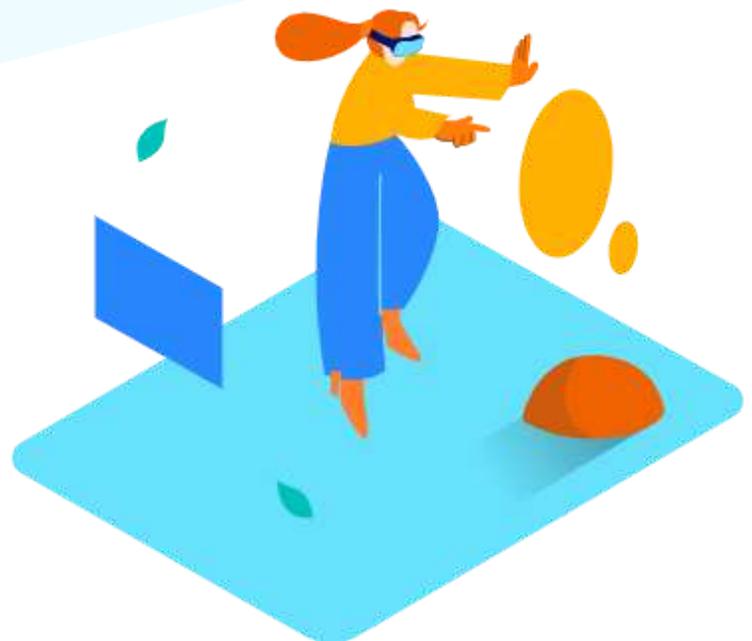


PLAN DE FORMATION AUX PRATIQUES PÉDAGOGIQUES IMMERSIVES

Scénarisation, Réalités Immersives et Ludopédagogie



Public : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants

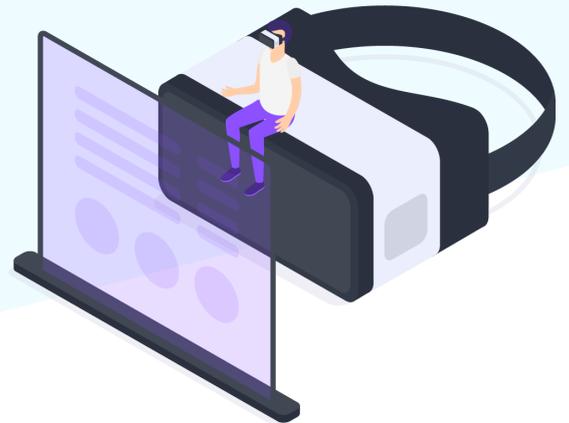
Mots clés : Dem'UP - réalité immersive - formation - pédagogie immersive

Auteur(s) : Pédagolab – Université de Poitiers

Licence : 

Présentation de l'offre de formation

Ce plan de formation a pour objectif d'accompagner les enseignants dans la mise en œuvre de pédagogies immersives. Il s'inscrit dans le cadre de l'accompagnement des enseignants proposé au sein du projet Dem'UP, pour lequel l'université de Poitiers est lauréate de l'AMI « démonstrateur numérique » lancé dans le cadre du PIA4.



L'offre de formation ainsi élaborée repose à la fois sur une variété de modalités (webinaires, conférences, ateliers de travail collectif, modules d'autoformation, lunch pédagogique...), ainsi que sur une progressivité dans les thèmes abordés. Cela permet à chacun et chacune de s'inscrire dans cette démarche, sans prérequis ou connaissance préalable.



Sommaire

Liste des formations	1
Parcours thématique	2
Parcours thématique de la scénarisation.....	2
Parcours thématique des réalités immersives.....	3
Parcours thématique de la ludopédagogie.....	4
Parcours thématique de la vidéo.....	5
La scénarisation pédagogique	6
Webinaires.....	6
Atelier de travail collectif.....	7
Les réalités immersives	8
Autoformations.....	8
Webinaires.....	9
Atelier de travail collectif.....	11
Lunch / Petits-déjeuners pédagogiques.....	11
La ludopédagogie	12
Autoformation.....	12
Webinaires.....	12
Ateliers de travail collectif.....	13
Lunch / Petit-déjeuner pédagogique.....	16
La vidéo	17
Webinaire.....	17
Atelier de travail collaboratif.....	17
Lunch / Petit-déjeuner pédagogique.....	18
Les conférences	19
Vu ailleurs	20
Les réalités immersives dans le supérieur.....	20
La ludopédagogie.....	21

