



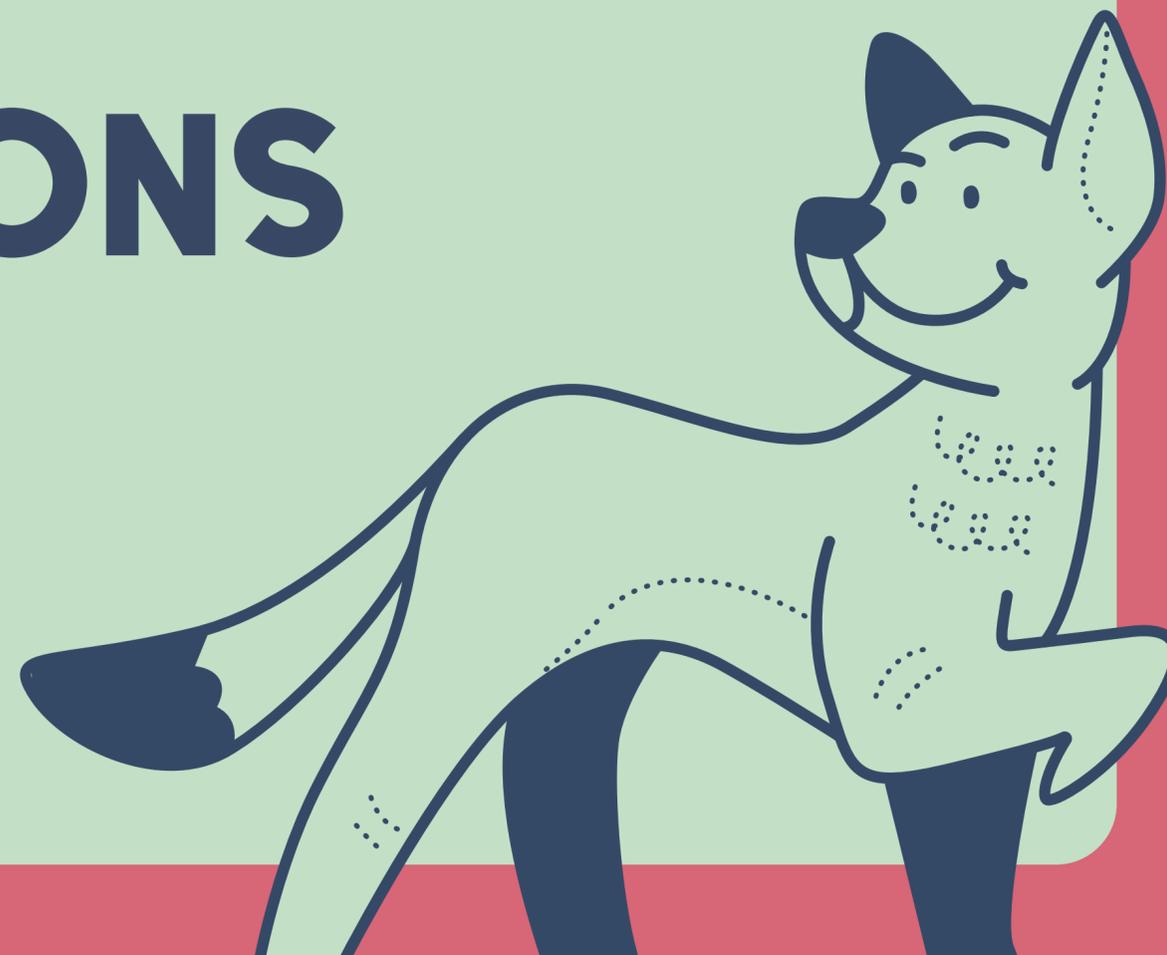
EXPOSITION LUDIQUE SUR LES INTERACTIONS DES ESPECES



SOUTENANCE – PROJET B3

EXPOSITION POUR LES ÉCOLES SUR LES INTERACTIONS ENTRE ESPÈCES

27.06.2023 – SACHA.O, GUILHEM.H, YOHAN.Q, LUCIE.L, JEAN.D



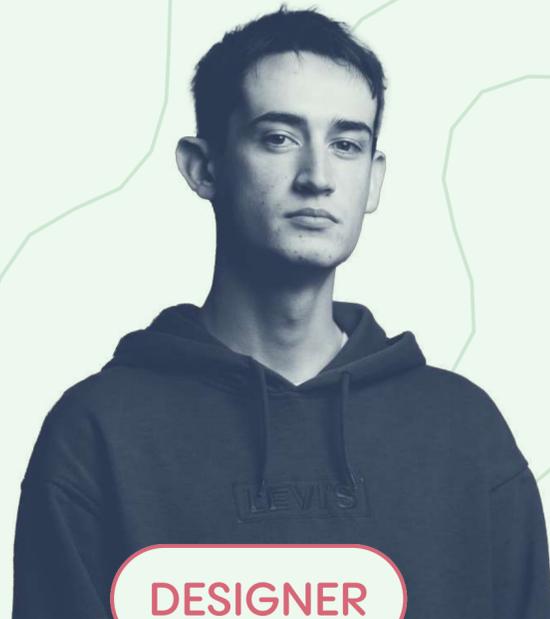
L'ÉQUIPE DU PROJET ELIE



DESIGNER



DEVELOPPEUR



DESIGNER



DESIGNER



DEVELOPPEUSE

SOM- MAIRE

1. RECHERCHES

**ÉTUDE,
INTENTION,
GESTION**

SOM- MAIRE

1. RECHERCHES

**ÉTUDE,
INTENTION,
GESTION**

2. EXPERIENCE

**ELIE,
L'EXPERIENCE,
LE CONCEPT**

SOM- MAIRE

1. RECHERCHES

**ÉTUDE,
INTENTION,
GESTION**

2. EXPERIENCE

**ELIE,
L'EXPERIENCE,
LE CONCEPT**

3. NOS CHOIX

**IDENTITÉ,
COMMUNICATION,
TECHNIQUE**

SUJET

LE NUMÉRIQUE

INFORMATIQUE ?

AU SERVICE

ANTINOMIQUE ?

DE LA NATURE

UNIQUE ?

SUJET

...AU SERVICE
FAIRE CONNAÎTRE
DE LA NATURE,
COMPRENDRE
AUTREMENT
PROTÉGER



ÉTUDE DE TERRAIN

CE QUE L'ON OBSERVE

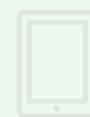
ÉTUDE DE
TERRAIN



Le jeu est efficace dans l'apprentissage, il stimule et motive les enfants.



Les expositions purement informatives peuvent ennuyer les enfants.



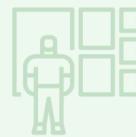
Les outils technologiques captivent l'attention et suscitent l'intérêt de l'enfant.

CE QUE L'ON OBSERVE

ÉTUDE DE
TERRAIN



Le jeu est efficace dans l'apprentissage, il stimule et motive les enfants.



Les expositions purement informatives peuvent ennuyer les enfants.

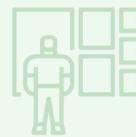


Les outils technologiques captivent l'attention et suscitent l'intérêt de l'enfant.

CE QUE L'ON OBSERVE



Le jeu est efficace dans l'apprentissage, il stimule et motive les enfants.



Les expositions purement informatives peuvent ennuyer les enfants.



Les outils technologiques captivent l'attention et suscitent l'intérêt de l'enfant.

ÉTUDE DE
TERRAIN

SOLUTIONS ACTUELLES

ÉTUDE DE
TERRAIN

LES PLATEFORMES EN LIGNE



LES EXPOS INTERACTIVES



LES JEUX ET EXPÉRIENCES LUDIQUES



CONSTATS

CONCEVOIR

Manque d'équipements
et de financements

UTILISER DES OUTILS

Peu de solutions
en classe

LE GOUVERNEMENT ?

Pas de plateformes
nationales

ET NOUS ?

Accompagnement
complet ou rien ?

ÉTUDE DE
TERRAIN

RECHERCHES TERRAIN

ENTRETIEN

2 personnes



QUESTIONNAIRE

16 réponses

ÉTUDE DE
TERRAIN

Combien d'élèves avez-vous en CM1 - CM2 ?

- Moins de 5 élèves
- 5 - 10
- 10 - 15
- 15 - 20
- 20 - 25
- Plus de 25 élèves

A quel point vos élèves sont confrontés au numérique au quotidien (selon votre ressenti) ?

- Très peu
- De temps en temps
- De manière récurrente
- Très régulièrement
- Cela dépend des élèves

Combien de sorties scolaires réalisez-vous dans une année ? (en moyenne)

- 1
- 2
- 3
- Plus de 3 sorties

RECHERCHES TERRAIN

ENTRETIEN

2 personnes



QUESTIONNAIRE

16 réponses

ÉTUDE DE
TERRAIN

Combien d'élèves avez-vous en CM1 - CM2 ?

