ensemble et citoyenneté

PROPOSITION
Rédiger une appréciation d'une oeuvre d'art public en exploitant la réalité virtuelle à partir de téléphone intelligent ou de tablettes tactiles.

RÉPERTOIRE VISUEL ET REPÈRES CULTURELS
- Œuvres d'art public
- Phénomène de l'art public, les 1%, les jardins de sculptures, l'art dans la rue et dans la ville.

ÉQUIPEMENT
- 1 téléphone intelligent ou une tablette tactile par équipe (2 ou 3)
- 1 fiche d'appréciation par équipe
- 1 carton blanc par équipe
- 1 marqueur feutre par équipe
- 15 lunettes de réalité virtuelle en carton pour téléphone intelligent

APPLICATIONS

Google Drive	Google Carboard Camera	Google Street View	Google Map

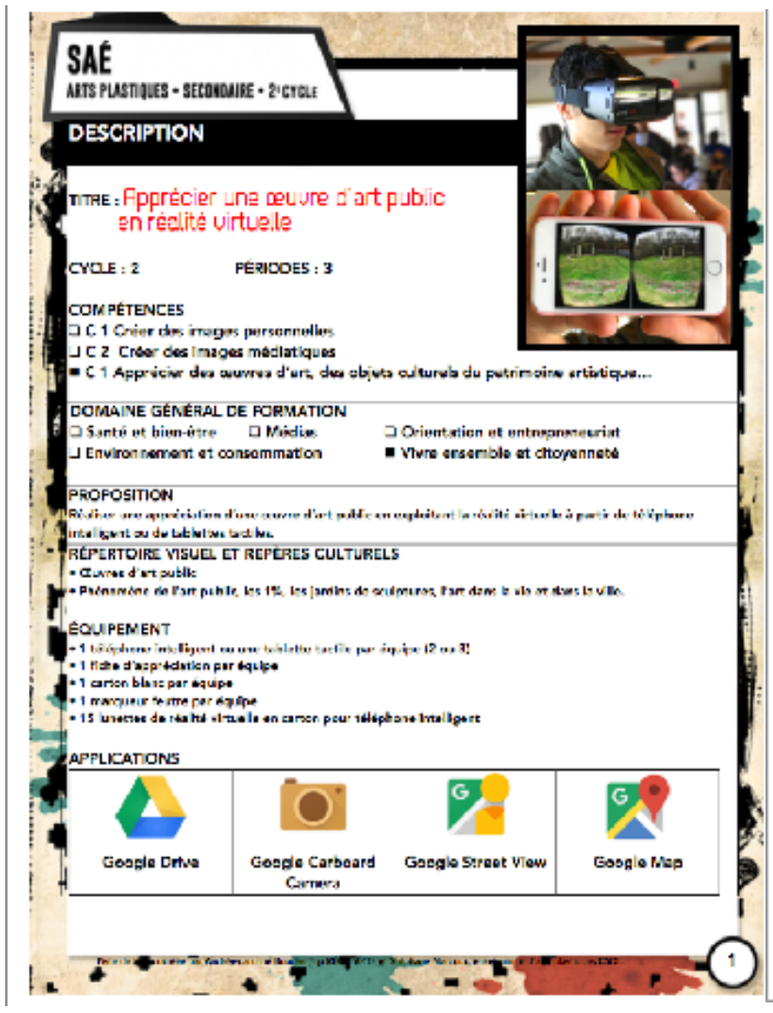
1

Centre de Formation Horticole de Laval
125
Centre de la Nature
Vaste parc et loisirs toute l'année
17 min en voiture - domicile
Jardin de sculptures
Avenue Rose-de-Lima
Rue Alfred-Laliberté
Boulevard Vanier
Boulevard Pie-IX
Avenue Bleau
Avenue Riel
IGA Michaud et fils
Torréfacte
Tim Hortons
Station-service
Petro-Canada
10
Avenue du Parc
Avenue Fréchette
Rue Garneau
Rue Morin
Avenue Prieur
Rue Caron
Crèche
Centre de la petite enfance La Marmaille
Parc d'attractions
Piscine St-Vincent
Rte 125
Rue Papin
Arena Yvon-Chartrand

Images
Street View
Photo-sphère
Intérieur
Cliquer sur les zones mises en évidence pour afficher les images

Mascuer
Centre de la Nature
Centre de la Nature Parc, Laval, ...
Reflet

4. EXPÉRIMENTATION 1 • APPRÉCIER OEUVRES ART PUBLIC



SAÉ
ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE • 2e CYCLE

DESCRIPTION

TITRE : Apprécier une oeuvre d'art public en réalité virtuelle

CYCLE : 2 PÉRIODES : 3

COMPÉTENCES
☐ C 1 Créer des images personnelles
☐ C 2 Créer des images médiatiques
■ C 1 Apprécier des oeuvres d'art, des objets culturels du patrimoine artistique...

DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION
☐ Santé et bien-être ☐ Médias ☐ Orientation et entrepreneuriat
☐ Environnement et consommation ■ Vivre ensemble et citoyenneté

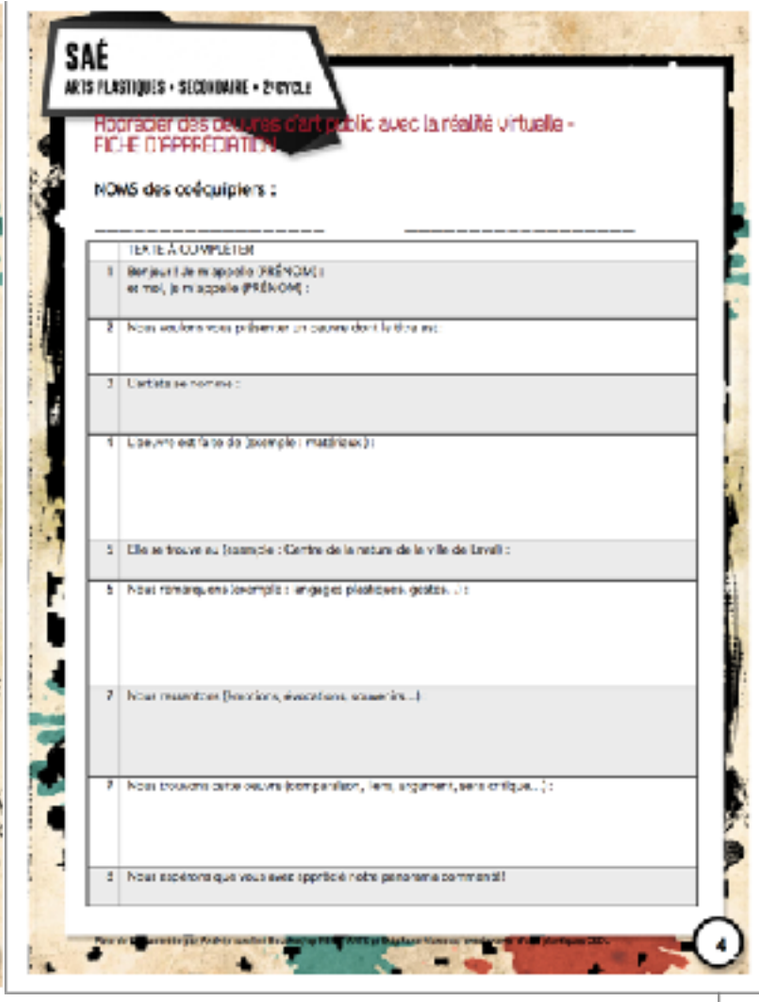
PROPOSITION
Réaliser une appréciation d'une oeuvre d'art public en exploitant la réalité virtuelle à partir de téléphone intelligent ou de tablettes tactiles.

RÉPERTOIRE VISUEL ET RÉPÈRES CULTURELS
• Oeuvres d'art public
• Patrimoine de l'art public, les 1%, les jardins de sculptures, l'art dans les villes et dans la ville.

ÉQUIPEMENT
• 1 téléphone intelligent ou une tablette tactile par équipe (2 ou 3)
• 1 fiche d'appréciation par équipe
• 1 carton blanc par équipe
• 1 marqueur noir par équipe
• 15 lunettes de réalité virtuelle en carton pour téléphone intelligent

APPLICATIONS
Google Drive | Google Cardboard Camera | Google Street View | Google Map

1



SAÉ
ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE • 2e CYCLE

Apprécier des oeuvres d'art public avec la réalité virtuelle - FICHE D'APPRÉCIATION

NOMS des coéquipiers :

_____ _____

	TEXTE À COMPLÉTER
1	Bonjour ! Je m'appelle (PRÉNOM) et moi, je m'appelle (PRÉNOM) :
2	Nous voulons vous présenter un oeuvre dont le titre est :
3	L'artiste se nomme :
4	L'oeuvre est faite de (exemple : matériaux) :
5	Elle se trouve au (exemple : Centre de la nature de la ville de Laval) :
6	Nous remarquons (exemple : angles plaisants, gestes...) :
7	Nous ressentons (émotions, émotions, souvenirs...)
8	Nous trouvons cette oeuvre (comparaison, lien, argument, sens critique...) :
9	Nous aimerions que vous avez apprécié notre panorama commentaire !

4

SAÉ
ARTS PLASTIQUES • SECONDAIRE • 2e CYCLE

Photos d'une expérimentation au Centre de la Nature de Laval avec les élèves de l'EBI de la CSDL en mai 2017.

9

SOURCE : HTTP://RECITARTS.CA/TROUVER-DES-RESSOURCES/ARTS-PLASTIQUES/PEDAG

4. EXPÉRIMENTATION 1 • APPRÉCIER ŒUVRES ART PUBLIC

HTTPS://YOUTU.BE/GGZ5ZFMR3IA

5. EXPÉRIMENTATION 2 RV+RA • APPRÉCIER 3 AVENTURES - 7 MISSIONS

HTTPS://YOUTU.BE/6F9WW5R5UYO

5. EXPÉRIMENTATION 2 RV+RA • APPRÉCIER 3 AVENTURES - 7 MISSIONS

HTTPS://YOUTU.BE/LOCHE_T5GVU

5. EXPÉRIMENTATION 2 RV+RA • APPRÉCIER 3 AVENTURES - 7 MISSIONS

MISSION #1
RÉALITÉ VIRTUELLE

DÉCOUVRIR LA MAISON DE PELLAN EN RÉALITÉ VIRTUELLE (Google Street View + StorySphères : ouverture et mise en contexte.

