

Fiche d'activité n°69 : Animation d'un dessin en 3D avec Quiver©

Description de l'activité : Les élèves vont sélectionner un dessin dans la banque de dessin gratuite sur le site www.quiver.com ©. Ils vont ensuite colorier aux crayons ce dessin préalablement imprimé par l'enseignant(e). Ensuite, à l'aide de l'application Quiver© et par groupe de deux, ils vont pouvoir le visualiser en 3D, dans les couleurs de leur choix et ainsi comprendre la réalité augmentée.

Discipline : Éveil artistique.

Objectifs poursuivis, l'élève sera capable de :

- Choisir un dessin sur www.Quiver.com©.
- Colorier ce dessin en version papier.
- L'animer à l'aide de l'Application IOS ou Android Quiver©.

Public : 1^{re} année primaire.

Durée de l'activité : 2 x 50 minutes.

Matériel utilisé (technologique et didactique):

- Tablettes,
- Wifi,
- Quiver©,
- Dessins imprimés en version papier,
- Crayons de couleur,
- Feuilles de cours (charte imprimée).

Compétences visées

Spécifiques à la discipline	Spécifiques aux TIC
<p>- Ouverture au monde sonore et visuel : percevoir et s'approprier des langages pour s'exprimer.</p> <p>- Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique.</p>	<p>- Pratiquer une démarche scientifique dans l'usage de la tablette : savoir observer, questionner pour savoir où cliquer, faire des essais-erreurs.</p>

Déroulement de l'activité	Matériel nécessaire	Commentaires
<p>Étape 1 : Découverte de la Charte d'utilisation de la tablette – 10 minutes</p> <p>Description : L'institutrice demande aux enfants quelles sont, selon eux, les règles de bon usage pour l'utilisation de la tablette. Ensuite, l'institutrice lit la charte d'utilisation (voir illustration de l'activité) avec les élèves et s'assure que tout le monde a bien compris.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne : <i>Nous allons réaliser une activité avec les tablettes. Avant de commencer, avez-vous des conseils à suivre pour bien utiliser les tablettes. Doit-on faire attention à certaines choses avant de commencer ? Chacun propose des suggestions de vigilance. Ensuite, nous allons lire ensemble la charte d'utilisation qui reprend les règles à respecter lorsqu'on se sert d'une tablette à l'école.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : L'enseignante lit la charte et reformule si nécessaire. • Tâche de l'élève : L'élève écoute attentivement et pose des questions s'il n'a pas compris. 	Charte imprimée	Il était important de découvrir ce qu'on pouvait faire ou pas avec la tablette. Par exemple, éviter que l'enfant tente de la réparer lui-même quand il rencontre un problème pour ne pas se retrouver dans des situations délicates et risquer la détérioration du matériel.
<p>Étape 2 : Représentation des élèves sur la réalité augmentée – 10 minutes</p> <p>Description L'enseignante fait émerger les représentations des élèves sur la réalité augmentée</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne et questions posées aux élèves : <i>Nous allons utiliser la réalité augmentée dans cette activité ? Qu'est-ce que la réalité augmentée ? Qu'est-ce qui pourrait apparaître sur la tablette lorsque vous survolez un dessin avec celle-ci ? Où trouvons-nous la réalité augmentée ? Les enfants expriment leur vécu avec le catalogue LEGO ou un musée visité avec leurs parents comme le château de Chimay.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : l'enseignante encourage les enfants à répondre, sollicite leur imagination. • Tâche de l'élève : L'élève propose des réponses. 		<p>Les différentes propositions des élèves pourraient ont été les suivantes : entendre un bruitage de forêt, voir une vidéo d'un élève ou découvrir un oiseau en 3D.</p> <p>Les enfants connaissent la réalité augmentée sans savoir mettre un mot dessus. Je leur explique comment cela s'appelle.</p>