- Moins de 5 élèves
- 5 - 10
- 10 - 15
- 15 - 20
- 20 - 25
- Plus de 25 élèves

A quel point vos élèves sont confrontés au numérique au quotidien (selon votre ressenti) ?

- Très peu
- De temps en temps
- De manière récurrente
- Très régulièrement
- Cela dépend des élèves

Combien de sorties scolaires réalisez-vous dans une année ? (en moyenne)

- 1
- 2
- 3
- Plus de 3 sorties

RECHERCHES TERRAIN

ENTRETIEN

2 personnes



QUESTIONNAIRE

16 réponses

ÉTUDE DE
TERRAIN

Combien d'élèves avez-vous en CM1 - CM2 ?

- Moins de 5 élèves
- 5 - 10
- 10 - 15
- 15 - 20
- 20 - 25
- Plus de 25 élèves

A quel point vos élèves sont confrontés au numérique au quotidien (selon votre ressenti) ?

- Très peu
- De temps en temps
- De manière récurrente
- Très régulièrement
- Cela dépend des élèves

Combien de sorties scolaires réalisez-vous dans une année ? (en moyenne)

- 1
- 2
- 3
- Plus de 3 sorties

RECHERCHES TERRAIN

ENTRETIEN

2 personnes



QUESTIONNAIRE

16 réponses

ÉTUDE DE
TERRAIN

Combien d'élèves avez-vous en CM1 - CM2 ?

- Moins de 5 élèves
- 5 - 10
- 10 - 15
- 15 - 20
- 20 - 25
- Plus de 25 élèves

A quel point vos élèves sont confrontés au numérique au quotidien (selon votre ressenti) ?

- Très peu
- De temps en temps
- De manière récurrente
- Très régulièrement
- Cela dépend des élèves

Combien de sorties scolaires réalisez-vous dans une année ? (en moyenne)

- 1
- 2
- 3
- Plus de 3 sorties

ELIE



EXPOSITION
POUR LES ÉCOLES
SUR LES INTERACTIONS
DES ESPÈCES !

LE CONCEPT

QUI ?

CM1 - CM2
Programme Cycle 3

POURQUOI ?

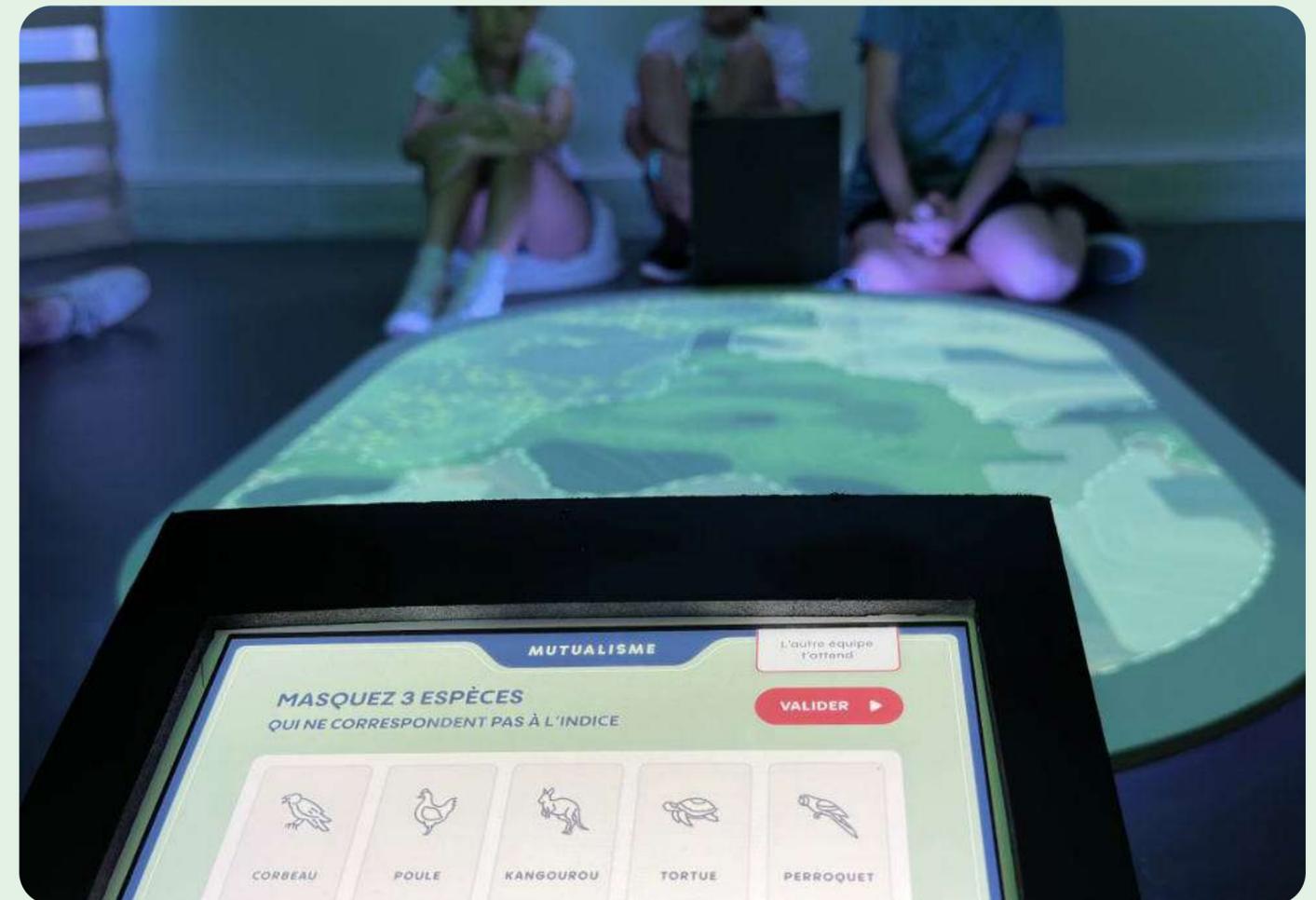
Aiguiser sens
Observer, analyser

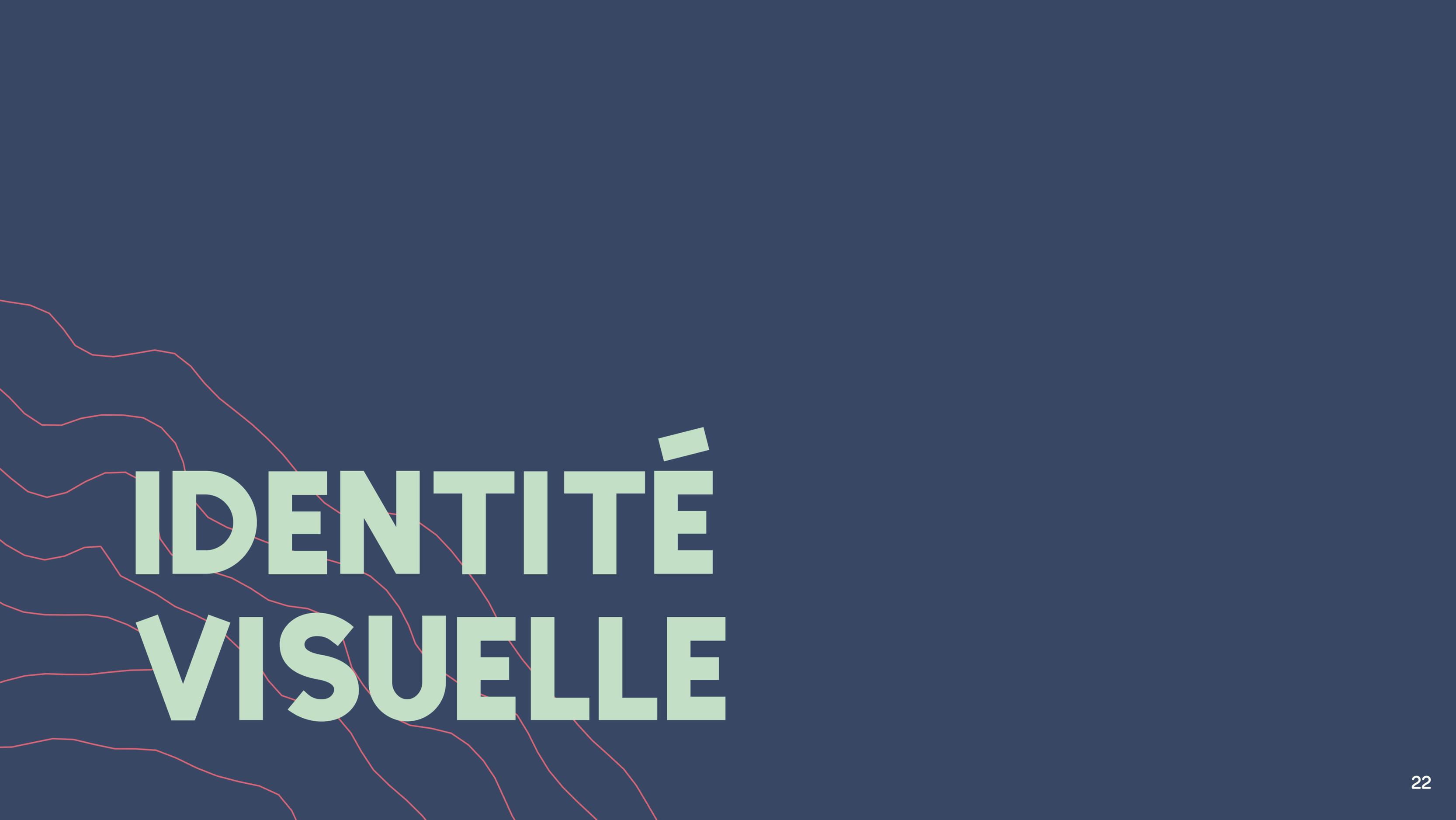
COMMENT ?

