

## 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 : N'GORAN KONAN

<https://www.cadre21.org/membres/6d6e30c1e83b0ad17ce0f943>

Date d'obtention : 2023-11-26 18:23:16

# Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Je pense que le thème des environnements immersifs est quelque chose de nouveau et original pour moi et auquel je n'avais jamais prêté attention, mais qui en réalité est très essentiel dans notre vie de tous les jours, surtout dans le milieu éducatif où nous enseignons beaucoup de choses abstraites. C'est un thème qui est à développer davantage surtout pour l'adapter efficacement à l'enseignement.

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

Cette approche pédagogique peut s'insérer dans mon enseignement de plusieurs façons :

-en offrant aux apprenants et apprenantes un moyen engageant et interactif d'apprendre sur une variété de sujets  
-en stimulant un événement historique permettant aux apprenants d'explorer l'événement comme s'ils étaient présents en personne

-Je pourrais par exemple l'utiliser pour une visite virtuelle au zoo ou dans un musée avec mes élèves.

-il a aussi un aspect ludique qui favorise la rétention, l'apprentissage et la motivation

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

L'impact est à plusieurs niveaux :

-il est plus efficace car il permet aux apprenants de faire des erreurs et d'en tirer les leçons dans un environnement sécuritaire

-les environnements immersifs permettent de développer des habiletés et des compétences au niveau universitaire et professionnel

-les utilisateurs peuvent interagir de manière réaliste

-ils peuvent être utilisés dans un large éventail d'application

Et de façon concrète par exemple : apprendre comment faire une intervention chirurgicale, comment piloter un avion.