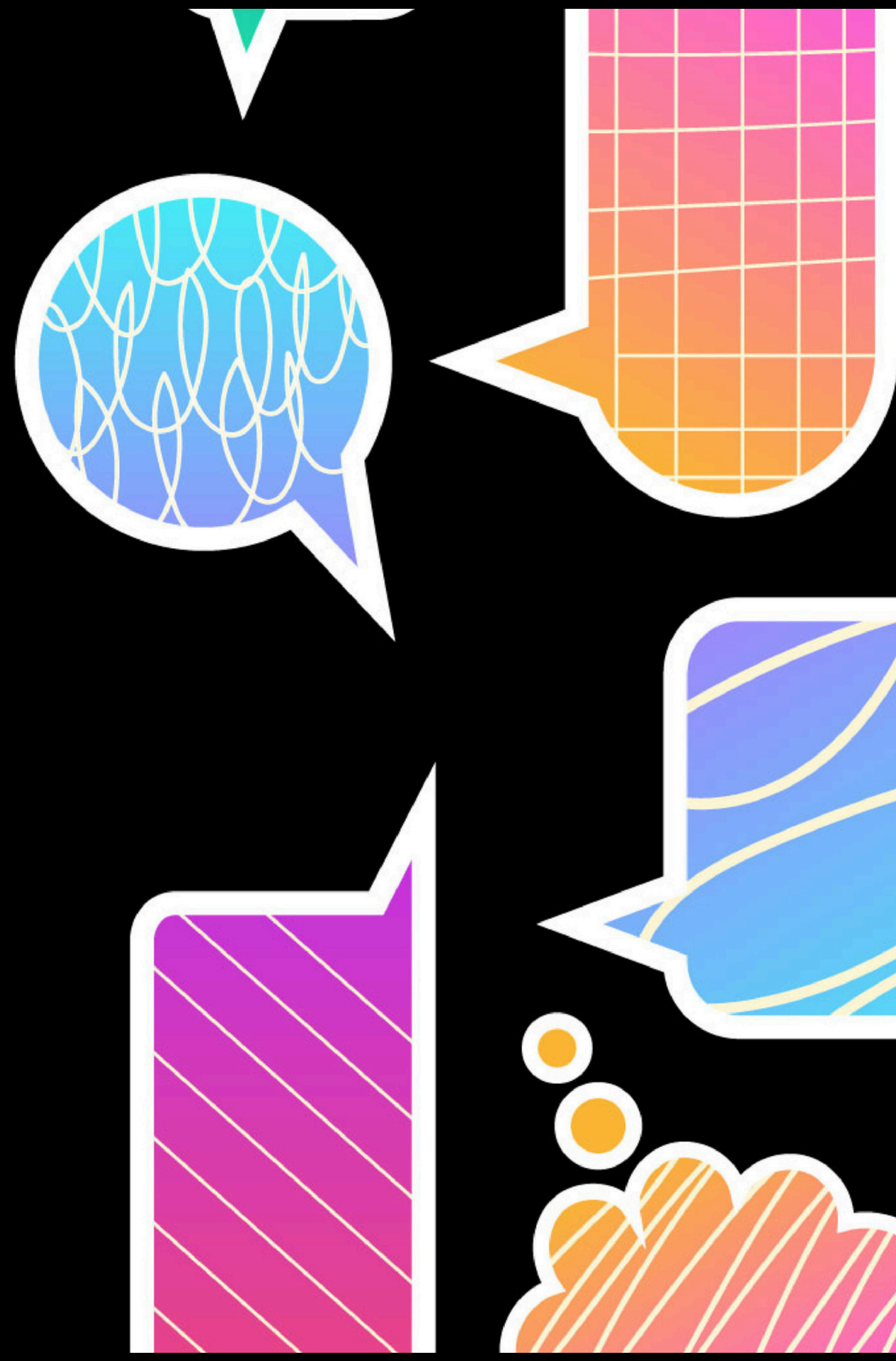


Plonger, en immersion, dans une intervention en réalité virtuelle

Myriam Feiter-Murphy
Cégep Marie-Victorin

David Blain
Cégep Marie-Victorin



PLONGER, EN IMMERSION, DANS UNE INTERVENTION EN RÉALITÉ VIRTUELLE



David Blain, Conseiller pédagogique TIC, Cégep Marie-Victorin
Myriam Feiter-Murphy, Conseillère pédagogique, Cégep Marie-Victorin