MISSION #2
RÉALITÉ AUGMENTÉE

OBSERVER DES OEUVRES EN RÉALITÉ AUGMENTÉE (HP Reveal) : appréciation

5. EXPÉRIMENTATION 2 RV+RA • APPRÉCIER 3 AVENTURES - 7 MISSIONS

MISSION #3
RECHERCHE

CHERCHER DES INFOS : recherche d'information

MISSION #4
ESQUISSE

ESQUISSER UNE OEUVRE : appropriation d'une oeuvre

5. EXPÉRIMENTATION 2 RV+RA • APPRÉCIER 3 AVENTURES - 7 MISSIONS

MISSION #5
RÉALITÉ AUGMENTÉE
TESTER SES CONNAISSANCES AVEC LA RÉALITÉ AUGMENTÉE (MetaVerse) : vérification des connaissances

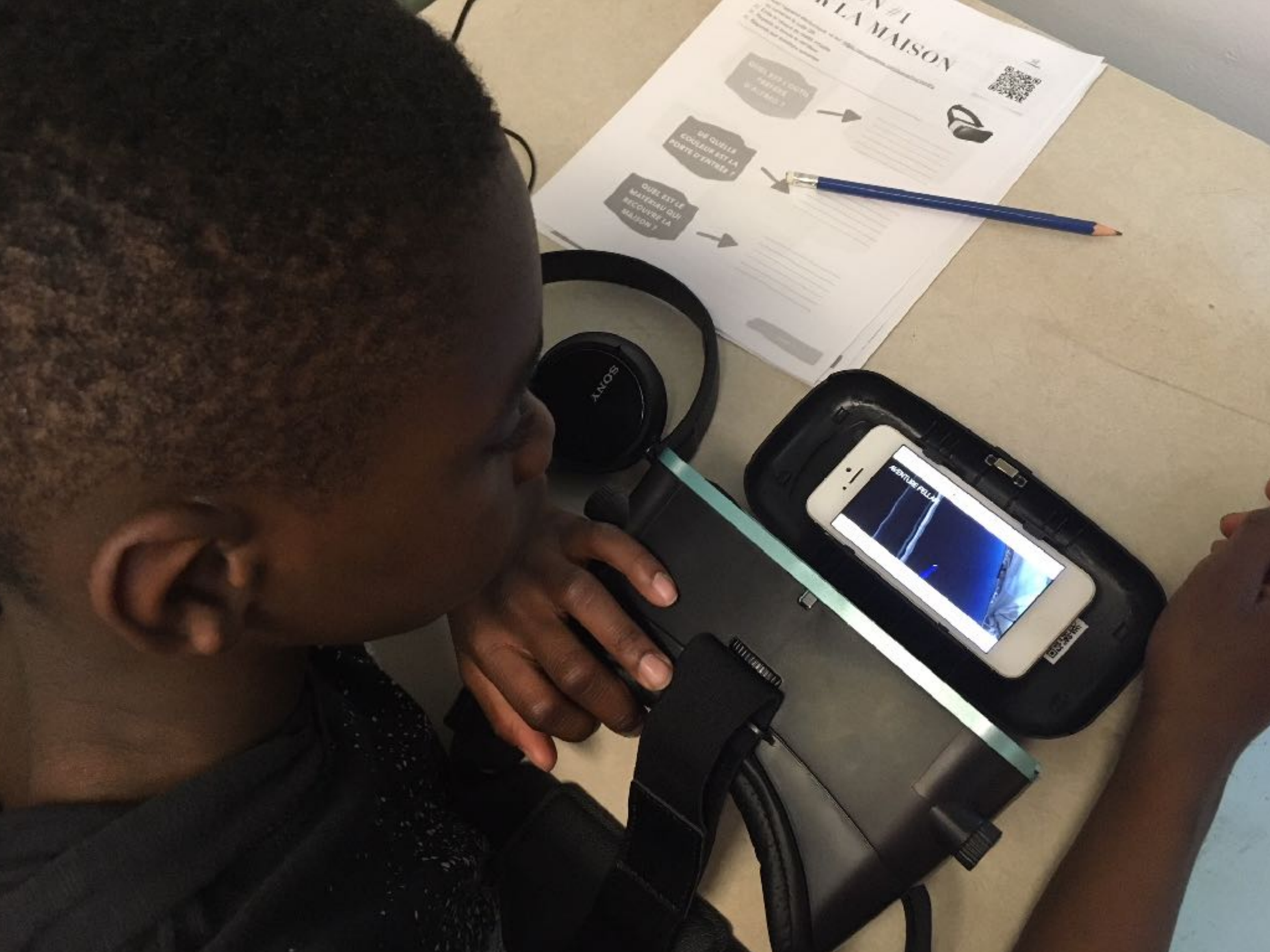
MISSION #6
RÉFLEXION
RÉFLÉCHIR ET SE SOUVENIR : métacognition

5. EXPÉRIMENTATION 2 RV+RA • APPRÉCIER 3 AVENTURES - 7 MISSIONS

MISSION #7
CRÉATION
IMAGINER ET CRÉER :
réaliser une création

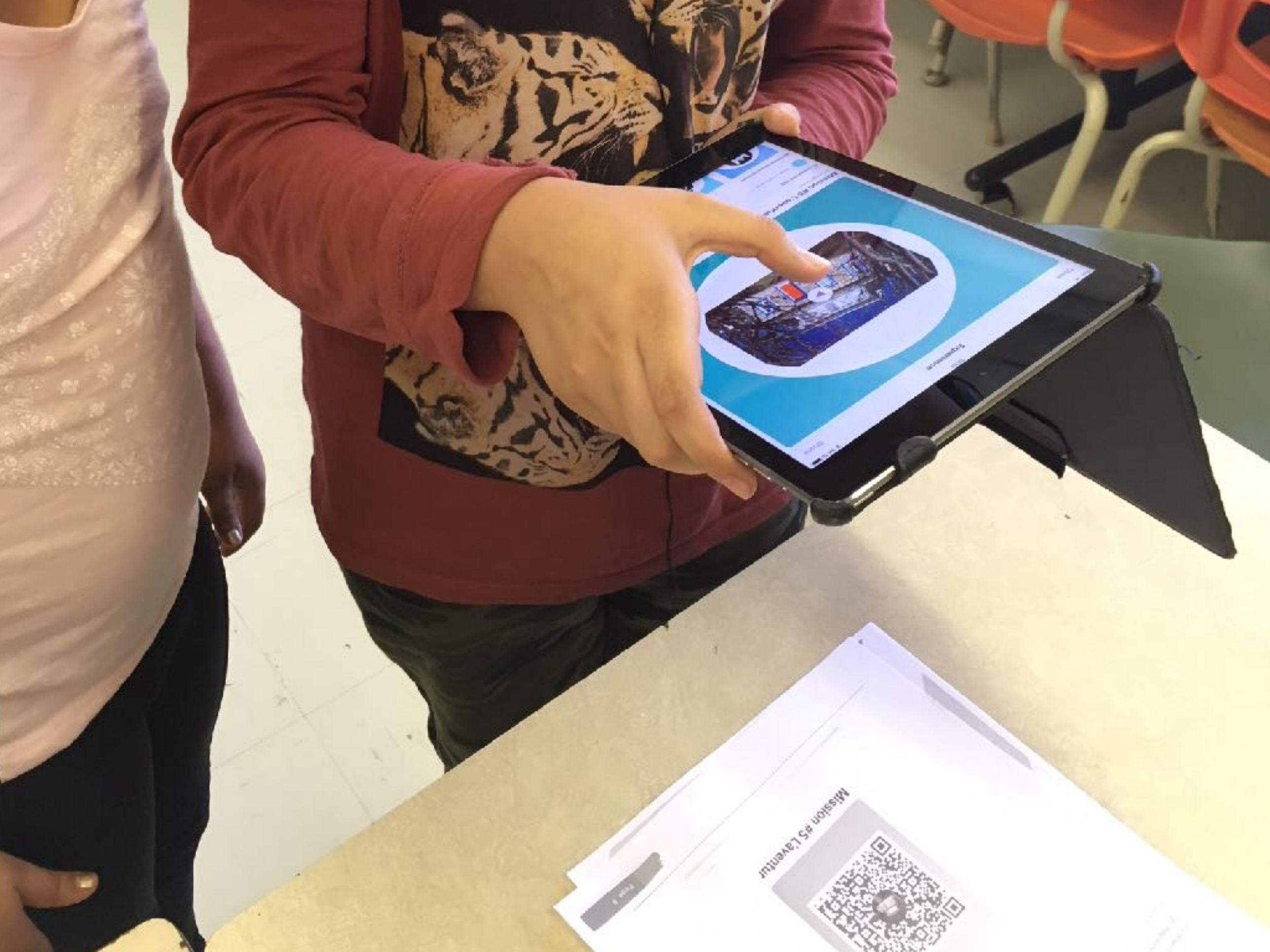
5. EXPÉRIMENTATION 2 RV+RA • APPRÉCIER 3 AVENTURES - 7 MISSIONS

https://coeursoleil.cslaval.qc.ca/mmec/un-projet-en-arts/un-projet-en-arts-43565


LA MAISON
QUEL EST LE MATÉRIAU QUI RECOUVRE LA MAISON ?
SONY

SONY

WILD


Mission #5 L'aventure

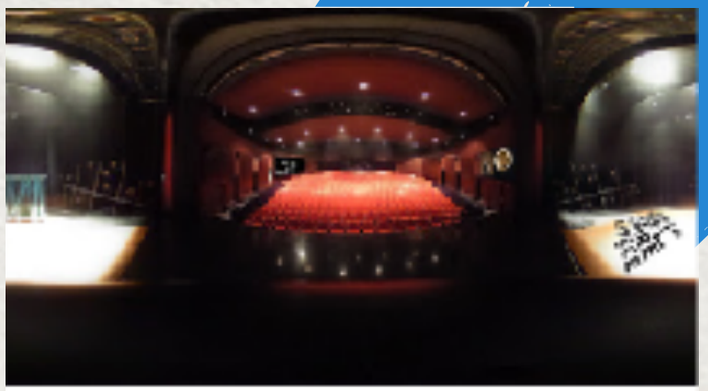
AVENTURES POUR APPRÉCIER DES OEUVRES D'ART !

