

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 : marie-claude laparé

<https://www.cadre21.org/membres/laparemc-villamaria-qc-ca>

Date d'obtention : 2025-04-25 17:25:14

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 offrent actuellement surtout des sources de divertissements pour ce que les élèves en connaissent (j'enseigne au secondaire). Le point de vue de cette formation est intéressant: amener les apprentissages par expérience à l'aide de quelque chose que les jeunes trouvent ludique. Je crois que l'engagement des élèves dans ces expériences virtuelle peut être positive dans plusieurs contextes, même avec des outils simples, comme la réalité augmentée.

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

J'enseigne les arts plastiques et le multimédia. Évidemment, la première chose qui me vient en tête sont les musées virtuels: pouvoir observer des oeuvres d'art auxquelles nous n'aurions pas accès autrement. Par contre, pour l'instant, les expériences offertes sont souvent sur des sites web, et le spectateur est passif ou quelque peu actif, avec des déplacements dans l'espace, mais toujours sur l'écran et non en réalité augmentée ou virtuelle. Il faudrait que des enseignants créent spécifiquement des environnements en réalité augmentée spécifique à une oeuvre ou un artiste: photos, vidéos, capsules audio, etc, rassemblés dans un musée qui se fusionne avec la réalité, pour que la classe devienne le musée.

Dans mon cours de multimédia, depuis 2 ans, mes élèves créent des capsules de réalité augmentée avec le site web Mywebar.com. Le thème est de créer des capsules de RA pour représenter un souvenir lié à un lieu de l'école. Ils se servent donc eux-même des outils de RA pour partager leurs créations. Ils doivent intégrer différents médias au choix: photos, dessins, texte, sons, musique, création en modélisation 3D, etc. Je ne m'en sers donc pas pour enseigner, ce sont les élèves qui l'utilise pour créer!

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

Je crois que plusieurs jeunes seraient motivés par les expériences virtuelles les premières fois qu'on leur en propose, par contre, je doute de l'impact à long terme. Est-ce que la rétention d'information se ferait bien car c'est une expérience qui est nouvelle, mais une fois l'effet de nouveauté passé, ça deviendrait la même routine qu'un livre ou un vidéo passif? Est-ce qu'à long terme, l'engagement resterait le même au fil des expériences? Aussi, si on parle de réalité virtuelle, plusieurs contraintes techniques se posent: coût des logiciels pour créer les univers, coût des casques de réalité virtuelle, disponibilité des casques (3 casques pour 35 élèves, ça ne permet pas à tout le monde de participer dans une durée cohérente avec les cours). La réalité augmentée est beaucoup plus accessible puisque mes élèves ont déjà tous un ipad.

Pour l'instant, je trouve plus pertinent pour les matières que j'enseigne de faire créer des projets de réalité augmentée ou virtuel à mes élèves plutôt que d'enseigner avec ces outils. En arts plastiques et en multimédia, j'aime que les outils technologiques soient utilisés pour la création et la diffusion des projets des élèves.