

SÉMINAIRE INTERNATIONAL PLURIDISCIPLINAIRE



STRATÉGIES NUMÉRIQUES POUR LA
PROMOTION DES COMPÉTENCES
UNIVERSITAIRES ET SCOLAIRES
DU XXI^{ÈME} SIÈCLE

DESIGN DE NOUVEAUX
ESPACES DIGITAUX ET VIRTUELS
D'APPRENTISSAGE

DIGITAL STRATEGIES FOR THE
VALORISATION OF ACADEMIC
AND SCHOOL SKILLS IN THE
21ST CENTURY:
DESIGN OF NEW DIGITAL AND
VIRTUAL LEARNING SPACES

1^{ER} FÉVRIER 2023
9H - 18H

Université Côte d'Azur
INSPE de l'Académie de Nice
Salle Amphitéâtre
89 avenue George V
06100 NICE

On site
& on line

Contact :
solange.cartaut@univ-cotedazur.fr



*Session 3 : Table ronde, débats «
stratégies numériques pour
l'acquisition des compétences du XXI^e
siècle :
place, défis, design et problèmes
posés par les nouveaux espaces
digitaux et numériques
d'apprentissage et de formation »*

Jean-François CÉCI
Université de Pau
Laboratoire Techné
Université de Poitiers



Plan

La place des nouveaux espaces digitaux et numériques (mondes virtuels) d'apprentissage et de formation

- ▶ Expérimentation de situations dans des environnements sûrs et contrôlés
- ▶ Rencontres et collaboration via un monde virtuel
- ▶ Les expériences immersives comme amplificateur de l'apprentissage ?

Défis, design et problèmes posés par les nouveaux espaces digitaux et numériques d'apprentissage et de formation

- ▶ Prise en compte des besoins des étudiants avec des (in)capacités : l'accessibilité
- ▶ Questions éthiques des mondes virtuels
- ▶ Enjeux de design des plateformes de monde virtuels

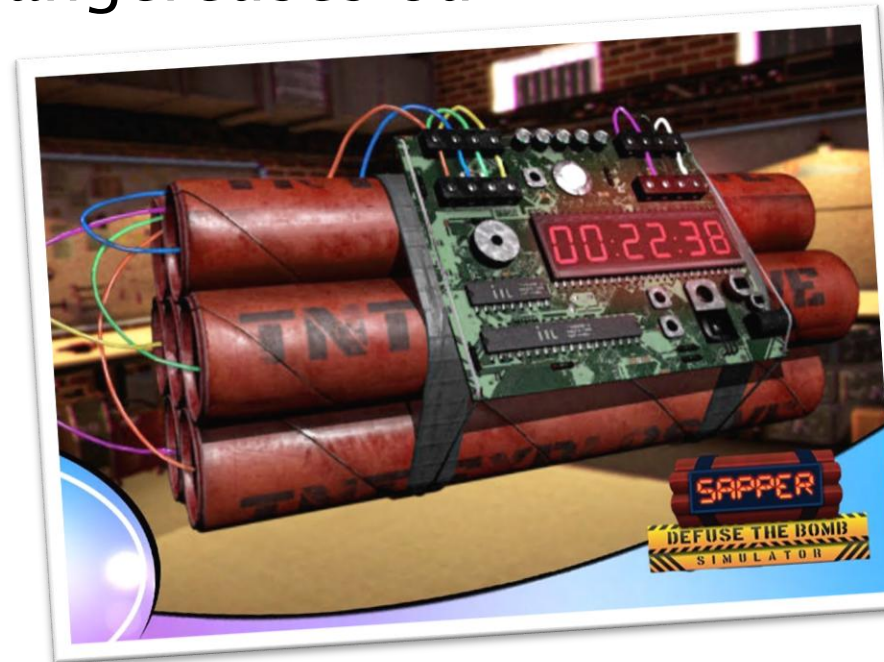
- Partie I -

« **La place** des nouveaux espaces
digitaux et numériques (mondes
virtuels) d'apprentissage et de
formation... »

~ ~ ~

Expérimentation de situations dans des environnements sûrs et contrôlés

- ▶ Simulations de situations dangereuses ou inaccessibles
- ▶ Études en ingénierie
- ▶ Études en médecine
- ▶ Études en psychologie
- ▶ Études en archéologie
- ▶ ...