Liste des formations

SCÉNARISATION PÉDAGOGIQUE	RÉALITÉS IMMERSIVES	LUDOPÉDAGOGIE	VIDÉO
LA SCÉNARISATION PÉDAGOGIQUE. <i>p.6</i>	POURQUOI UTILISER LES RÉALITÉS IMMERSIVES DANS SON ENSEIGNEMENT ? <i>p.8</i>	LE JEU PÉDAGOGIQUE. <i>p.12</i>	CRÉER UNE CAPSULE VIDÉO POUR SON ENSEIGNEMENT. <i>p.17</i>
QUELLES ACTIVITÉS NUMÉRIQUES POUR RENFORCER LES APPRENTISSAGES DANS SON ENSEIGNEMENT ? <i>p.6</i>	QUELS OUTILS POUR LA RÉALITÉ IMMERSIVE ? <i>p.8</i>	FAVORISER L'ENGAGEMENT DES ÉTUDIANTS PAR LA PRATIQUE DU JEU PÉDAGOGIQUE NUMÉRIQUE (WOOC LAP, H5P, GENIALLY). <i>p.12</i>	CRÉER UNE VIDÉO INTERACTIVE POUR SON ENSEIGNEMENT. <i>p.17</i>
CONSTRUIRE UN SCÉNARIO INTERACTIF DANS H5P. <i>p.7</i>	COMMENT INTÉGRER LA RÉALITÉ IMMERSIVE À SON ENSEIGNEMENT ? <i>p.9</i>	QUELS TYPES DE JEU POUR QUELS OBJECTIFS ? <i>p.13</i>	INTÉGRER DES CAPSULES VIDÉO DANS SON ENSEIGNEMENT. <i>p.18</i>
	L'INTÉRÊT DES RÉALITÉS IMMERSIVES POUR L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR. <i>p.9</i>	LUDIFIER SON ENSEIGNEMENT AVEC UPDAGO. <i>p.13</i>	VIDÉO 360°. <i>p.18</i>
	COMMENT INTÉGRER UNE ACTIVITÉ IMMERSIVE DANS SON ENSEIGNEMENT ? <i>p.10</i>	L'IMMERSION PAR LE JEU GRÂCE À LA RÉALITÉ VIRTUELLE. <i>p.14</i>	
	DÉCOUVERTE DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE ET DE SES APPLICATIONS IMMERSIVES. <i>p.10</i>	ADAPTER UN JEU DE SOCIÉTÉ SELON SON ENSEIGNEMENT. <i>p.14</i>	
	PRENDRE EN MAIN LES CASQUES DE RÉALITÉ VIRTUELLE, ET LES APPLICATIONS DE RÉALITÉ AUGMENTÉE. <i>p.11</i>	SCÉNARISER UN JEU PÉDAGOGIQUE TYPE « ESCAPE GAME ». <i>p.15</i>	
	PARTAGE D'EXPÉRIENCES AUTOUR DES RÉALITÉS IMMERSIVES. <i>p.11</i>	CONCEVOIR UN ESCAPE GAME AVEC GENIALLY. <i>p.15</i>	
		PARTAGE D'EXPÉRIENCES AUTOUR DU JEU PÉDAGOGIQUE. <i>p.16</i>	

Des conférences seront annoncées en cours d'année.



Parcours thématique de la scénarisation pédagogique

01

La scénarisation pédagogique.



02

Quelles activités numériques pour renforcer les apprentissages dans son enseignement ?



03

Construire un scénario interactif dans H5P.



