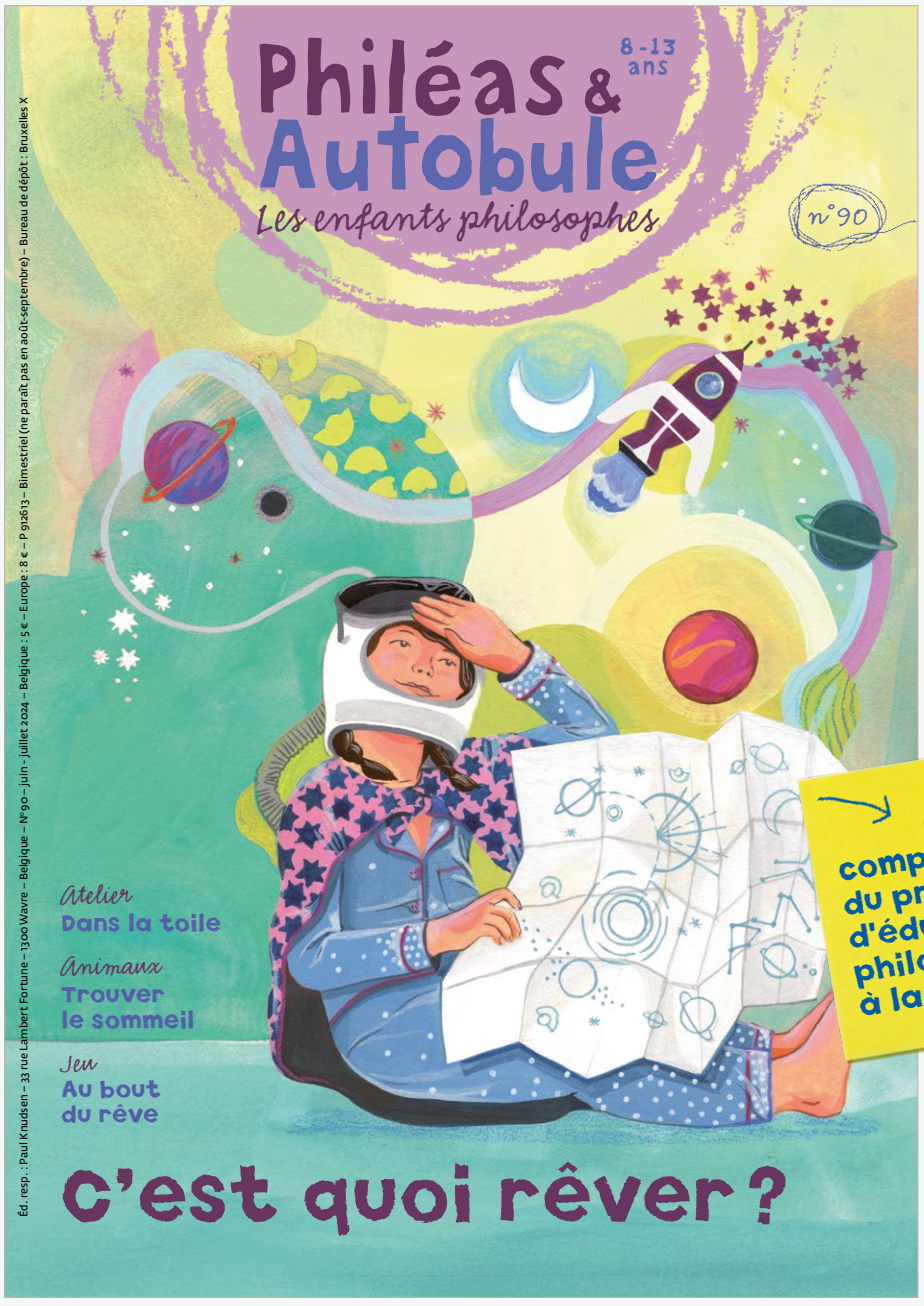
Philéas & Autobule
Les enfants philosophes

