

4-6

INTEGRER LA REALITE VIRTUELLE DANS SES SEQUENCES PEDAGOGIQUES

Durée et Horaires :

21 heures soit 3 jours en présentiel

9h – 12h30 et 13h30 – 17h

Dates et lieux :

1^{er} semestre 2023 : 1 session
Format : en présentiel

Mardi 18 avril – Mercredi 19 avril et
jeudi 20 avril 2023

Immersive Learning Lab Sud
Cnam PACA
R+3 Maison de la créativité
Parvis des écoles
83000 TOULON

2nd semestre 2023 : 1 session
Format : en présentiel

Lundi 20, mardi 21, mercredi 22
novembre

Immersive Learning Lab Sud
Cnam PACA
R+3 Maison de la créativité
Parvis des écoles
83000 TOULON

Conditions d'accès pour la formation à distance :

Intervenant(es) :

Michaël CHABAUD, Marina
FRUCTUS, Caroline CHARLOT

Public :

Responsables de formation,
responsables pédagogique,
coordinateur de formation,
formateurs

Prérequis :

Aucun

Délai d'accès :

Inscription possible 48h avant le début
de la formation.

CONTEXTE

Objectifs généraux :

- Découvrir les différentes technologies immersives (RV, RA, Mixte)
- Découvrir le concept de « METAVERS » et son application dans le champ de la pédagogie
 - Découvrir les caractéristiques des différents équipements et matériels relatifs aux technologies immersives.
 - Comprendre le comportement de l'apprenant en situation d'immersion
 - Anticiper les comportements des apprenants en situation d'immersion
 - Réalisation de séquences pédagogiques à partir d'applications RV déjà existantes (visites virtuelles, musées...) et détournées à des fins pédagogiques (supports documentaires)
 - Réalisation de séquences pédagogiques à partir de créations originales

Objectifs opérationnels

- Identifier les usages des différentes technologies immersives (Réalité virtuelle, Réalité augmentée, Réalité Mixte)
- Savoir les transposer en pédagogie
 - Connaître les contenus immersifs existants mobilisables dans une séquence pédagogique
 - Construire une séquence pédagogique mobilisant à bon escient les technologies immersives en réponse aux objectifs
 - Adopter une posture de médiateur de dispositifs immersifs
 - Maîtriser le fonctionnement des équipements nécessaires à la mise en œuvre de l'immersive "Learning"
 - Être autonome dans la mise en œuvre des dispositifs immersifs

CONTENUS

Première journée : Appréhender les spécificités de l'immersive learning

- COMPRENDRE :
Les types d'immersion, la nature des contenus immersifs, les mécanismes physiologiques, psychologiques et cognitifs sur lesquels ils reposent
- APPRÉHENDER :
Les implications de l'usage des technologies immersives, les risques et les recommandations liés à ses usages ainsi que les bénéfices
- PRATIQUER :
La réalité des usages (Vidéo 360°, Réalité virtuelle, Réalité augmentée) les outils mis à disposition.
- IDENTIFIER :
Les contenus immersifs accessibles et leurs possibles usages en pédagogie

Deuxième journée : Designer un scénario pédagogique intégrant l'immersive learning

- Identifier ses problématiques et enjeux principaux par rapport au public visé
- Découvrir les spécificités d'un dispositif pédagogique multi modal

[FICHE D'INSCRIPTION](#)  

www.cariforef-provencealpescotedazur.fr

Rubrique : Accompagner les acteurs/Se professionnaliser

Professionnalisation : formations et événements

Date de mise à jour : 19/01/2023

Tarif :

Module payant :

Coût de cette formation :
1050€/participant

Le CARIF OREF n'est pas assujéti à la TVA.

- Définir ses objectifs pédagogiques
- Repérer les types d'activités en situation d'apprentissage
- Scénariser une séquence en positionnant les types d'activité les plus adaptées
- S'approprier les principes de la ludo pédagogie et du storytelling immersif
- Intégrer les grains immersifs pour consolider le processus d'apprentissage, stimuler l'attention et l'implication
- Maitriser le briefing, l'accompagnement et le debriefing

Troisième journée : Se positionner en médiateur des dispositifs immersifs

- Adopter une posture de médiateur qui permet de repérer les situations à risques, de sécuriser les apprenants, les rassurer et les accompagner dans leur expérience
- Préparer l'immersion d'un point de vue pédagogique, psychologique et sensorimoteur
- Capitaliser l'expérience grâce à l'ancrage lié au ressenti et ancrer la mémorisation
- Se familiariser avec les phénomènes d'identifications liés à l'avatar, leurs possibles conséquences, les régulations à mettre en place dans le groupe
- Maitriser l'utilisation des équipements nécessaires à la mise en œuvre des technologies immersives

METHODE ET ORGANISATION PEDAGOGIQUE

- Méthode expositive
- Méthode démonstrative
- Méthode expérientielle
- Méthode active
- Sur une base participative de co-construction de solutions mobilisant des processus de coopération et d'intelligences collective de pairs à pairs

EVALUATION

- Mise en œuvre par chacun d'une séquence d'animation incluant les technologies immersives
- Scénarisation en groupe d'une séquence pédagogique intégrant les technologies immersives
- Quizz d'acquisition des connaissances
- Questionnaire d'appréciation et d'évaluation de la pertinence de la formation

[FICHE D'INSCRIPTION](#)  

www.cariforef-provencealpescotedazur.fr

Rubrique : Accompagner les acteurs/Se professionnaliser

Professionnalisation : formations et événements

Date de mise à jour : 19/01/2023