

## Analyse d'usage d'une plateforme immersive

Communication orale du LéA : Collège de Fontreyne, circonscription Gap Buëch

Auteurs : Thomas Garcia, collège de Fontreyne - Martine Gadille, LEST, Université d'Aix Marseille - Gilles Aldon, IFÉ-ENS de Lyon

5 Mots clés : Plateforme immersive, avatar, sociologie du travail, didactiques, créativité

Thématique(s) IFÉ :

- Le numérique en éducation et en formation

Texte :

Le collège virtuel dual du collège de Fontreyne est un lieu où les enseignants et les élèves peuvent se rencontrer, échanger et partager sous forme d'avatars. Différentes modalités de mise en œuvre ont été exploitées :

- séances en distanciel dans le cadre du dispositif « devoirs faits »,
- séances de rencontres avec des partenaires locaux (école du secteur, collège voisin,...) pour des séances en langues vivantes et un projet commun aux CDI de deux établissements
- séances en partenariat avec des établissements étrangers (Italie, Allemagne,...), pour des rencontres, préparation d'échanges réels et réalisations d'expositions.
- séances en classe ordinaire scénarisées en tenant compte des potentialités du monde virtuel : travaux interdisciplinaires, création de parcours interactifs, séances ludiques,..

Le collège virtuel de Fontreyne est une occasion de porter des regards croisés de la recherche sur l'utilisation de plateforme immersive dans une perspective d'enseignement et d'apprentissage. Les deux laboratoires qui suivent cette expérimentation ont un regard didactique et un regard sociologique.

D'un point de vue didactique, la réalité virtuelle et les mondes immersifs se rejoignent avec la réalité augmentée avec des questions cruciales concernant leurs utilisations en termes d'enseignement et d'apprentissage. La recherche vise à produire et analyser les conditions de développement et les usages pédagogiques d'une telle plateforme en intégrant la réalité augmentée. Un objectif est d'évaluer les contributions d'un espace immersif, en participant au développement de nouvelles stratégies pédagogiques. Une partie essentielle de cette évaluation portera sur l'impact de cet outil sur les méthodes de travail des élèves, sur l'acquisition des compétences et des connaissances et sur leurs relations avec les objets virtuels, en particulier mathématiques, à travers la réalité augmentée intégrée dans le monde virtuel.

L'intégration de l'expérimentation dans le dispositif LéA s'est révélée déterminante. La structure a permis la mise en cohérence de tous les acteurs, laboratoires, société Immersive Colab, lieux d'éducation. En favorisant les rencontres elle a largement contribué à la dynamisation du travail. Par le biais du blog des LéA elle a facilité la communication à destination de partenaires potentiels et a ainsi contribué à l'élargissement du réseau, en particulier à l'international.