90

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

C'est quoi rêver ?



avec les compétences du programme d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté

Autrice de la séquence philo « Cache-cache rêve » **Mélanie Olivier** (philosophe, animatrice et formatrice au Pôle Philo)
Illustrations annexes 1&2, pp. 9 & 11 **Pauline Spira**

Autrice de la séquence médias « Les explorateurs de la réalité virtuelle » **Cassiopée Henaff** (rédactrice et animatrice médias)

Dessins de Philéas et Autobule **Pauline Spira** / Éditeurs **Laïcité Brabant wallon** et **Entre-vues** / Rédactrice en chef et coordinatrice **Catherine Steffens** / Chargée d'édition et de suivi artistique **Carine Simão Pires** / Secrétaires de rédaction **Niels Thorez** et **Youry Zambrano** / Animations et formations **www.polephilo.be** / Responsable de la communication **Cassandra Chazel** / Responsable des abonnements et des ventes **Nathalie Marchal** / Graphisme et mise en page **Louise Laurent (www.louiselaurent.be).**

Juin - Juillet 2024 – Éditeur responsable : **Paul Knudsen**

Contact rédaction **redaction@phileasetautobule.com, tél : 0032 (0)10 22 31 91**

Avec le soutien du Centre d'Action Laïque et de ses régionales : Bruxelles Laïque, Régionale de Charleroi, Centre d'Action Laïque de la Province de Liège, Régionale du Luxembourg, Régionale de Sambre et Meuse Laïque, Régionale de Picardie Laïque.

Ce dossier constitue l'accompagnement pédagogique de la revue *Philéas & Autobule*. Tous les dossiers pédagogiques sont téléchargeables gratuitement sur le site **www.phileasetautobule.com**.

DANS CE DOSSIER

Une séquence philo
Cache-cache rêve 4

- S'interroger sur le concept de rêve et ses différentes acceptions
- Travailler les habiletés de penser
- Réaliser une création individuelle

Mots-clés : rêve | utopie | imagination

Annexes 9

Une séquence médias
Les explorateurs de la réalité virtuelle 12

- Comprendre la réalité virtuelle
- Questionner les usages de la réalité virtuelle
- Imaginer des possibles

Mots-clés : technologie | réalité | imagination

Annexes 20

Séquence philo

Cache-cache rêve

Autrice : Mélanie Olivier (philosophe, formatrice et animatrice au Pôle Philo)

À partir de Philéas & Autobule n°90, « C'est quoi rêver ? »

Objectifs

- S'interroger sur le concept de rêve et ses différentes acceptions
- Travailler plusieurs habiletés de penser
- Réaliser une création individuelle

Durée

Adaptable,
minium 2 x 50 minutes

Âge

À partir
de 8 ans

Matériel

- L'illustration découpée en plaquettes, idéalement plastifiées (annexe 1, p. 9)
- L'illustration à compléter, une pour le groupe (idéalement plastifiée) et une par enfant (annexe 2, p. 11)
- De la pâte adhésive ou tout autre système pour coller et décoller facilement les plaquettes
- Matériel divers pour dessiner

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[1]

1. Élaborer un questionnement philosophique

➲ À partir de l'étonnement, formuler des questions à portée philosophique (1.1)

- Questionner la question, la décomposer en sous-questions et la relier à d'autres questions (étape 2)

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Questionner la réalité à partir d'alternatives (étape 2)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Reconstruire des concepts liés à la philosophie et à la citoyenneté (2.1)

- Identifier les différentes significations d'un concept en fonction du contexte (étape 2)

3. Prendre position de manière argumentée

➲ Se positionner (3.2)

- Formuler une prise de position, notamment sur la plan éthique (étape 2)

10. Contribuer à la vie sociale et politique

➲ Imaginer une société et/ou un monde meilleurs (10.4)

- Proposer une utopie et des perspectives d'amélioration de la société (étape 3)

1. Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. PRÉPARER LES DISCUSSIONS

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente lui-même de répondre aux consignes proposées pour en cerner les enjeux et les difficultés et pouvoir venir éventuellement en aide aux enfants. La lecture de l'ensemble de la revue permettra certainement à l'animateur de se préparer pour explorer les facettes diverses de la notion de rêve proposées dans cette animation.

