

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 : Wilfried Bogni Emmanuel

<https://www.cadre21.org/membres/b959a7a4b7782f5c986f4a6e>

Date d'obtention : 2024-03-28 20:10:39

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Avant d'avoir suivi cette formation, j'avais une opinion négative sur les environnements immersifs, spécialement dans le contexte de l'éducation. Je les percevais comme allant à l'encontre des principes de base de l'enseignement qui étaient des situations réelles dans un environnement réel avec des acteurs réels comme prérequis pour une cognition ou une métacognition efficace. Les exemples d'application des outils d'immersion que j'ai explorés pendant la formation m'ont convaincu que les environnements immersifs vont étendre le champ d'action dans le domaine de l'éducation en apportant l'aspect expérimental et sécuritaire.

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

J'ai des idées par rapport au cours de sciences où nous pourrions matérialiser certains concepts et expériences par les outils de réalité augmentée. En étude sociale, on pourrait avec les élèves aller dans le passé pour mieux comprendre certaines guerres et certaines décisions prises à l'époque. Ces expériences auraient mille fois plus d'effets sur les élèves que des heures et des heures de théorie. Les concepts mathématiques et physiques pourraient être vécus au lieu d'être simplement figurés. Tous, nous apprenons mieux par l'expérience que par l'observation.

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

Oh, l'impact est quasi indescriptible, puisque chaque apprenant, en fonction de son mode d'apprentissage et de ses intérêts, tirerait un enseignement spécifique qui irait bien au-delà de la leçon du jour. Avec cette génération d'apprenants qui rebute aux méthodes pédagogiques traditionnelles, l'intégration des environnements immersifs serait du pain béni et ils passeraient certainement beaucoup plus de temps à faire leur devoir qu'à autre chose. Avec la motivation vient la volonté d'aller même au-delà de ce qui est requis. En définitive, intégrer les environnements immersifs va apporter de grands changements dans la pratique éducative, mais aura surtout pour corollaire de créer des apprenants passionnés de l'école. Je pense aussi que nous pourrions entrer dans une aire d'école dématérialisée si nous n'y sommes pas encore.