Webinaire



Atelier de travail collaboratif

Parcours thématique des réalités immersives



Parcours thématique de la ludopédagogie

Premier parcours :

01
Le jeu pédagogique.



02
Favoriser l'engagement des étudiants par la pratique du jeu pédagogique numérique (Wooclap, H5P, Genially).



03
Ludifier son enseignement avec UPdago.



04
Quels types de jeu pour quels objectifs ?



05
L'immersion par le jeu grâce à la réalité virtuelle.



06
Partage d'expériences autour du jeu pédagogique.



Deuxième parcours :

01
Adapter un jeu de société selon son enseignement.



Troisième parcours :

01
Scénariser un jeu pédagogique type « escape game ».



02
Concevoir un escape game avec Genially.



 Autoformation

 Webinaire

 Atelier de travail collaboratif

 Lunch/Petit déjeuner pédagogique

Parcours thématique de la vidéo

01

Créer une vidéo interactive pour son enseignement.



02

Créer une capsule vidéo pour son enseignement.



03

Intégrer des capsules vidéo dans son enseignement.



04

Vidéo 360°.



Webinaire



Atelier de travail collaboratif



Lunch/Petit déjeuner pédagogique

La scénarisation pédagogique

Webinaires

La scénarisation pédagogique.

Durée : 1h30.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : webinaire.

Description : Nous aborderons dans cette formation comment élaborer pas à pas un contenu d'enseignement à l'échelle d'un semestre, d'une séquence ou d'un cours. Cette formation sera l'occasion de se munir d'une méthodologie fiable pour aborder ses enseignements sereinement, tout en donnant à ses étudiants les éléments de réussite indispensable.

Objectif

- Concevoir avec méthode un support de formation en fonction de ses objectifs d'apprentissage et d'un public cible.

Déroulé du module

- Identifier les différentes phases de l'ingénierie pédagogique.
- Mettre en place une stratégie de planification et de scénarisation des contenus.
- Donner de la rétroaction aux étudiants dans une démarche adaptative et de perfectionnement.

Quelles activités numériques pour renforcer les apprentissages dans son enseignement ?

Durée : 1h30.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : webinaire.

Description : Les activités numériques peuvent être un bon moyen d'impliquer plus concrètement les apprenants dans leurs enseignements, à condition de sélectionner les activités qui serviront efficacement vos objectifs d'apprentissage.

Objectif

- S'appuyer sur les outils numériques pour diversifier les activités pédagogiques de son enseignement.

Déroulé du module

- Identifier une variété d'activités numériques pédagogiques.
- Sélectionner les activités en fonction de ses objectifs pédagogiques.
- Implanter une activité numérique dans son enseignement.



Atelier de travail collectif

Construire un scénario interactif dans H5P.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : séance collective en présentiel.

Description : L'outil H5P présent dans UPdago permet de rendre un contenu interactif, mais également de créer des parcours d'activités automatisés. Cette fonctionnalité vous permettra de rendre plus immersif vos enseignements tout en personnalisant les parcours.

Objectif

- Renforcer l'immersion dans son enseignement grâce à un parcours scénarisé dans H5P.

Déroulé du module

- Définir des modalités d'interaction en fonction de ses objectifs pédagogiques.
- Sélectionner ou créer des ressources adaptées à vos activités pédagogiques.
- Structurer un parcours apprenant au sein de l'activité.

Les réalités immersives

Autoformations

Pourquoi utiliser les réalités immersives dans son enseignement ?

Durée : environ 30 min.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : autoformation.

Description : Ce module d'auto-formation a pour vocation de présenter les avantages et limites des technologies des réalités immersives dans le cadre de l'enseignement.

Objectif

- Lister les multiples intérêts pédagogiques des outils de réalité immersive.



Déroulé du module

- Définition et caractéristiques des réalités immersives.
- Découvrir les processus mentaux (effet de présence, physiologiques, cognitifs et émotionnels) mis en oeuvre.

Quels outils pour la réalité immersive à l'Université de Poitiers ?

Durée : environ 30 min.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : autoformation.

Description : Ce module d'auto-formation a pour objectif de dresser un panorama des outils disponibles à l'université de Poitiers pour mettre en oeuvre la réalité immersive dans son enseignement.

Objectif

- Lister les solutions techniques adoptées par l'université de Poitiers pour la mise en oeuvre des différentes modalités de réalité immersive en situation d'enseignement.

Déroulé du module

- Les solutions pour la réalité virtuelle.
- Les outils pour la réalité augmentée.
- Les dispositifs pour la réalité mixte.

Comment intégrer la réalité immersive à son enseignement ?

Durée : environ 30 min.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : autoformation.