AVENTURE PELLAN

ARTS PLASTIQUES

AVENTURE VIGNEAULT

MUSIQUE



AVENTURE DE LA PIRE ESPÈCE

THÉÂTRE

https://storyspheres.com/scene/hvzVeHPp

https://storyspheres.com/scene/jfsN79SZ

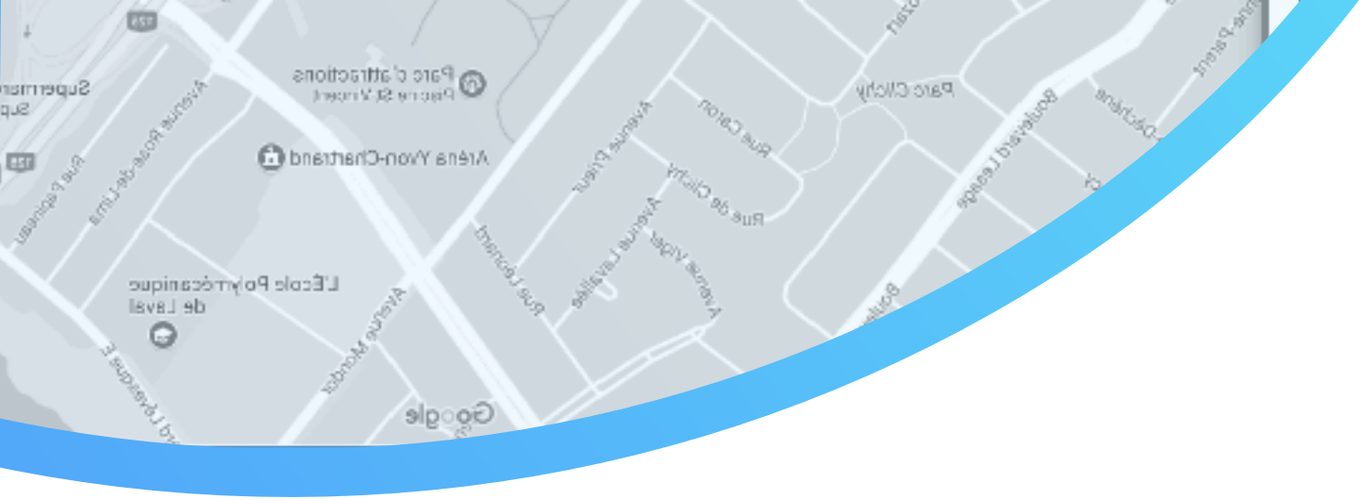
https://storyspheres.com/scene/5aienKMR

6. APPRÉCIATION AVENTURE PELLAN - MISSION #1

https://storyspheres.com/scene/hvzVeHPp

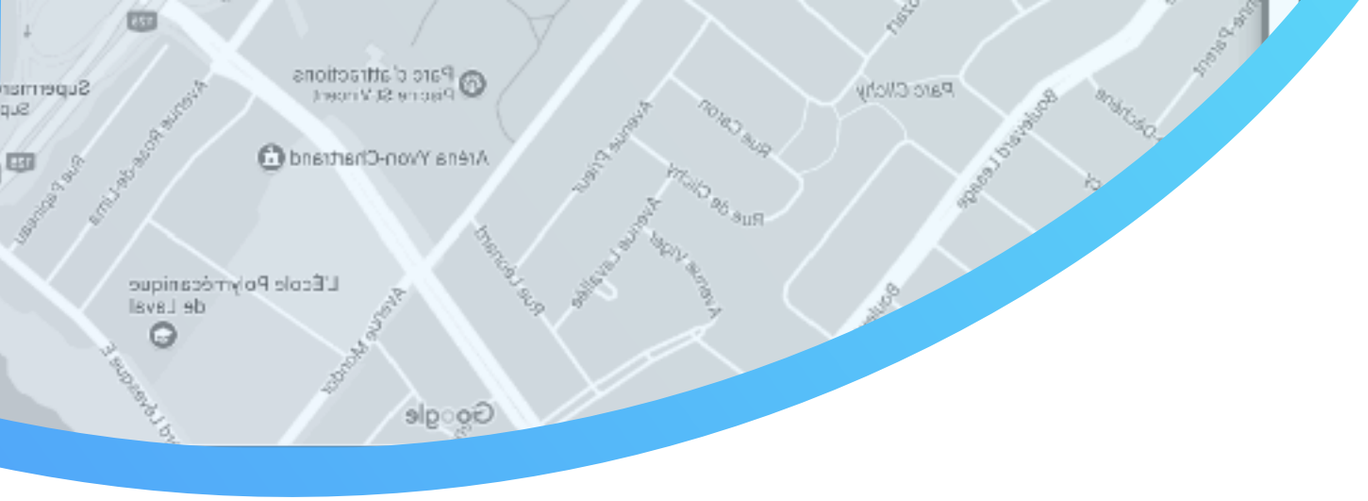
ATELIER PRATIQUE

récit



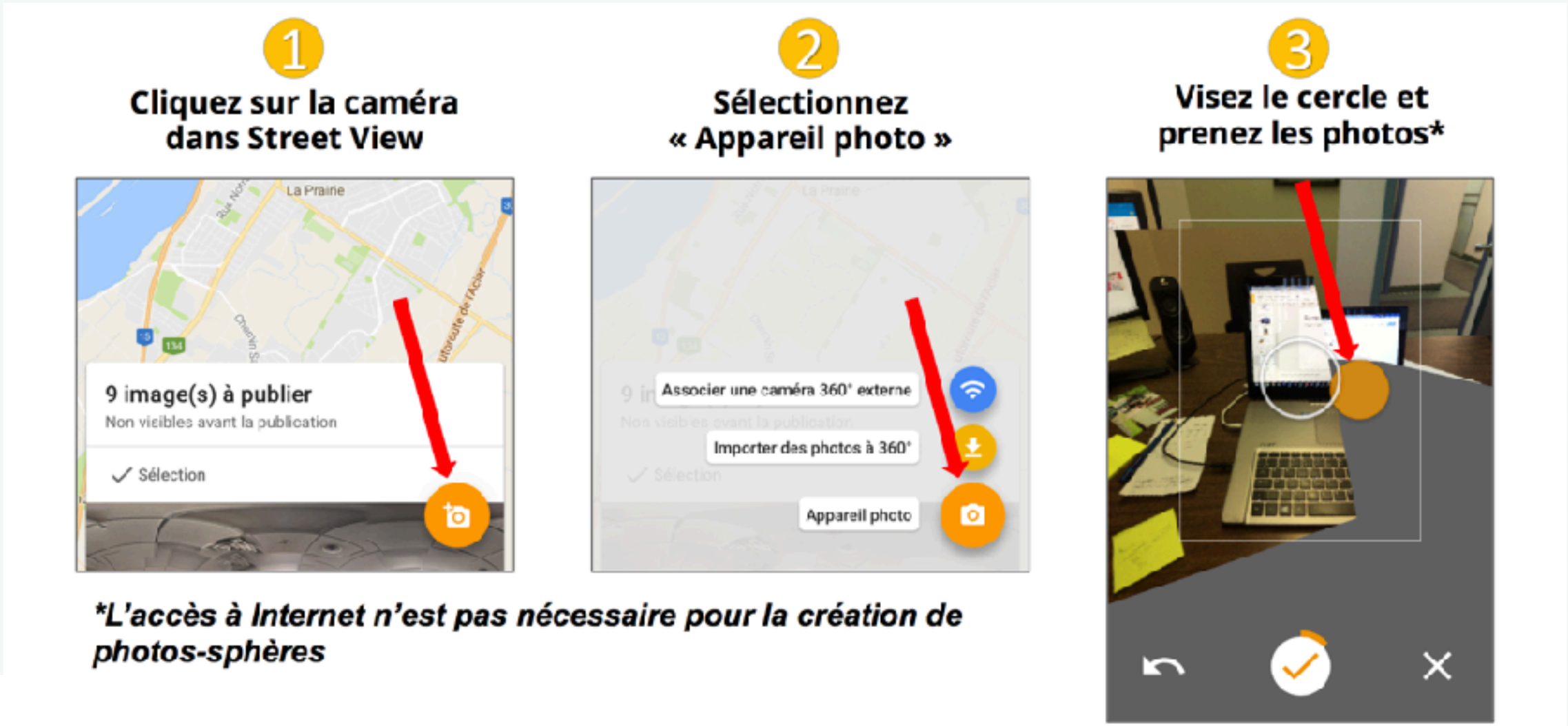
8. PROPOSITION DE CRÉATION

1. FAIRE UNE ÉQUIPE DE 4 PERSONNES
2. CHOISIR UN ARTISTE QUE VOUS AIMERIEZ FAIRE APPRÉCIER À VOS ÉLÈVES
3. DÉFI 1 : CRÉER 2 DES «PHOTOSPHÈRE» SONORES EN RÉALITÉ VIRTUELLE (GOOGLE STREET VIEW + STORY SPHERES)
4. DÉFI 2 : CRÉER UNE INTERACTION EN RÉALITÉ AUGMENTÉE (HP REVEAL OU METAVERSE)

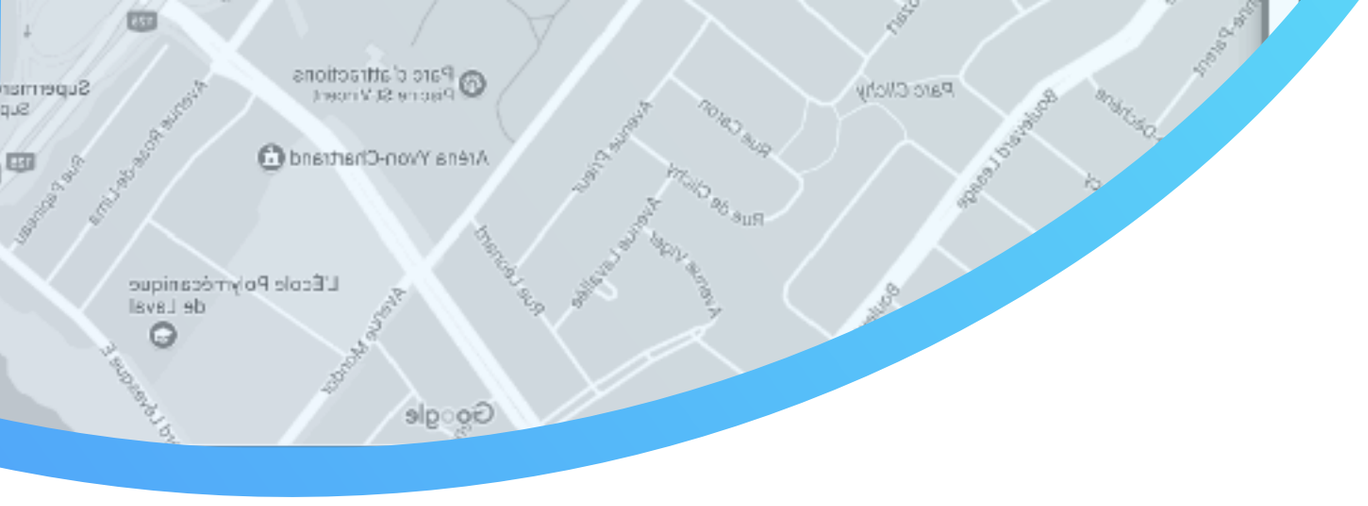


8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.1 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE



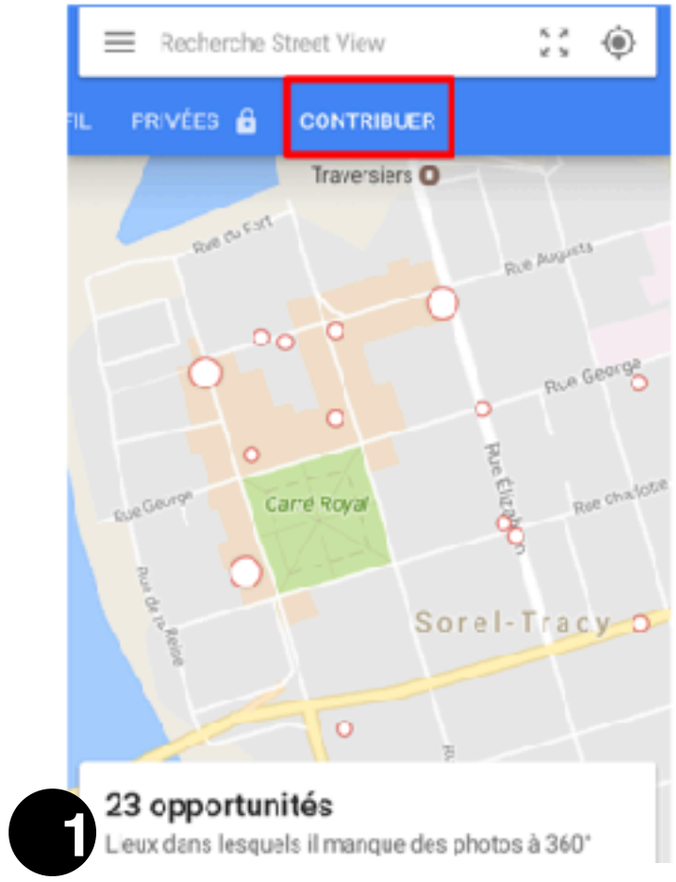
SOURCE : HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/PRESENTATION/D/1H-20CYUHPFKRWZ3JMYSZWCERCM6NMNKIZIHAP4CRR9U/EDIT#SLIDE=ID.G2136386255_0_69



8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.2 : PUBLIER UNE PHOTOSPHÈRE

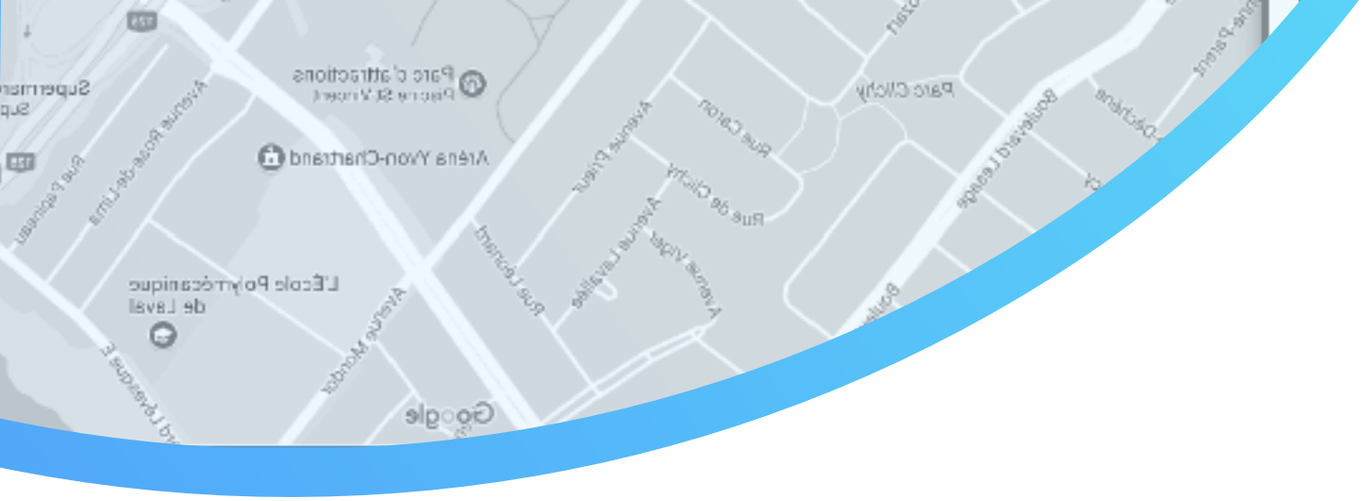
- Utilisez l'onglet « **Contribuer** » pour ajouter des photos à 360° à des lieux qui n'en ont pas encore sur Google Street View