Jeu central
2 équipes / 3 élèves

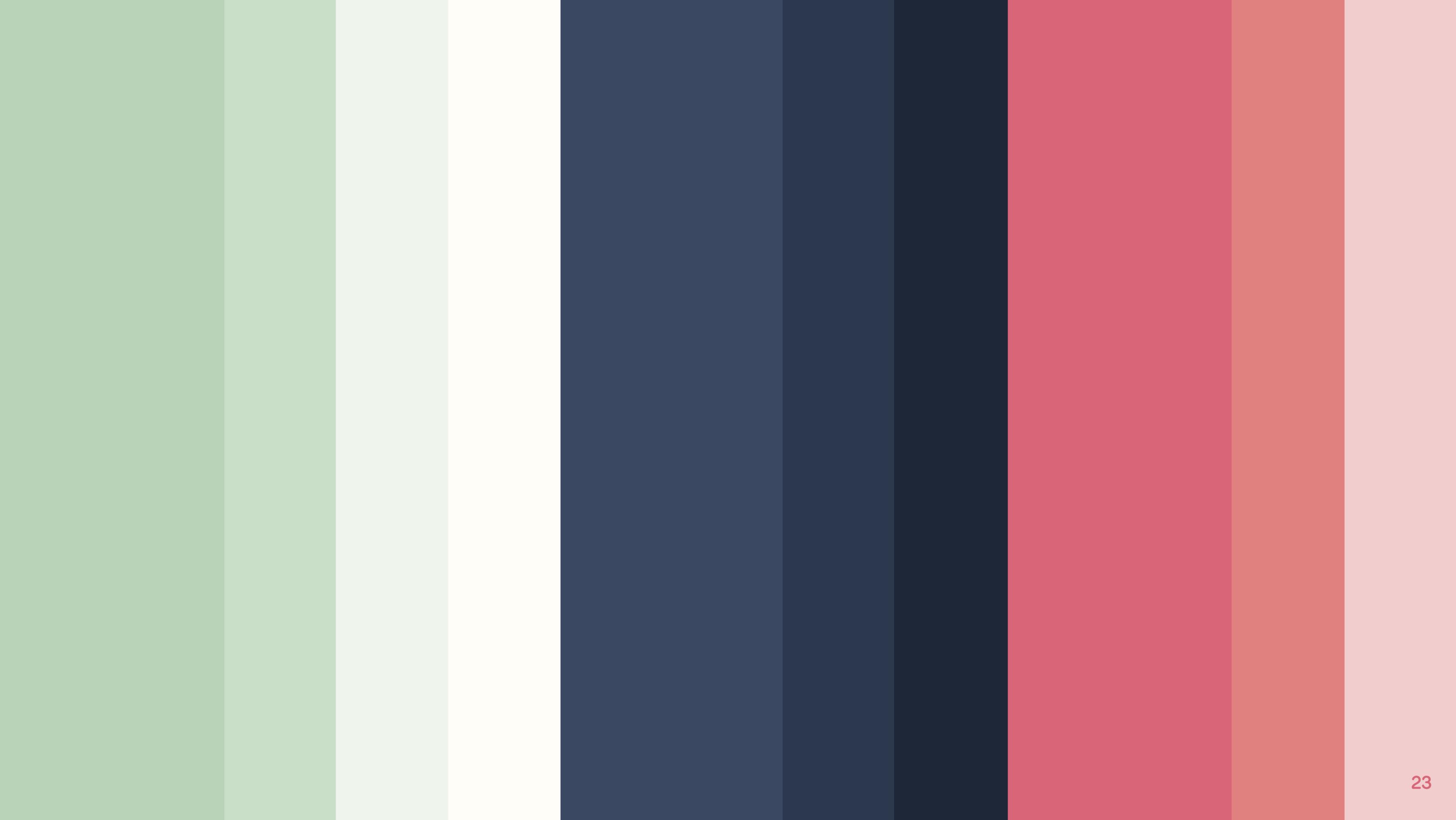


LE DISPOSITIF



The background is a solid dark blue color. On the left side, there are several thin, wavy red lines that flow from the top left towards the bottom right, partially overlapping the text.

IDENTITÉ VISUELLE



Par Pangram Pangram

PP PANGRAM SANS ROUNDED

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
@ & € \$ £ % , . - : ; = ? ! # / « »

Par Vedran Voskovic

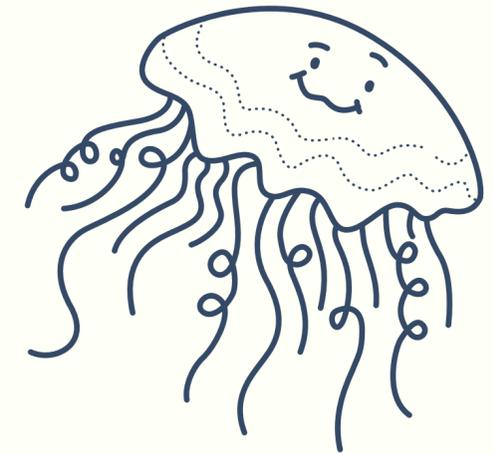
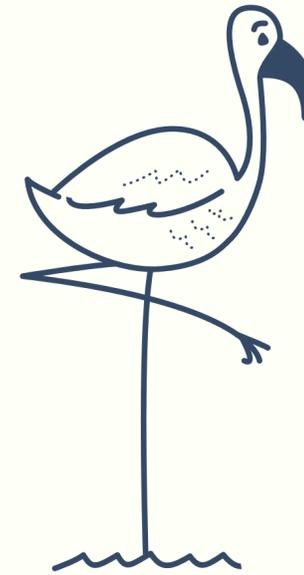
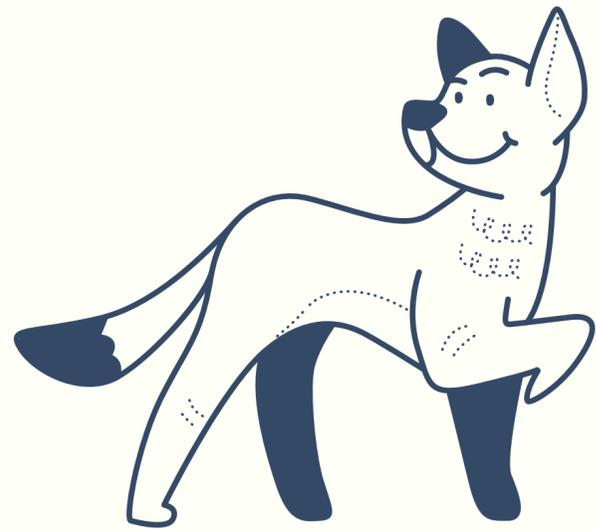
PATSY SANS GROTESQUE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
@ & € \$ £ % , . - : ; = ? ! # / « »



