



Les 3ème Euro ont réalisé une exposition en 3D qui se tient dans un saloon.

On peut se diriger dans ce saloon comme dans un jeu vidéo avec la souris ou les flèches du clavier. On visite les différentes salles, on se promène autour de l'établissement, on monte dans la galerie, bref on découvre l'exposition à son rythme au gré des déplacements de la souris (voir descriptif des commandes qui s'affichent en bas à gauche de l'écran)

Cette exposition en 3D a une particularité. Les panneaux d'affichage ne contiennent que des images, des « teasers ». Le contenu de l'exposition est en réalité augmentée. Chacune de ces images est associée à un objet multimédia (site, vidéo, *powtoon*, texte sous forme d'image, *gickr*...).

Pour télécharger l'exposition: (.exe) Tapez le lien dans un navigateur :

[gilmant.fr/saloon.exe](http://gilmant.fr/saloon.exe) ou flashez le code



L'étude préalable du roman abrégé Longman Classic « Oliver Twist » a



familiarisé la classe aux enjeux de la société victorienne. Des thématiques se sont profilées.

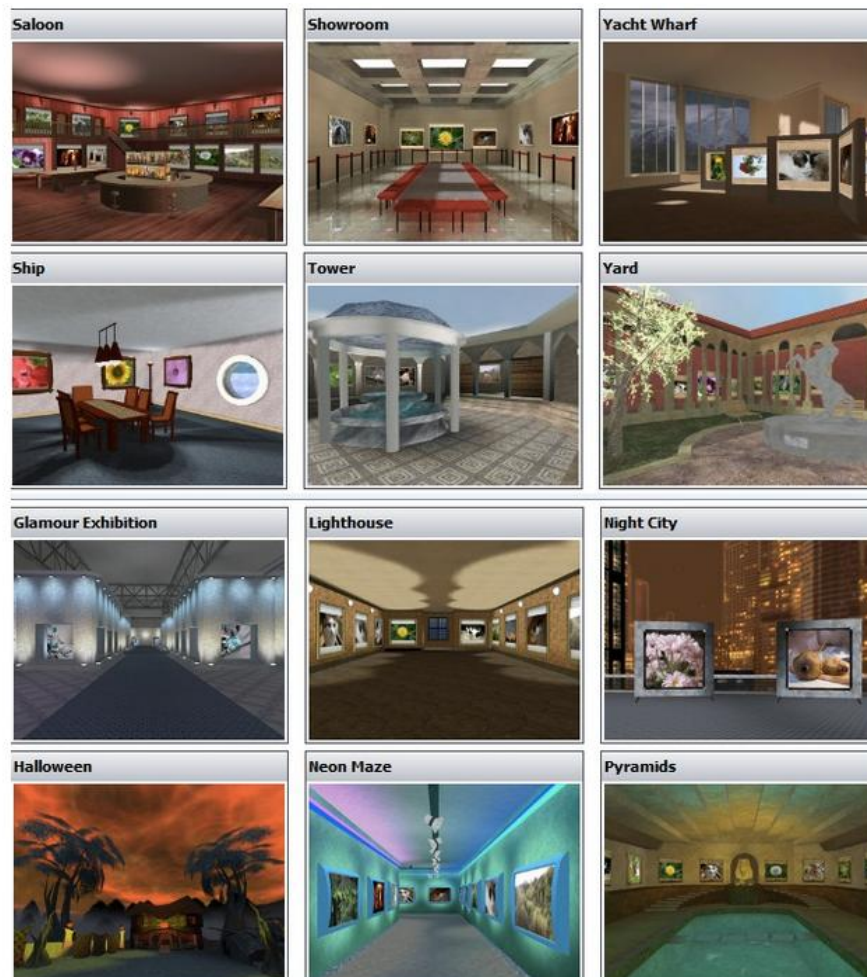
Un document collaboratif Scrumblr a été le support d'un brainstorming d'idées pour étendre les thématiques proposées à la classe.



Les élèves se sont positionnés en groupes selon les thèmes qu'ils souhaitaient approfondir.

**Première étape du travail collaboratif :** Effectuer des recherches sur iPad afin de dégager 4 sous-parties. A chaque sous-partie correspondra un objet numérique multimédia et un poster dans l'exposition.

