

Réalité virtuelle

La réalité virtuelle est une technologie qui permet aux utilisateurs d'interagir avec un environnement généré par ordinateur par le biais des sens et de la perception. Les escape room en VR ne sont pas liées aux limites du monde réel, de sorte que ces jeux peuvent se dérouler dans n'importe quel cadre et à n'importe quel moment, en fonction de votre scénario en VR. L'utilisation de la VR donne aux étudiants un sentiment de présence et d'incarnation, ce qui leur permet d'interagir avec les objets qui les entourent et de ressentir la même réaction émotionnelle qu'un véritable jeu de puzzle ou une escape room.

Matériel nécessaire

- Lunettes ou casque VR

Utilisations potentielles

- Les joueurs peuvent nager, voler, grimper et défier la gravité.
- Les joueurs peuvent voir les "avatars" des autres dans le monde virtuel et peuvent même interagir jusqu'à se passer des objets virtuels.
- Les joueurs peuvent choisir un environnement et se retrouver dans un autre pays - relation culturelle.
- Ils peuvent voyager dans le temps, ce qui peut être efficace pour familiariser les élèves avec l'héritage culturel d'une langue

Restrictions éventuelles

L'utilisation des lunettes doit être limitée dans le temps. De plus, l'enseignant doit s'assurer que les élèves savent ce qu'ils doivent attendre de cette expérience, car elle peut déclencher des phobies.

Est-ce inclusif pour les TSA ?

Ils peuvent interagir avec des avatars pilotés par ordinateur qui leur permettront de comprendre les conséquences des interactions positives ou négatives. Par exemple, s'ils



Réalité virtuelle

devinent l'indice, l'avatar répondra positivement en souriant et en conversant avec eux. La VR est un outil adapté aux TSA, car elle favorise une meilleure compréhension des signaux sociaux et offre une expérience d'apprentissage sans distraction, mais elle permet à ces élèves de disposer d'un grand "espace de jeu", car les élèves ayant des difficultés motrices peuvent avoir des difficultés à utiliser le casque au début.

Ressources:

Frehlich, C. (2020). Immersive Learning: A Practical Guide to Virtual Reality's Superpowers in Education. Rowman & Littlefield, New York

Isaac, J. (2006). *Step into a new world- Virtual Reality (VR)* [Online]. Available at <https://www.completegate.com/2016070154/blog/virtual-reality-explained> (Last accessed 27 February 2021)

