



La pédagogie immersive

Le concept - la pédagogie immersive

La pédagogie immersive s'appuie sur une technologie permettant de créer des environnements numériques interactifs tels que la réalité virtuelle, augmentée ou mixte (Angulo Mendoza et al., 2023) formant la réalité étendue. Elle favorise ainsi l'apprentissage expérientiel et le développement des compétences des étudiants grâce à une immersion dans des situations concrètes et authentiques.

Caractéristiques de la réalité étendue (XR)

Réalité étendue (XR)

Réalité virtuelle (VR)

La réalité virtuelle est définie par son caractère immersif. "Quelle que soit sa forme, l'environnement de VR est entièrement numérique et il coupe l'utilisateur de son environnement réel." (Gobin Mignot, Wolff, et Kempf, 2019, p. 32)

Réalité augmentée (RA)

Couche de contenu virtuelle qui vient «se superposer sur le réel, sans pour autant interagir avec lui. [...] La réalité augmentée ne coupe donc pas l'utilisateur de son environnement réel, elle enrichit ce dernier de données et de contenus complémentaires, mais ne permet pas une interaction entre le virtuel et le réel." (Gobin Mignot, Wolff, et Kempf, 2019, p. 32)

Réalité mixte (MR)

"[F]orme avancée de réalité augmentée, qui interagit avec son environnement en tenant compte des objets et de ses spécificités réelles. Concrètement, cela signifie que les objets, images et contenus conçus par ordinateur et projetés à l'utilisateur peuvent être masqués ou recouverts par des objets réels" (Gobin Mignot, Wolff, et Kempf, 2019, p. 33)

Pour que l'expérience immersive soit réussie, elle doit réunir au moins deux caractéristiques majeures :



La présence

L'utilisateur perçoit l'environnement qui l'entoure comme réel, il oublie le rôle de la technologie.



L'immersion

Dépend de la technologie utilisée. Il existe différents niveaux d'immersion en fonction des supports utilisés.

Les étapes de conception d'une expérience immersive

Nous nous basons sur le modèle ADDIE pour concevoir les expériences immersives :

Analyse

Définition des besoins et des objectifs pédagogiques.

Design

Scénarisation, création du storyboard.

Développement

Production de l'expérience.

Implémentation

Diffusion du contenu auprès des apprenants.

Évaluation

Vérification de l'alignement de l'expérience avec les objectifs.

Exemples d'usage

Conduite d'entretien d'un client sensible en procédure administrative contentieuse

Dans cette expérience réaliée avec la Faculté de Droit, les étudiants incarnent un avocat et reçoivent un client qui a reçu une obligation de quitter le territoire français. Les étudiants doivent réussir à accompagner le client dans sa situation juridique, en essayant de trouver les bons mots, au risque que le client s'énerve si ce n'est pas le cas.

Prise de parole en public avec l'application Parolia VR

Dans le cadre d'un TD de méthodologie de l'expression orale en licence 2 de Droit et sciences politiques, les étudiants ont pris en main l'application Parolia VR permettant de travailler leur posture, la répartition de leur regard, la tonalité de leur voix et l'intégration de silences dans leurs discours.

Visite virtuelle de la bibliothèque universitaire

Afin de permettre aux nouveaux étudiants de mieux se repérer au sein de la bibliothèque universitaire, une visite virtuelle des locaux est disponible. Elle propose d'accéder aux différents étages et de se déplacer dans les salles. Grâce aux points d'intérêt interactifs qui émaillent le parcours, il est également possible d'identifier les différents équipements mis à disposition.

Ressources

Angulo Mendoza, G. A., Plante, P., & Brassard, C. (2023). *Regards sur les technologies immersives en éducation et en formation*. Médiations et médiatisations - Revue internationale sur le numérique en éducation et communication, 15, 3-10. <https://doi.org/10.52358/mm.vi15.375>.

Cahagne, C., et Fuzet, B. (2022). *Concevoir et diffuser une expérience de formation immersive : Intégrer la réalité virtuelle dans un module pédagogique*. Gereso Editions.

Gobin Mignot, É., Wolff, B. et Kempf, N. (2019). Chapitre 2. La réalité virtuelle comme média éducatif. *Former avec la réalité virtuelle : Comment les techniques immersives bouleversent l'apprentissage* (p. 27-44). Dunod.

Pour approfondir

- Livre blanc *Expérimentons la pédagogie immersive*.