



**Un outil innovant pour dynamiser, animer et visualiser des productions d'élèves grâce à la réalité virtuelle.**

**COSPACES** vous est présenté ici dans un exemple de musée collaboratif entre élèves français et allemands qui communiquent en anglais pour co-construire un musée virtuel sur le thème des héros.

Créer des expériences interactives en 3D et les partager : voilà un défi que les élèves ont adoré relever !



### **COSPACES, qu'est ce que c'est ?**

- ✚ Utiliser un logiciel qui permet de construire sa propre réalité virtuelle sur ordinateur ou tablette
- ✚ Collaborer et coopérer pour co-construire et partager des contenus
- ✚ Plonger dans une création et explorer un environnement virtuel qui fait vivre au visiteur un moment des plus réels.



### **COSPACES : comment l'utiliser ?**

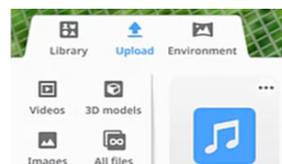
#### **Exemple d'utilisation de la version gratuite :**

#### **Construction d'un musée collaboratif sur les héros du passé, présent et futur.**

Rentrer dans Cospaces nécessite une création de compte (gratuit ou payant selon les fonctionnalités proposées).

#### **1- La première étape consiste en la création d'un univers immersif.**

Un menu permet de nombreuses actions pour concevoir concrètement votre environnement 3D :



- ✚ Choix de l'environnement intérieur /extérieur, atmosphère particulière en variant la luminosité
- ✚ Liste d'items disponibles à glisser dans les environnements via la « library »  
Fonctions de modification de la taille, des couleurs, de l'orientation
- ✚ Possibilité d'intégrer de la musique, MP3, vidéos, images

## Maquette du musée réalisé :

Dans le musée collaboratif, chaque élève constitue sa propre scène, c'est à dire 1 espace de 3 pièces pour les différents héros du passé, présent et futur.

Pour les héros du futur, les élèves se décriront eux-mêmes en tant que grand inventeur ou personne s'étant engagée dans une cause qui lui tient à cœur.

Le musée est composé de 7 à 10 scènes qui alternent entre élèves français et allemands.

D'autres options de maquettes peuvent être envisagées.



## 2- Une fois cet univers créé, une étape de **CODAGE** sera nécessaire pour **ANIMER** les scènes.

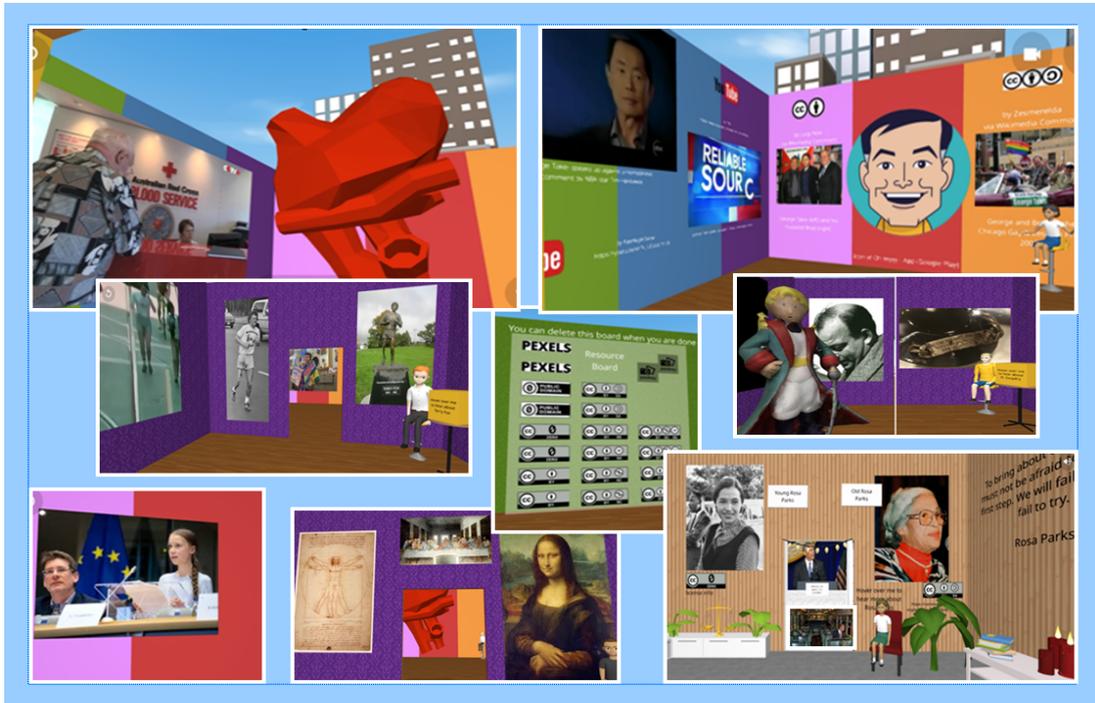
Grâce aux fonctions du menu de codage, les éléments sélectionnés peuvent bouger, du son peut être lancé, des effets particuliers sont déclenchés selon vos paramétrages.

