

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 : Aude Ines

<https://www.cadre21.org/membres/namening-ualberta-ca>

Date d'obtention : 2024-03-30 04:38:15

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Les environnements immersifs sont des environnements numériques dans lesquels les utilisateurs sont complètement plongés, généralement à l'aide de dispositifs tels que des casques de réalité virtuelle ou de réalité augmentée. Ces environnements offrent une expérience sensorielle riche qui peut simuler la réalité, donnant l'occasion aux utilisateurs d'interagir d'une manière plus naturelle avec elle. Les environnements immersifs offrent de nouvelles possibilités d'apprentissage qui ne sont limitées que par notre imagination.

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

Pour insérer cette pédagogie dans mon enseignement, tout d'abord, je pourrais créer dans ma salle de classe un environnement virtuel où les apprenants pourront collaborer et partager leurs travaux sans avoir à être là physiquement. Les élèves peuvent travailler en équipe et créer des liens entre eux de cette façon.

Aussi, je pourrais en tant qu'enseignant utiliser cette approche pour réaliser un contenu visuel dans un cours d'étude sociale où les élèves pourront visiter l'histoire de l'impérialisme européen.

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

L'impact pour les apprenants peut être :

Source de motivation: un environnement immersif peut créer chez les apprenants une sorte de bonheur et augmenter leurs curiosités, ce qui renforcera leur intérêt et leur motivation d'expérimenter quelque chose de nouveau et engageant.

Source d'engagement: Un environnement immersif peut développer de l'engagement chez les élèves car c'est un environnement interactif et engageant qui peut être à la fois stimulant et motivant.