

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/3c3b1f11ca6d9a67dfaaae28>

Date d'obtention : 2025-09-13 15:17:10

Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Je trouve que l'environnement immersif serait un produit favorable à exploiter dans la formation professionnelle que j'enseigne. FP Santé, assistance et soins infirmiers.

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

Les apprenants en santé doivent développer le savoir, savoir être et savoir-faire, qui sont souvent interpellés dans un même soin. Il est difficile pour un ou une élève de s'imaginer un contexte de changement de pansement, tout en se souciant de la relation aidante par exemple. De pouvoir recréer une étude de cas en virtuel, selon ce que j'en comprend, pourrait permettre à l'élève de concrétiser l'approche, la démarche et la sécurité qui doivent être mises en place.

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

Selon ma perception l'impact serait global. La motivation serait augmentée ne serait-ce que par la visualisation de la scène. L'engagement envers un patient (avatar) ne ferait lui aussi qu'augmenter la motivation à réussir.