2. PRÉPARER LE LOCAL ET LE MATÉRIEL

L'animateur imprime les deux illustrations en A3. La première se décompose en 9 plaquettes à découper et à venir coller sur la seconde.

Idéalement, cette animation se déroule dans deux espaces distincts. L'un pour travailler collectivement, en cercle, avec l'illustration visible par tous. L'autre permettant un travail créatif individuel.

DÉROULEMENT

1. EXPLIQUER LE PRINCIPE DE L'ANIMATION (5 MIN)

L'animateur explique le déroulement de l'animation. Au verso de chaque plaquette se trouve une consigne à effectuer. Un enfant choisit une plaquette, un autre lit la consigne et le groupe y répond collectivement. Chaque plaquette-consigne détachée dévoilera une partie d'une seconde illustration sur laquelle les plaquettes sont collées.

2. CHOISIR UNE PLAQUETTE ET RÉPONDRE À LA CONSIGNE (DE 5 À 30 MIN)

L'animateur désigne un enfant qui choisit une des plaquettes, la décroche et la donne à un autre enfant qui lit la consigne écrite à l'arrière.

L'animateur initie une discussion collective à partir de la consigne écrite derrière la plaquette.

Les consignes sont les suivantes :
- Citez 15 mots associés au mot « rêve ».
- Y a-t-il différentes sortes de rêves ? Expliquez.
- Imaginez quelqu'un qui ne connait pas le mot « rêve ». Comment le lui expliquez-vous ?
- Qu'est-ce que vous rêvez d'être ou de faire plus tard ?
- « Fais de ta vie un rêve, et d'un rêve, une réalité ». Comment comprenez-vous cette citation ? Êtes-vous d'accord ?
- Vous croisez quelqu'un qui vous dit que ce que vous pensez être la réalité est en fait un rêve. Que pouvez-vous lui répondre pour lui prouver le contraire ?
- Complétez la phrase : Si les rêves n'existaient pas, alors…
- Martin Luther King a commencé son discours par « J'ai fait un rêve… ». Il voulait

un monde sans racisme, un monde d'égalité pour tous. Vous, ce serait quoi votre rêve pour le monde ?
- Est-ce que parfois les rêves posent problème ? En quoi ?

Conseils pour l'animateur
Il revient à l'animateur de rythmer l'animation comme il l'entend, en fonction du temps dont il dispose et/ou de l'enthousiasme et de la concentration des enfants. Certaines consignes peuvent être plus rapides à réaliser que d'autres.

3. REPRENDRE À L'ÉTAPE 2

On recommence l'étape 2 et ce jusqu'à la dernière plaquette (ou éventuellement épuisement du temps, auquel cas les autres plaquettes seront simplement détachées).

4. DESSINER SON RÊVE (DE 5 À 15 MIN)

Une fois l'illustration à l'arrière dévoilée, l'animateur en distribue une copie à chaque participant et met du matériel pour dessiner à disposition. L'illustration représente une personne qui raconte son rêve, mais le rêve est « vide » pour que les enfants puissent y mettre ce qu'ils veulent.

Conseils pour l'animateur
Si vous avez le temps, chaque enfant peut présenter son rêve aux autres. Libre à l'animateur de refaire du lien avec le contenu de l'animation.

