

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 : Giammarioli Angelina

<https://www.cadre21.org/membres/8cc10d1adae01ac60da4333b>

Date d'obtention : 2024-04-04 21:01:58

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Je trouve les environnements immersifs super utile ! Ceci est une forme de technologie que je n'ai pas eu accès jusqu'au secondaire. Même à ce temps, notre école avait seulement accès à des lunettes VR pour une journée comme activité. A ce point dans ma vie, j'ai pu explorer plusieurs formes d'environnement immersifs y inclut l'immersion tactique, physique et auditive. Avoir l'option d'intégrée cet technologie dans une salle de classe est fantastique ! Les élèves pourront avoir des expériences nouvelles dans les sciences, les études social et même l'éducation physique

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

Dans mon opinion, la façon dont cette approche et le plus utile sera dans une cour de science particulièrement dans les études environnementales. Par exemple, les élèves pourront voir la lave et comment elle bouge ainsi qu'une éruption de volcan sans être en danger. Je suis au Canada mais imagine un pays qui ne reçoit pas la neige et comment les environnements immersifs pourrais les montrer l'intérieure d'une tempête de neige ! Même dans un contexte des études social, les élèves pourraient "visiter" une variété de pays et voir plusieurs cultures différents grâce à cette technologie.

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

Basé sur une méta-analyse de Merchant et coll. (2014) sur les simulations de réalité virtuelle, "L'aspect ludique favorise la rétention, l'apprentissage et la motivation" (Siltzmann, 2011). Il est important de prendre en compte que l'environnement immersif fonctionne le mieux quand ils renforcent une leçon. On en parle beaucoup de la taxonomie de Bloom dans mon program et les simulations virtuelles peuvent permettre aux élèves de surtout comprendre et analyser des aspects du cours versus la leçon et leurs connaissances antérieurs.