1

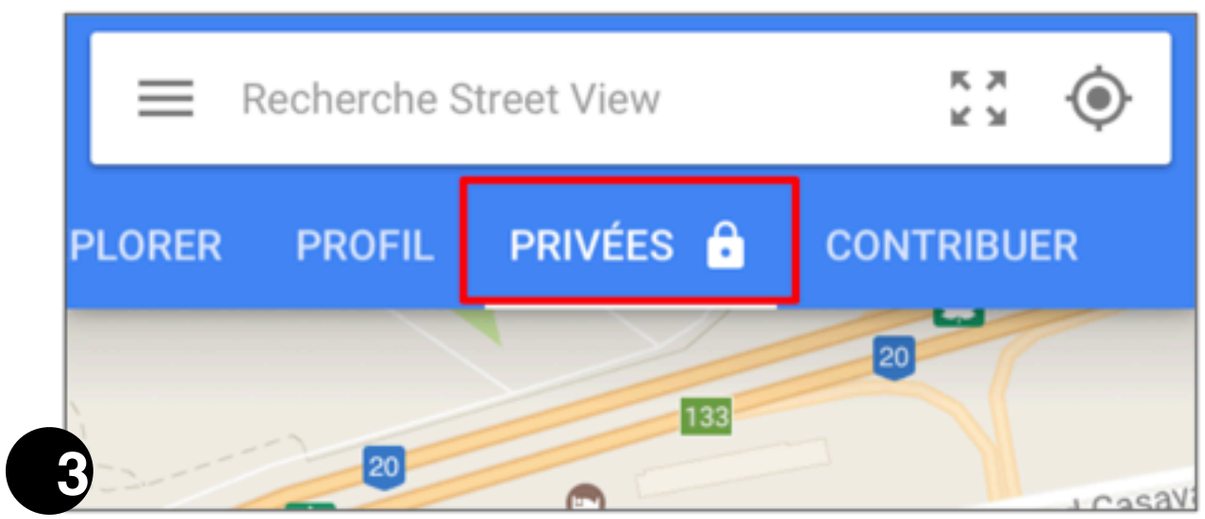
2

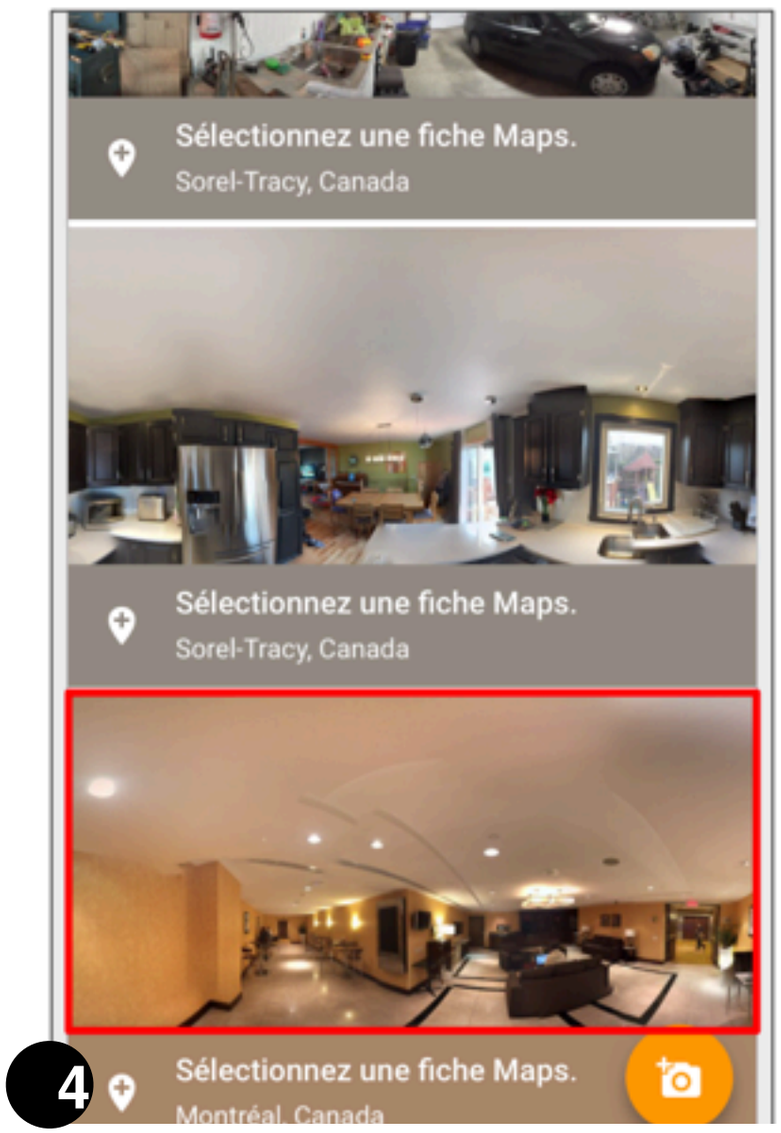
SOURCE : HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/PRESENTATION/D/1H-20CYUHPFKRWZ3JMYSZWCERCM6NMNKIZIHAP4CRR9U/EDIT#SLIDE=ID.G2136386255_0_69



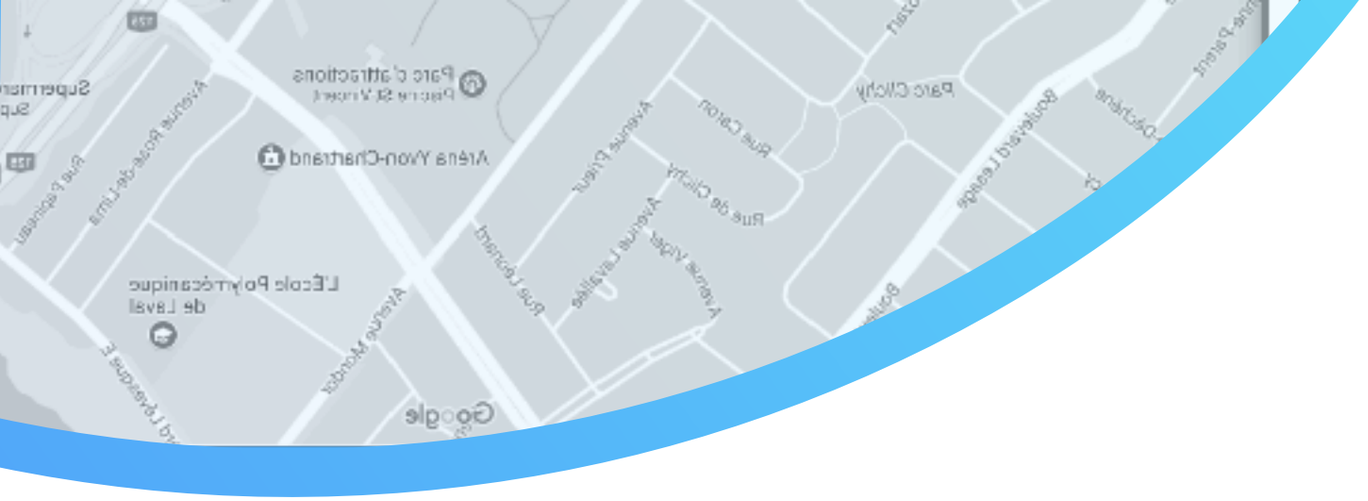
8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.2 : PUBLIER UNE PHOTOSPHÈRE



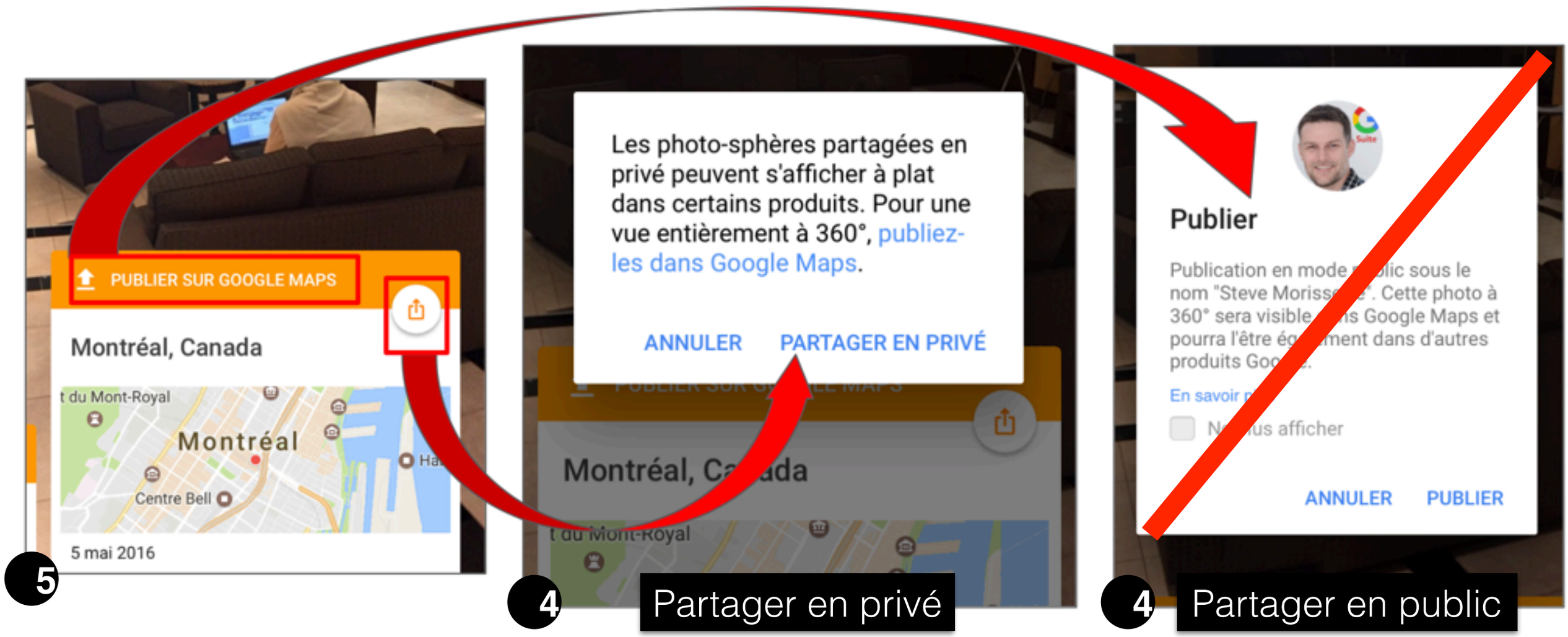


SOURCE : HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/PRESENTATION/D/1H-20CYUHPFKRWZ3JMYSZWCERCM6NMNKIZIHAP4CRR9U/EDIT#SLIDE=ID.G2136386255_0_69



8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.2 : PUBLIER UNE PHOTOSPHÈRE

