

## 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 : Astrie Sophie

<https://www.cadre21.org/membres/6c895b17cf65852bad2f6407>

Date d'obtention : 2023-11-16 23:34:10

# Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Ma première réflexion est que les environnements immersifs constituent de nouveaux outils pour enseigner et pour aider les élèves à apprendre et développer leur sens critique. Cela offre de nouvelles possibilités pour engager les apprenants et les apprenantes dans la leçon. Cela permet d'apporter en classe des expériences qui étaient impossibles comme des activités de collaboration, la découverte de musée et d'expositions.

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

Cette approche pourrait s'insérer en support. Elle permet d'ajouter une nouvelle activité pour contribuer à l'acquisition des connaissances et des concepts. J'aurai besoin de trouver et d'essayer l'application pour la prendre en main et la déployer en classe.

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

Les personnes apprenantes seraient enthousiasmées, car ce sont peut-être des outils qu'elles utilisent déjà comme Minecraft. Elles seraient plus engagées, car je diversifierai les activités et elles découvriront une nouvelle activité ludique et éducative. Elles auraient plus de facilité à se mettre au travail et à avoir un engagement plus long sur la durée. Je pense que les concepts seraient mieux maîtrisés et que les résultats scolaires seraient améliorés.