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 : Gaël Citté
https://www.cadre21.org/membres/gcitte-marcelline-qc-ca

Date d'obtention : 2025-06-10 16:41:01

Environnements immersifs 1 - Explorateur

Question 1 - Quel est votre point de vue ou votre première réflexion sur le thème des environnements immersifs ?
C'est un élément qui vient se rajouter aux outils que l'on peut utiliser en enseignement, complémentaire aux outils traditionnels. Rendre la matière étudiée beaucoup plus concrète.
Question 2 - Comment cette posture/approche pédagogique pourrait-elle s’insérer dans votre enseignement ?
Je pourrai créer ou utiliser des environnements immersifs afin de compléter mon enseignement comme par exemple visiter certains espaces qui sont difficilement accessibles: géographie_ territoires touristiques- Paris ou les grands lacs africains ou encore simuler une marche au sommet de l'Everest en y ajoutant les facteurs d'altitude et de manque d'oxygène.
Question 3 - Quel serait l’impact (motivation, engagement, réussite) sur les personnes apprenantes d’intégrer les environnements immersifs à votre pratique ?
Les élèves se sentiraient plus impliqués dans leur apprentissage et pourraient créer plus de liens avec la théorie vue en classe. Leur compréhension de certains concepts plus abstraits (environnement rural ou voir réellement/virtuellement les impacts d'un tsunami)en serait facilité. Leur motivation ainsi que la participation serait augmenté par rapport au visionnement de vidéos classique. Participer à des activités virtuelles aiderait beaucoup d'élèves en donnant une dimension plus active que de réaliser des exercices sur papier ou même sur un ordinateur. Cela motiverait assurément des jeunes de 13 ans.