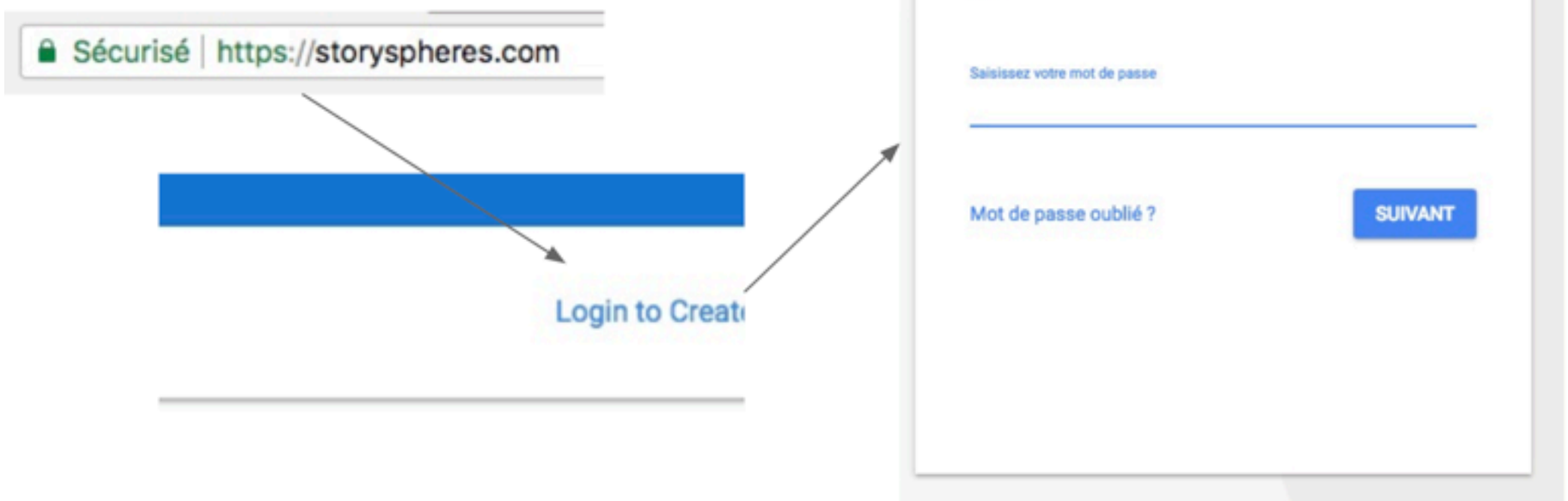


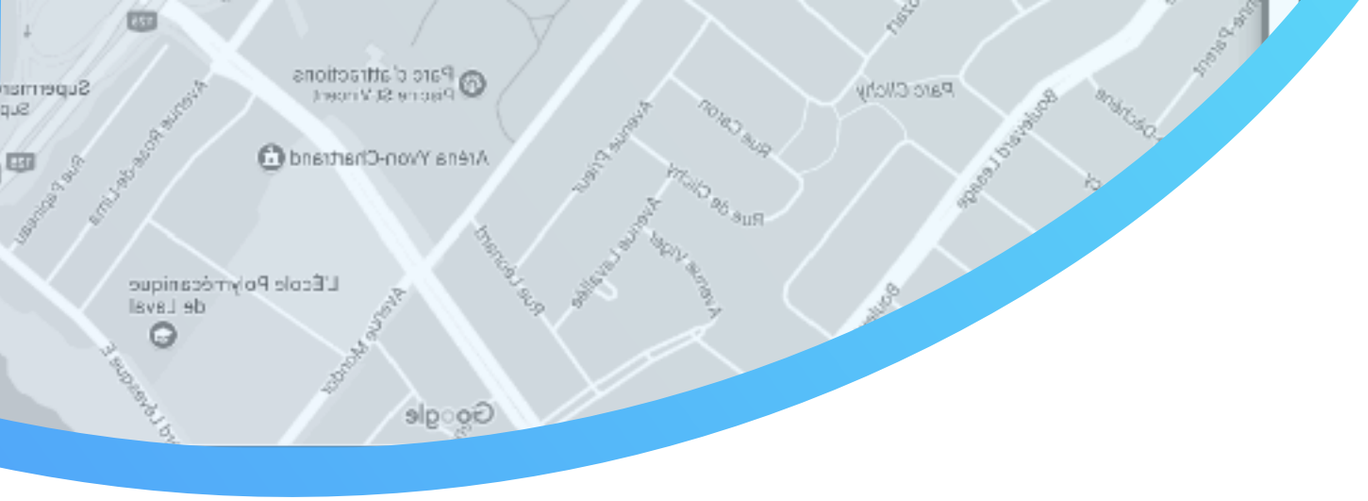
SOURCE : HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/PRESENTATION/D/1H-20CYUHPFKRWZ3JMYSZWCERCM6NMNKIZIHAP4CRR9U/EDIT#SLIDE=ID.G2136386255_0_69

8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

TOUT D'ABORD, CONNECTEZ-VOUS AU SITE HTTPS://STORYSPHERES.COM/

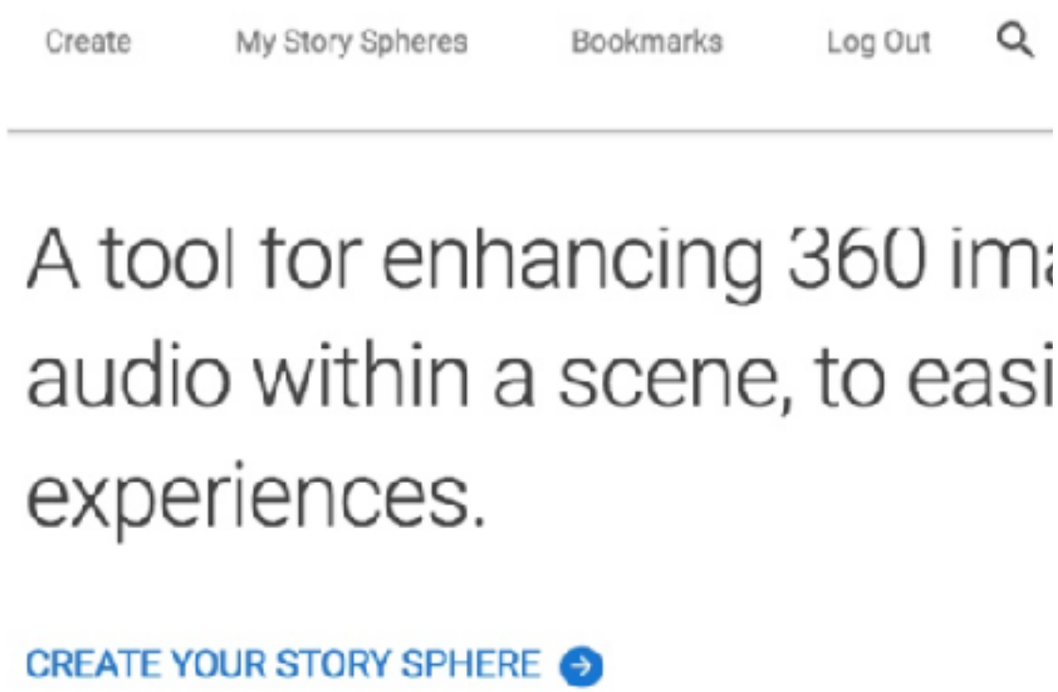


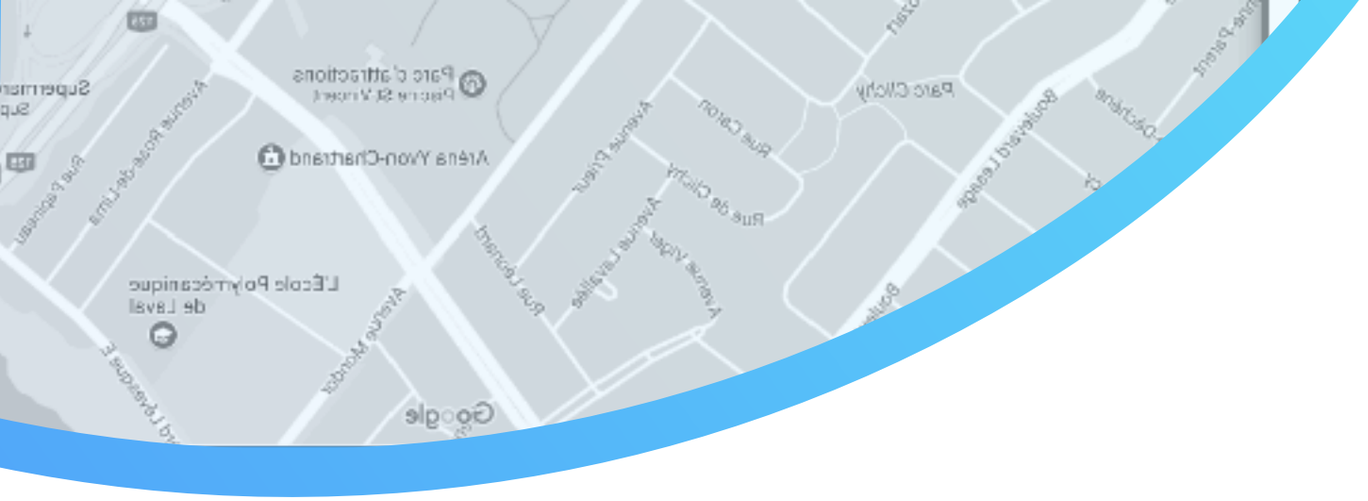


8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

CRÉER UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE





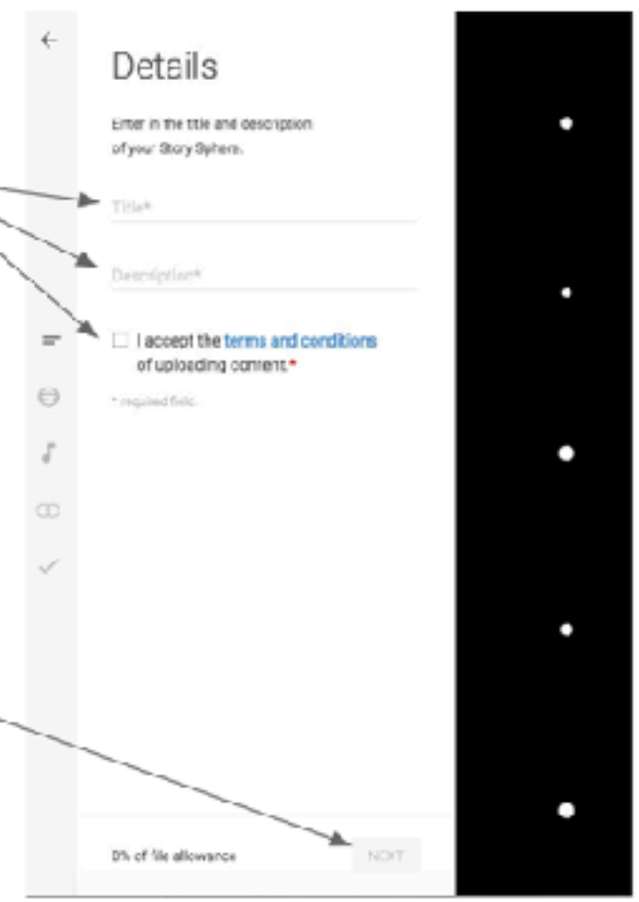
8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

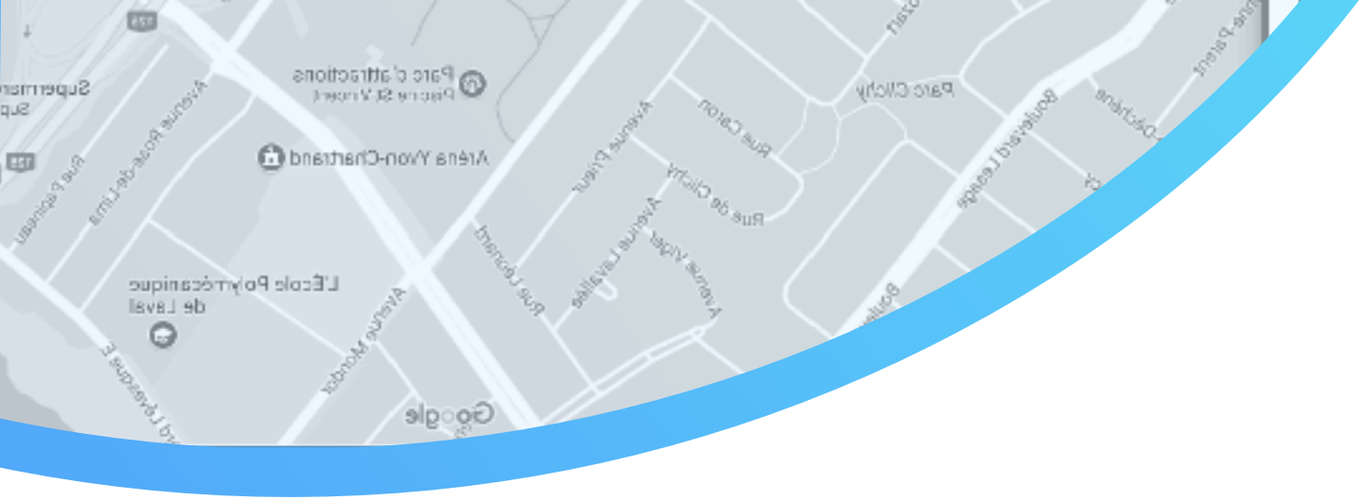
8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

SUIVRE LES ÉTAPES

IL FAUT RENSEIGNER TOUS LES CHAMPS REQUIS, IDENTIFIÉS PAR DES ASTÉRISQUES.