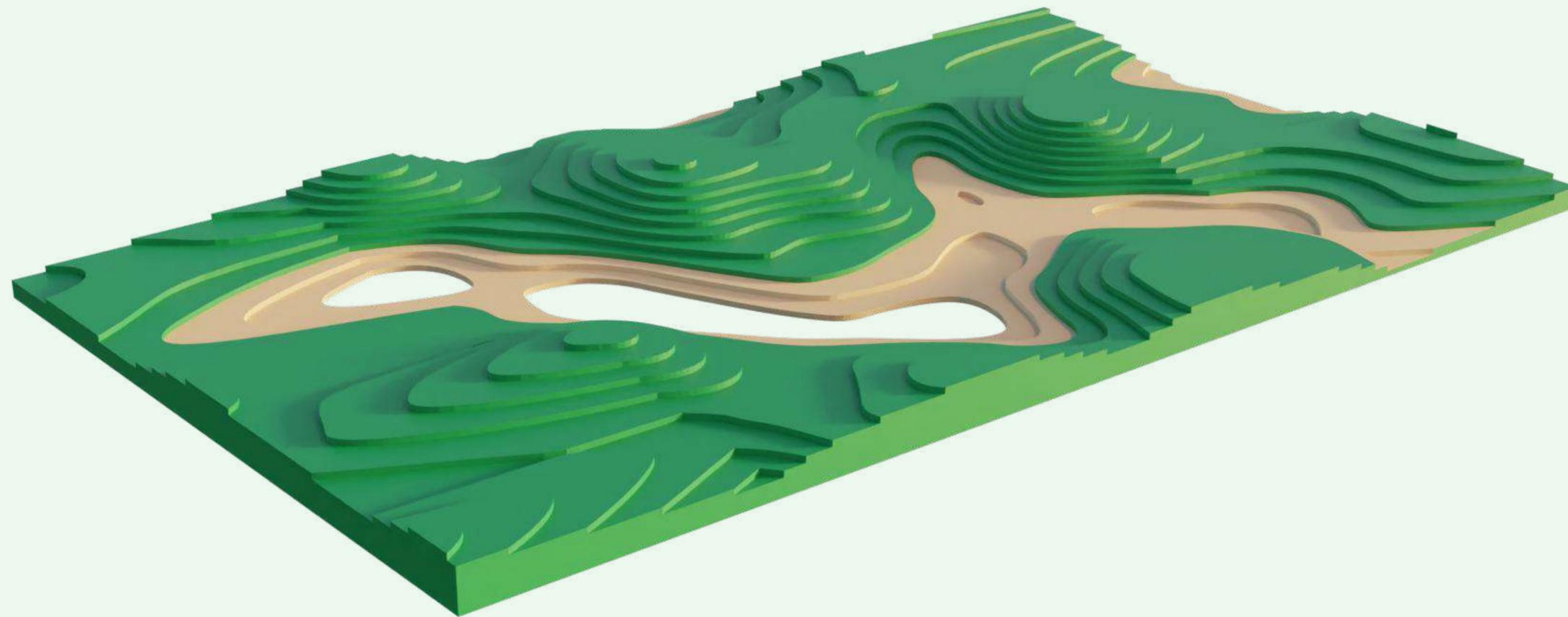


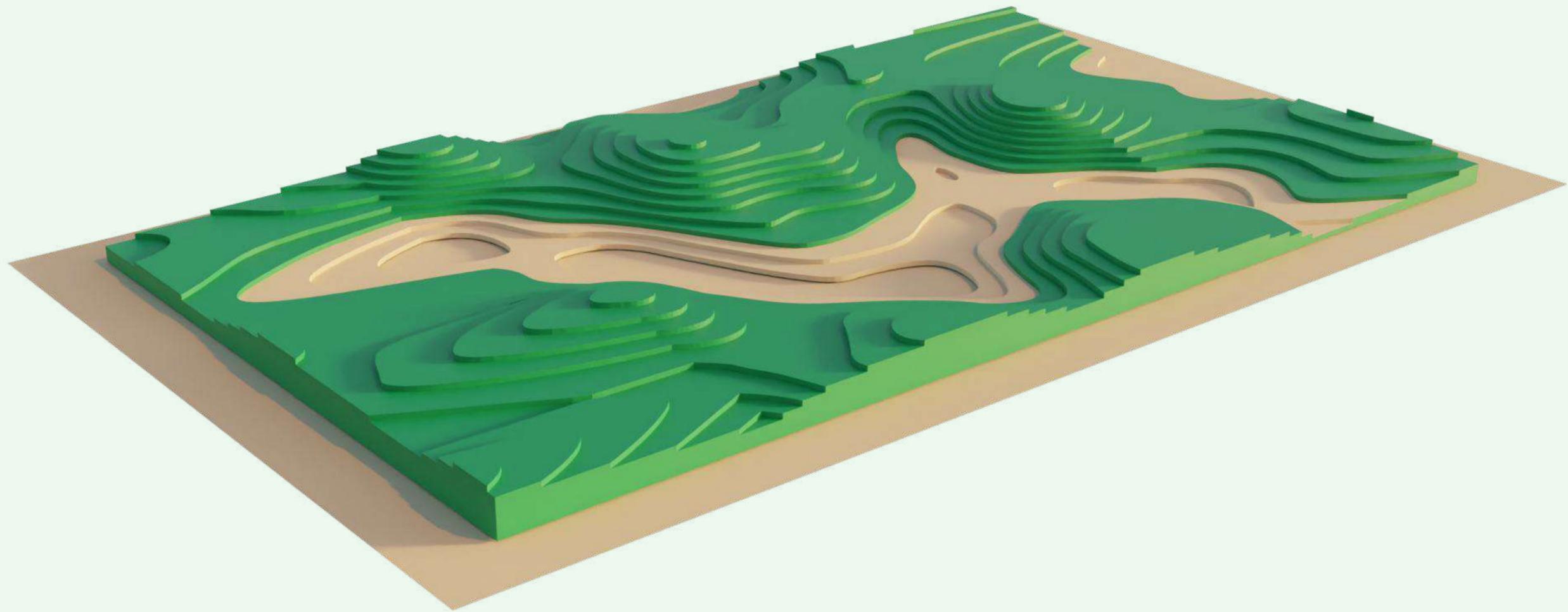
IDENTITÉ VISUELLE / ILLUSTRATIONS

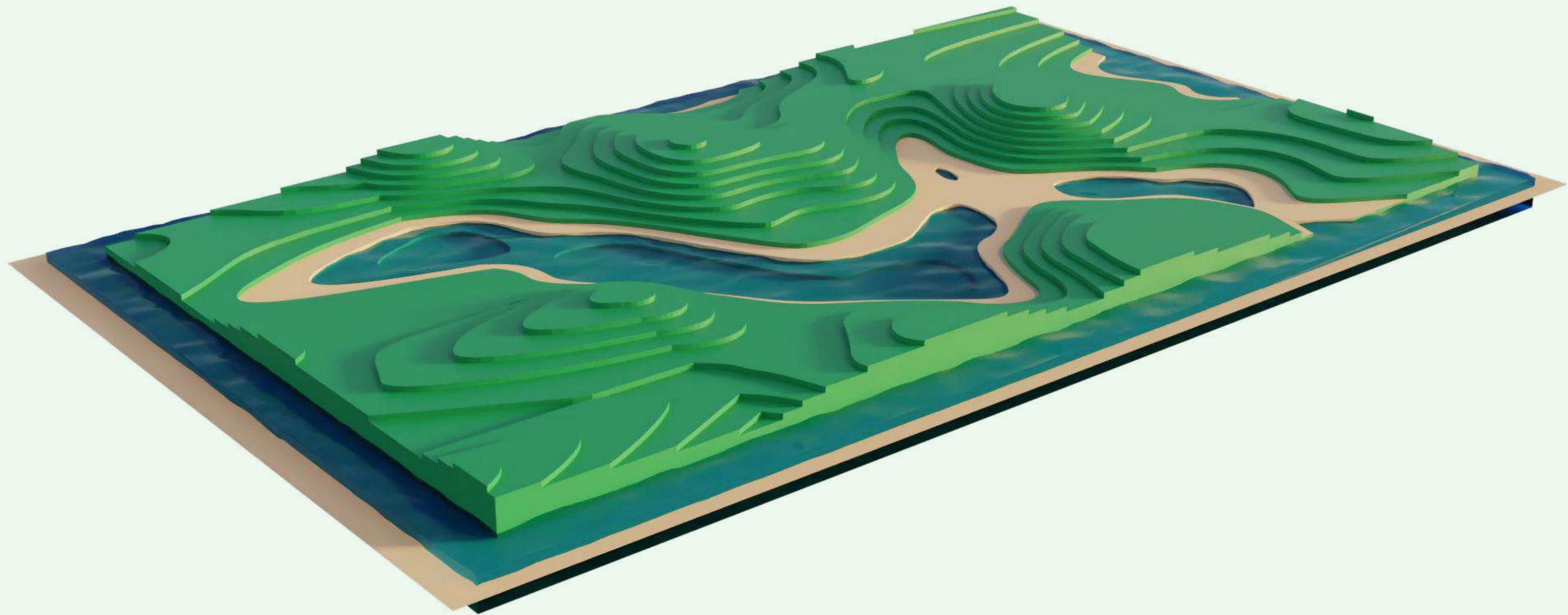




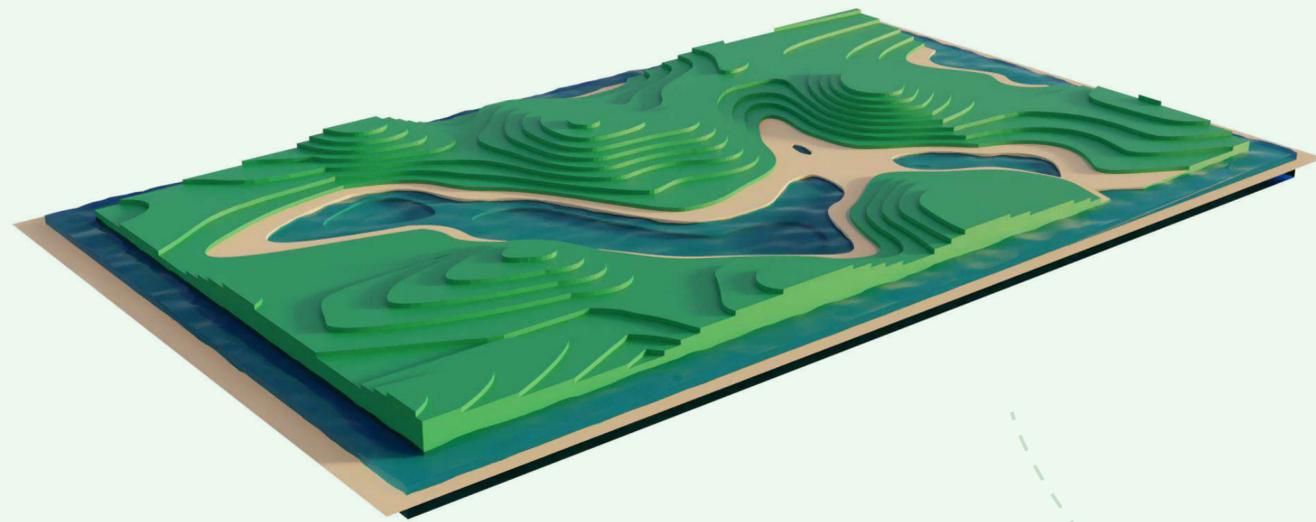
L'UNIVERS 3D