INTRODUCTION



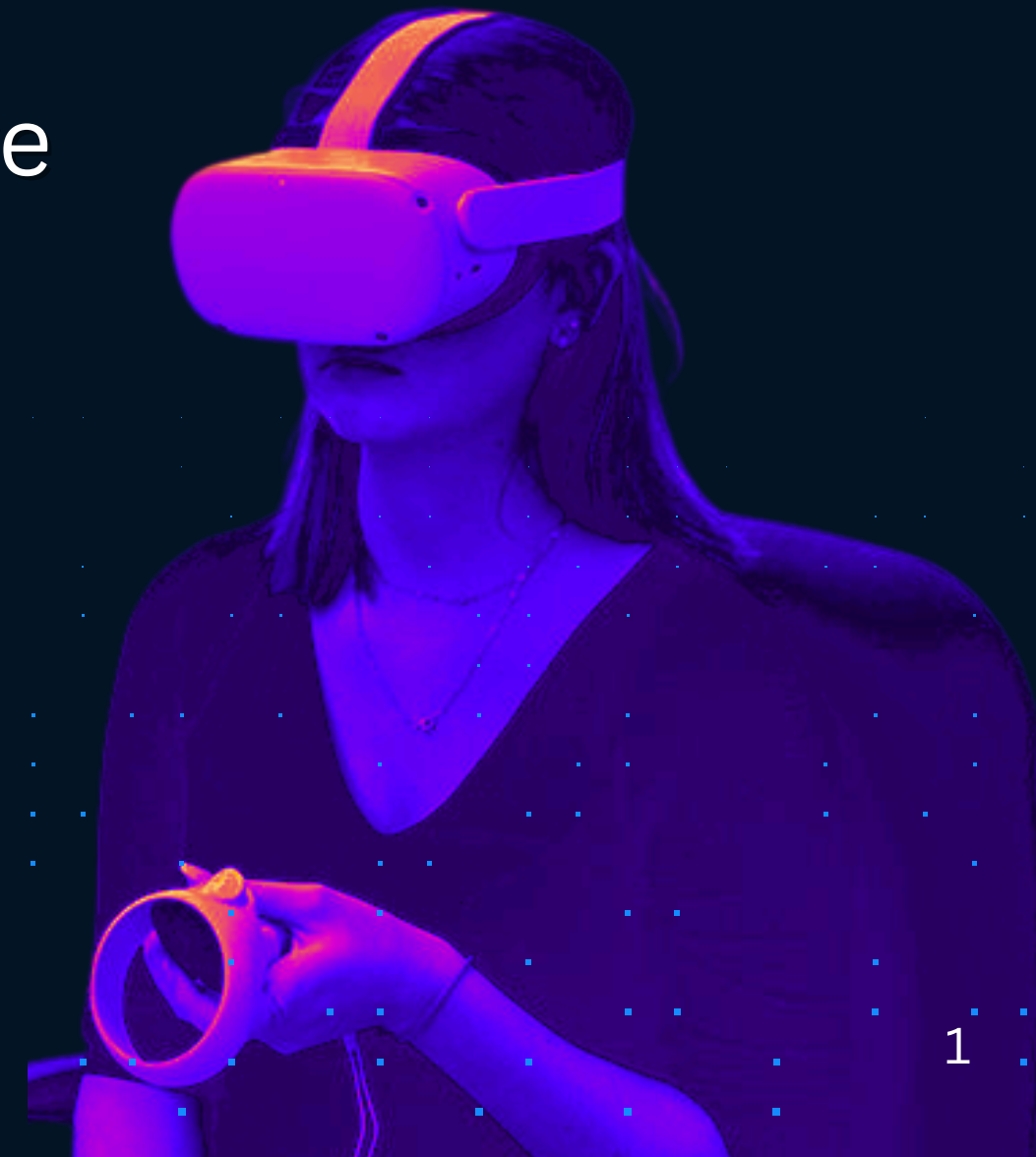
Comprendre le déploiement d'une activité en réalité virtuelle



Identifier les avantages, les limites et les points de vigilance



Explorer les possibilités de transfert disciplinaire



NIVEAU D'AISANCE AVEC LA RÉALITÉ VIRTUELLE



Excellent



Ça va



J'ai encore à apprendre



01

Mise en situation

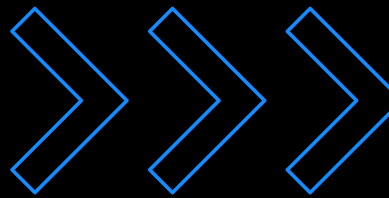
Consignes

- Faites la lecture de la mise en situation et des consignes



02

Expérience immersive

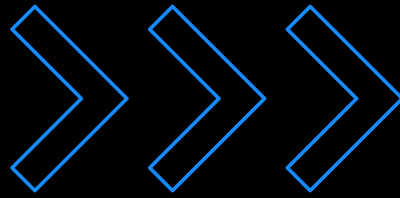


Consignes

- 1 personne maître du casque par équipe
 - Pour la personne qui a le casque
 - Rester assis
 - Possibilité faible d'étourdissement et de légère céphalée
 - Garder les lunettes de vue sous le casque
 - Regarder partout autour de vous (360)
 - En cas de bogue, lever la main



DISCUSSION

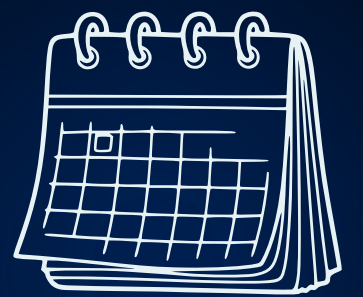


- Qu'est-ce que la RV apporte de plus ?
- Qu'est-ce que la vignette écrite permet mieux ?
- Dans quels autres contextes pédagogiques ou disciplines la RV serait pertinente ?



