

Immersion dans un environnement 3 dimensions

Gilles Lombard

Assistant, Département des Sciences de la motricité, Université de Liège (Liège, Belgique)

Introduction et objectifs de l'atelier pratique

Dans le cadre de l'application des nouvelles technologies au service de l'apprentissage, la vidéo trois dimensions permet d'immerger le praticien au sein d'un contexte réel. Ceci a notamment pour intérêt de lui offrir la possibilité de s'entraîner à agir au sein de contextes préalablement définis. L'objectif de cet atelier pratique est donc de faire vivre cette expérience aux enseignants-chercheurs intéressés par le concept afin de voir à quel point l'immersion au sein d'une vidéo filmée en 360° peut aider à la formation des intervenants dans le milieu de l'activité physique.

Description de l'atelier pratique

Différentes séquences vidéos ont été enregistrées préalablement à l'aide d'une caméra 360°. Celles-ci ont pris pour cadre différentes disciplines sportives (athlétisme, sports collectifs ...). Durant l'atelier, les praticiens auront l'occasion de choisir une des situations proposées et de s'y immerger à l'aide d'un casque de réalité virtuelle. Une fois intégré dans l'environnement, l'intervenant sera invité à agir comme s'il animait réellement une séance de cours (observations, feedbacks, encouragements ...). Les autres participants pourront suivre sur un grand écran le film de la séance afin de se rendre compte de ce que vit l'intervenant immergé dans l'environnement 3D. Après chaque séquence, une période d'échanges sera proposée afin de partager les ressentis.

Apports et perspectives de l'atelier pratique

Pour les participants, l'apport principal de cet atelier consiste à pouvoir tester une nouvelle technologie pouvant, à court terme, être utilisée comme outil d'apprentissage. En effet, plusieurs axes de formation peuvent être imaginés sur base de la vidéo 3D : s'entraîner au sein de contextes inhabituels ou difficiles à gérer pour l'intervenant, comparer son action avec celles d'autres personnes ayant agi dans un environnement strictement identique, revoir sa propre performance afin de faire son auto-critique, être guidé durant l'action par un formateur afin d'atteindre des objectifs prédéfinis (réaliser une meilleure observation, donner plus de feedbacks, ...).