ANNEXE 1 ILLUSTRATION À PLAQUETTES

ANNEXE 1

1. Citez 15 mots associés au mot « rêve ».

2. Y a-t-il différentes sortes de rêves ? Expliquez.

3. Imaginez quelqu'un qui ne connait pas le mot « rêve ». Comment le lui expliquez-vous ?

4. Qu'est-ce que vous rêvez d'être ou de faire plus tard ?

5. « Fais de ta vie un rêve, et d'un rêve, une réalité ». Comment comprenez-vous cette citation ? Êtes-vous d'accord ?

6. Vous croisez quelqu'un qui vous dit que ce que vous pensez être la réalité est en fait un rêve. Que pouvez-vous lui répondre pour lui prouver le contraire ?

7. Complétez la phrase : Si les rêves n'existaient pas, alors...

8. Martin Luther King a commencé son discours par « J'ai fait un rêve... ». Il voulait un monde sans racisme, un monde d'égalité pour tous. Vous, ce serait quoi votre rêve pour le monde ?

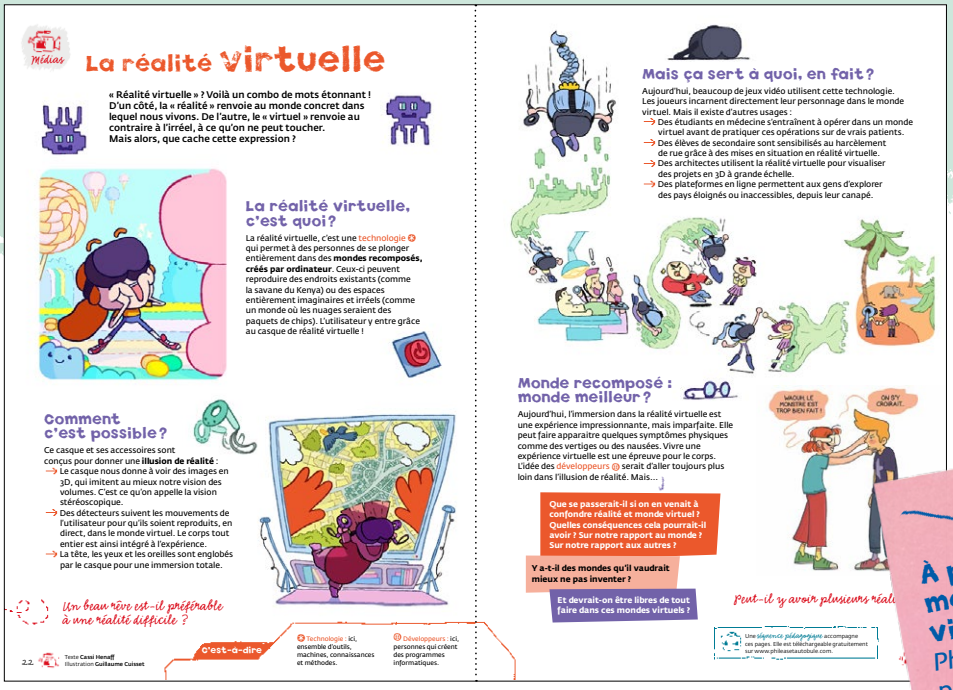
9. Est-ce que parfois les rêves posent problème ? En quoi ?

ANNEXE 2 ILLUSTRATION À COMPLÉTER

Séquence médias

Les explorateurs de la réalité virtuelle

Autrice : Cassiopée Henaff (rédactrice et animatrice médias)



La réalité virtuelle

« Réalité virtuelle » ? Voilà un combo de mots étonnant ! D'un côté, la « réalité » renvoie au monde concret dans lequel nous vivons. De l'autre, le « virtuel » renvoie au contraire à l'irréel, à ce qu'on ne peut toucher. Mais alors, que cache cette expression ?

La réalité virtuelle, c'est quoi?