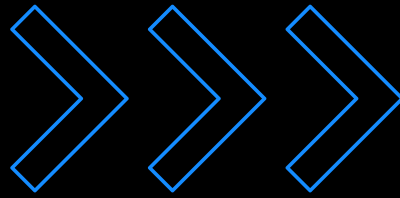
LE PROCESSUS

1. Réflexions pédagogiques
2. Discussions avec David et Daniel, CP TIC
3. Partage en département
4. Collaboration avec le département Théâtre
5. Collaboration avec le Centre jeunesse de Montréal, *Institut universitaire*
6. Tournage (2h00)
7. Assemblage et ajustement sonore
8. Test
9. Implantation dans le cours



Environ 4 mois

LES AVANTAGES



Pour l'étudiant.e

1. Apprentissage expérientiel

- Permet de vivre une situation plutôt que de seulement la décrire ou l'observer
- Favorise la compréhension par l'action, l'immersion et l'exploration
- Familiarisation avec le milieu (institutionnel) - Environnement contrôlé, peu de déplacements, diminution de l'anxiété

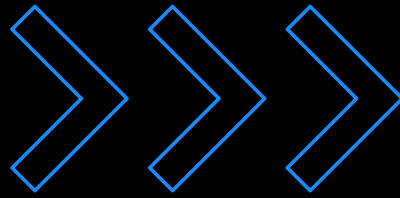
LES AVANTAGES

Pour l'étudiant.e (suite)

2. Contextualisation - *tâche authentique*

- Plonge les étudiant.e.s dans un contexte réaliste (institutionnel, professionnel, social, environnemental)
- Donne du sens aux notions théoriques abstraites

LES AVANTAGES

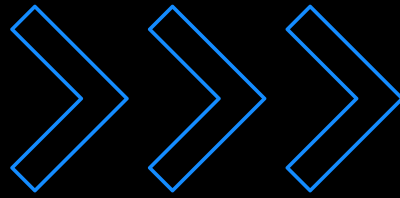


Pour l'étudiant.e (suite)

3. Engagement cognitif et affectif accru

- Mobilise l'attention, les émotions et la curiosité
- Génère une résonance émotionnelle qui soutient la mémorisation
- Sort du cadre régulier (classe)

LES AVANTAGES



Pour l'étudiant.e (suite)

4. Accès à des situations autrement inaccessibles

- Milieux coûteux, dangereux, éloignés, sensibles, confidentiels ou rares
- Expériences impossibles à vivre en classe traditionnelle

LES AVANTAGES

Pour l'étudiant.e (suite)

5. Apprentissage actif et réflexif

- L'étudiant.e devient acteur.rice de son apprentissage
- Favorise l'analyse, l'interprétation, la discussion et le retour critique après l'expérience
- Toutes les personnes étudiantes vivent le même événement

LES AVANTAGES

Pour l'étudiant.e (suite)

6. Sécurisation de l'essai-erreur (avant le stage)

- Possibilité d'observer, d'agir ou de se tromper sans conséquences réelles
- Utile pour développer jugement, prise de décision et compétences professionnelles

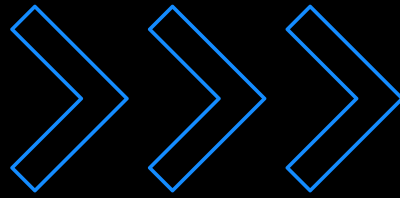
LES AVANTAGES

Pour l'étudiant.e (suite)

7. Développement de compétences transversales

- Observation, empathie, pensée critique, travail en équipe
- Littératie numérique et compréhension des environnements technologiques

LES AVANTAGES

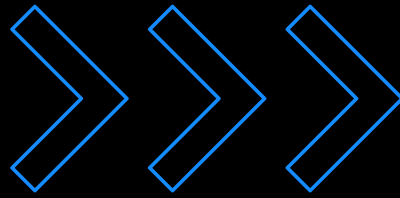


Pour les profs et l'institution

Complémentarité avec d'autres médiums

- La RV est particulièrement efficace lorsqu'elle est articulée à d'autres stratégies pédagogiques
- Elle agit comme déclencheur, catalyseur ou ancrage pédagogique, mais rarement comme dispositif unique

