

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/46f4cb84f47368ce7c7dfab0>

Date d'obtention : 2025-09-18 15:27:42

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 font déjà partie de notre quotidien. C'est vrai pour une certaine génération qui s'adonne aux jeux vidéo. Cela dit, dans notre quotidien, Instagram ou GoogleMap, nous font toucher à cet outil ultra performant. Par contre, les possibilités vont se décupler encore et il est nécessaire d'en faire l'expérience peu importe notre corps d'emploi ou notre rôle dans la société. Ils peuvent rendre la vie plus facile, tout autant qu'ils augmentent les possibilités en enseignement, entre autres, quant au défi de la différenciation pédagogique prescrite au PFEQ. Il faut demeurer alerte et saisir que c'est un outil parmi d'autres et non celui qui remplacera tout.

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

Dans la conception de cours à distance, cette approche pédagogique peut permettre de faire vivre des expériences plus 'concrètes' pour ensuite enrichir les échanges avec l'enseignante. Le pédagogue enseigne selon la taxonomie de Bloom, et il doit savoir si l'apprenant est à l'étape de 1-connaître, 2-comprendre, 3-appliquer, voire créer(6e niveau). Mais le pédagogue doit faire un découpage précis et savoir quel niveau d'apprentissage l'immersion vient soutenir. On ne doit pas penser que l'immersion fera accéder à tous les niveaux à la fois. Ainsi, on peut insérer une immersion pour -connaître et -comprendre, mais c'est en discussion de groupe ensuite qu'on revient pour -analyser (4e niveau Bloom), par exemple.

C'est le cas de la réalité mixte qui m'intéresse particulièrement avec l'utilisation du virtuel et la réalité augmentée; on peut construire des SAE qui rejoignent la pédagogie expérientielle. Mais cela peut être très énergivore à concevoir. C'est alors, qu'il faut penser en terme d'équipe école au lieu d'un pédagogue seul.

La réalité virtuelle peut être utile pour la sélection d'un stage, par exemple faire vivre une demi-journée de travail virtuellement dans l'environnement d'un dentiste afin de juger si l'on s'imagine sur place pour une carrière.

De façon plus micro, cette approche permet d'accéder plus rapidement à des concepts abstraits. On peut penser aussi que certaines disciplines comme la géographie ou l'ébénisterie se prêtent déjà fort bien à son utilisation.

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

Par contre, je pense quand même qu'il faut doser et ne pas tout miser là-dessus pour viser la réussite.

On le sait, la motivation peut s'essouffler vite, alors si l'environnement a été visité ou si les limites ont été atteintes, le désir sera grand de ne pas y retourner. L'impact de cette approche sur l'engagement peut-être important, mais sans perdre de vue l'incontournable encadrement d'un pédagogue.

Enfin, en ce qui a trait à l'affordance, que décrit A. Jézégou, on peut penser que ce ne sont pas encore tous les environnements qui reposent sur ce principe actuellement et l'utilisateur peut rencontrer des écueils selon le design proposé, ou l'utilisation limitée qu'il peut percevoir de l'outil, bien que peut-être à tort.