La réalité virtuelle, c'est une technologie qui permet à des personnes de se plonger entièrement dans des **mondes recomposés, créés par ordinateur**. Ceux-ci peuvent reproduire des endroits existants (comme la savane du Kenya) ou des espaces entièrement imaginaires et irréels (comme un monde où les nuages seraient des paquets de chips). L'utilisateur y entre grâce au casque de réalité virtuelle !

Comment c'est possible?

Ce casque et ses accessoires sont conçus pour donner une **illusion de réalité** :
- Le casque nous donne à voir des images en 3D, qui imitent au mieux notre vision des volumes. C'est ce qu'on appelle la vision stéréoscopique.
- Des détecteurs suivent les mouvements de l'utilisateur pour qu'ils soient reproduits, en direct, dans le monde virtuel. Le corps tout entier est ainsi intégré à l'expérience.
- La tête, les yeux et les oreilles sont englobés par le casque pour une immersion totale.

Un beau rêve est-il préférable à une réalité difficile ?

C'est-à-dire

Technologie : ici, ensemble d'outils, machines, connaissances et méthodes.

Développeurs : ici, personnes qui créent des programmes informatiques.

Mais ça sert à quoi, en fait?

Aujourd'hui, beaucoup de jeux vidéo utilisent cette technologie. Les joueurs incarnent directement leur personnage dans le monde virtuel. Mais il existe d'autres usages :
- Des étudiants en médecine s'entraînent à opérer dans un monde virtuel avant de pratiquer ces opérations sur de vrais patients.
- Des élèves de secondaire sont sensibilisés au harcèlement de rue grâce à des mises en situation en réalité virtuelle.
- Des architectes utilisent la réalité virtuelle pour visualiser des projets en 3D à grande échelle.
- Des plateformes en ligne permettent aux gens d'explorer des pays éloignés ou inaccessibles, depuis leur canapé.

Monde recomposé : monde meilleur?

Aujourd'hui, l'immersion dans la réalité virtuelle est une expérience impressionnante, mais imparfaite. Elle peut faire apparaître quelques symptômes physiques comme des vertiges ou des nausées. Vivre une expérience virtuelle est une épreuve pour le corps. L'idée des développeurs serait d'aller toujours plus loin dans l'illusion de réalité. Mais...

Que se passerait-il si on en venait à confondre réalité et monde virtuel ? Quelles conséquences cela pourrait-il avoir ? Sur notre rapport au monde ? Sur notre rapport aux autres ?

Y a-t-il des mondes qu'il vaudrait mieux ne pas inventer ?

Et devrait-on être libres de tout faire dans ces mondes virtuels ?

Peut-il y avoir plusieurs réali

Une séquence pédagogique accompagne ces pages. Elle est téléchargeable gratuitement sur www.phileasetautobule.com.

2.2 Texte Cassi Henaff Illustration Guillaume Cuisset

À partir des pages médias « La réalité virtuelle »
Philéas & Autobule n°90, pp. 22-23.

Objectifs

- L'enfant pourra comprendre les technologies derrière la réalité virtuelle
- L'enfant pourra distinguer la réalité virtuelle et la réalité augmentée
- L'enfant sera capable de faire preuve d'esprit critique quant aux différents usages possibles de la réalité virtuelle
- L'enfant sera capable de débattre et d'argumenter son point de vue

Durée
2 x 50 minutes

Âge
De 10 à 13 ans

Matériel

- Le Merge Cube à imprimer pour chaque groupe de 3-4 enfants (annexe 1, p. 20)
- Une tablette par groupe de 3-4 enfants avec l'application Merge Explorer installée
- Un système de projection
- Une connexion wifi
- Six enveloppes, chacune contenant une fiche de jeu (annexe 2, p. 21)
- Des feuilles A3, des marqueurs et des crayons
- Du papier collant ou de la colle
- Un « émoji » imprimé et découpé par groupe de 2 enfants (annexe 3, p. 27)

Compétences du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias[1]

Compétences informationnelles en lecture

- Comprendre la nature hétérogène constitutive du média (sons, images fixes ou animées, textes, hyperliens, code source...)
- Distinguer le message de son interface (télécommande, clavier d'ordinateur ou de téléphone, système de visionnement ou de réception...)