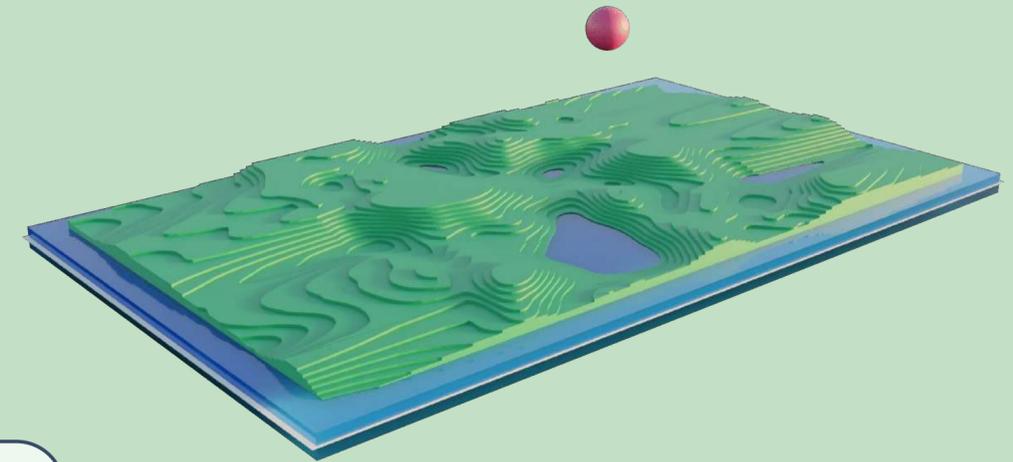




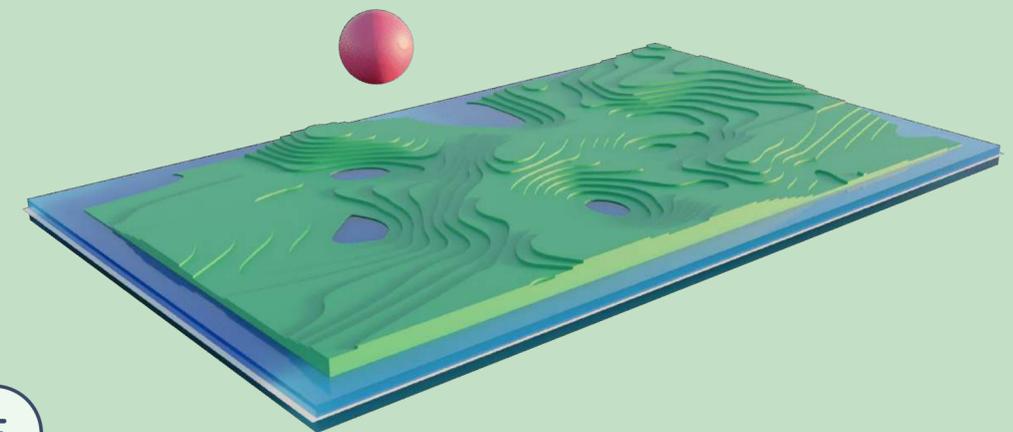
IDENTITÉ VISUELLE / L'UNIVERS 3D



POSITION



ÉCHELLE



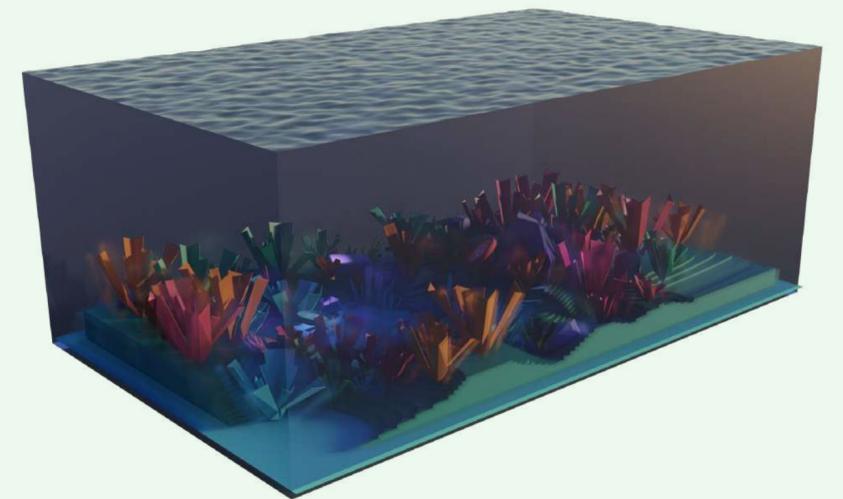
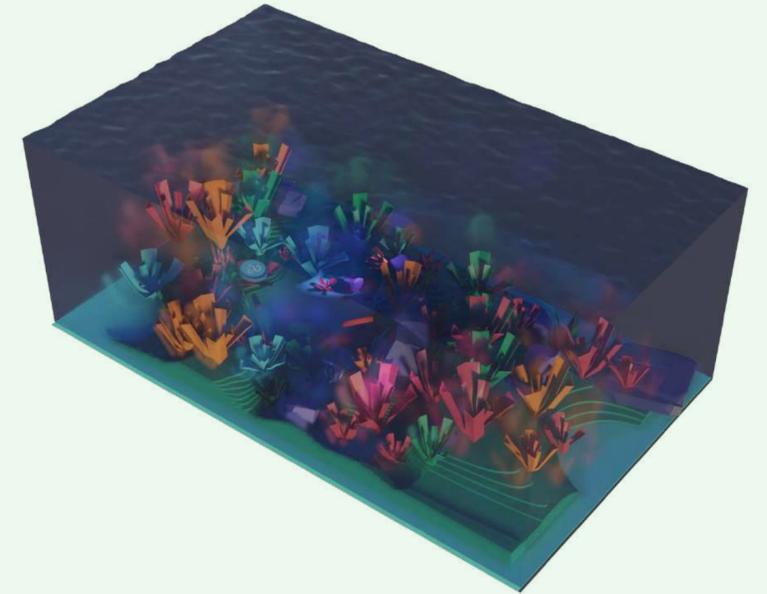






EXTRA !