PUIS CLIQUER ICI





8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

INSÉRER UNE IMAGE 360

LE RATIO 2:1 ET LA TAILLE SONT IMPORTANTS.
NE PLACEZ PAS DES IMAGES TROP VOLUMINEUSES,
CELA RALENTIRAIT LE CHARGEMENT DE LA PAGE.

Upload 360 image

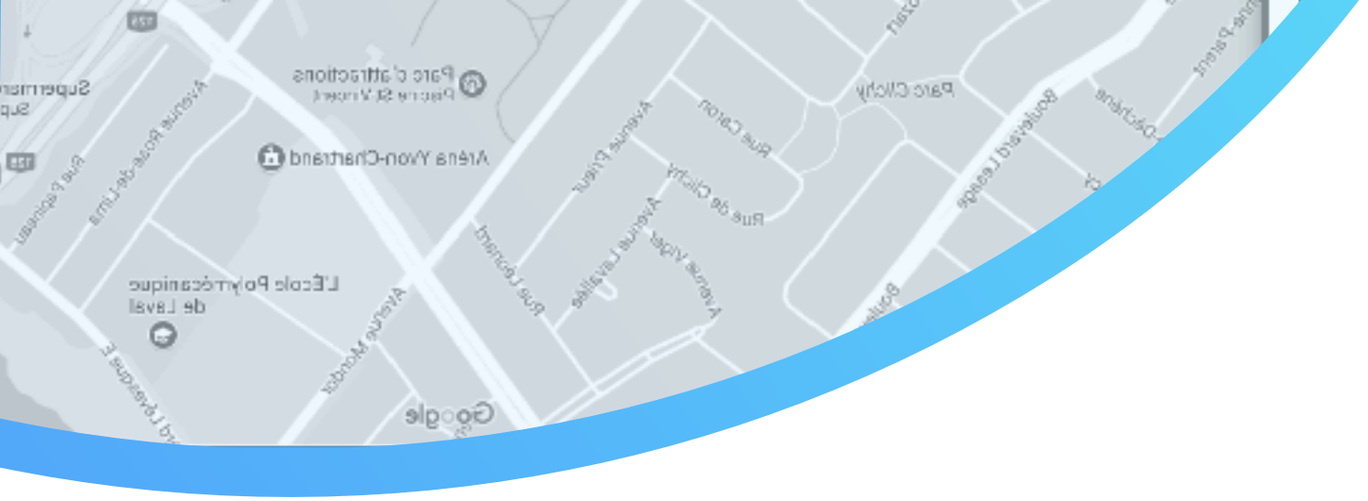
Upload your 360 degree image.

Images must be:

- .jpeg or .jpg format
- A ratio of 2:1
- Ideal image resolution: 4000 x 2000 px
- To replace the image, simply upload another one. It will override the original when saved.

Upload 360 image*

* required field.



8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

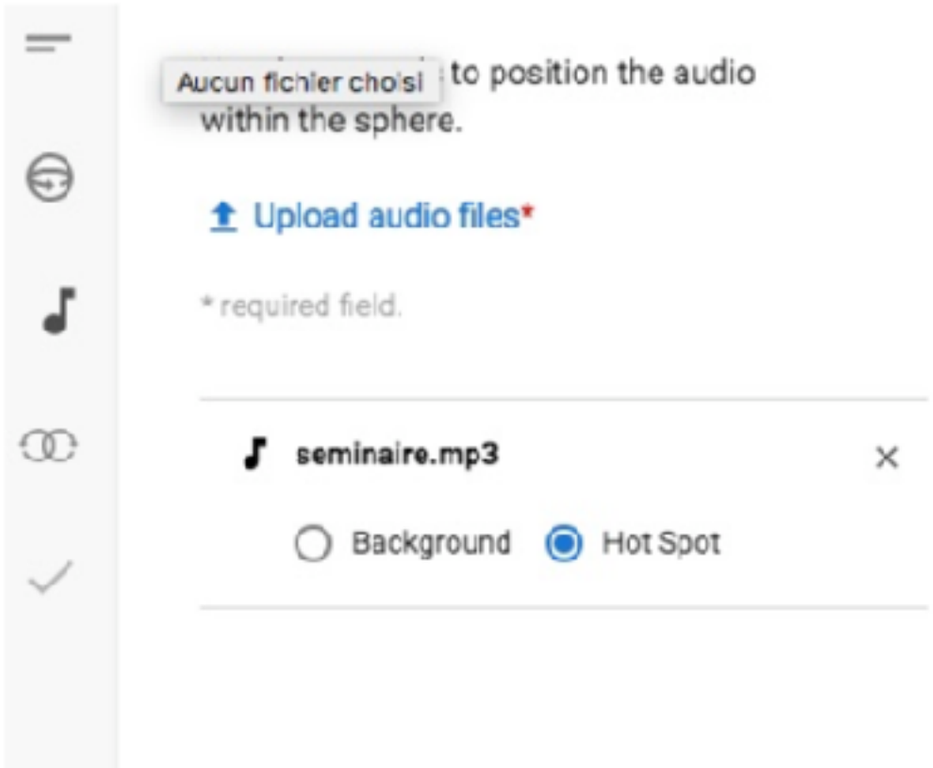
8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

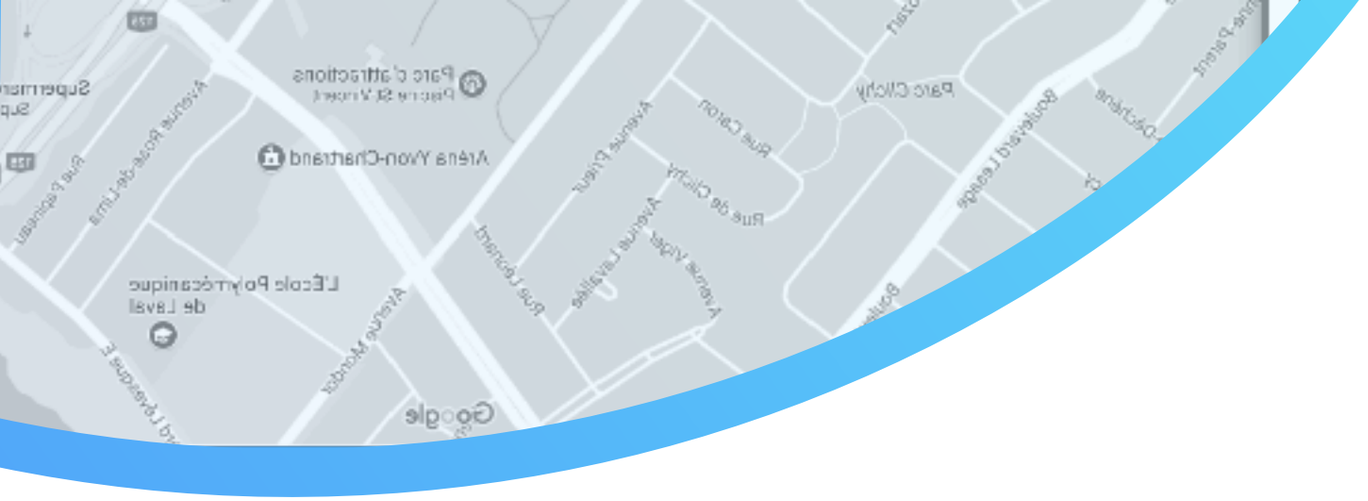
AJOUTER DES COMMENTAIRES AUDIO

LES FICHIERS DOIVENT ÊTRE AU FORMAT MP3.

EN «BACKGROUND» LE SON SERA JOUÉ EN BOUCLE DÈS L'OUVERTURE DE LA SPHÈRE.

EN «HOT SPOT» IL FAUDRA CLIQUER SUR LA NOTE DE MUSIQUE POUR L'ENTENDRE.





8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

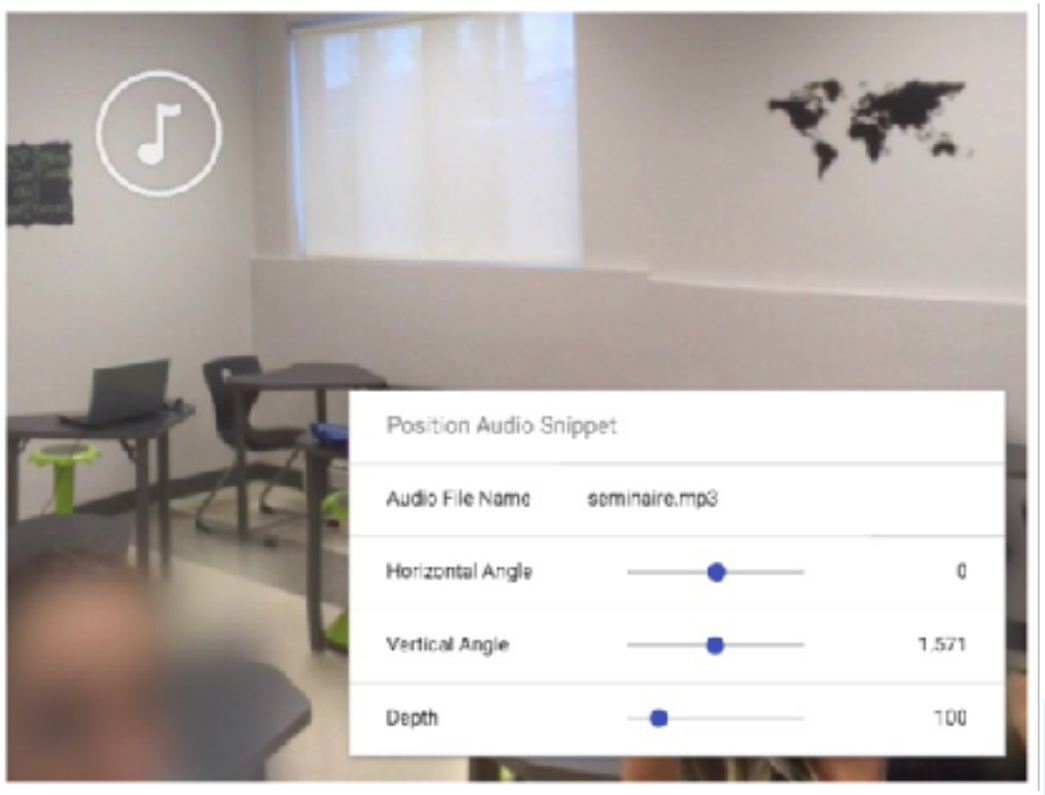
POSITIONNER LE SON DANS LA SPHÈRE

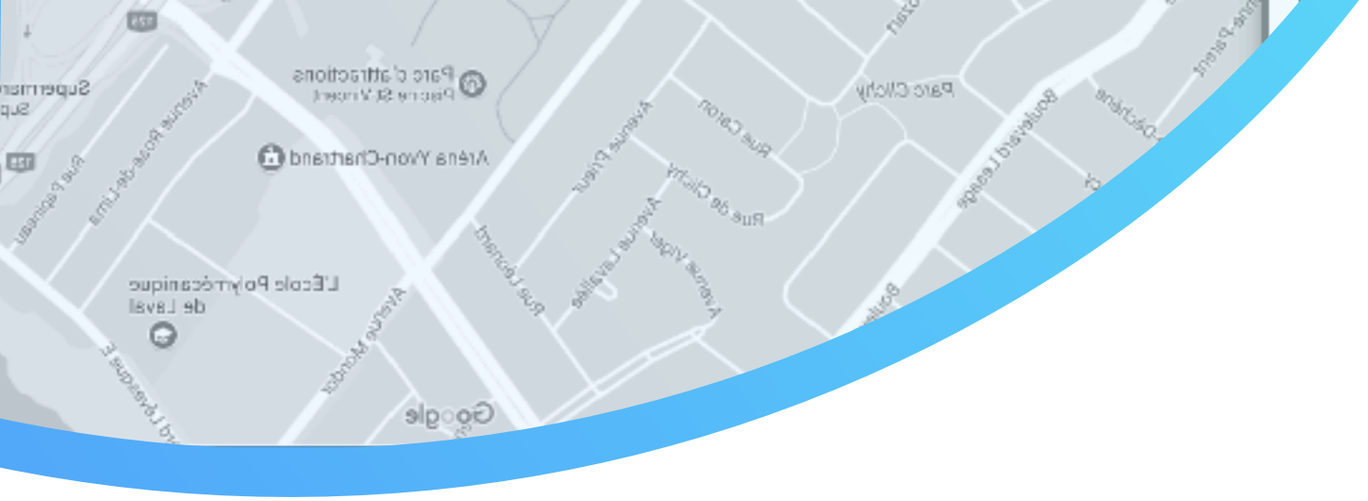
UTILISER LES CURSEURS POUR DÉPLACER LE SON À L'ENDROIT DÉSIRÉ.