Programmation pour que Rosa Parks parle avec la voix de l'élève.

## 3- VISITE du musée

Chaque élève ou groupe d'élèves ayant construit le musée, ainsi que toute personne ayant le lien de connexion à disposition, pourront visiter le musée sur ordinateur ou en 3D. Chacun peut se déplacer à sa guise et écouter l'avatar présenter le héros ou visionner les vidéos qui illustrent la vie des personnalités.

Quelques exemples de pièces des musées réalisés :



Tutoriel Cospaces : <https://www.youtube.com/watch?v=Dp70Sv5ctyA>



## COSPACES : comment l'intégrer dans une séquence de cours ?

### Mise en œuvre didactique

Scénario co-construit entre les partenaires allemands et français.

Scénario original proposé par Stéphanie Woessner, partenaire allemande, et adapté pour tenir compte du public ciblé pour le projet en France.



### Séquence : Being a hero : changing the world

Séance 1 : Compréhensions orales à partir de personnalités célèbres/ bilan temps (présent, passé)

Séance 2 : Expression écrite sur un héros choisi et réalisation d'un MP3

Séance 3 : Conception de son propre portrait audio en tant que héros du futur

Séance 4 : Appropriation du logiciel Cospaces ; préparation des dossiers à intégrer dans le musée

Création du musée

Séance 5 : Visionnage des musées des partenaires allemands

Feedback : commentaires et questions à envoyer en MP3

## **Evaluation**

La construction du musée, tout à fait envisageable dans le temps, permet aux élèves de travailler à leur rythme ; une différenciation dans les activités d'entraînement leur assure ainsi une progression basée sur des évaluations formatives adaptées à leurs profils.

### ➡ Evaluation individuelle

- Evaluation des productions individuelles orales et écrites
- Evaluation des progrès constatés au niveau numérique via PIX : évaluation des compétences PIX <https://eduscol.education.fr/pid38816/certification-des-competences-numeriques.html#lien1>

### ➡ Auto-évaluation

- Chaque étape de production écrite ou orale sera accompagnée d'une fiche d'auto-évaluation reprenant les éléments attendus sur le fond et la forme. L'élève est alors en mesure de valider certains contenus informationnels et linguistiques et peut également identifier les éléments à ajouter.
  - De la même manière, dans les parties de manipulation technique des outils, il est demandé à chacun de cocher les éléments listés pour s'assurer que chaque étape est bien respectée.
- Si un problème survient, le plus souvent, l'élève est en mesure d'identifier le geste technique défaillant ou manquant et ainsi de le rectifier par lui-même.

### ➡ Co-évaluation entre pairs

Les musées étant réalisés en collaboration avec les binômes allemands, tous les groupes sont invités à visiter les musées de leurs camarades grâce aux casques de réalité virtuelle. Leurs remarques et questions sont ensuite commentées et échangées.

### ➡ Evaluation collective

L'évaluation porte sur la réalisation des musées ; elle tient compte ici des compétences de médiation mises en œuvre dans la co-construction des divers musées avec les partenaires allemands.



## **COSPACES : quels bénéfices sur l'apprentissage des langues ?**

-  Travail collaboratif et coopératif entre élèves de la même classe et entre élèves de 2 pays
-  Motivation accrue et réel engouement dans les tâches proposées
-  Développement des compétences sociales et citoyennes

- ✚ Inter-culturalité et ouverture culturelle
  - ✚ Développement des compétences de médiation
  - ✚ Inclusion sociale et culturelle d'un public en situation de handicap
  - ✚ Compétences en anglais intégrées dans une dynamique plus accessible pour les élèves
  - ✚ Entraînement à toutes les compétences à travers les activités proposées
  - ✚ Evaluation prise comme un défi à relever
- 
- ✚ Développement de compétences numériques



### **COSPACES : Pour aller plus loin**

Le champ des possibles est très large avec Cospaces et de nombreuses autres pistes d'exploitation peuvent être envisagées :

- ✚ exposition sur un sujet en lien avec un événement dans votre établissement
- ✚ animer une histoire à partir d'un livre, ou bien à partir d'une écriture collective avec une autre classe, établissement ou pays
- ✚ mettre en scène de manière dynamique une légende en lien avec la culture d'un pays pour la revivre en 3D en remontant le temps
- ✚ créer une chasse au trésor

**Laissez libre cours à votre créativité  
et rendez-vous dans un nouveau monde virtuel !**

**Article proposé par Anne Planté, Béatrice Tourneur, Julie Delort et Eric Filaretos**