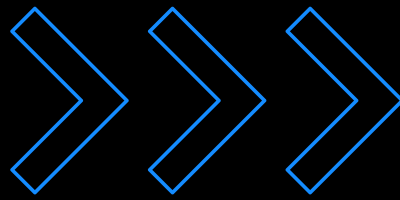
LES AVANTAGES



Pour les profs et l'institution

- Peu coûteux
- Réutilisation
- Durable
- Point de départ pour d'autres projets
- Développement de l'expertise et de l'aisance technopédagogique
- *Médialab - propre au cégep Marie-Victorin*

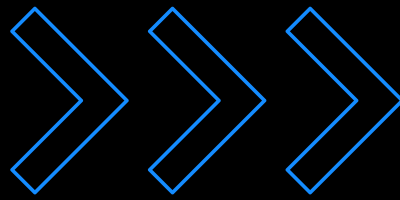
LES AVANTAGES



Du scénario

- Courte durée (moins de 1GO)
 - Permet de poursuivre d'autres contenus autour de la situation
- Dans un environnement réel
- Simulation (situation courante)
- Capte l'intérêt des étudiant.e.s
- Au coeur de l'action (notion de bulle)
- Permet l'intégration des habiletés TIC

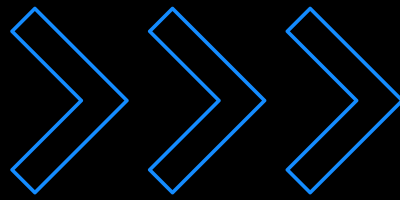
DÉFIS DE LA RV



- Coût
- Réticence des profs
- Habiletés à utiliser les logiciels
- Obsolescence technologique
- Gestion de classe (temps, casques, etc.)
- Malaises (santé) - rare
- Gestion des comptes et hébergement



DÉFIS



Au niveau des étudiant.e.s.

- Perte d'intérêt si le scénario est trop long
- Délais d'attentes des autres étudiant.e.s
- Disparité de l'aisance à utiliser le casque



DÉFIS

Au niveau des profs

- Disponibilités pour l'implication
- Collègues envieux - approche programme
- Association de la RV avec le jeu
- Gestion de classe

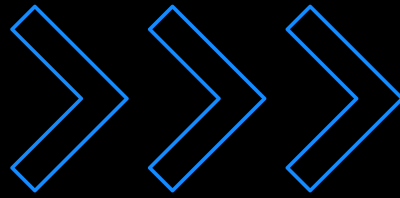
La plus-value pédagogique de la RV ne se situe pas dans la technologie elle-même, mais dans sa capacité à favoriser l'engagement, la contextualisation et la réflexion critique au sein d'un dispositif pédagogique réfléchi.

TYPES DE RÉACTION

- Résistance
- Indifférence
- Méfiance
- Envie
- Enthousiasme
- Curiosité



RÔLE DE LA PERSONNE CP



- Accompagner les personnes enseignantes dans l'intégration pédagogique de la RV
 - Soutenir la réflexion sur la plus-value pédagogique, au-delà de l'effet technologique
 - Aider à arrimer l'activité aux objectifs d'apprentissage et à l'approche programme
 - Collaborer à la scénarisation pédagogique (avant, pendant et après l'expérience immersive)
 - Favoriser l'articulation de la RV avec d'autres médiums pédagogiques

RÔLE DE LA PERSONNE CP

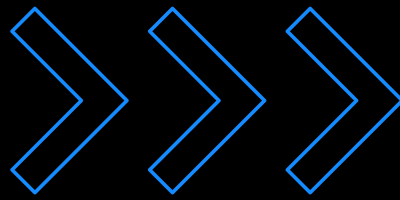
- Identifier les défis, les limites et les conditions de réussite
- Soutenir la gestion de classe et l'accessibilité des dispositifs, *si possible*
- Encourager le partage d'expériences et la transférabilité entre disciplines
- Agir comme pont entre les équipes pédagogiques, les services TIC et l'institution

BONNES PRATIQUES *(RÉSUMÉ)*

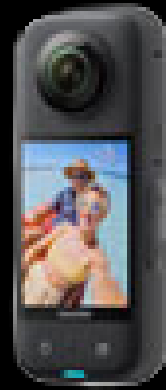
- Plus-value pédagogique
- À intégrer en complémentarité avec d'autres médiums pédagogiques
- Projet départemental (approche programme)
- Scénario court (gestion de classe, motivation)
- Avoir plusieurs casques (1/3)
- Position assise recommandée lors de l'expérience



LES OUTILS



Tournage



- Caméra 360
- Casque Metaquest

Montage



Visionnement

- Casque Metaquest
- Youtube non répertorié (ou directement dans le casque)