EN MODE «BACKGROUND», LE SON SERA JOUÉ UNIQUEMENT LORSQUE LE VISITEUR REGARDERA DANS LE DIRECTION DU SON.

IL EST DONC POSSIBLE DE PLACER 2 SONS À 180 ET DE LES ENTENDRE EN TOURNANT LA TÊTE DANS LE BONNE DIRECTION.

EXPÉRIMENTEZ!





8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

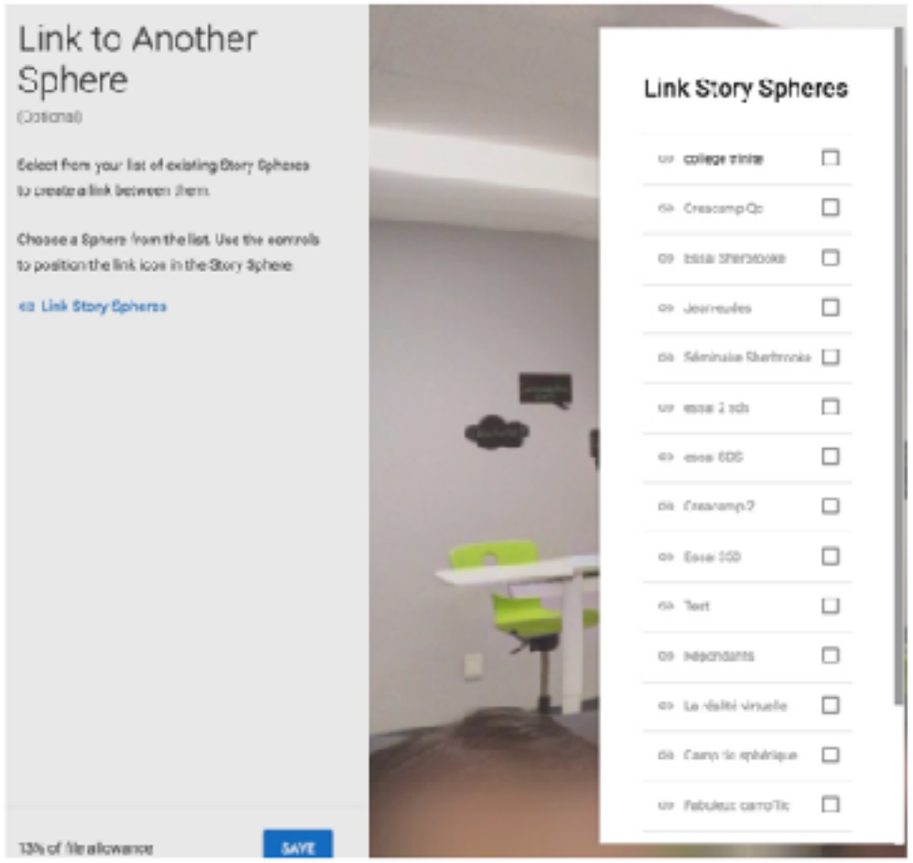
8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

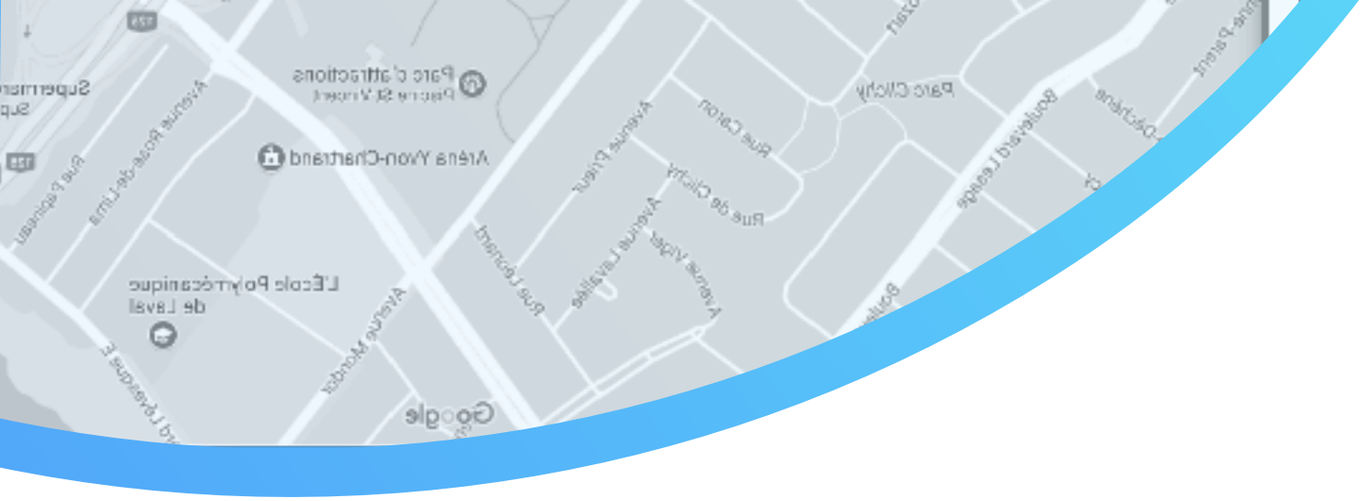
LIENS VERS D'AUTRES SPHÈRES

SI VOUS AVEZ D'AUTRES SPHÈRES DANS VOTRE COMPTE, VOUS POUVEZ CRÉER DES LIENS VERS CELLES-CI.

LES LIENS SE POSITIONNENT DE LA MÊME MANIÈRE QUE LES SONS.

PENSER À LES RÉPARTIR POUR QU'ILS SOIENT FACILES À REPÉRER SUR L'IMAGE.





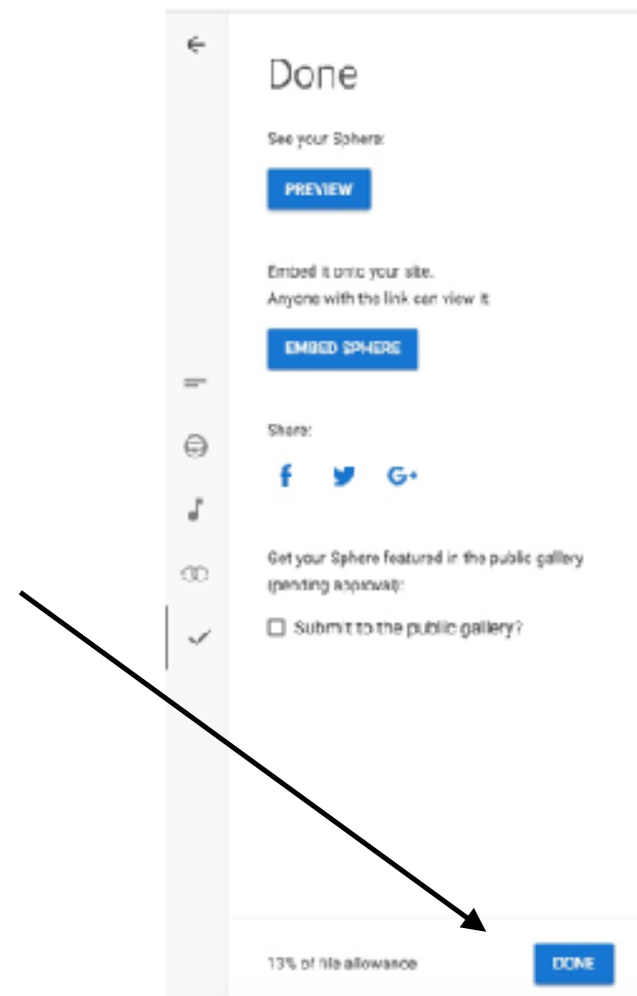
8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

PARTAGER SON TRAVAIL

CLIQUER SUR «DONE» DANS LA LISTE DE VOS SPHÈRES.

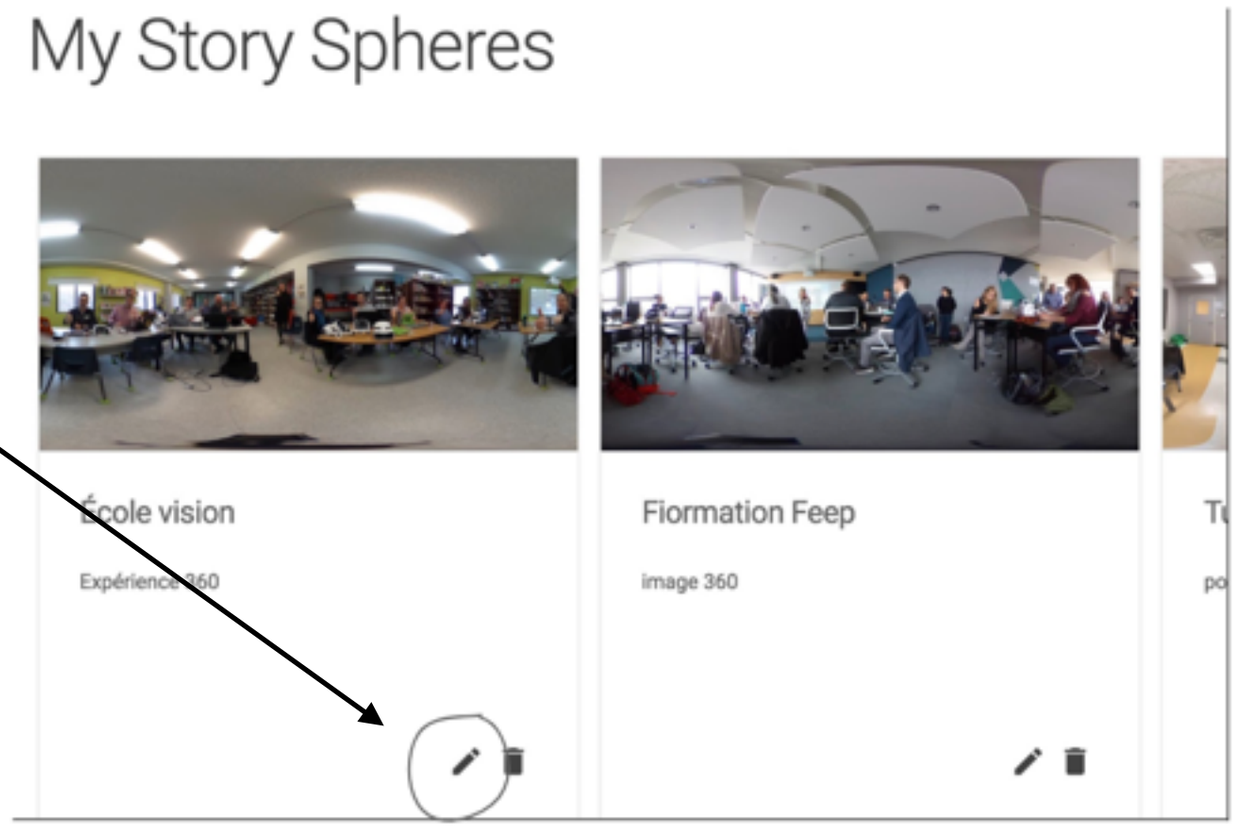
CLIQUER SUR L'IMAGE DE VOTRE SPHÈRE PRINCIPALE POUR L'AFFICHER ET RÉCUPÉRER L'ADRESSE DANS LE NAVIGATEUR.