Description : Ce module d'autoformation a pour objectif de proposer une méthodologie étape par étape d'intégration de la réalité immersive dans un enseignement.

Objectif

- Penser l'intégration des réalités immersives à l'aide d'une méthodologie dans un cadre pédagogique.

Déroulé du module

- Identifier les situations propices à l'utilisation des réalités immersives.
- Définir des modalités d'utilisation en adéquation avec les objectifs pédagogiques.
- Scénariser l'intégration des réalités immersives à votre enseignement.

Webinaires

L'intérêt des réalités immersives pour l'enseignement supérieur.

Durée : 1h30.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : webinaire.

Description : Ce webinaire sera l'occasion de présenter les technologies de réalité immersive, et de souligner les opportunités pédagogiques qu'elles représentent. Nous détaillerons les différences entre la réalité virtuelle, la réalité augmentée, et la réalité mixte afin d'en apprécier leurs avantages et limites pour les utiliser lors de vos enseignements

Objectif

- Découvrir les possibilités pédagogiques des réalités immersives pour votre enseignement.

Déroulé du module

- Définir les caractéristiques des réalités immersives.
- Analyser les avantages pédagogiques des réalités immersives.
- Découvrir des exemples d'utilisation dans l'enseignement supérieur.



Comment intégrer une activité immersive dans son enseignement ?

Durée : 1h30.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : webinaire.

Description : Ce webinaire a pour objectif de souligner les particularités d'une pédagogie immersive. Nous aborderons les avantages de cette approche et présenterons une solution méthodologique de mise en œuvre.

Objectif

- Acquérir une méthodologie propre à la scénarisation de la pédagogie immersive.

Déroulé du module

- Présentation d'une méthodologie de scénarisation des pédagogies immersives.
- Caractériser une activité pédagogique immersive.
- Décrire une activité immersive afin de permettre sa mise en œuvre.

Découverte de la réalité augmentée et de ses applications immersives.

Durée : 1h30.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : webinaire.

Description : Ce webinaire a pour objectif de faire un état des lieux des applications immersives disponibles pour les utiliser lors de ses enseignements à l'Université de Poitiers.

Objectif

- Nommer des applications immersives de réalité augmentée compatible avec vos enseignements.

Déroulé du module

- Identifier les applications immersives disponibles selon son enseignement.
- Savoir choisir les outils associés (tablette, portables ...).
- Savoir les utiliser et les diffuser lors de son enseignement.



Atelier de travail collectif

Prendre en main les casques de réalité virtuelle, et les applications de réalité augmentée.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : mini-forum.

Description : Ce mini-forum permettra de tester différents modèles de casques de réalité virtuelle, et des exemples d'applications de réalité augmentée.

Objectif

- Tester les technologies immersives dans un cadre pédagogique.

Déroulé du module

- Identifier les possibilités des différents matériels.
- Tester leur ergonomie.
- Déterminer leur utilisation possible en situation pédagogique.

Lunch / Petit-déjeuner pédagogique

Partage d'expériences des pédagogies immersives.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : lunch pédagogique.

Description : Autour d'un déjeuner, ce temps sera dédié aux échanges entre enseignants, formateurs et personnels de l'Université de Poitiers afin de découvrir et partager autour d'idées, d'applications, de pédagogies immersives et du matériel.

Objectif

- Permettre d'apporter des conseils et de partager sa propre expérience.

Déroulé du module

- Présentation d'idées et d'exemples.
- Témoignages, retour d'expériences
- Questions/réponses.
- Échange libre autour de la question des pédagogies immersives.



La ludopédagogie

Autoformation

Le jeu pédagogique.

Durée : environ 30 min.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : autoformation.

Description : Cette action de formation a pour but de définir la ludopédagogie, de présenter différents jeux pédagogiques et de proposer une sélection d'outils pour les créer ou les adapter.

Objectif

- Découvrir des jeux et des outils de ludopédagogie.

Déroulé du module

- Définition du jeu pédagogique et de la ludopédagogie.
- Choisir, organiser et animer un jeu pédagogique.
- Concevoir une activité ludopédagogique.

Webinaires

Favoriser l'engagement des étudiants par la pratique du jeu pédagogique numérique (Wooclap, H5P, Genially).

Durée : 1h30.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : webinaire.

