

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 : croteau megan

<https://www.cadre21.org/membres/2cf2babcd5ea477a5f73f81c>

Date d'obtention : 2024-04-03 05:19:10

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Je pensais que les environnements étaient limités à la réalité virtuelle et l'immersion sensorielle qui implique plus que l'audio et le visuel. Maintenant je comprends que l'immersion peut être aussi simple que regarder un film, et aussi compliqué que les simulations virtuelles qui encadrent tout les plans sensorielles. En plus, je comprends mieux la gamme d'application possible des environnements immersifs. C'est un outil qu'on peut utiliser pour des applications illimitées d'apprentissage et d'expérience.

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

Comme la formation à expliquer, même le visionnement d'un film offre un environnement immersif. Je pense que l'exploration des environnements immersifs qui offrent un élément collaboratif comme Minecraft va être très utile dans la salle de classe. Lorsque les élèves peuvent interagir ensemble et avec leur environnement on les trouve plus engagées et plus motivées à réussir. Ils aiment plus l'apprentissage et ça c'est toujours un but.

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

Comme décrit ci-dessus, les élèves apprennent mieux quand ils aiment ce qu'ils font. Étant donné que les environnements immersifs offrent de nouvelles expériences, rends les expériences plus accessibles, et permet à l'élève d'explorer l'environnement par eux mêmes, c'est sûr que l'élève serait plus engagé avec leur travail. Ensuite ils seront plus motivés à participer et apprendre qui serait refléchi dans les taux de réussite de l'élève