→ Partout ? Est-ce souhaitable ?

Rencontres et collaboration via un monde virtuel

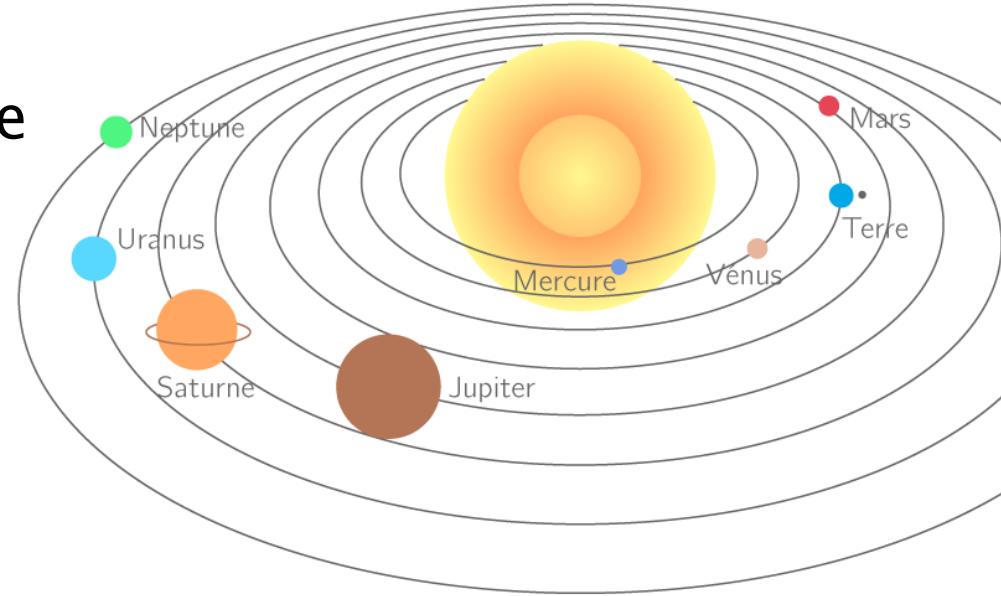
- ▶ OpenSimulator
- ▶ Second Life
- ▶ VRChat
- ▶ ...



→ Questions d'utilisabilité, d'ouverture, d'accessibilité, de scalabilité, de sécurité, de confidentialité, d'immersivité et de didacticité !

Les expériences immersives comme amplificateur de l'apprentissage ?

- ▶ L'expérimentation
- ▶ La participation active
- ▶ La répétition
- ▶ La visualisation spatiale de phénomènes 3D
- ▶ La ludification



→ voir le monde dans toute sa complexité pour en simplifier la compréhension !

- Partie II -

« *Défis, design et problèmes
posés par les nouveaux espaces
digitaux et numériques
d'apprentissage et de
formation* »

~ ~ ~

Prise en compte des besoins des étudiants avec des (in)capacités : l'accessibilité

- ▶ Incapacités sensorielles
- ▶ Incapacités physiques
- ▶ Incapacités mentales



→ Conception : implication des étudiants (divers) et enseignants

Questions éthiques des mondes virtuels

- ▶ Impact sur la santé physique
 - ▶ Impact sur la santé mentale
 - ▶ Vie privée
 - ▶ Confidentialité et sécurité des données
 - ▶ Inclusion et équité
 - ▶ Responsabilité
- Plateforme opensource (OMS ?)

Enjeux de design des plateformes de mondes virtuels

- ▶ Immersivité
 - ▶ Sécurité et confidentialité
 - ▶ Utilisabilité
 - ▶ Accessibilité
 - ▶ Scalabilité
 - ▶ Didacticité
- Greffer un LMS sur le monde virtuel pour l'injection de matériaux didactiques ?

Des questions !?



@JFCeci



Jean-François CECI :

jean-francois.cecil@univ-pau.fr

Réalisation : 2023

<https://about.me/jf.cecil>