Description : Cette action de formation a pour but de présenter les concepts de jeu pédagogique et de ludopédagogie, puis d'apporter des repères méthodologiques afin de concevoir ou d'adapter un cours avec une modalité de jeu.

Objectif

- Favoriser l'engagement des étudiants par la pratique du jeu pédagogique.

Déroulé du module

- Analyser les caractéristiques principales du jeu pédagogique.
- Découvrir des exemples de jeux numériques pour l'enseignement
- Scénariser tout ou partie d'un enseignement avec une modalité de jeu.

Quels types de jeu pour quels objectifs ?

Durée : 1h30.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : webinaire.

Description : Cette action de formation a pour but de présenter les types de jeux pédagogiques existants dans le cadre de l'enseignement afin d'aller au plus près des besoins pédagogiques.

Objectif

- Choisir un type de jeu pédagogique adapté à son enseignement et ses objectifs.

Déroulé du module

- Découvrir des types de jeux pédagogiques pour l'enseignement.
- Choisir le jeu adapté aux objectifs de son enseignement.

Ateliers de travail collectif

Ludifier son enseignement avec UPdago.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : séance collective en présentiel - mini-forum ouvert.

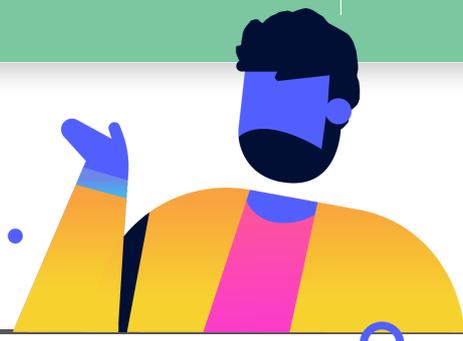
Description : Cet atelier de travail collectif présentera différentes solutions et possibilités de scénarisations pédagogiques ludiques avec UPdago. En effet, la plateforme en ligne de l'université de Poitiers offre un panel de possibilités permettant de ludifier son enseignement, notamment avec l'utilisation de H5P, ou encore avec le paramétrage d'un parcours différencié (achèvement d'activité, feedback automatisé, etc).

Objectif

- Identifier différentes solutions de ludification proposées par UPdago.

Déroulé du module

- Paramétrer un cours sur UPdago pour favoriser la ludification des apprentissages.
- Découvrir les activités H5P permettant de créer un escape game.
- Scénariser son cours UPdago pour différencier les parcours.



L'immersion par le jeu grâce à la réalité virtuelle.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : séance collective en présentiel - mini-forum ouvert.

Description : Cet atelier de travail collectif est un temps d'essais de différentes modalités de jeu pédagogique en réalité immersive. Plusieurs technologies vous seront proposées afin d'expérimenter des jeux à travers la réalité virtuelle.

Objectif

- Expérimenter des modalités de jeux pédagogiques en utilisant les nouvelles technologies de réalité virtuelle.

Déroulé du module

- Identifier les apports des réalités virtuelles au jeu pédagogique.
- Apprécier les avantages de l'immersion avec les réalités virtuelles.
- Intégrer des activités ludiques et immersives dans son enseignement.

Adapter un jeu de société selon son enseignement.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : séance collective en présentiel

Description : Cet atelier de travail collectif a pour vocation de vous guider dans les étapes d'adaptation d'un jeu de société pour un contexte d'enseignement en amorçant les changements à apporter. Une méthodologie complète vous sera proposée pour effectuer cette transformation.

Objectif

- Adapter un jeu de société aux objectifs pédagogiques de son enseignement.

Déroulé du module

- Découvrir les étapes de modification d'un jeu de société pour un usage pédagogique.
- Scénariser son jeu de société, son contenu et sa progressivité en fonction des objectifs pédagogiques.



Scénariser un jeu pédagogique type « escape game ».

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : séance collective en présentiel.

Description : La scénarisation d'un jeu pédagogique peut-être chronophage si l'on ne suit pas une méthodologie précise. Cette formation a pour but de présenter une méthodologie et des outils permettant de débiter la conception d'un jeu sans s'égarer dans les multiples étapes et critères à prendre en compte.

Objectif

- Scénariser un escape game et planifier sa diffusion lors d'un enseignement.

