cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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...

Badge attribué à : Zoe Komant
https://www.cadre21.org/membres/2508928d2d67e0d09a4d9c75

Date d'obtention : 2024-04-01 19:51:45

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Ma première réflexion sur les environnements immersifs est qu'ils ont un immense potentiel pour révolutionner divers aspects de l'expérience humaine. Qu'il s'agisse de réalité virtuelle, de réalité augmentée ou de réalité mixte, les environnements immersifs offrent des possibilités d'engagement profond et d'amélioration des expériences d'apprentissage.

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

Je pourrais peut-être emmener mes élèves en excursion virtuelle.

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

Je pourrais utiliser des environnements immersifs pour aider les élèves à développer des compétences essentielles telles que la pensée critique, la résolution de problèmes, la communication et la collaboration. Par exemple, je pourrais créer des simulations qui obligent les élèves à analyser des situations complexes, à prendre des décisions et à communiquer leurs résultats de manière efficace dans l'environnement virtuel.