IDENTITÉ VISUELLE / L'UNIVERS 3D



A photograph of a room with a white wall. On the left, a potted tree stands next to a desk with a rolled-up paper. In the center, a poster is mounted on the wall. On the right, another potted tree is visible. In the foreground, there are several stacks of white paper or fabric, a wooden pallet, and a log. The text 'AVANT L'EXPÉRIENCE' is overlaid in large, bold, light green letters.

AVANT L'EXPÉRIENCE



DÉMONS- TRATION



APRÈS L'EXPÉRIENCE



TESTS UTILISATEURS

TESTS UTILISATEURS

Tristan, 9 an, CM1

9  Serpent / Lézard / Herisson	10  Lapin / Rat / Elan
11  Cheval / Loup / Chien	12  Taupe / Gerbille / Salamandre
13  Aigle / Corbeaux / Canard	14  Singe écureuil / Chat / Mulot
15  Mulet / Bouquetin / Mouton	Résultat /15



TESTS
UTILISATEURS

TESTS UTILISATEURS

Tristan, 9 an, CM1

**DES CHOIX
NON DÉFINITIFS**

**L'IMPORTANCE
DES ÉCHELLES**

**L'ÉCOUTE,
SOURCE D'ÉVEIL**

TESTS
UTILISATEURS

TESTS UTILISATEURS

Jeremy, Loïc, Lucas



TESTS
UTILISATEURS

TESTS UTILISATEURS

Jeremy, Loïc, Lucas

**TOUR À TOUR
DÉLICAT**

**3 INDICES
SUFFISENT**

TESTS
UTILISATEURS

TESTS UTILISATEURS

Carolina, Manon, Tristan
9-10 ans



TESTS
UTILISATEURS

TESTS UTILISATEURS

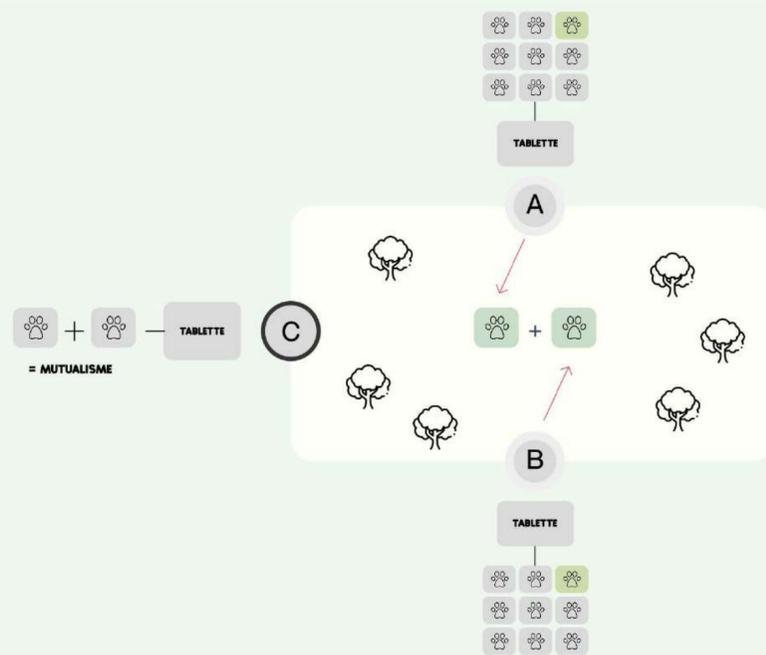
Carolina, Manon, Tristan
9-10 ans

**INDICES
BIEN COMPRIS**

**BONNE
DIFFICULTÉ**

**ENLEVER
DES INFORMATIONS**

TESTS
UTILISATEURS

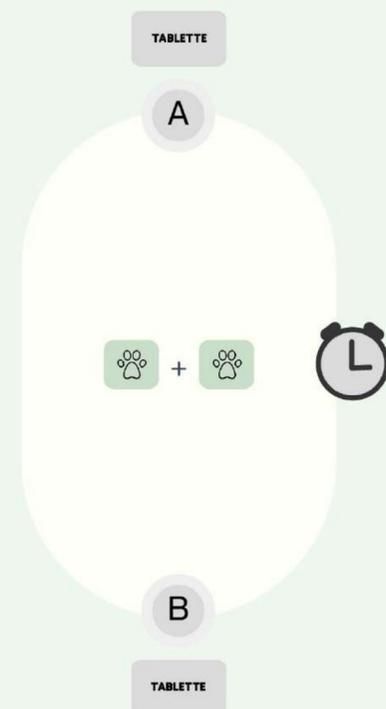
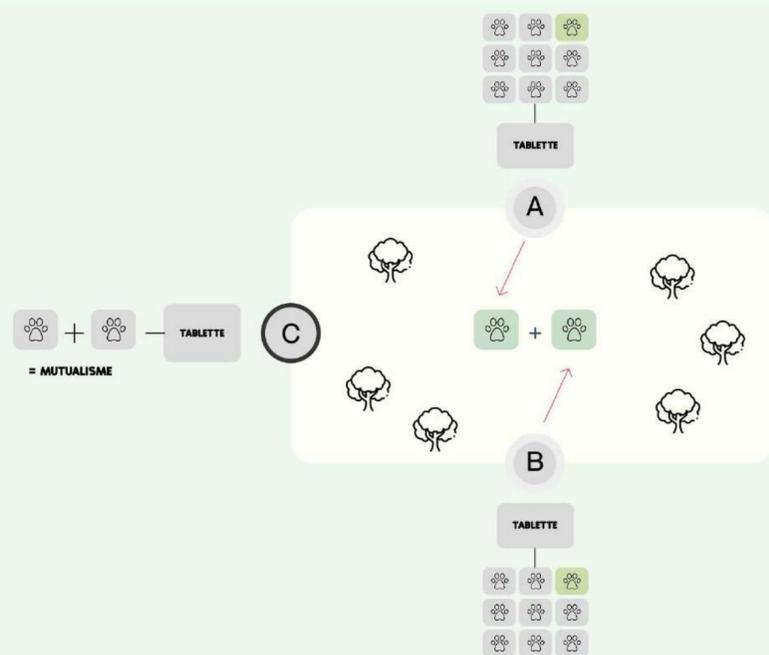


1. PREMIER CONCEPT

- 3 équipes avec un enseignant

- L'enseignant guide le jeu

- Indices joués l'un après l'autre
vus et entendus par tous



1. PREMIER CONCEPT

3 équipes avec un enseignant

L'enseignant guide le jeu

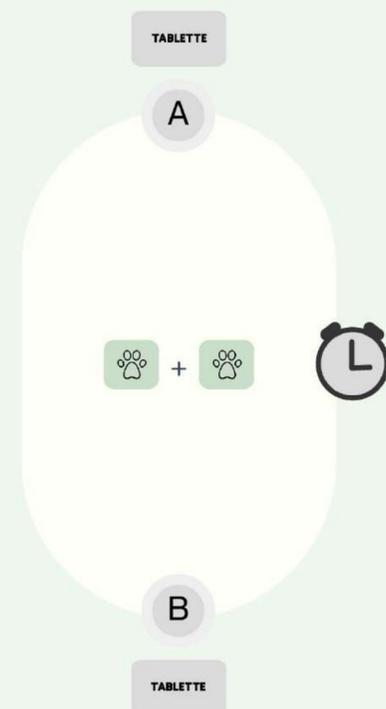
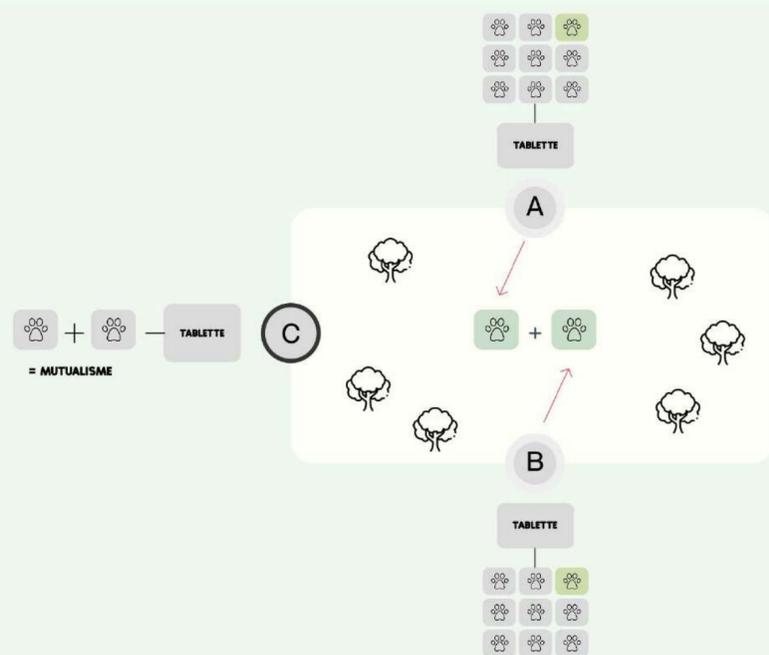
Indices joués l'un après l'autre
vus et entendus par tous

