CADRE21

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 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 : ManuelT
https://www.cadre21.org/membres/mthomas-academie-ste-therese-com

Date d'obtention : 2024-05-27 12:53:24

Environnements immersifs 1 - Explorateur

Question 1 - Quel est votre point de vue ou votre première réflexion sur le thème des environnements immersifs ?
Les environnements immersifs sont une voie novatrice et extrêmement intéressante dans le cadre de l'apprentissage par l'expérience concrète de certains concepts abstraits. Aussi, lorsque l'expérience «réelle» est impossible, elle se révèle être une voie pertinente d'apprentissage. La limite demeure cependant le coût exorbitant d'une telle technologie…
Question 2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement ?
Étant enseignant de français, je pourrais imaginer une application dans le domaine de la grammaire de la phrase à l'aide de laquelle l'élève apprenant pourrait manipuler des mots et les déplacer, les remplacer dans une phrase à l'aide de gants de VR. Dans le cadre de l'oral, et pour aider les élèves qui font preuve d'une anxiété maladive à l'idée de parler devant un public, j'ose imaginer une application qui permettait aux élèves de voir une audience devant eux à l'aide d'un casque de VR, question de s'acclimater au fait d'être observé durant la présentation. Je serais curieux d'en voir les résultats…
Question 3 - Quel serait l'impact (motivation, engagement, réussite) sur les personnes apprenantes d'intégrer les environnements immersifs à votre pratique ?
En grammaire, une meilleure compréhension des manipulations syntaxiques.

À l'oral, une habituation au stress engendré par une présentation en classe. Avec le développement fulgurant de l'IA, je peux même imaginer un public qui réagirait aux propos de l'orateur!