

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 :

<https://www.cadre21.org/membres/6e1563fed9b8379306cb0d2d>

Date d'obtention : 2025-05-16 18:47:35

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 les environnements fictifs sont une méthode d'apprentissage stimulante qui devrait être plus utilisée dans le milieu collégial.

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

Je vois la possibilité dans plusieurs types de programmes. On pourrait, en soins infirmiers contextualiser l'apprentissage en faisant des pratiques sur des patients fictifs, ce qui permettrait de se tromper et donc aurait moins de répercussions qu'en réalité. En histoire, l'apprentissage par expérience pourrait se faire par le biais d'évènements historiques. Pour finir, cela pourrait augmenter l'engagement des étudiants dans un programme comme l'apprentissage des langues où l'utilisateur pourrait discuter avec des personnages fictifs.

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

Je ne suis pas enseignante, mais technicienne en travaux pratiques, donc je ne verrai pas l'impact directement sur les élèves. Mon rôle consistera davantage à aider l'enseignant (e) à créer une expérience immersive. Suite à la formation, j'ai compris que le caractère réaliste de la simulation motivera beaucoup plus les élèves. Leurs cours leur sembleront donc plus intéressants ce qui augmentera donc leur motivation. Ils pourront acquérir leurs compétences dans des conditions contrôlées, ce qui n'est pas toujours possible au cégep. De plus, ils pourront collaborer et ainsi renforcer leur compétence de travail d'équipe.