

Genèse d'un collectif apprenant au travers des usages d'une plateforme de réalité virtuelle immersive.

Communication orale par Thomas Garcia - collège de Fontreyne, Martine Gadille, LEST - Université d'Aix Marseille, Gilles Aldon - IFÉ-ENS de Lyon, Corinne Raffin - IFÉ-ENS de Lyon, Caroline Corvasce - Université d'Aix-Marseille

Mots clés : Collectif apprenant, réalité virtuelle immersive, avatar, sociologie du travail, créativité pédagogique

Résumé :

Après trois ans d'expérimentation, le LÉA porté par le collège de Fontreyne a permis le développement de pédagogies innovantes et le renforcement d'un collectif apprenant.

Ce LÉA étudie les usages d'une plateforme de réalité virtuelle immersive. Elèves, enseignants et chercheurs disposent d'avatars au sein d'un espace virtuel dual de l'établissement scolaire. Ils utilisent les potentialités offertes par la plateforme en créant des scénarios pédagogiques spécifiques et en enrichissant les situations de communication, d'échanges et d'enseignement.

Le premier point de la communication porte sur le développement de scénarios, constituant le cœur initial du projet, et actuellement en plein essor. Les constructions de scénarios pédagogiques immersifs dans le monde virtuel se diversifient et s'enrichissent aussi mutuellement balayant tous les champs disciplinaires, des mathématiques, sciences humaines et français jusqu'aux enseignements professionnels en ateliers. Dans cette partie de la communication ces créations pédagogiques ainsi que l'analyse de leurs apports respectifs pour la formation des élèves, seront donc présentées au travers d'éléments statistiques quantitatifs et d'observations qualitatives. Sur ce dernier élément, un regard spécifique sera porté sur les scénarios d'usages de la plateforme pour les élèves en situation de difficultés scolaires et pour les élèves de SEGPA.

Le deuxième point de la communication portera sur une analyse sociologique des conditions qui ont favorisé cette expérimentation et l'émergence de scénarios immersifs. Pour comprendre l'engagement et la persévérance des enseignants l'accent sera mis sur la gestion et la coordination de l'innovation pédagogique dans l'établissement, son climat social spécifique ainsi que la capacité d'organisation de son réseau. Enfin un éclairage particulier sera mis sur la dynamique générée par la synergie praticiens-chercheurs, et les conditions organisationnelles la permettant et la favorisant. Cette analyse permet de donner sens aux innovations à venir dans une perspective de développement de l'autonomie de chacun au sein d'un collectif apprenant renforcé.

La conclusion de la communication mettra en avant les perspectives de la recherche et des praticiens pour les 3 années à venir, en tant que dispositif labellisé Incubateur académique et candidat à renouvellement au sein de la structure LÉA.

Bibliographie :

- Beghetto Ronald A. (2017), Creativity in teaching, In. Kaufman James. C, Glăveanu Vlad P., Baer John (Eds.). Cambridge Handbook of Creativity Across Different Domains. New York: Cambridge University Press.
- Dede Chris., Grotzer Tina. A., Kamarainen Amy., Metcalf Shari. J. (2017), Virtual reality as an immersive medium for authentic simulations, In Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education, Springer, Singapore, p. 133-156.
- Ketelhut Diane Jass, Dede Chris., Clarke Jody., Nelson Brian., Bowman Cassie. 2011, "Studying situated learning in a multi-user virtual environment", In E. Baker, J. Dickieson, W. Wulfek & H. O'Neil (Eds.), Assessment of problem solving using simulations. Routledge, p.47-68.
- Maroy Christian, Pons Xavier, Dupuy Claire. 2017, "Vernacular globalisations: neo-statist accountability policies in France and Quebec education". Journal of Education Policy, vol. 32, n° 1, p. 100-122.