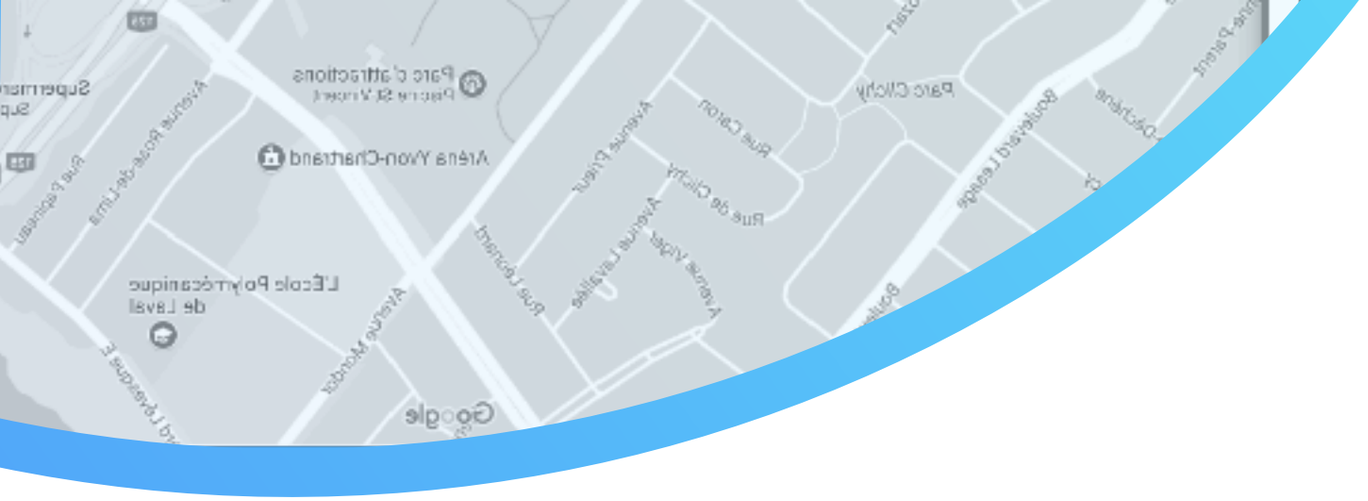


8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

8.3 : CRÉER UNE PHOTOSPHÈRE SONORE

ÉDITER UNE SPHÈRE SAUVEGARDÉE





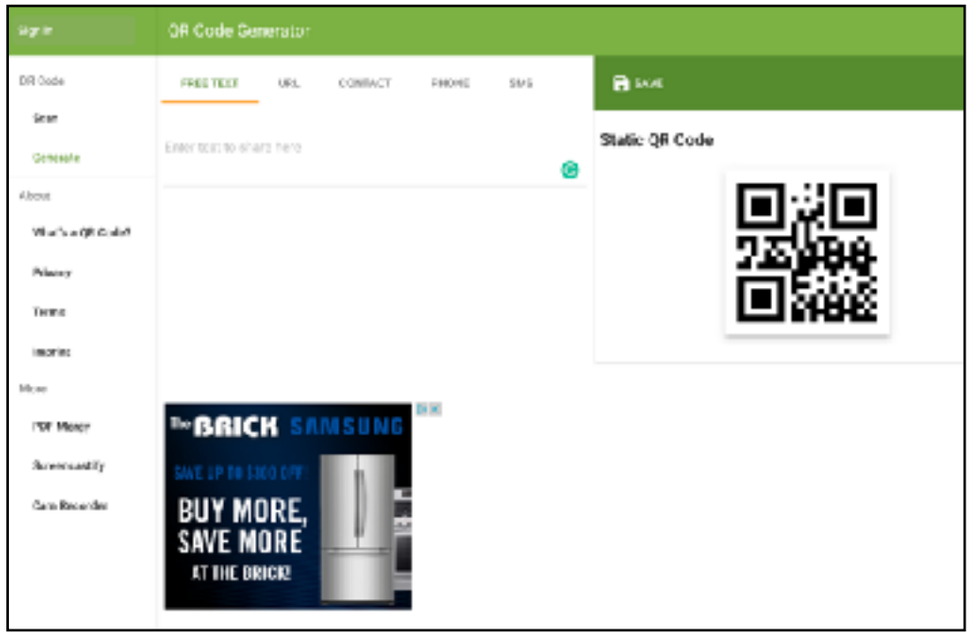
8. DÉFI 1 : CRÉER EN RÉALITÉ VIRTUELLE

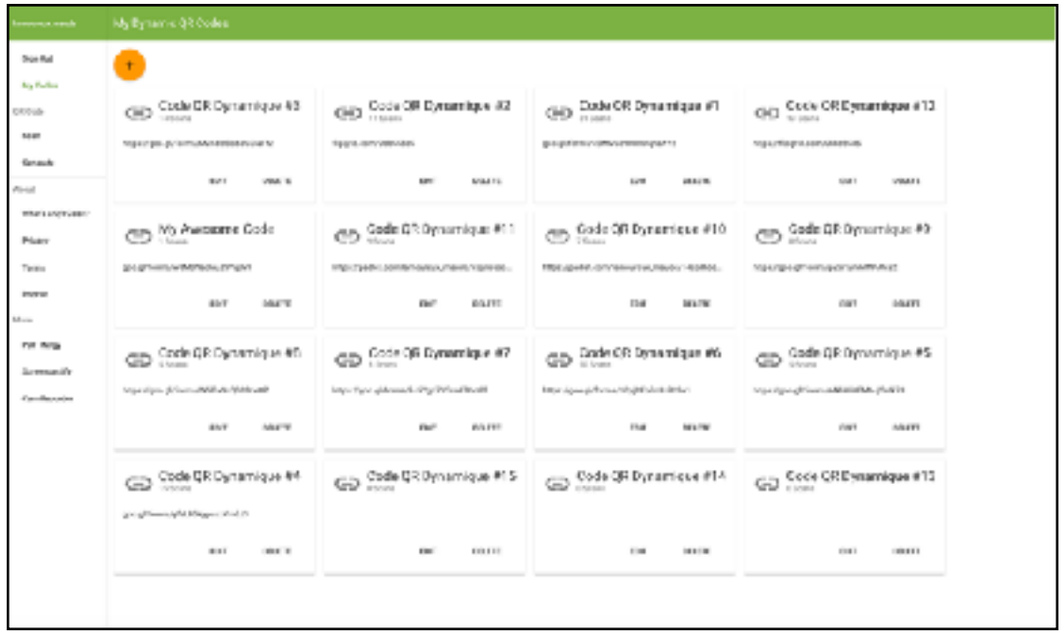
8.4 : CRÉER UN CODE QR POUR APPELER LA PHOTOSPHÈRE

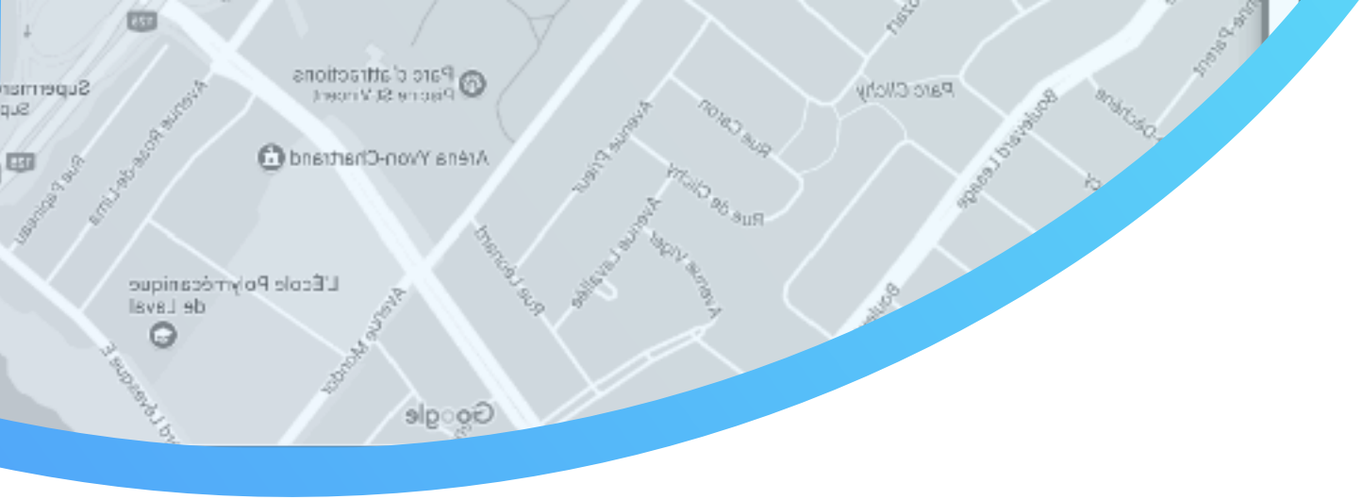
CODE QR DYNAMIQUE

Un code QR dynamique peut être modifié. L'image du code QR demeure la même, ma
Le même code QR imprimé peut donc être réutilisé dans le temps.

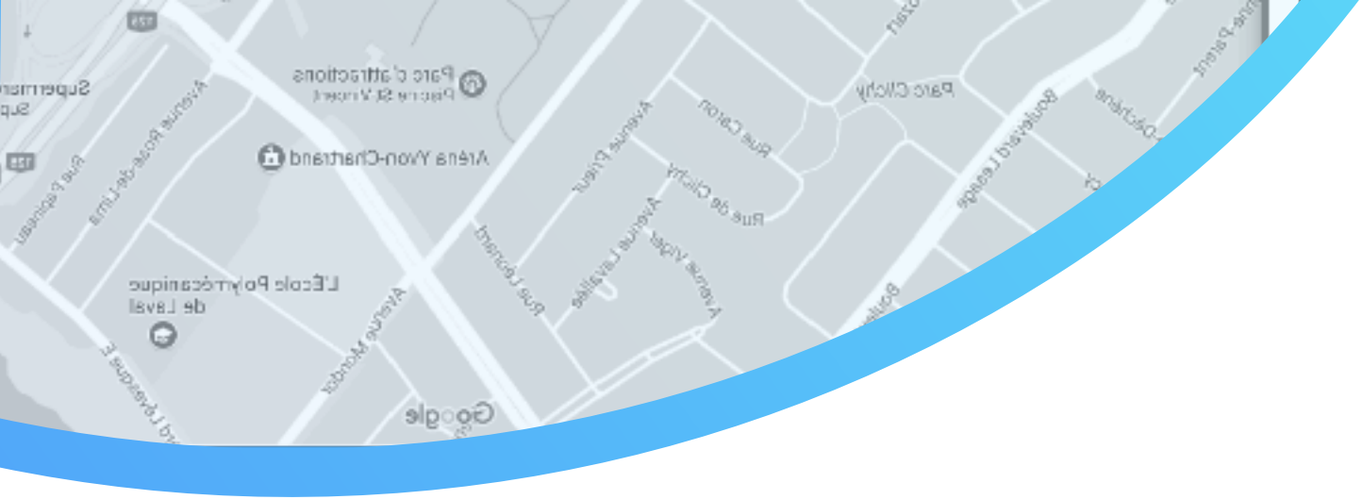
https://www.the-qrcode-ge







9. APPRÉCIATION AVENTURE PELLAN - MISSION # 2 ET # 5



10. DÉFI 2 : CRÉER EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

10.1 : CRÉER UNE INTERACTION AVEC HP REVEAL
OU
10.2 : CRÉER UNE INTERACTION AVEC METAVERSE

12. SUIVI

Campus du RÉCIT

Mise en oeuvre du Plan d'action numérique en éducation

Flotte d'appareils Laboratoire créatif Robotique

12. SUIVI

Chantiers à venir :

- poursuite des expérimentation en réalité virtuelle
- expérimentation en réalité augmentée en lien avec la compétence apprécier

Pour participer à une expérimentation écrire : andree-caroline.boucher@recitarts.ca

MERCI À :

Benoît Petit, Steve Morissette, Steve Quirion,
Claudie Vanasse, Marc-André Lacroix, Geneviève Lefebvre,
Stéphanie Marcoux, Caroline Labbé, Adriana-Aida Leana, Maryse Brisson,
Julie Vézina, Josiane Mailloux et Patrick Fleury
pour leur collaboration généreuse à ce chantier.

récit