Les élèves échangent brouillons numériques et documents hors de la classe dans des sous groupes *Edmodo* qui correspondent à leur thème.



Envoyer

N'envoyez jamais de mots de passe via Google Forms.

**Etape suivante** : Les élèves se répartissent les sous-thèmes dans le groupe et commencent à rédiger un premier brouillon de travail.

Les brouillons sont échangés.

Les élèves doivent le corriger, évaluer la clarté de la production, effectuer des recherches afin de compléter ce brouillon et enrichir le document de travail.

Au final, chaque sous-thème a été corrigé, complété et validé par l'ensemble du groupe.

**Il faut ensuite décider de la nature du support numérique** (zeega, powtoon, texte, tackk, vidéo.....)

**Les créations numériques** sont réalisées en dehors de la classe. Elles sont compilées sur Edmodo.

**Choix du décor de l'exposition** :

Il s'est fait par vote à partir d'un document *google form* à la suite d'une promenade virtuelle dans les différents décors. Cette promenade permet d'avoir un aperçu du rendu de la future l'exposition.

**Création du contenu en réalité augmentée** :

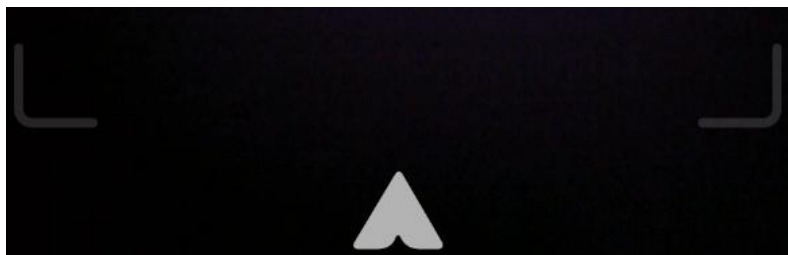
Les élèves ont eu accès à des identifiants *Aurasma* et ont pu s'entraîner en classe afin de prendre en main l'outil.

Beaucoup ont créé leurs propres auras (associations de posters et d'objets multimédias numériques). Je n'en ai eu que quelques unes à compléter.

**Comment percevoir le contenu augmenté?**

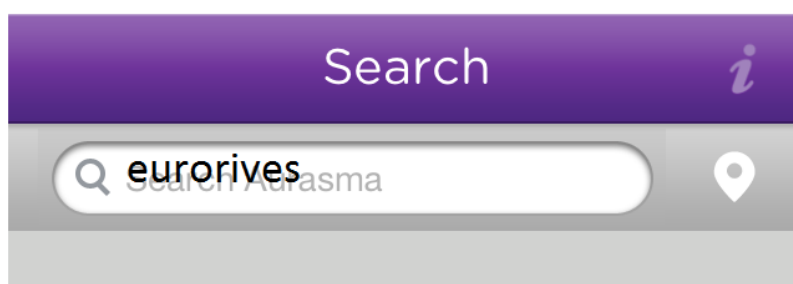
Pour percevoir le contenu il faut télécharger sur smartphone ou tablette l'application gratuite Aurasma disponible sur iOS et android.

Dans l'application, cliquez sur le A stylisé en bas de l'écran



Cliquez sur la loupe « search » et entrez **eurorives**.

Cliquez sur une des auras qui apparaissent à l'écran et il ne vous reste plus qu'à choisir « follow »



Il suffit de regarder une affiche de l'exposition sur ordinateur à travers le scanner de l'application Aurasma.

L'application scanne l'image afin de la comparer à celles enregistrées dans la chaîne. Dès que la concordance est établie l'application diffuse le contenu augmenté associé.

### Plus value apportée par la réalité augmentée dans ce projet

Une réalisation classique à partir d'objets numériques aurait donné lieu à une compilation de liens sur un site. Le projet n'aurait pas été aussi attractif et la présentation n'aurait eu aucun caractère innovant ou de porteur pour les élèves. Sans la réalité augmentée nous n'aurions pas pu créer cette exposition en 3 D.

Cette réalité augmentée permet d'avoir accès à du contenu numérique sans avoir besoin de manipuler des outils numériques (pas besoin de flasher, de cliquer, de chercher des liens ou des éléments dans une page). Le *smartphone* ou la tablette qui servent d'interface ne sont utilisés que comme des « lunettes », des « loupes » qui donnent accès au contenu enrichi.

