

We are the makers – IoT Scénario d'apprentissage Art en 3D

1. Titre du Scénario	<i>Art en 3D: comment améliorer l'apprentissage de l'art grâce à l'impression 3D</i>
2. Groupe cible	Ce scénario peut convenir à différents âges: - 6-10 ans / 11-13 ans / 14-16 ans
3. Durée	Ce scénario peut être divisé en 3 leçons différentes de 1 / 1,5 heure.
4. Besoins couverts par l'activité	Patrimoine artistique d'une ville ou d'un pays, dessin, représentation 3D, utilisation du mobile, impression 3D, création
5. Résultats attendus	Sensibilisation au patrimoine culturel Apprentissage des comportements éthiques et sociaux Apprentissage de l'art Apprentissage de l'impression 3D
6. Méthodologies	<p>Leçon 1 : Nous pouvons utiliser une classe inversée, diviser la classe en 6 groupes différents (ou plus) (chaque groupe doit être composé de 3 étudiants) Chaque groupe peut choisir une sculpture différente d'un musée (il est suggéré de visiter un musée et sélectionner parmi ses sculptures)</p> <p>Leçon 2 : Au musée, utiliser la photogrammétrie pour obtenir autant de photos que possible de chaque sculpture, sous tous les angles.</p> <p>Leçon 3 : Modifier la sculpture 3D avec Sculptris (voir le scénario d'apprentissage créé par notre partenaire Danois)</p> <p>Leçon 4 : Imprimez-la et créez une présentation «à l'aveugle» de chaque sculpture, où chaque élève peut découvrir les objets avec les mains.</p>
7. Lieu	Salle de classe, laboratoire, musée
8. Outils / Matériaux / Ressources	Projecteur, système audio, smartphone ou tablette avec logiciel de photogrammétrie

9. Description étape par étape de l'activité / contenu	<p>1) Leçon 1</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Utilisez la présentation pour impliquer les élèves et partager des informations sur l'art. b) L'enseignant doit créer une présentation du musée que les élèves doivent visiter. c) L'enseignant doit sélectionner différents artefacts du musée et demander à l'élève de préparer une recherche sur l'une des sculptures. d) La recherche peut être créée sur une page sur la sculpture, un dessin 2d. e) Chaque groupe doit présenter aux autres les objets sélectionnés. <p>2) Leçon 2</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Installez l'application de photogrammétrie. b) Obtenez l'accord du musée pour utiliser la photogrammétrie. c) Chaque groupe doit préparer un fichier 3D des artefacts. <p>3) Leçon 3</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Téléchargez le fichier sur l'ordinateur b) Modifier avec sculptris c) Envoyer à l'imprimante 3D d) Commencez à gérer l'événement où les élèves doivent présenter leurs artefacts imprimés en 3D et le public ne peut pas utiliser les yeux pour les identifier. <p>4) Leçon 4</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Avec les méthodologies de classe inversée, nous devons organiser une présentation des artefacts. b) Chaque présentation doit pouvoir être comprise par des personnes ayant une déficience.
10. Retour d'information	<p>Leçon 1: la présentation des artefacts Leçon 2: la qualité du fichier, modèle 3D Leçon 3: La qualité du modèle réel imprimé Leçon 4: La qualité de l'organisation et l'explication</p>
11. Evaluation	<p>Leçon 1: évaluation de la présentation Leçon 2: évaluation du groupe d'équipe lors de la visite Leçon 3: évaluation du produit Leçon 4: Évaluation du stand (présentation de leurs collègues)</p>