

Démonstration interactive

L'Université-Nuage, perspectives pour les apprentissages et la Recherche immersifs

Nom de(s) auteur(s) : DELABRE Gérald / MOIRAUD Jean-Paul

Fonction et institution : Président de U-Cloud / Vice-Président de U-Cloud

Courriel : gerald.delabre@gmail.com

Téléphone : 0033 4 78 78 71 40 / 0033 6 82 81 00 73



Mot(s) clé(s)

Mondes virtuels – pédagogie - apprentissages – immersion – simulation - collaboration - coopération

Résumé

Cette démonstration présente les possibilités offertes par l'Université-Nuage (U-Cloud) au bénéfice des processus d'apprentissage numérique et pour faciliter le développement de la Recherche.

L'Université-Nuage repose sur un environnement immersif formé par un monde virtuel en 3D (de type Second Life, OpenSim...) offrant une unité de temps et d'espace où les acteurs peuvent interagir directement au moyen d'avatars. U-Cloud a pour vocation d'offrir des nouveaux modes d'apprentissage, des espaces favorisant le développement et la réalisation de la Recherche et une incitation aux relations internationales.

Les processus d'apprentissage immersif dans U-Cloud sont constitués par trois types d'activités. D'une part U-Cloud permet la réalisation de sessions de formations ponctuelles, répondant à des contraintes de distance. A ce titre, la plus-value au regard des visioconférences et webinars classiques est avant tout constituée par l'immersion en un même lieu. Ce lieu se caractérise par sa permanence, ce qui permet une identification et appropriation par les apprenants, et par son unité spatio-temporelle, source d'interactions riches entre avatars-apprenants.



D'autre part, U-Cloud accueille des cours immersifs, dont le déroulement est rendu possible en rassemblant des apprenants et enseignants d'horizons éloignés. Ce type de cours serait particulièrement complexe et coûteux à mettre en place en dehors des Mondes virtuels. Ceci permettra également le développement de cours sur des thématiques dont les spécialistes et le public sont diffus.

Enfin, le niveau le plus poussé de formation en immersion est la simulation virtuelle. Ces simulations, permettent tant en sciences dures qu'en sciences humaines, d'adopter une démarche d'immersion professionnalisante fondée sur des scénarios réels plus ou moins complexes, avec de fortes actions et rétroactions tutorales et expertes.

U-cloud est architecturalement constitué au sein d'un monde virtuel en deux espaces principaux. L'espace d'accueil permet de représenter chaque institution présente sur U-Cloud. Cette présence en un même lieu offre à ses acteurs la possibilité de développement de processus qualité favorables à des coopérations.

Les autres lieux forment un espace favorable au développement de la Recherche. A ce titre, l'urbanisation est organisée par champs disciplinaires, permettant les interactions et rencontres entre avatars-apprenants-chercheurs travaillant ou intéressés par les mêmes sujets.

Les premières réalisations illustrant ces facettes de U-cloud pourront être présentées et commentées.

- Simulation de procès : <https://www.youtube.com/watch?v=hzBpGJ7Bq40>
- Cours en immersion : <https://www.youtube.com/watch?v=Uvky1Av3As8&list=PL462954D3A79CFDE7&index=5>

Bibliographie sommaire

Blogs et sites

- Psychologie de l'avatar, Yann Leroux, psy et geek, 2009
- Le tutorat à distance dans les mondes virtuels », blog de JP Moiraud et Jacques Rodet, 2011
- Livre Blanc : L'apprentissage augmenté , Thot Cursus, 2012
- Univers virtuels et enseignement de médecine de catastrophe, Université Toulouse III, mémoire de Ingrid Payet, Capacité de médecine de catastrophe, 2012
- Pédagogie et mondes virtuels, Apprendre mieux, Sébastien Simao

Droit

- Le droit dans les mondes virtuels, CRIDS, 2013

Science fiction

- Les Mondes virtuels dans la science-fiction - Frédérick T. Mabuya | Publibook, 2010
- Le Samouraï virtuel, Neal Stephenson, 1992

Philosophie

- J. Brunet-Georget : Revue Réel-virtuel : enjeux du numérique ,

- Foucault, surveiller et punir, Gallimard, 1993
- Paul Ricoeur - L'idéologie et l'utopie , 1997
- Marcello Vitali Rosati, S'orienter dans le virtuel, Herman, 2012
- Revue ESPRIT - Homo numericus 2009 mars-avril

Sociologie

- Les liaisons numériques, Antonio Casili, Seuil, 2010.
- Omnsh.org : l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines

Littérature

- Dictionnaire des lieux imaginaires - poche - Alberto Manguel, Gianni Guadalupi
- Donna Haraway, Manifeste cyborg et autres essais. Sciences, fictions, féminismes, 2007

Revue

- Quand les mondes virtuels traitent des pathologies bien réelles, RSLN, 2010
- Demain, les mondes virtuels, de Rémi Sussan - France Culture , 2010
- Le virtuel en renfort du réel - Le journal du CNRS – CNRS, 2008

Thèses

- Caroline Laverdet, Aspects juridiques des mondes virtuels, (en cours)
- Dispositifs socio-techniques et mondes persistants : quelles médiations pour quelle communication dans un contexte situé ? », Philippe Bonfils, 2007