

RENDEZ-VOUS

CP 2023

i-MER
SION
CP

La réalité virtuelle comme stratégie d'enseignement
et d'apprentissage dans les programmes d'études.

Éric Cloutier
Technopédagogue
Cégep de Thetford

Déroulement



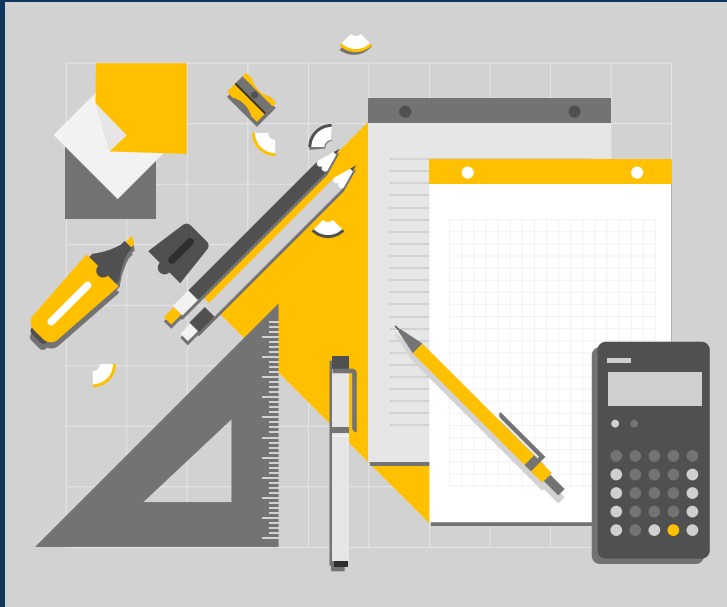
- Pistes de solutions pour intégrer la VR.
(20 min)
- Présentation de projets et enjeux de réalisation.
(10 min)
- Période de questions et d'échanges.
(30 min)

Pistes de solutions pour intégrer le VR

- Comment **intégrer** la réalité virtuelle dans les programmes de mon établissement d'enseignement?
- Comment **choisir** une plateforme pour livrer du contenu de façon efficace en réalité virtuelle?
- Comment un projet de réalité virtuelle va-t-il **affecter** mon travail de technopédagogue ou CP?



Comment intégrer la réalité virtuelle dans les programmes de mon établissement d'enseignement?

