

## 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 : Carré Daniel

<https://www.cadre21.org/membres/57393db39cfed519714f871c>

Date d'obtention : 2023-12-07 00:06:59

# Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Je m'intéresse grandement à l'environnements immersifs. Ma première expérience a été avec un casque VR HTC de première génération. Celle qui nécessitait un PC performant afin de pour voir fonctionner. C'était très contraignant! Ma plus grande interrogation est celle du coût exorbitant de cette technologie si nous désirons aller vers le VR. J'ai essayé quelques applications de réalité augmentée. Il y avait un cube avec des code QR qui permettait d'interragir. C'est le niveau de développement des applications qui rendait l'expérience fade. J'attends avec impatience le casque virtuel et RA de Apple. Ce dernier sera plus diriger vers le travail et les apprentissages que seulement le metavers et le jeu.

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

Je rêve d'avoir accès à une application qui permettrait de mettre les manipulations d'un laboratoire ou d'atelier en RA. L'enseignant pourrait alors présenter et faire vivre aux élèves les étapes préalables à une expoérience ou présenter les normes de sécurités de l'utilisation d'un outil.

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

L'exemple de l'application labo permettrait à l'élève de diminuer son anxiété par une préparation engagée. Les risques d'incidents et d'accidents seraient réduits. La visualisation des atomes et des molécules serait un atout majeur.