

Preuve et attestation de développement professionnel

Les langages augmentés 2 - Architecte

cadre21



Description:

Aujourd'hui, toutes les sphères de la société s'inscrivent dans une période de mutation profonde marquée notamment par le développement des outils technologiques de l'information et de la communication (TIC), à travers un univers numérique qui modifie les façons de penser et de vivre. La « culture image » au 21e siècle prend racine dans le développement exponentiel des TIC. Ce nouvel univers numérique modifie les façons non seulement de communiquer, mais aussi de penser. C'est dans cette nouvelle réalité que l'élève actuel est né. L'enseignant s'il veut améliorer l'apprentissage des élèves doit donc, entre autres, tenir compte de cette réalité et par conséquent modifier ses approches pédagogiques en mettant des « langages » sous diverses formes au cœur du processus d'apprentissage. Le niveau Architecte propose de découvrir des pratiques pédagogiques et des outils qui mettent les langages augmentés au cœur des apprentissages. On y présente un éventail de moyens qui permettront à l'apprenant de réexaminer une activité pédagogique de son choix, afin de voir si celle-ci répond aux principes des langages augmentés, et d'y apporter les améliorations désirées.

:

Badge attribué à : Yates Robert

<https://www.cadre21.org/membres/137f026bcc35d8c2c1031ca7>

Date d'obtention : 2023-05-16 01:48:10

Les langages augmentés 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi la stratégie utilisée a-t-elle eu de l'impact sur les élèves?

Je les ai trouvés motivés et montrant un fort désir de faire le travail correctement. Souvent, ils étaient fiers de montrer aux autres étudiants comment travailler avec les sites ou les modèles. Je pense que si certains des problèmes techniques peuvent être résolus, le projet aurait été encore plus engageant. De nombreux étudiants étaient ravis de me montrer le lieu qu'ils avaient choisi et de me guider à travers les détails de leur visite, et tout cela en anglais !

2. Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire?

Trop de temps a été consacré à essayer de faire fonctionner correctement les codes QR et il était difficile de les créer à partir de Google Earth. Cela nous a fait perdre beaucoup de temps et soit j'avancais pas à pas dans la création du code QR avant d'avancer plus loin dans le projet, soit je leur demandais de créer leurs questions et de laisser la création du code QR à la dernière étape. Nous pourrions également envisager la possibilité d'ajouter un guide touristique virtuel d'une manière ou d'une autre. Grâce à un enregistrement audio qui peut être joué et mis en pause pendant que l'on explore l'espace.

3. Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation?

La capacité de la technologie à nous permettre de faire quelque chose comme voyager virtuellement aurait été presque impensable il y a une décennie ou deux. Quand on fait un tel projet, on a du mal à croire qu'on ne profite pas plus souvent de ces incroyables outils. Oui, il peut être difficile de trouver le moyen efficace de l'intégrer au programme, mais les avantages de cet effort deviennent plus évidents pour moi maintenant.

Les étudiants vivent évidemment dans cette réalité et ignorent pour la plupart une réalité sans accès à ces outils, idées, images et autres façons d'explorer leur monde. Essayer de prétendre qu'ils n'existent pas doit leur sembler étrange. Encore une fois, trouver le bon équilibre entre les exploiter et ne pas les laisser interférer avec l'apprentissage en profondeur est la clé.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

[Passport-to-VR-POWER-POINT.pdf](#)

[Passport-VR-etudiants.pdf](#)

[Portfolio_Robert_Yates_Les-langages-augmentes-_Architecte.pdf](#)