Déroulé du module

- Identifier les principales étapes de scénarisation d'un jeu.
- Choisir un outil de scénarisation adapté.
- Créer une trame et des énigmes cohérentes avec ses objectifs pédagogiques.

Concevoir un escape game avec Genially.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : séance collective en présentiel.

Description : Cet atelier de travail collectif a pour vocation de vous guider dans les étapes de création d'un escape game avec Genially.

Objectif

- Créer un escape game correspondant aux objectifs pédagogiques de votre enseignement.

Déroulé du module

- Découvrir les étapes de création d'un escape game.
- Identifier des banques de contenus et de ressources libres de droit pour créer un escape game.



Lunch / Petit-déjeuner pédagogique

Partage d'expériences autour du jeu pédagogique.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : petit-déjeuner pédagogique.

Description : Autour d'un café et d'un croissant, ce temps sera dédié aux échanges d'expériences entre enseignants, formateurs et personnels de l'Université de Poitiers afin de découvrir et partager autour d'idées, d'applications, du jeu pédagogique et de la ludopédagogie.

Objectif

- Permettre d'apporter des conseils et de partager sa propre expérience.

Déroulé du module

- Présentation d'idées et d'exemples.
- Témoignages, retour d'expériences.
- Questions/réponses.
- Échange libre autour de la question du jeu pédagogique.

La vidéo

Webinaire

Créer une capsule vidéo pour son enseignement.

Durée : 1h30.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : webinaire.

Description : Ce webinaire a pour objectif de faire un état des lieux des solutions disponibles pour créer des supports vidéo ou animés dans ses enseignements à l'Université de Poitiers. Sans connaissance technique ou théorique particulière, il est en effet possible de produire des supports et ressources ayant toute leur pertinence pour éclairer, approfondir ou dynamiser un contenu d'enseignement.

Objectif

- Découvrir les principales opportunités, règles et outils, nécessaires à l'utilisation et la création de capsules vidéo dans son enseignement.

Déroulé du module

- Associer ses objectifs pédagogiques aux usages de la vidéo en enseignement. Identifier les outils disponibles à l'université pour animer un support ou capter son écran.
- Découvrir des applications complémentaires et des ressources libres.
- Déterminer les règles générales de conception d'une capsule vidéo à visée pédagogique.
- Assurer le suivi et la diffusion de sa vidéo pédagogique.

Ateliers de travail collectif

Créer une vidéo interactive pour son enseignement.

Durée : 3h00.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : séance collective en présentiel.

Description : Cette formation présentera plusieurs outils de montage et de partage de vos vidéos (réalisées ou uniquement sélectionnées comme ressources pour votre enseignement) – et elle détaillera la fonctionnalité H5P permettant de rendre une vidéo interactive dans H5P.

Objectif

- Diffuser une vidéo interactive à ses étudiants en fonction de ses objectifs, via les outils de l'UP.

Déroulé du module

- Identifier les outils de montage et de partage d'une vidéo pédagogique.
- Intégrer de façon sécurisée un contenu vidéo de son choix dans UPdago.
- Paramétrer l'activité « interactive vidéo » d'H5P pour rendre une vidéo interactive.

Intégrer des capsules vidéo dans son enseignement.

Durée : Demi-journée.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : séance collective en présentiel.

Description : La vidéo est un média de plus en plus répandue en éducation, mais ces effets réels posent question. Comment utiliser à bon escient ce média dans un objectif d'apprentissage ? Que peut apporter ce support à un enseignement traditionnel ?

Objectif

- Utiliser des capsules vidéo afin d'engager les étudiants et de personnaliser les parcours.

Déroulé du module

- Créer un scénario pédagogique reposant sur l'utilisation de capsules vidéo.
- Favoriser l'engagement des étudiants grâce aux capsules vidéo.
- Personnaliser les parcours grâce à l'utilisation de capsules pédagogiques.

Lunch / Petit-déjeuner pédagogique

Vidéo 360°.

Durée : 2h00.

Public : enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants.

Type de formation : lunch pédagogique.

Description : Autour d'un déjeuner, ce temps sera dédié à la découverte et l'exploration des outils numériques vidéo 360°. Un environnement numérique avec plusieurs créations types sera proposé aux participants afin de leur permettre de se projeter et de faire des liens éventuels avec leurs situations d'enseignements respectives.

