

CRÉER UNE EXPO VIRTUELLE AVEC TINKERCAD ET COSPACES !

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Pour mettre en valeur les réalisations et les découvertes STEAM de vos élèves, quoi de mieux que de créer un musée ? C'est ce que vous propose cette fiche activité, à l'aide de plusieurs outils accessibles en ligne.

OBJECTIFS

- Imaginer et modéliser des conceptions en 3D
- Collaborer
- Communiquer sur un projet

MATÉRIEL MIS À DISPOSITION

- Un ordinateur
- Un périphérique mobile

DÉROULEMENT

1. RÊVER

Lorsqu'on modélise des objets en 3D, il est parfois triste de ne pas pouvoir les imprimer... Manque de matériel pour toute une classe, modèle trop gros ou peu approprié à l'impression. C'est ici que la réalité virtuelle vous vient en aide pour mettre en valeur les créations de vos élèves.

Défiez vos élèves : pourraient-ils mettre en place une exposition à visiter virtuellement ? En utilisant Tinkercad et CoSpaces, les possibilités deviennent infinies. Et si vous mettiez sur pied un véritable musée virtuel avec vos élèves ?

2. CRÉER

Pensez à ce que vous allez exposer : quelle est la thématique ? Quel type de modèles allez-vous afficher ? Votre exposition doit être agréable pour le visiteur, même si elle est virtuelle !

Vous devrez écrire des textes de présentation pour guider votre exposition et imaginer un parcours ludique. Si d'autres classes sont confrontées à votre musée, vous pourriez mettre sur pied un questionnaire ou une visite interactive.

3. EXPÉRIMENTER

Tinkercad vous permettra de créer des modèles 3D, même si CoSpaces vous propose des modèles déjà établis. Le gros de votre travail devrait se passer dans CoSpaces, qui vous permettra de créer un espace virtuel.

Agencez de la meilleure façon vos œuvres. Vous avez même la possibilité d'associer du son à votre univers virtuel et ainsi lui donner une ambiance particulière. Avec la programmation par blocs intégrée dans CoSpaces, vous pourrez également créer des interactions avec le décor ou des personnages présents. La seule limite est votre imagination puisque le virtuel vous permet de tout faire.

Attention cependant à bien connaître les limites des fonctionnalités de certains logiciels qui existent en version payante. Souvent les versions gratuites limitent les créations dans les importations ou la bibliothèque de modèles disponibles par défaut.

4. PARTAGER

CoSpaces permet de partager de plusieurs façons les espaces : depuis un navigateur internet (mais c'est moins immersif !) ou avec votre téléphone dans un casque de réalité virtuelle. Les élèves d'autres classes seraient certainement ravis de découvrir vos créations. A utiliser sans modération en histoire, éducation artistique ou langue française. C'est un projet pluridisciplinaire par essence.

Le domaine de la 3D est vaste ! D'un même modèle 3D peuvent découler plusieurs productions : une impression, évidemment, un monde virtuel, certainement, mais aussi pourquoi pas une implémentation dans la réalité avec de la réalité augmentée. Cette dernière pourrait être utilisée dans le cadre de cette exposition avec le fameux « Merge Cube » dont nous vous parlions dans la première édition de ce catalogue. La bonne nouvelle, c'est que l'outil CoSpaces permet de générer aisément des hologrammes pour réalité augmentée. Nul besoin dès lors de réapprendre un énième outil alors que les élèves en maîtrisent déjà un...