

**Fiche suivi projet**

**Communication, Culture et Citoyenneté - CCC F3 -**

**Création d’un musée virtuel écotechnologique**

* **Classe : 3A29**
* **Groupe : Antique**
* **ODD choisi(s) :**

**- 4 : Éducation de qualité**

**- 9 : Industrie, innovation et infrastructure**

**- 17 : Partenariats pour la réalisation des objectifs**

* **Nom du musée :**

**Societas**

* **Problématique choisie :**

**- Comment contribuer à l'émergence de nouvelles technologies et à l'évolution des industries ?**

* **Objectifs :**

**- Montrer le lien entre l’education et l’innovation technologique**

**- Mettre en valeur les collaborations et les alliances du passé**

**- Valoriser l'impact des échanges intellectuels et des collaborations éducatives**

**Membres du groupe :**

**1 Akchi Koussay**

**2 Khaldi Chahd**

**3 Zaabi Manel**

**4 Louati Mohamed Aziz**

**5 Atallah Manar**

**6 Milouchi Iyed**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Séances** | **Tâches demandées** | **Date de dépôt** | **Validation de l’enseignant** |
| **S 3** | * **Lancement du projet :** * **Répartition en groupe.** * **Brainstorming et collecte d’informations sur les enjeux liés au DD et les solutions pertinentes envisageables. (Des informations, des exemples concrets, des témoignages, des études de cas…)** * **Choix de deux ODD ou plus/groupe.**   Examinassions des ODD puis BrainStorming sur le choix de nom ainsi les thèmes choisis (choix des odd et nom d’equipe). | 3/2/2025 |  |
| **S 4** | * **Choix du nom du musée.** * **Définition de l’objectif du musée.** * **Choix de l’interface numérique virtuelle du musée.**   Discussion sur le nom de musée et recherche de problématique , objectifs ainsi une longue discussion sur l’interface de museé | 17/2/2025 |  |
| **S 5** | * **Planification de l’architecture du musée (structure, organisation, sections, expositions…)**   Choix d’un modele skelette pour la musee 3D et puis modification et personalisation avec logiciel edition 3D Blender  Repartition des salles du musee par epoque et par categorie (Education/Partenartiat) | 24/2/2025 |  |
| **S 6** | * **Collecte d’informations pour la création de contenus multimédias (Textes informatifs, guide, audiovisuels, tableaux, animations, infographies, quiz, évènements…)**   On a choisi deux équipes de notre groupe pour effectuer une recherche sur les époques du 16eme au 18eme siècle  La première équipe a étudié les différentes alliances et leur impact technologique et économique.  La deuxième équipe a analysé les systèmes éducatifs de ces époques et leurs effets sur les sociétés. | 3/3/2025 |  |
| **S 7** | * **Création de contenus multimédias (Textes informatifs, guide, audiovisuels, tableaux, animations, infographies, quiz, évènements…)**   Notre travail a consisté à résumer les différentes alliances et systèmes éducatifs des époques étudiées, en mettant en avant leurs impacts sur la société. Nous avons également sélectionné des images représentatives pour illustrer ces thèmes et faciliter la compréhension. Enfin, nous avons conçu des panneaux d'affichage informatifs afin de présenter ces informations de manière claire et accessible dans notre musée. | 6/3/2025 |  |
| **S 8** |  | | |
| **S 9** | * **Développement de l’interface virtuelle du musée (Site web/ plateforme/ logiciel de création…) et intégration de technologies interactives (AR, VR…)**   Manipulation manuelle et édition du modèle 3D du musée avec Blender. Mise en place des images sélectionnées et insertion des étiquettes de texte explicatives sur les murs et supports du musée pour une meilleure immersion et compréhension des visiteurs. | **20/3/2025** |  |
| **S 10** | * **Révision finale de la structure du musée et de l’efficacité de ses fonctionnalités.** * **La préparation de la présentation orale (argumentée).** |  |  |
| **S 11** | **Évaluation finale des projets:**  **Création d’un musée virtuel écotechnologique.** | | |

**Seance 3 :**

Examinassions des ODD puis BrainStorming sur le choix de nom ainsi les thèmes choisis (choix des odd et nom d’equipe).

**Seance 4 :**

Discussion sur le nom de musée et recherche de problématique , objectifs ainsi une longue discussion sur l’interface de museé

**Seance 5 :**

Choix d’un modele skelette pour la musee 3D et puis modification et personalisation avec logiciel edition 3D Blender

Repartition des salles du musee par epoque et par categorie (Education/Partenartiat)

**Seance 6 :**

On a choisi deux équipes de notre groupe pour effectuer une recherche sur les époques du 16eme au 18eme siècle

La première équipe a étudié les différentes alliances et leur impact technologique et économique.

La deuxième équipe a analysé les systèmes éducatifs de ces époques et leurs effets sur les sociétés.

**Seance 7 :**

Notre travail a consisté à résumer les différentes alliances et systèmes éducatifs des époques étudiées, en mettant en avant leurs impacts sur la société. Nous avons également sélectionné des images représentatives pour illustrer ces thèmes et faciliter la compréhension. Enfin, nous avons conçu des panneaux d'affichage informatifs afin de présenter ces informations de manière claire et accessible dans notre musée.

**Seance 9 :**

Manipulation manuelle et édition du modèle 3D du musée avec Blender.  
Mise en place des images sélectionnées et insertion des étiquettes de texte explicatives sur les murs et supports du musée pour une meilleure immersion et compréhension des visiteurs.