

Utilisation du site « LA MAISON »

Matériel

- Connexion internet requise¹.
- Navigateur internet : Firefox hautement recommandé. 
- Système d'exploitation Windows, Mac OS, Linux.
- Le site est compatible réalité virtuelle (VR) (casques, smartphones insérés dans des lunettes VR...) mais les manipulations peuvent changer en fonction du matériel utilisé.

Lien d'accès

<https://fabien-emprin.pagesperso-orange.fr/demenagementVR/>

Lien de secours (site moins interactif)

<https://fabien-emprin.pagesperso-orange.fr/demenagement/>

ou

téléchargement de l'archive du site de secours (pour utilisation hors connexion)

<http://hatier-clic.fr/ermelg65>

Mouvements dans la maison

1. Contrôle / libération du contrôle



→ Cliquer dans l'image pour prendre le contrôle du déplacement dans la maison.

→ Appuyer sur la touche [ESC] du clavier pour récupérer la souris.

1. Si vous ne pouvez pas accéder à Internet, vous pouvez télécharger l'archive « .zip » de l'ancienne version du site, moins interactive, sur hatier-clic.fr. Il faut alors la décompresser sur les ordinateurs et lancer le fichier `index.htm`. Le site s'ouvre dans votre navigateur sans nécessiter de connexion internet.

2. Se déplacer

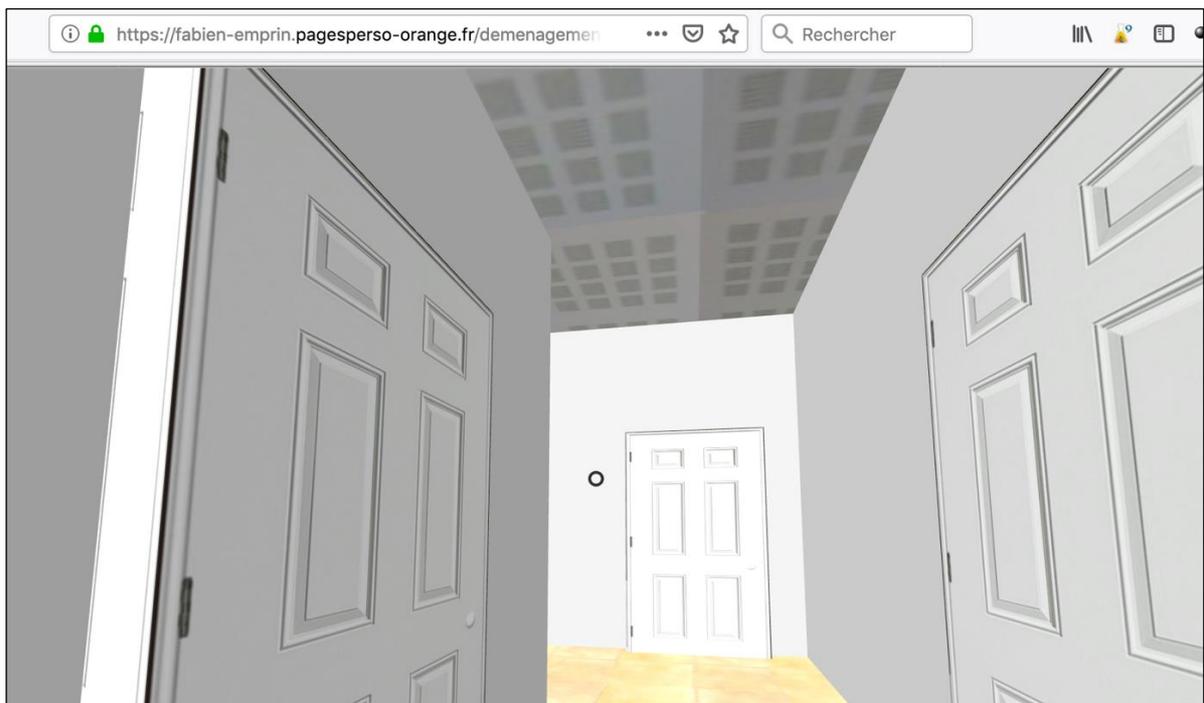
- Pour avancer, reculer, aller à gauche « en crabe », aller à droite « en crabe » :
→ Utiliser les touches « haut/bas/gauche/droite » ou les touches « ZQSD » (celles qui sont utilisées dans les jeux vidéo).



- Pour changer l'orientation du personnage :
→ Déplacer la souris dans toutes les directions.

Dans l'image ci-dessous le personnage regarde vers le haut :

Remarque : dans l'utilisation d'un matériel de réalité virtuelle, les contrôles d'orientation du personnage sont remplacés par les mouvements du casque (grâce aux capteurs de mouvement). En raison d'une grande diversité dans le matériel, un paramétrage de ce matériel peut être nécessaire.



3. Ouvrir une porte

Le « rond » au centre de l'écran (pointeur) permet de désigner la porte à ouvrir.

Un clic ouvre la porte, quel que soit la distance du personnage à la porte.



