

## 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 : Courchesne Marie-Eve

<https://www.cadre21.org/membres/0c4a79d54a22c967d1d278dc>

Date d'obtention : 2024-03-18 01:03:33

# 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, plus l'école québécoise sera en mesure d'offrir des environnements immersifs dans le parcours de formation, meilleur sera l'apprentissage des élèves. En effet, outre de motiver l'apprenant en lui présentant un environnement réaliste d'une tâche à exécuter, les environnements immersifs permettent un plus grand investissement de la part des élèves et donc une rétention accrue. Toutefois, tous les types de réalité ou d'immersion ne sont pas accessibles à tous les élèves dans toutes les écoles. De plus, je conçois que chaque utilisateur ou utilisatrice peut avoir une expérience différente de l'environnement immersif en fonction de son vécu et sa personnalité. J'ai été surprise de lire que selon Merchant et coll. (2014) "les simulations sont plus efficaces lorsqu'elles sont utilisées en renforcement que lorsqu'elles en constituent l'entièreté de la leçon". Je pense que le développement du métavers et des réalités immersives vont peut-être changer la donne. Je crois qu'un apprenant plongé dans un environnement immersif contrôlé peut réaliser de bons apprentissages et développer de meilleures compétences .

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

En tant qu'enseignante d'univers social de deuxième secondaire, je pourrais insérer un environnement immersif en géographie afin de mieux faire comprendre les enjeux territoriaux. J'aimerais créer un lieu dans lequel les élèves doivent résoudre les problématiques en lien avec le développement d'un territoire énergétique dans le nord du Québec ou encore en lien avec le développement d'un territoire industriel. J'aimerais pouvoir y inclure les enjeux d'acceptabilité sociale, d'économie, d'environnement, etc. afin que les élèves puissent utiliser leur créativité pour résoudre ces problèmes réel et trouver des solutions. Or, je croyais pouvoir créer une leçon de type SAÉ en immersion interactive et non pas juste utiliser la simulation comme un renforcement. Encore une fois, je suis surprise de lire que selon Merchant et coll. (2014) "les simulations sont plus efficaces lorsqu'elles sont utilisées en renforcement que lorsqu'elles en constituent l'entièreté de la leçon".

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

Les élèves seraient plus motivés puisqu'ils apprennent dans un environnement qui reflète la réalité. De plus, l'apprentissage serait meilleur puisque nous apprenons par l'expérience et que les environnements immersifs permettent d'atteindre la plus haute marche de la taxonomie de Bloom, soit créer.