

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 : Poulin Virginie

<https://www.cadre21.org/membres/7fbcba0f734d3084e29d6e1f>

Date d'obtention : 2024-05-10 17:08:23

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

En se basant sur le principe que nous apprenons par l'expérience, les environnements immersifs favorisent sans aucun doute les apprentissages. Les bénéfices sont nombreux et très positifs. Les environnements immersifs engendrent un sentiment de réalisme qui aide l'apprenant à comprendre plus facilement des concepts abstraits. De plus, ils permettent de simuler des expériences extravagantes et/ou divertissantes. L'apprenant peut aussi développer de précieuses qualités comme l'empathie et la collaboration. Les environnements immersifs peuvent être exploités dans une multitude de domaines et sous différentes utilisations. Les possibilités sont infinies...

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

J'enseigne les arts plastiques au secondaire. J'utiliserais sans doute Google Earth pour réaliser des visites de certains sites. Par exemple, suite à une capsule sur la démarche artistique de l'architecte Gaudi, nous pourrions utiliser l'application pour découvrir le Parc Guell sous forme de recherche et trouve. Ou bien les élèves pourraient décrire une œuvre particulière. Puis, nous réaliserions en classe une œuvre sculpturale inspirée de la démarche de Gaudi. Si nous voulions développer davantage, nous pourrions même utiliser l'application Tilt Brush pour nous-même se créer un parc imaginaire collectif en réalité virtuelle.

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

Premièrement, les élèves auraient un contrôle sur ce qu'ils regardent et même de leurs déplacements sur le site. Ils pourraient donc faire un lien avec ce qu'ils voient et ce que nous avons vu en classe. Nous vivrions une expérience impossible dans le confort de notre classe. Cette expérience découverte serait divertissante et réinvestie en création par la suite.