Compétences techniques en lecture

- Identifier les techniques utilisées pour produire le média
- Repérer le degré d'interactivité propre au dispositif technique
- Utiliser le média de la manière la plus adéquate à ses moyens et à ses besoins
- Repérer les possibilités d'interaction offertes par le média et pouvoir les mettre en œuvre

Compétences du programme d'Éducation à la philosophie et à la citoyenneté[2]

1. Élaborer un questionnement philosophique

➲ Recourir à l'imagination pour élargir le questionnement (1.3)

- Exprimer un questionnement à partir de l'imaginaire (étape 1)
- Comparer et confronter différentes alternatives (étape 3)

2. Assurer la cohérence de sa pensée

➲ Construire un raisonnement logique (2.2)

- Formuler ses idées (étape 1)

➲ Évaluer la validité d'un énoncé, d'un jugement, d'un principe (2.3)

- Identifier ce que l'on tient pour vrai, pour bien, pour juste, pour beau, pour bon... (étape 1)

3. Prendre position de manière argumentée

➲ Se positionner (3.2)

- Justifier une prise de position, notamment sur le plan éthique, par des arguments (étape 3)

1 Publiées dans Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2016, www.csem.be. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

2 Issues des Socles de compétences publiés par la Fédération Wallonie-Bruxelles sur le site www.enseignement.be. La numérotation correspond aux titres et sous-titres du référentiel. Notre sélection, non exhaustive, indique les principales compétences mobilisées dans cette séquence.

PRÉPARATION

1. S'INTÉRESSER AUX USAGES DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE

L'animateur lit le déroulement présenté dans ces pages et tente de répondre aux questions que seront amenés à se poser les enfants. Il se renseigne sur les usages qui existent de la réalité virtuelle aujourd'hui. Pour lui permettre d'appréhender au mieux les notions et usages existants, l'animateur peut également lire au préalable les pages médias « La réalité virtuelle », pp. 22-23, *Philéas* & Autobule n°*90*.

2. PRÉPARER LES ENVELOPPES

Dans la deuxième séance, une technique d'intelligence collective est proposée : le jeu des enveloppes. L'animateur les prépare donc au préalable : nous conseillons d'avoir une enveloppe par groupe de 3-4 enfants. Chaque enveloppe contient une fiche de jeu (annexe 2, p. 21).

3. PRENDRE EN MAIN « MERGE EXPLORER »

L'application est gratuite et disponible sur Ios ou Android. Il faut d'abord l'installer et se créer un compte. Ensuite, il faut se connecter sur chaque tablette pour que les enfants n'aient plus qu'à scanner le Merge Cube avec l'application. L'animateur peut alors se familiariser avec Merge Explorer pour plus de facilité en classe. Il découvre les thématiques, les types de leçons proposées et les outils disponibles. L'animateur imprime et construit un Merge Cube (annexe 1, p. 20) pour pouvoir ensuite aider les enfants lorsqu'ils auront à le faire.

DÉROULEMENT

1. DÉCOUVERTE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE ET DE LA RÉALITÉ AUGMENTÉE (50 MIN)

1.1. Introduction à la réalité virtuelle (10 min)

L'animateur annonce aux enfants qu'ils vont découvrir ce qu'est la réalité virtuelle, comment elle est construite et ce qu'on peut en faire.

Il commence par questionner les enfants sur ce qu'ils connaissent de la réalité virtuelle.

« À votre avis, qu'est-ce que la réalité virtuelle ? Avez-vous déjà vécu une expérience de réalité virtuelle ? Qu'est-ce que cela vous a fait ? Qu'en avez-vous pensé ? »

L'animateur écoute les réponses. Après un bref tour de parole, il inscrit au tableau deux colonnes : la première se nomme « réalité » et la deuxième, « virtuelle ». Il demande aux enfants quels sont les mots associés qui leur viennent en tête pour chaque titre de colonne. En effet, « réalité » et « virtuelle » sont deux mots qui semblent à priori complètement contradictoires.

