

Atelier numérique

L'atelier numérique du collège Soljenitsyne innove avec une course d'orientation numérique, un jeu d'évasion nature guidé par un jeu vidéo et de la réalité augmentée sur tablettes.



Décors naturels et virtuels.



C'est un concept élaboré avec l'Atelier numérique dispensé en 4ème, le cours d'arts plastiques et le cours d'EPS.

L'atelier apporte la technologie numérique, les arts plastiques conçoivent les décors et les indices, à la fois naturels et artificiels, et l'EPS gère entièrement la course d'orientation et le repérage dans l'espace du collège.

Résoudre des énigmes

Le projet de course d'orientation numérique initié en 2016 ne cesse d'évoluer en s'adaptant aux nouvelles technologies.

Collège Alexandre Soljenitsyne – 2 impasse Gutenberg - BP 110 - 85190 AIZENAY

☎ 02 28 15 06 48 - 📠 02 51 44 98 84

courriel : ce.0851560j@ac-nantes.fr

«Woodway" est un jeu vidéo 3D inédit adapté à l'environnement du collège : un jeu d'exploration grandeur nature qui utilise le jeu vidéo, la réalité virtuelle pour s'orienter au sein de l'espace extérieur du collège, mais aussi pour résoudre des énigmes et relever des défis.



L'histoire immerge les acteurs du jeu dans un monde fantastique. Celui d'un îlot flottant situé à la frontière de la réalité et des mondes perdus.

Un territoire où la légende dit qu'il faudra interpréter les signes et les indices pour libérer quatre adolescents emprisonnés dans un monde parallèle".

«Ce qui surprend les élèves, c'est la découverte du collège sous la forme d'un jeu vidéo et le rapport qu'il entretient avec la réalité. C'est ce qui a représenté le plus d'investissement en temps. Il a fallu trouver et exploiter les bons logiciels 3D pour parvenir à ce résultat qui immerge totalement les élèves dans cet univers ludique.

Site internet: siroko.wix.com/start

