



Choisir format de communication A, B ou C :

A	<input checked="" type="checkbox"/> Communication orale simple	
	<input type="checkbox"/> Scientifique	<input checked="" type="checkbox"/> Partage d'expérience ou d'innovation
	Si votre communication fait partie d'un symposium, veuillez en indiquer le titre :	
B	<input type="checkbox"/> Symposium	
	<input type="checkbox"/> Court (1h30)	<input type="checkbox"/> Long (3h00)
C	<input type="checkbox"/> Atelier pratique (main sur les touches)	
	Indiquez le nombre maximum de participants si nécessaire : Indiquez vos besoins technologiques spécifiques si nécessaire :	
Thématique :		
<input type="checkbox"/> Intelligence artificielle <input type="checkbox"/> Formation à distance <input checked="" type="checkbox"/> Réalité virtuelle ou augmentée <input type="checkbox"/> Apprentissage et numérique <input type="checkbox"/> Programmation informatique <input type="checkbox"/> Formation hybride ou classe inversée <input type="checkbox"/> Jeux sérieux et ludification <input type="checkbox"/> <i>Thématique spéciale</i> : Robotique		

Voir page 2 pour texte de résumé



La vidéo 360° : de la promotion à l'enseignement

François Charpentier-Lemieux, Centre de Pédagogie Universitaire de l'Université de Montréal

francois.charpentier.lemieux@umontreal.ca

Cédric Félicité, Sophie Callies, Ph.D., Brainiak

cfelicite@brainiak.ca, scallies@brainiak.ca

Bruno Poellhuber, Pr., Université de Montréal

bruno.poellhuber@umontreal.ca

Résumé

Dans le cadre d'un incubateur d'innovation en enseignement, le Centre de Pédagogie Universitaire (CPU) de l'Université de Montréal (UdeM) a initié plusieurs projets pilotes en vidéo 360°. La vidéo 360° est un support d'apprentissage idéal, puisqu'elle permet à l'apprenant d'explorer, d'observer et éventuellement d'interagir avec le contenu de la vidéo, sans prendre aucun risque. En partenariat avec Solutions Brainiak, le CPU a encadré, avec des enseignant.e.s issu.e.s de différents domaines d'études, différentes périodes de discussions, qui ont ensuite mené à la réalisation de trois projets de vidéos 360° en enseignement, en psychoéducation, et en biologie.

Lors de ce partage d'expérience, nous détaillerons tout d'abord les trois projets, dont le premier consiste à promouvoir les ressources disponibles pour les étudiant.e.s et professeur.e.s en enseignement à la didacthèque de la bibliothèque ÉCP de l'UdeM. Le deuxième projet en psychoéducation consiste à faire vivre aux étudiant.e.s une mise en situation réelle de la gestion d'un groupe d'élèves du primaire par une intervenante sociale. Enfin, le troisième projet de visite virtuelle de la station de biologie des Laurentides de l'UdeM consiste à faire découvrir aux étudiant.e.s les ressources à leur disposition pour mener des expériences en milieu naturel préservé tout au long de leur études.

Nous reviendrons ensuite sur le succès de ces premières expériences 360° tant auprès du corps professoral qu'auprès des étudiante.s. De nouveaux projets sont en effet prévus notamment en biologie (limnologie, documentaire 360° du stage de biologie marine dans le Maine), en psychoéducation, en criminologie et en biologie vétérinaire. La promotion active de cette expérience auprès du corps professoral par le CPU a permis à ce dernier d'élargir son catalogue de matériel de soutien pédagogique avec la création d'un nouvel appel à projets en techno-pédagogie.

Références

- Bessa, M., Melo, M., Narciso, D., Barbosa, L., et Vasconcelos-Raposo, J. (2016). Does 3D 360 video enhance user's VR experience?: An Evaluation Study. Dans *Proceedings of the XVII International Conference on Human Computer Interaction*, 16.
- Kavanagh, S., Luxton-Reilly, A., Wünsche, B., et Plimmer, B. (2016). Creating 360° educational video: a case study. Dans *Proceedings of the 28th Australian Conference on Computer-Human Interaction*, 34-39.
- Multisilta, J. (2014). Mobile panoramic video applications for learning. *Education and Information Technologies*, 19(3), 655-666.
- Roche, L., & Gal-Petitfaux, N. (2017). Using 360° video in Physical Education Teacher Education. Dans *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 3420-3425.
- SpongeUK (2016). *Interactive 360° video: A new world for learning*. Récupéré de <http://spongeuk.com/2016/12/interactive-360-video-a-new-world-for-learning/>