Objectif

- Découvrir et tester les possibilités techniques et pédagogiques offertes par la vidéo 360° (grâce aux outils proposés par l'Université de Poitiers).

Déroulé du module

- Identifier les avantages de la vidéo 360°.
- Découvrir des exemples d'utilisation en contexte pédagogique.
- Tester les outils et applications permettant de créer une vidéo 360°.



Les conférences

Des conférences seront proposées. Elles seront une occasion de faire participer des intervenants extérieurs, professionnels du secteur, spécialistes et chercheurs, afin d'approfondir les thématiques en lien avec le numérique éducatif et les espaces d'apprentissage.

Une programmation est en cours de construction avec nos partenaires et vous sera communiquée en cours d'année.

Sujets pouvant être abordés :

Réussite étudiante et réalité virtuelle ;
Immersion expérientielle ;
Les types de pédagogies immersives ;
Les nouvelles technologies dans l'éducation ;
Les nouveaux espaces d'apprentissage ;
Scénariser votre formation pour capter l'attention ;
La ludopédagogie numérique ;
L'utilisation des lego pour enseigner ;
Le jeu pédagogique dans l'enseignement supérieur.



Vu ailleurs

Les réalités immersives dans le supérieur.

Virtuel Lab Université de Lyon :

- **Cell VR** : exploration des cellules et de son fonctionnement.
- **Prise de parole en public** : immersion dans un environnement face à un public afin d'apprendre à gérer des interventions.
- **Anatomie 3D** : simulation et entraînement cognitif 3D.

<https://virtuallab.univ-lyon1.fr/>

DUENES Université de Limoges :

- **Chambres des erreurs** : amélioration qualité et sécurité des soins.
- **Environnements Snoezelen** : création d'environnement apaisant en jouant avec les sens afin d'augmenter la sensation de présence.

<https://www.duenes.fr/duenes/simulation-2/centre-simulation-virtuelle-en-sante/projets-et-realizations/>

Université de Picardie :

- **Cristal VR** : exploration des opérateurs de symétrie.
- **Tortuosity VR** : voler à travers les électrodes.

https://webtv.u-picardie.fr/watch_video.php?v=53NHOHOXODOB

CIREVE et Université de Caen :

- **Représentation de la Rome ancienne.**

<https://cireve.unicaen.fr/>

Gaming Lab Université de Caen :

- **JKUB** : Générateur de jeux de plateaux virtuels pour l'apprentissage collaboratif.

<https://jkub.unicaen.fr/#jkub-sec>

Bibliographie

La réalité virtuelle en pédagogie : <https://ecolebranchee.com/la-realite-virtuelle-en-pedagogie-on-refait-le-point-pedagogique/>

La réalité augmentée : <https://www.futura-sciences.com/tech/dossiers/technologie-realite-augmentee-applications-977/>

La réalité virtuelle : <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/technologie-realite-virtuelle-598/>

La ludopédagogie.

Ludification, gamification ou comment apprendre en jouant ! : <https://sup-ubs.fr/documentation/la-ludification/>

Exemple : **Jeu code names** : <https://sup-ubs.fr/documentation/fiche-jeu-code-names/>

Jouer pour apprendre : De la ludification à la ludicisation : <https://ecolebranchee.com/jouer-pour-apprendre-de-la-ludification-a-la-ludicisation/>

La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage : <https://pedagogie.ac-toulouse.fr/documentation/la-ludification-d-un-contenu-pedagogique-un-nouveau-mode-d-apprentissage>

Créateur de jeux sérieux à énigme : <https://innovation-pedagogique.imt-lille-douai.fr/CreationSEG/>

Créer un escape game pédagogique, mode d'emploi ! : <https://profpower.livrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/>

Les différents espace games : <https://scape.enepe.fr/la-carte-aux-tresors.html>

La ludification dans l'enseignement supérieur : l'exemple de la mise en place d'un tim's up en audiologie : <https://sup.univ-lorraine.fr/serious-games/>

La plus-value pédagogique d'un Escape Game : <https://latelierduformateur.fr/la-plus-value-pedagogique-dun-escape-game/>