<p>Étape 3 : Choix – impression et coloriage du dessin – 50 minutes</p> <p>Description Les enfants vont choisir et imprimer un dessin sur Quiver©. Ils vont ensuite le colorier avec des crayons.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne : <i>Rendez-vous dans la banque de dessin gratuit de www.Quiver.com et sélectionnez le dessin de votre choix, venez près de moi pour lancer l'impression. Lorsque vous avez le dessin imprimé, vous allez le colorier avec des crayons. Attention, n'utilisez pas de marqueurs, cela empêcherait la bonne suite de l'activité.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : L'enseignante guide les enfants pour accéder à la banque de dessin si nécessaire, accompagne l'enfant pour lancer l'impression. • Tâche de l'élève : L'élève respecte les consignes. • Produit : Un dessin colorié. 	<p>Tablettes</p> <p>Quiver©</p> <p>Dessins imprimés</p> <p>Crayons de couleurs</p> <p>Ordinateur</p> <p>Imprimante</p>	<p>Nous avons pu constater que lorsque des marqueurs étaient utilisés, l'application ne fonctionnait plus très bien.</p>
<p>Étape 4 : Animation du dessin avec Quiver© - 25 minutes</p> <p>Description Par groupe de deux, les élèves vont projeter leurs dessins en 3D et les animer à l'aide de l'application Quiver©</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consigne : <i>Maintenant que vous avez fini de colorier vos dessins, je vais vous expliquer le fonctionnement de l'application Quiver© (voir illustration de l'activité). Vous allez vous mettre par deux et réaliser les étapes que je viens de vous décrire puis vous allez animer vos dessins.</i> • Tâche de l'enseignant(e) : L'enseignante passe dans les groupes et s'assure que tout se déroule correctement. • Tâche de l'élève : Les élèves animent leurs dessins. 	<p>Tablettes</p> <p>Quiver©</p>	<p>Malgré que cet outil leur est familier. Il était important de les guider pas à pas pour obtenir le résultat escompté.</p> <p>Le travail de groupe est ici important, car chacun peut avoir un rôle particulier, un élève observe l'animal animé, un autre la proie ou encore les outils dans l'application «QUIVER©». Ils peuvent ainsi échanger leurs points de vue en argumentant leurs choix, s'entraider, demander l'approbation de leurs pairs avant de cliquer.</p>

Évaluation : Il n'y a pas eu d'évaluation lors de la réalisation de cette activité.

Si vous souhaitez réaliser une évaluation, la qualité du coloriage pourrait être l'objet d'une grille de critère complétée par l'enseignant.

Analyse réflexive et suggestions

Après avoir testé l'activité, quels ont été les/quelles sont :

- **Les points forts/ les passages importants ?**

L'application est intuitive et facile d'utilisation. La prise en main était immédiate et très appréciée à cet âge. Leur émerveillement était très chouette à voir et les parents ont tout de suite été au courant de l'activité en classe au retour à la maison le soir même. Pendant l'usage de la tablette, leur concentration était grande et les enfants ont exprimé une belle motivation. Cette séquence pédagogique a favorisé une collaboration entre eux et de l'entraide. Ils ont bien compris la réalité augmentée avec cette leçon éducative. Certains enfants ont expliqué à d'autres et se sont retrouvés dans un nouveau rôle d'informaticien qui les valorisait.

- **Les points à améliorer/ les passages délicats ?**

La connexion internet n'a pas bien fonctionné au moment de l'activité. Les enfants devenaient impatients devant la tablette qui ne répondait pas. Il a fallu renoncer au nombre important de tablettes en classe pour finalement utiliser une tablette pour deux enfants. De ce fait, la gestion de la classe n'était pas évidente. La prochaine fois, une tablette sur deux sera ouverte pour cette activité ou la classe descendra dans la salle des professeurs où la connexion est meilleure.

Il est important de tester le dessin choisi une semaine maximum avant l'activité, car les dessins gratuits évoluent. Certains sont payants certains jours et d'autres gratuits. C'est fort variable. Attention donc de bien tester le dessin avant l'activité sinon les enfants pourront être déçus quand cela ne fonctionne pas laissant place à une démotivation. Éviter tout coloriage aux marqueurs qui ondulent trop le dessin par absorption. L'application ne fonctionne pas de manière aisée sans une motricité fine lors de la manipulation.

- **La plus-value des outils technologiques utilisés ?**

A chaque étape erronée, les enfants apprennent à se débrouiller seuls afin d'affiner l'usage de cet outil. L'élève peut ainsi vérifier son avancement au fur et à mesure et, en cas d'erreur, de trouver à quelle étape il a commis une faute et recommencer autant de fois qu'il le souhaite.

Grâce à l'application Quiver©, les élèves peuvent rendre vivants (3D) des dessins coloriés par ceux-ci.

Personne(s) de contact : Anne Michel - anou72@hotmail.com

Illustration de l'activité

L'application QUIVER

1. Clique sur l'icône de l'application QUIVER. C'est un papillon.



Astuce

- Imprime un dessin gratuit sur le site www.quiver.com
- Colorie-le avec les couleurs de ton choix.

2. Clique sur le papillon.



3. Mets ton dessin colorié en-dessous de la tablette.



4. Eloigne la tablette pour voir l'écran en bleu puis en vert.



Attends quelques secondes, ton dessin va apparaître en 3D. Cela s'appelle la réalité augmentée.

Bravo champion !

CHARTE DE L'IPAD

- Je prends soin de ma tablette (Propreté des mains).
- Je ne dépose rien sur son écran.
- Je la tiens loin de ma nourriture ou de mes boissons.
- Je ne me déplace pas avec la tablette, sauf si mon professeur me le demande.
- Je ne tente pas de la réparer moi-même, je lève le doigt si j'ai un problème.
- Je tiens l'IPAD à deux mains.
- J'utilise mon doigt pour toutes les manipulations, jamais un crayon.
- Je demande la permission avant d'enregistrer un document.
- Je clique uniquement sur les icônes demandées.
- Je ne touche pas aux boutons sur le côté.



Je m'engage à suivre toutes les règles.

