

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 : Starko Rachel

<https://www.cadre21.org/membres/bd4da2f2959c175d3e72bbae>

Date d'obtention : 2024-04-05 21:59:13

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Je crois que c'est une très bonne idée dans les écoles. Il y a tellement de possibilités et avantages dans l'utilisation de la réalité virtuelle, augmentée ou mixte. Je présume que les technologies plus avancées sont chères, mais il y a plusieurs applications qui sont gratuites ou peu coûteuses.

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

Comme future enseignante en sciences, je pourrais utiliser les applications comme MergeCube, Google Earth, GeoGuesser, NASA VR Experience, et beaucoup plus! Les environnements immersifs pourraient être aussi les simulations des laboratoires qui sont peut-être trop dangereux ou coûteux pour le faire physiquement dans l'espace de l'école.

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

En utilisant les applications mentionnées en question 3, je crois que les élèves seraient plus engagés dans ces types de leçons. C'est aussi de l'apprentissage par expérience qui est un apprentissage actif. De plus, les élèves pourraient collaborer dans les environnements immersifs.