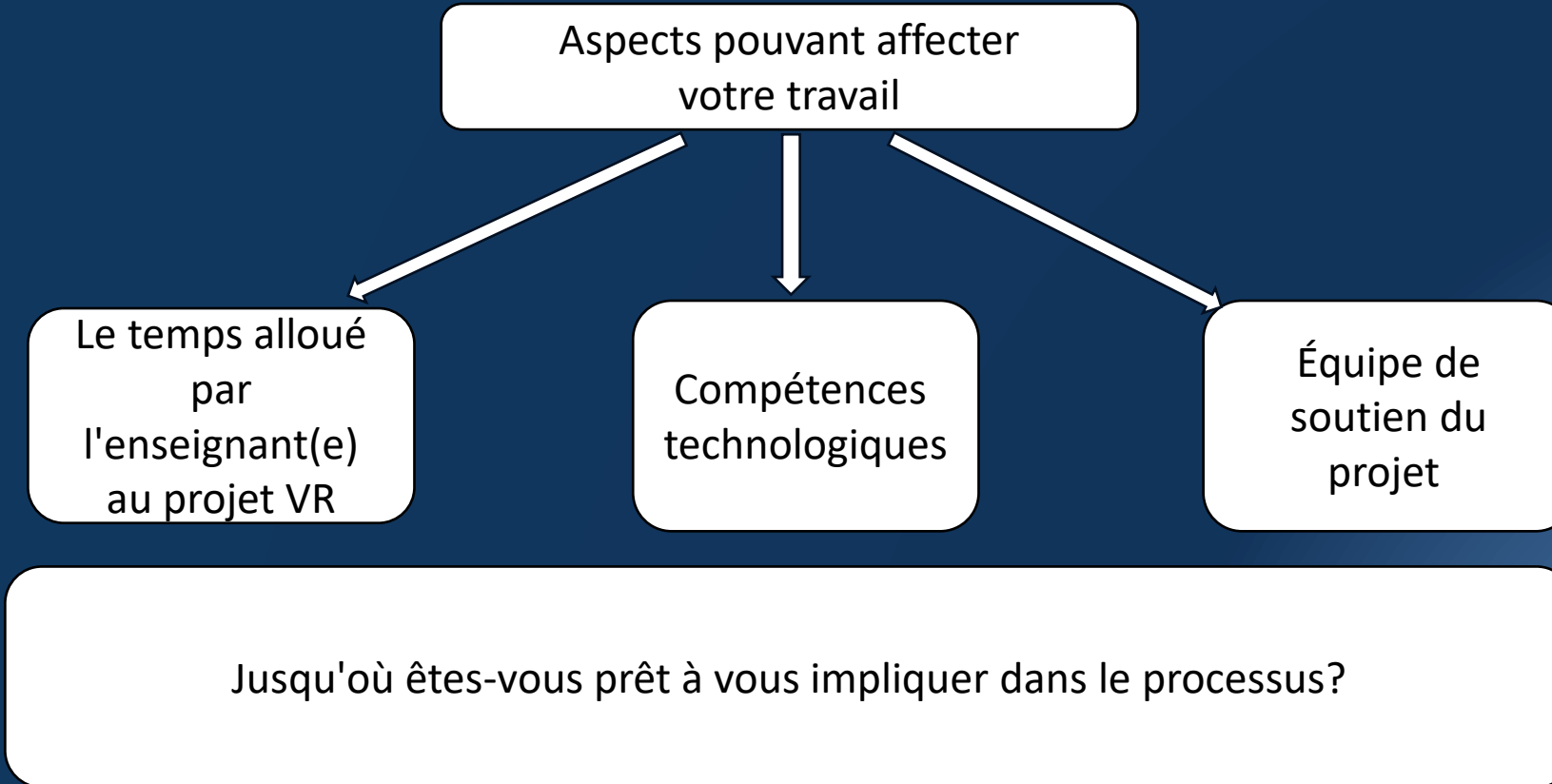


- On se trouve un ami ou des amis
- On explore les mécaniques de la réalité virtuelle.
- On analyse les compétences pour trouver une valeur ajoutée à l'utilisation de la réalité virtuelle.
- Trouver du dégageement pour les enseignants.
- S'appropriier l'univers du développement de projets pédagogiques en réalité virtuelle.

Comment choisir une plateforme pour livrer du contenu de façon efficace en réalité virtuelle?

The logo for 'uptale.' is displayed on a white rectangular background. The text 'uptale.' is written in a lowercase, sans-serif font. The 'up' is in red, 'tale' is in teal, and the period is a small red circle.The logo for 'STELLARX' is displayed on a purple-to-pink gradient rectangular background. The text 'STELLARX' is in a white, uppercase, sans-serif font, with a small red 'X' at the end.The text 'CASQUES?' is written in a bold, black, uppercase, sans-serif font inside a yellow, multi-pointed starburst shape.

Comment un projet de réalité virtuelle va-t-il affecter mon travail de technopédagogue ou CP?



Présentation de projets VR et enjeux de réalisation.

- TES : simulation de crise
- Anglais
- Technologies Minérales
- Soins infmiers

Période de questions et d'échange



1. Quelles sont les limites et les défis actuels de la réalisation de projets en réalité virtuelle pour l'éducation ?

2. Comment peut-on adapter les projets en réalité virtuelle aux différents niveaux d'apprentissage et aux besoins spécifiques des élèves ?

3. Comment peut-on impliquer les enseignants et les élèves dans la conception et la réalisation d'un projet en réalité virtuelle pour l'éducation ?

4. Comment peut-on garantir l'accessibilité et l'inclusivité des projets en réalité virtuelle pour l'éducation, notamment pour les élèves en situation de handicap ou issus de milieux défavorisés ?

Processus Concept Projet RV

