

Preuve et attestation de développement professionnel

Environnements immersifs 2 - Architecte

cadre21



Description:

Le niveau Architecte permet d'approfondir sa compréhension des environnements immersifs, par la conception d'une expérience d'apprentissage. En premier lieu, vous explorerez différents outils immersifs, pour ensuite réfléchir à comment ces outils pourraient transformer vos pratiques pédagogiques. 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 propose un tour d'horizon de ces technologies et de quelques pistes d'intégration en éducation.

:

Badge attribué à :

<https://www.cadre21.org/membres/90ab5103c620215371708209>

Date d'obtention : 2023-12-07 19:47:34

Environnements immersifs 2 - Architecte

Réflexion sur l'impact : En quoi la mobilisation d'un environnement immersif dans l'activité a-t-elle eu de l'impact sur les apprenants et les apprenants ?

Lors de l'activité «Moulin à vent» que nous avons expérimentée en classe, nous avons pu constater que:

- La motivation d'utiliser un nouvel outil technologique prend une grande place dans l'intérêt des élèves. Nous n'avons pas eu à sortir fanfares et trompettes pour capter l'attention.

- En étant en immersion, les élèves ont pu observer les caractéristiques des ailes d'un moulin. En ayant un certain contrôle sur ce qu'ils regardaient (l'intention d'écoute était claire) et en ayant déjà vu au paravent certaines notions en lien avec l'énergie du vent, nous avons remarqué que les traces laissées étaient pertinentes et constructives pour l'étape qui suivait.

Retour sur l'activité : Que feriez-vous différemment si c'était à refaire ?

Pour les besoins de l'expérimentation, nous avons réalisé l'activité en une journée. À refaire, j'irais par petites bouchées, étape par étape. Nous étions épuisés, élèves, enseignant et CP. Nous sommes arrivés avec nos 9 lunettes Oculus et 6 imprimantes 3D. Assez intense comme journée.

Je cherche encore la façon de diminuer le nombre de soucis techniques lorsqu'on utilise les lunettes Oculus. Le micro site est vraiment aidant pour éviter l'égarement. Nous avons aussi réalisé de courtes capsules pour montrer comment trouver le navigateur, comment aller dans les favoris, comment activer la vision 360... Malgré tout, il faut être très présent pour aider les élèves. Les pépins techniques sont nombreux.

Nous avons aussi projeté l'écran des Oculus sur un iPad, et ce iPad sur le tableau interactif. C'est intéressant, mais pour une raison qui nous échappe, cela fonctionne une fois sur deux.

Réflexion sur l'expérience : À la lumière de votre activité vécue, quels apprentissages tirez-vous de cette expérimentation ?

L'aspect technique peut faire peur. Cette technologie n'est pas conçue pour une salle de classe. Cela demande beaucoup d'énergie et de stratégie pour contourner les différents obstacles.

Mais, c'est vraiment intéressant et gagnant. Suite à cette journée, nous sommes retournés dans d'autres classes pour expérimenter d'autres activités plus courtes. Nous utilisons le micro site comme point de départ. Nous sommes allés dans une classe secondaire pour le thème de la seconde guerre mondiale et pour voir des reconstructions historiques. Au primaire, nous avons vu le réseau électrique d'Hydro-Québec, les différents types de ponts et les animaux du Québec. À refaire !

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

enclasse.jpg

Capture-decran-le-2023-12-07-a-14.39.37.png

Planif-moulin-a-vent-partie-RV.pdf