

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 : Courchesne Marie-Eve

<https://www.cadre21.org/membres/0c4a79d54a22c967d1d278dc>

Date d'obtention : 2024-04-08 11:38:01

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 ?

Nous apprenons par l'expérience et plus une situation reflète la réalité, plus les apprentissages sont signifiants. Donc, l'expérience immersive de la tâche a certainement permis aux élèves d'apprendre et de comprendre les enjeux du territoire énergétique québécois. Les affordances de l'environnement interactif donnent aux élèves un contrôle sur leurs apprentissages. Aussi, les élèves doivent prendre des décisions en fonction de ces affordances et de ce qu'ils ont appris ainsi, je peux vérifier la compréhension de chacun et les corriger si nécessaire. Je constate que l'univers immersif a permis de rendre accessible un sujet complexe et plus abstrait pour les élèves de ce groupe d'âge. L'immersion dans le territoire énergétique était stimulante et rendait la tâche plus intéressante, ainsi les élèves se sont plus facilement appropriés les apprentissages. Outre les connaissances liées au territoire énergétique prescrites dans le programme d'étude, je voulais favoriser la collaboration et la résolution de problèmes chez mes élèves. L'activité immersive m'a permis d'atteindre ces objectifs.

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

Je suis très satisfaite de cette expérience. La grande majorité des élèves ont apprécié l'activité d'apprentissage. Ils étaient motivés par l'originalité de la tâche. Puisqu'ils ne pouvaient pas être complètement libres de construire, donc dans leur tête "jouer", tant que la séquence d'apprentissage n'était pas complétée, les élèves étaient encouragés à compléter le document de travail, qui constituait leur document d'apprentissage.

Les élèves étaient autonomes dans leur apprentissage, ils avançaient à leur rythme et leur curiosité était stimulée, ce qui constitue des avantages importants des univers immersifs. Le sujet du territoire énergétique, qui depuis quelques années était lourd pour mes élèves de deuxième secondaire, fut beaucoup plus facile à aborder et mieux compris des élèves. J'avais déjà utilisé Minecraft en classe dans un contexte autre que celui-ci. J'étais donc en contrôle de la classe et je connaissais les contraintes et difficultés du jeu.

Ce qui est à refaire différemment est la préparation en amont. Je voulais laisser les élèves découvrir par eux mêmes le territoire énergétique, donc j'avais peu parlé de l'environnement immersif. Les élèves croyaient entrer dans un monde Minecraft ordinaire, vierge, et construire. Or, ils devaient se promener dans le monde et remplir plusieurs tâches dans leur document de travail. Ils devaient collaborer avec les membres de leur équipe et une fois que tous les apprentissages étaient réalisés, ils pouvaient passer à l'étape de création et de construction.

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

La majorité des élèves ont apprécié l'univers Minecraft pour apprendre les enjeux du territoire énergétique. Ils prenaient leur tâche au sérieux et voulaient prendre les meilleures décisions en fonction des contraintes du territoire. Je dirais que pour ces élèves, l'immersion était réussie et leur permettait de mieux saisir les enjeux. Leur collaboration était bonne, ils se partageaient la tâche selon leur force et ils prenaient des décisions consensuelles.

Toutefois, pour certains élèves le "jeu" a pris toute la place. Ils voulaient construire sans suivre les consignes et leur expérience immersive était différente, voire nulle. Ils voulaient modifier l'environnement dans lequel ils se trouvaient. Je dirais que ces équipes ont moins collaboré et leur apprentissage fut moins bon même si mon intervention constante les a amenés à cheminer dans la tâche à réaliser et les apprentissages à réaliser. Je pense qu'une meilleure préparation avant la tâche pourra pallier ce problème.

L'utilisation des univers immersifs est, selon moi, une bonne façon de développer les compétences du 21^e siècle de collaboration, de créativité et d'innovation et le projet que j'ai créé me le confirme.

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

Environnement-immersif-architecte.pdf