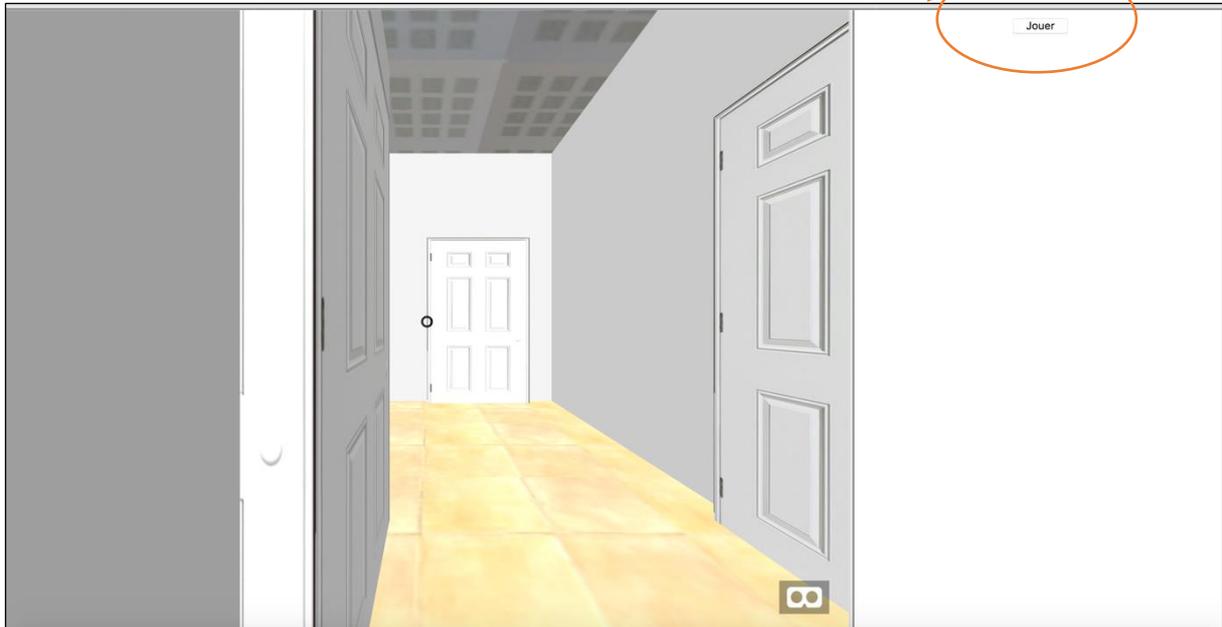
Il peut être utile de se rapprocher pour bien voir l'intérieur de la pièce.



Dès que le pointeur quitte la porte, elle se referme.

Le mode « test »

→ Cliquer en haut à droite sur « jouer ».

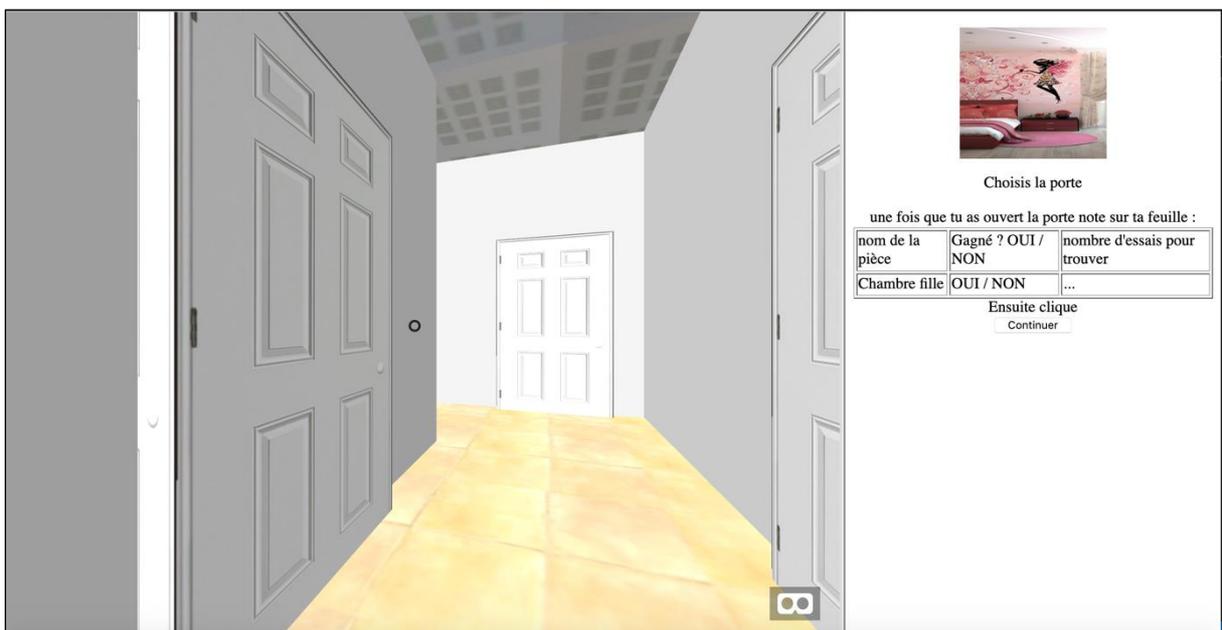


Une pièce s'affiche à droite (« Chambre fille » sur notre exemple).

