

Preuve et attestation de développement professionnel

Environnements immersifs 1 - Explorateur

cadre21



Description:

Le niveau Explorateur présente ce qu'est le métavers et les environnements immersifs par des exemples concrets. Les types de réalités et d'immersions sont abordés en lien avec leur intégration en enseignement. Finalement, en termes de pédagogie immersive, le bénéfice de ces outils de même que les applications possibles en éducation sont abordés. Avez-vous entendu parler du métavers, de mondes virtuels ou de lunettes de réalité augmentée ? Ces technologies pourraient transformer la façon dont nous apprenons, travaillons et vivons. En effet, les technologies évoluent rapidement et nous offrent une multitude de nouvelles possibilités, mais comment mobiliser ses technologies pour propulser l'apprentissage ? En éducation, l'intérêt pour ce type de technologies s'explique facilement par le fait qu'elles offrent aux personnes apprenantes des opportunités pédagogiques uniques à travers des expériences qui seraient autrement impossibles en classe. Cette autoformation vous

:

Badge attribué à : Maranda Bruno

<https://www.cadre21.org/membres/da9ca274b230d95106b2efca>

Date d'obtention : 2023-10-26 14:25:40

Environnements immersifs 1 - Explorateur

Question 1 - Quel est votre point de vue ou votre première réflexion sur le thème des environnements immersifs ?

Je constate que concernant la réalité virtuelle, cette méthode pédagogique risque d'être particulièrement immersive, mais également très coûteuse. Un système de réalité virtuelle comme le Meta Quest chiffre à environ 650\$, il serait donc intéressant d'exploiter le tout en petits groupes ciblés. Par contre, si des applications de réalité augmentée étaient développées et accessibles, il serait davantage réaliste de les utiliser en classe avec l'ensemble des élèves. Pour avoir fait un test plus informel avec le combat des clips en 360 degrés, j'ai pu constater qu'effectivement, ce genre de technologie attire et impressionne les jeunes et contrairement à ce que l'on pourrait croire, ils ne sont pas tellement familiers avec cette réalité. Par contre, les résultats réels semblent encore aujourd'hui plutôt méconnus dans le monde de l'éducation, il ne faudrait pas que ce ne soit qu'une méthode ludique supplémentaire, mais bien un moyen d'augmenter la motivation intrinsèque des élèves.

Question 2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement ?

Je verrais bien l'amorce du roman Heimaey, d'Ian Manook, comme une belle possibilité d'utiliser les technologies immersives. Le roman se déroule en Islande et au lieu de présenter un documentaire sur le sujet, il serait intéressant de faire vivre l'expérience d'un environnement immersif pour faire découvrir ce lieu aux élèves avant de commencer la lecture. J'imagine qu'il pourrait aussi y avoir quelque chose à faire avec l'univers surréaliste de Boris Vian avec L'Écume des jours. Ce que je verrais bien serait l'exploration de peintures surréalistes comme celles de Dalí par l'intermédiaire de la réalité augmentée. L'application Aurasma pourrait également permettre de recréer une œuvre en totalité ou en partie en réalité augmentée.

Question 3 - Quel serait l'impact (motivation, engagement, réussite) sur les personnes apprenantes d'intégrer les environnements immersifs à votre pratique ?

Je crois que cette approche pourrait permettre d'introduire de façon différente et originale les diverses œuvres à l'étude. Le seul fait de varier les approches peut parfois avoir un impact significatif sur la motivation des jeunes. De plus, surtout dans le contexte d'une école iPad, l'outil lui-même est déjà accessible, il ne manquerait que d'avoir accès à ce genre de ressources. Par contre, je ne vois pas encore en quoi ces technologies peuvent améliorer la réussite réelle et concrète des élèves.

P.S: il faudrait changer «2e guerre mondiale» dans l'introduction par «Deuxième Guerre mondiale».