

DESIGN, INNOVATION ET CRÉATIVITÉ	LES OBJETS TECHNIQUES, LES SERVICES ET LES CHANGEMENTS INDUITS DANS LA SOCIÉTÉ	LA MODÉLISATION ET LA SIMULATION DES OBJETS ET SYSTÈMES TECHNIQUES	ENSEIGNEMENT DE L'INFORMATIQUE ET DE LA PROGRAMMATION
5 <sup>ème</sup>	Réalité augmenter		Séquence 5-2 Séance 3
Je vais apprendre ce qu'est : La réalité augmenté	Je sera capable de : Réalité augmentée.		
	Socle Commun : Imaginer des solutions en réponse au besoin.		

## Situation déclenchante

Hestia utilise un logiciel de réalité augmenté pour voir l'effet de son auvent sur la façade du collège.



## Formulation du problème



## Activités d'investigation

### Exercice 1

Terminer votre dessin 3D du auvent;  
Convertir votre dessin dans un format qui peut être lut par un logiciel de réalité augmenté

**Exercice 2**

Prendre une photo du collègue avec le auvent virtuel devant.