

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 : Isabelle Bouchard

<https://www.cadre21.org/membres/isabelle-bouchard-cchic-ca>

Date d'obtention : 2023-12-04 20:08:13

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

L'utilisation d'environnements immersifs est essentiels à intégrer dans les curriculums de formation post-secondaire. Cela rejoint la génération qui fréquente actuellement les collèges et les universités. L'engagement dans leur apprentissage devient motivant avec des stratégies pédagogiques novatrices et qui reflète la réalité.

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

Les simulations virtuelles pourraient aisément s'intégrer dans les différents programmes en santé collégiaux comme préalable à leur présence aux simulations cliniques à haut réalisme. Cela favoriserait la motivation des étudiant.e.s à se préparer adéquatement avant de se présenter aux simulations.

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

Plusieurs impacts seraient possibles, tant au niveau de la motivation et de l'engagement des étudiant.e.s par l'utilisation de stratégies novatrices pour l'intégration des différents savoirs que dans leur réussite. La population étudiante aurait l'opportunité de vivre des scénarios virtuels standardisant des situations cliniques communes avec les principaux thèmes. Il est important de noter que les étudiant.e.s en santé qui vont en stage ne sont pas exposé.e.s aux mêmes cas. Les environnements virtuels permettraient une standardisation des cas critiques favorisant ainsi la réussite des étudiant.e.s.