

## 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/>

Date d'obtention : 2026-04-29 15:13:40

# Environnements immersifs 1 - Explorateur

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

Cela doit être vraiment intéressant à rentrer dans sa classe. Cependant, cela doit demander beaucoup de gestion pour l'enseignant pour trouver quelle environnement que l'on veut proposer aux enfants ou d'aller explorer les mondes des enfants. Si on parle du point de vue de l'enfant, c'est une activité qui est super engageante. L'enfant va avoir du plaisir en étant dans un environnement immersif et cela peut créer des apprentissages très symboliques pour l'enfant.

Une autre contrainte serait de fournir le matériel. Il pourrait y avoir un ou deux casques de réalités virtuelles. Alors, c'est impossible de souhaiter faire vivre l'activité à tous les enfants en même temps.

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

Elle pourrait s'insérer pour renchérir sur un thème en particulier. Par exemple, on pourrait créer un environnement immersif que l'enfant se retrouverait dans l'environnement des premières nations. L'enfant pourrait se déplacer et constater ce que l'on a vu en classe et cela va être encore plus significatif que de lire un texte sur le sujet.

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

Les enfants vont clairement être motivés à être dans ces environnements immersifs. Les élèves vont voir et vivre des activités qu'ils n'auraient pas pu vivre dans la vraie vie. Aussi, pour les enfants c'est stimulant de se retrouver dans un environnement autre et de mettre un casque de réalité virtuelle. Donc, les apprenants vont clairement être motivés et engagés dans le processus. Cela va clairement aider la réussite des enfants en créant des apprentissages symboliques pour l'enfant, puisque c'est comme si c'est lui qui avait découvert ces apprentissages.