2. AVANCÉE

Pas d'enseignant

Jeu autonome

Indices en mêmes temps
distribués séparément



1. PREMIER CONCEPT

3 équipes avec un enseignant

L'enseignant guide le jeu

Indices joués l'un après l'autre
vus et entendus par tous

2. AVANCÉE

Pas d'enseignant

Jeu autonome

Indices en mêmes temps
distribués séparément

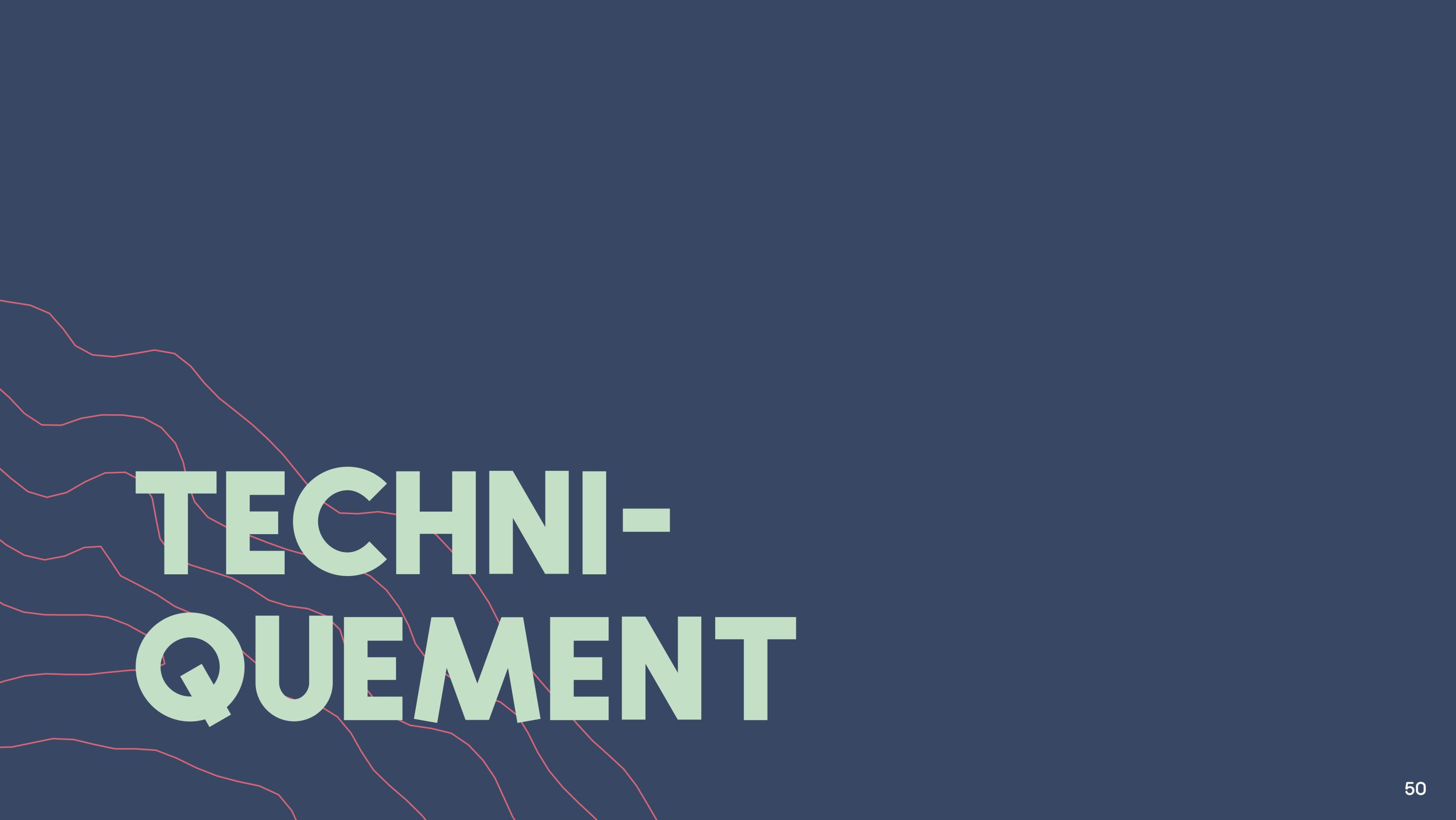
3. FINALISATION

Pas de notion du temps

Pas de carte information animaux

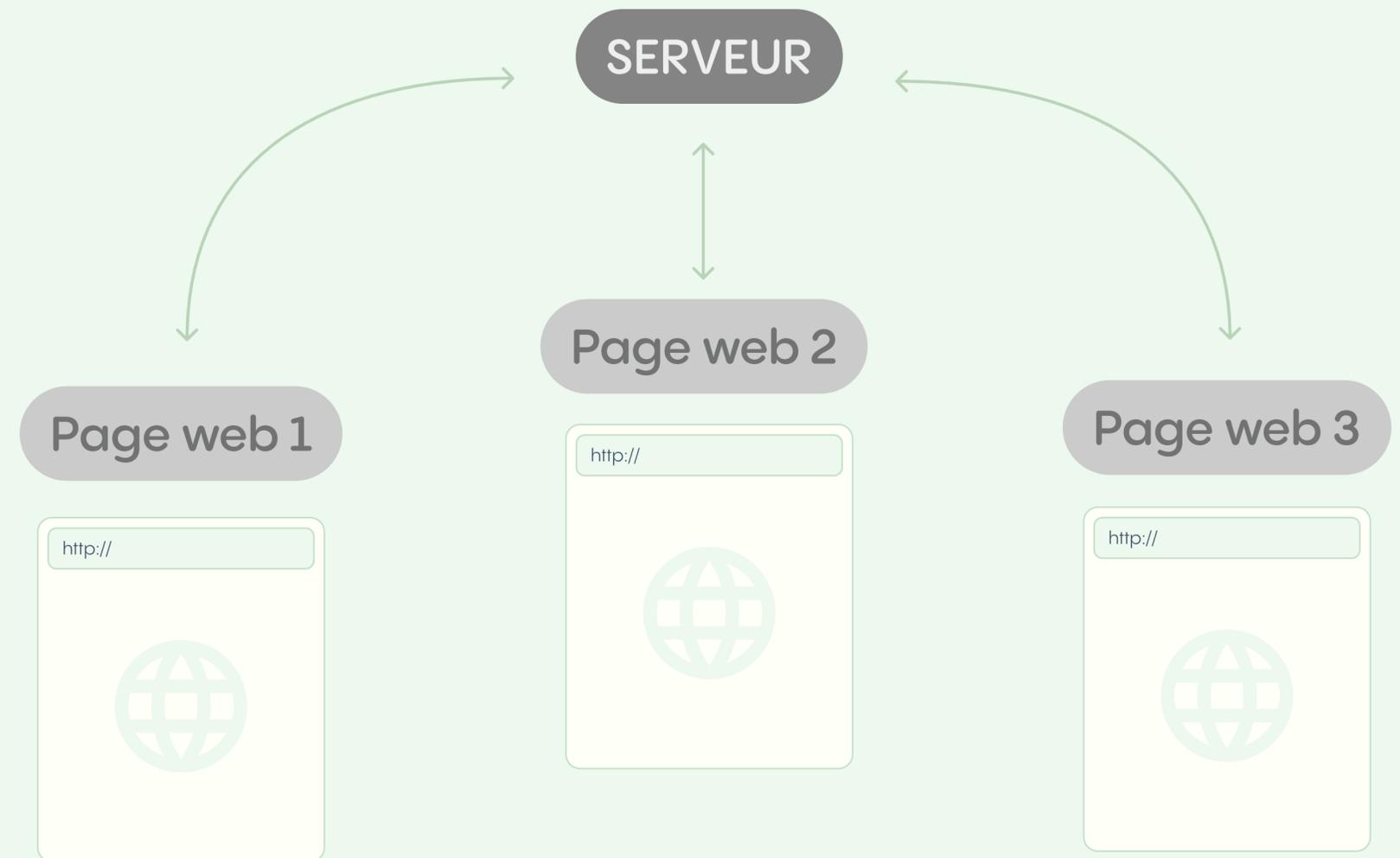
Pas de tour à tour

Audio beaucoup + important

The background is a solid dark blue color. On the left side, there are several thin, wavy red lines that flow from the top left towards the bottom right, creating a sense of movement or energy. The text 'TECHNI-QUEMENT' is centered horizontally and partially overlaps these lines.

