

FICHE ANIMATION

ANNE FRANK HOUSE VR/ OCULUS QUEST 3

Visite documentaire en VR

Public :
à partir de 14 ans
4-5 participants maximum

Temps d'animation :
45 minutes



- 1 Casque Oculus quest 3 avec le jeu Anne Frank House VR
- 1 ordinateur portable
- 1 vidéoprojecteur avec un écran +câble HDMI
- Connexion internet nécessaire ou
- partage de données

Objectifs

- > Créer des moments d'échange et de convivialité entre les participants
- > Découverte de la réalité virtuelle
- > Documenter l'histoire d'Anne Frank

Conseils pour l'animation

- > Connaitre Anne Frank House VR sur Oculus
- > Tester l'animation jusqu'au bout avant de la présenter
- inscriptions obligatoires en amont

Le jeu est gratuit. Disponible sur Oculus quest 2 / 3 / Pro



ANNE FRANK HOUSE VR / OCULUS QUEST 3

Installation du matériel avant la séance :

- > Brancher le vidéoprojecteur puis le relier à l'ordinateur avec le câble HDMI.
- > installer la station de recharge .
- > Aménager l'espace de jeu avec 4 chaises pour les joueurs de façon à ce que tous les participants voient l'écran.

Déroulement de la séance :

1. Accueil des participants



- > Installation des participants
- > Présentation d'Anne Frank House VR
- > *Lancer le jeu sur le casque en mode narration - Voir Annexe*
sur l'ordinateur se connecter à meta/casting.com

2. Jeu



- > Anne Frank House VR est un documentaire immersif en VR.
- > Chaque participant dispose du casque oculus à son tour
- > Chaque passage dure 5 minutes (1 passage par personne)
- > 45' d'immersion

3. Debrief



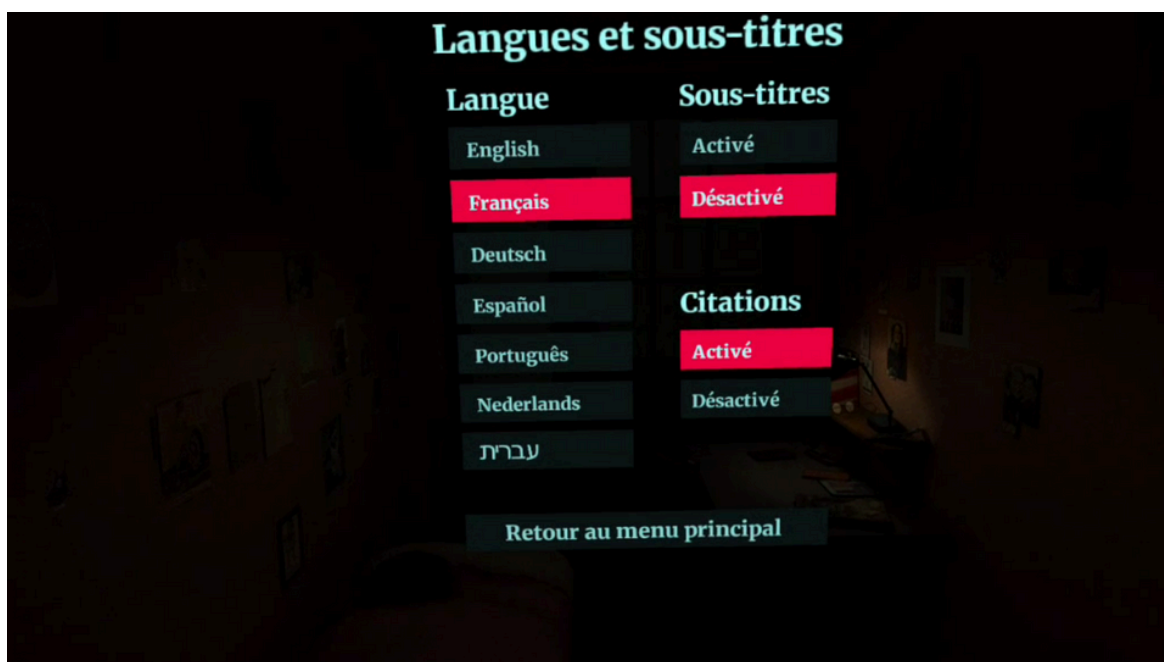
- > Questionnement sur l'expérience vécue

ANNE FRANK HOUSE VR / OCULUS QUEST 3

- Annexe

Langues et sous-titres :

Désactiver les sous titres



Créer une session :

1. Mode narration

> Sélectionner " Mode narration"



2. Mode libre

> Sélectionner "mode libre"



ANNE FRANK HOUSE VR / OCULUS QUEST 3

- Annexe

Commandes manettes :

Utiliser les **gâchettes** pour interagir



Elles permettent de:

Se déplacer

Saisir un objet

Passer à la pièce suivante