L'élève recopie le nom de la pièce sur sa feuille de jeu.

Ce tirage est aléatoire, il est donc possible d'avoir plusieurs fois la même pièce à trouver pendant le jeu.

À chaque nouvelle pièce, l'élève est replacé en position initiale (dos à la porte d'entrée).



S'il ne clique pas sur la bonne porte, le mot « NON » s'inscrit.



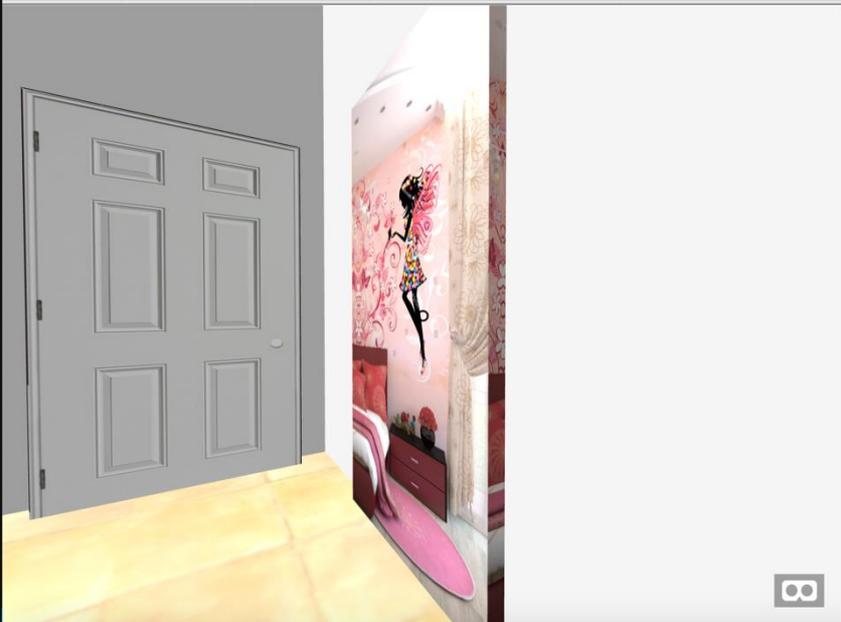
Choisis la porte

une fois que tu as ouvert la porte note sur ta feuille :

nom de la pièce	Gagné ? OUI / NON	nombre d'essais pour trouver
Chambre fille	OUI / NON	...

Ensuite clique
Continuer

L'élève doit alors entourer « NON » sur sa feuille de jeu.
Quand il trouve la bonne pièce, elle s'affiche :



Choisis la porte

une fois que tu as ouvert la porte note sur ta feuille :

nom de la pièce	Gagné ? OUI / NON	nombre d'essais pour trouver
Chambre fille	OUI / NON	...

Ensuite clique
Continuer

À la fin du jeu (10 pièces), la liste des pièces s'affiche :

FIN : tu as testé 10 pièces			FIN
<			
nom de la pièce	Gagné ? OUI / NON	nombre d'essai pour trouver	
Chambre fille	OUI / NON	...	
salle de bain	OUI / NON	...	
chambre parents	OUI / NON	...	
Chambre garçon	OUI / NON	...	
Chambre garçon	OUI / NON	...	
chambre parents	OUI / NON	...	
Salon	OUI / NON	...	
Chambre garçon	OUI / NON	...	
Chambre garçon	OUI / NON	...	
	OUI / NON	...	

Ensuite ferme la fenêtre pour quitter

Après vérification qu'il a bien les mêmes pièces sur sa feuille, l'élève peut fermer l'onglet.

Pourquoi ne pas valider automatiquement les réponses des élèves ?

C'est un choix pédagogique qui permet de faire comprendre à l'élève qu'il est responsable de ses réponses. Le fait de noter à chaque pièce le nom et la réussite permet de temporiser le travail et de ne pas être dans le « clic ».

Les élèves qui indiquent des réussites, alors que ce n'est pas le cas, ne pourront pas expliquer leurs stratégies lors de la mise en commun. Ils doivent comprendre que « réussite » ou « échec » sont des informations pour eux. Cela leur permet de savoir si leur procédure est correcte ou non. Il ne s'agit pas d'un contrôle normatif de leurs capacités.

Pour certains élèves, l'enseignant doit expliquer cette démarche mais aussi l'accompagner lors de la mise en commun.

Enfin, nous avons fait le choix de laisser la possibilité à l'élève de trouver la bonne pièce en plusieurs essais, mais sans que cela ne lui donne d'information sur les autres pièces. Cela lui permet de prendre conscience des limites de sa prise d'information.