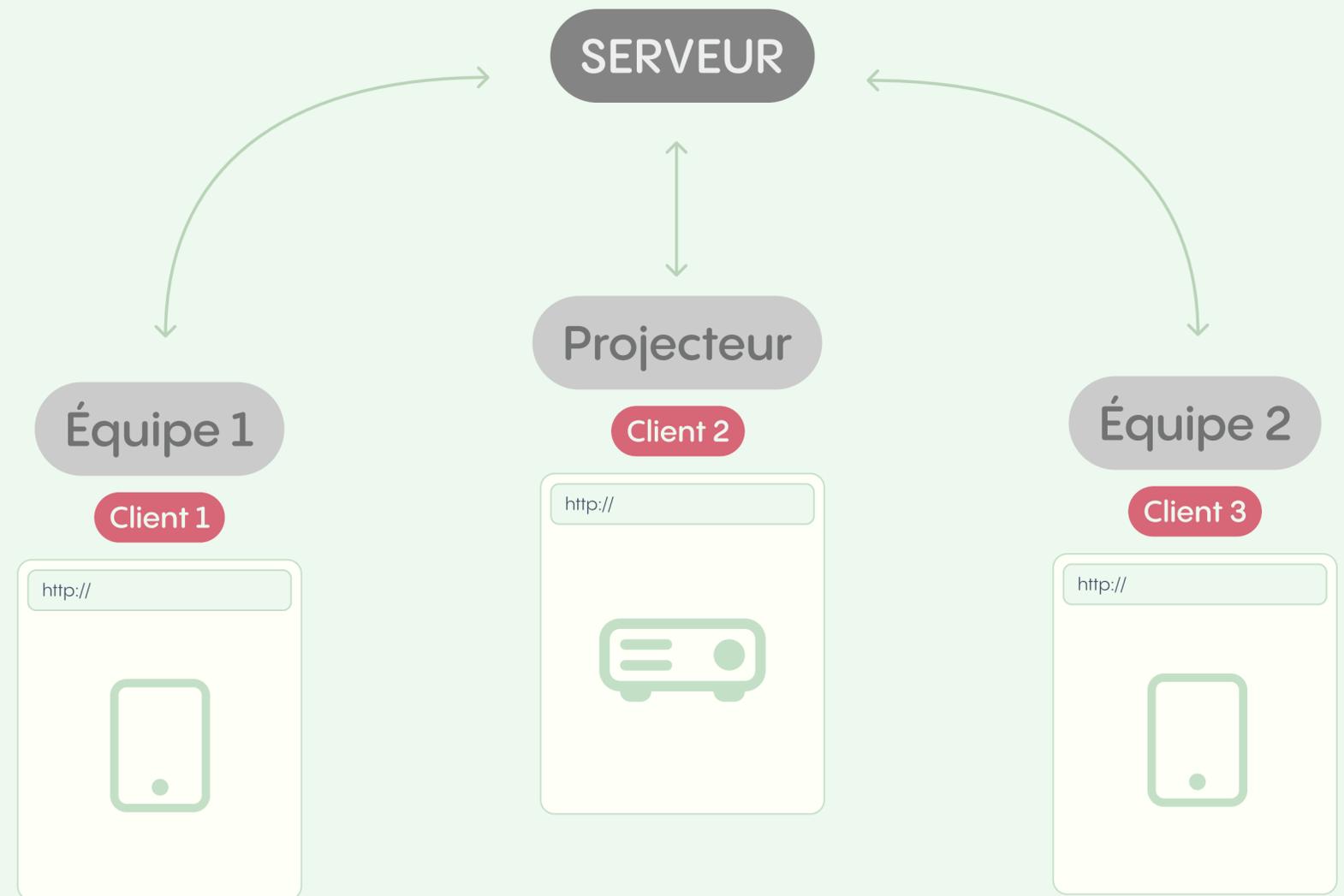
TECHNI- QUEMENT

COMMENT ÇA FONCTIONNE ?



TECHNI-
QUEMENT

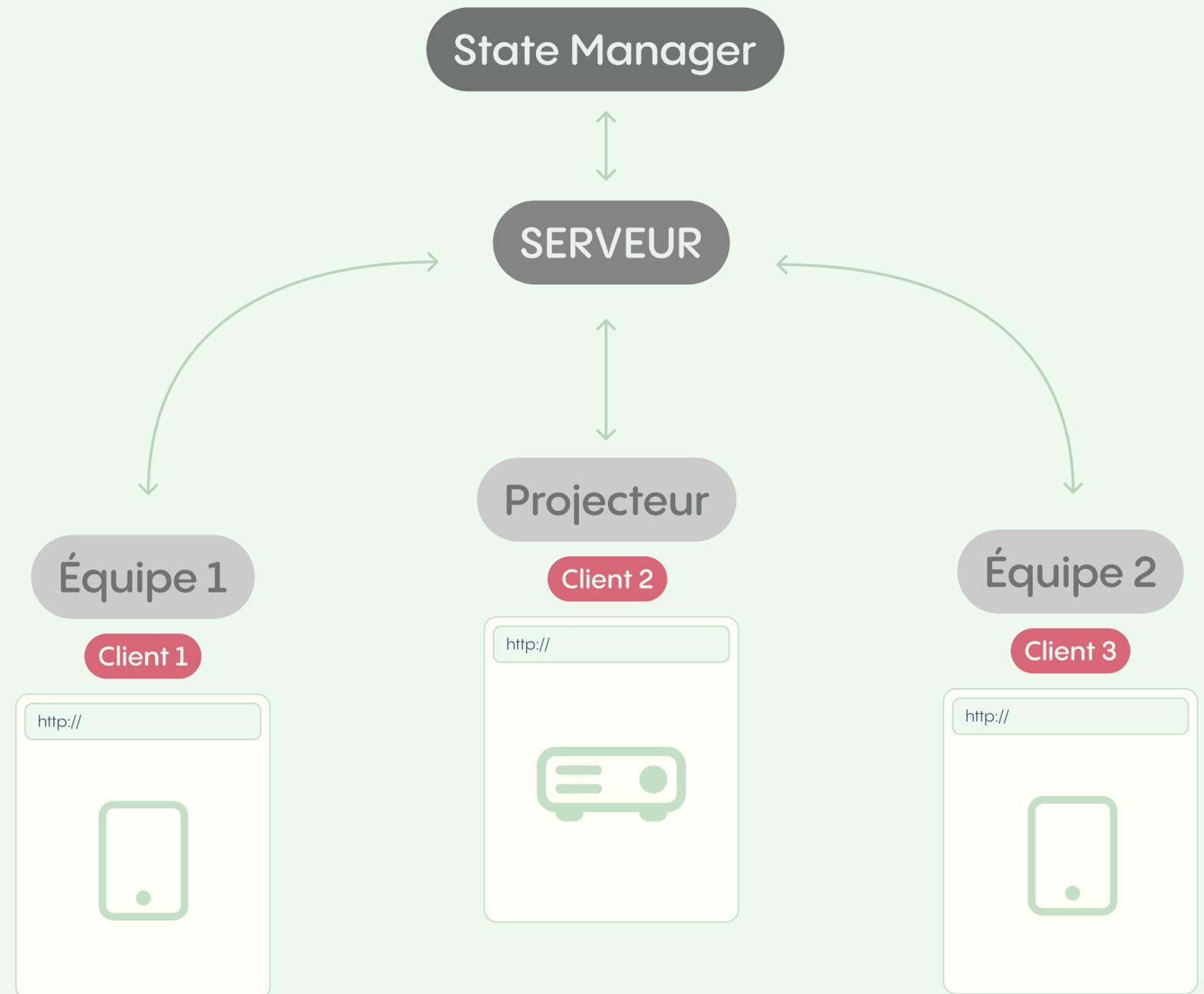
COMMENT ÇA FONCTIONNE ?



Web socket (socket.io)

Next.js

COMMENT ÇA FONCTIONNE ?



Web socket (socket.io)

Next.js



ET APRÈS ?

AXES D'AMÉLIORATION

Décliner pour plusieurs
interactions & thèmes

AXES D'AMÉLIORATION

Décliner pour plusieurs
interactions & thèmes

3 enceintes par
équipe

AXES D'AMÉLIORATION

Décliner pour plusieurs interactions & thèmes

Créer plus de cartes d'espèces

3 enceintes par équipe

AXES D'AMÉLIORATION

Décliner pour plusieurs interactions & thèmes

Créer plus de cartes d'espèces

3 enceintes par équipe

Le site entièrement fonctionnel

AXES D'AMÉLIORATION



NUMERIQUE

AU SERVICE DE

NATURE

MERCI