Un autre avantage de la réalité augmentée réside dans le fait que le contenu qui jaillit dans l'espace et que l'on peut voir à travers l'écran (et non pas sur l'écran) oblige vraiment à focaliser sur l'objet numérique en gros plan. Il n'y a pas de contenu annexe qui vient parasiter l'expérience.

**Vous trouverez, en page suivante, quelques affiches de l'exposition en réalité augmentée.**





## Remarque importante : correction des erreurs

**La création de contenu multimédia pose la question de la correction des erreurs.**

Chaque phase du travail a été effectuée avec le souci d'amener les élèves à s'inter et s'auto corriger. Ils ont travaillé sur des brouillons, posté leurs productions sur la plateforme collaborative Edmodo et la production de chaque affiche a été corrigée avant la création du contenu multimédia.

Le souci est qu'au moment de la création de l'objet numérique, des erreurs inédites apparaissent. Le « child labour » du brouillon devient « child labours ».

Ce sont souvent des fautes de frappe, d'inattention mais qui sont très gênantes.

J'ai remarqué que ces erreurs étaient surtout le fait de bons, voire de très bons, élèves qui ont recopié la production sans doute trop rapidement et en ajoutant des éléments, ce qui est tout à leur honneur mais qui génère des risques d'erreur d'orthographe.

Certains ont mis tous leur soin dans la production du support et n'ont pas été assez attentifs à la relecture du texte.

Une élève absolument excellente a laissé des erreurs indignes d'elle et qu'une simple relecture attentive lui aurait permis de corriger.

Paradoxalement, ce sont les élèves les moins confiants en eux-mêmes qui ont produit le moins d'erreurs car ils ont suivi leur dernier brouillon à la lettre.

Si la production avait été sur support papier quelques gouttes de tipex, un carré de papier blanc collé sur une lettre en trop ou un découpage ciseaux d'une partie à refaire aurait fait l'affaire pour corriger le travail.

Avec des productions numériques la tâche se complique.

Certains supports sont faciles à corriger. Un *tackk* se modifie en quelques clics sur tablette.

D'autres sont plus délicats. On ne peut pas fabriquer de *powtoon* ni de *zeega* sur tablette (ils nécessitent flash) ni en salle informatique (problèmes de réseau qui font que ces outils sont terriblement longs à ouvrir et que la moindre modification est laborieuse)

**Une question se pose** : Dans quelle mesure peut-on exiger des élèves qu'ils refassent une production numérique qui leur a pris beaucoup de temps et dans laquelle ils se sont énormément investis? Lorsqu'ils ont créé une vidéo, qu'ils se sont mis en scène et se sont filmés, peut-on leur demander de reprendre tous leurs extraits de vidéo, d'en tourner de nouveaux, de refaire totalement le montage?

Cela serait trop décourageant, décevant et démobilisant.

**La réponse se trouve en amont** : Il faut mettre en place des procédures pour leur faire prendre conscience de l'importance de la correction de l'écrit ou de l'audio dans leur productions multimédias.

Leur montrer des exemples de productions visuellement abouties et intéressantes mais qui sont gâchées par les erreurs d'orthographe et de grammaire. Il faut qu'ils repèrent ces erreurs et qu'ils prennent conscience qu'une relecture fine est essentielle pour valoriser leurs productions.

Il faut établir une étape supplémentaire sur Edmodo dans laquelle les élèves en binômes et le professeur pourront relire le texte dans la production numérique juste avant la publication (« *proof read* »).

Il faut qu'ils prennent réellement conscience qu'entre la production corrigée sur le brouillon et la production tapée dans l'objet numérique, il y a nécessairement des hiatus dus à la rapidité de la frappe sur le clavier, au fait que les tablettes ou les *smartphones* sur lesquels on écrit en anglais ont tendance à franciser les mots, que lorsqu'on focalise trop sur la forme, sur le design de l'objet, on a tendance à négliger le texte et que surtout les erreurs viennent ternir et gâcher leur objet numérique.

*Laurence Gilmant*  
*Collège Les Rives du Léman*  
*Evian-les-Bains*  
*Académie de Grenoble*