« Dans le terme « réalité virtuelle » il y a 2 mots. Quels synonymes pourrait-on trouver pour chacun des mots ? »

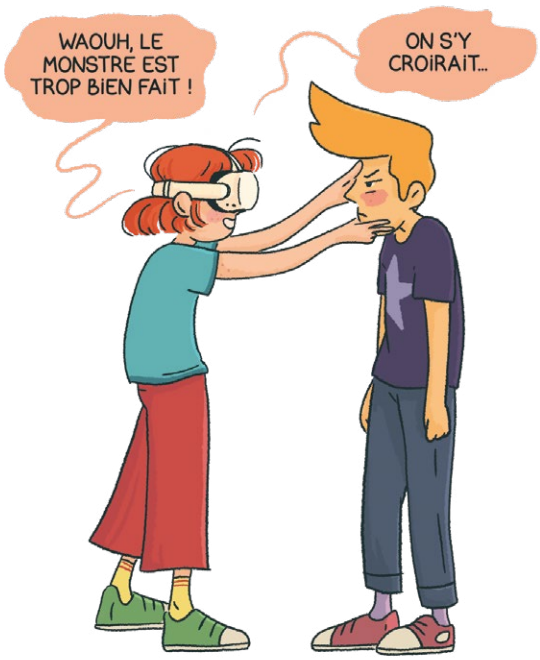
RÉALITÉ	VIRTUELLE
Fait	Fictif
Réalisme	Irréel
Présent	Réalisable
Tangible	Possible
Matériel	Potentiel
Vrai	Simulation

Conseils pour l'animateur
Si les enfants ont des difficultés à trouver des associations de mots, l'animateur leur propose d'utiliser une tablette ou un dictionnaire pour compléter le tableau.

1.2. Définition de la réalité virtuelle (5 min)

L'animateur termine cette introduction en demandant d'abord aux enfants leur définition de la réalité virtuelle et ensuite si, pour eux, la réalité virtuelle est plutôt du côté de la réalité ou du virtuel ? Pour se faire, il propose un vote à main levée et peut interroger quelques enfants qui ont des avis contraires.

Définition possible
La réalité virtuelle est une technologie permettant à des personnes de vivre une expérience dans des mondes virtuels recomposés.



1.3. Lecture de l'article (10 min)

L'animateur propose la lecture de l'article « La réalité virtuelle », *Philéas & Autobule n°90*, pp. 22-23, pour identifier les outils et techniques spécifiques à la réalité virtuelle.

« À votre avis, comment la réalité virtuelle nous permet-elle d'être plongés dans un univers ? Est-ce qu'il y a du matériel spécifique ? Des technologies particulières ? »

Dans l'article, les enfants peuvent identifier au minimum 4 éléments : le casque, les mondes créés, la 3D et l'interaction avec le monde réel.

Pour aller plus loin
Si l'animateur souhaite explorer plus en profondeur ce sujet, nous exposons ici plus de détails pour chaque élément.
- Le casque : est le composant principal qui permet à l'utilisateur et l'utilisatrice de visualiser et d'expérimenter un environnement virtuel. La manière dont il est conçu est primordiale : d'abord, le casque est équipé d'un écran haute résolution et de lentilles qui projettent des images. Ensuite, le champ de vision est très étendu : les casques englobent toute la tête de sorte que l'espace réel autour (vue et ouïe) n'entrave pas l'expérience.
- Les mondes créés : les environnements virtuels sont créés à l'aide de logiciels de modélisation 3D avancés. Ces mondes peuvent être des répliques exactes de lieux réels, des environnements fantastiques ou des scénarios imaginaires. La qualité de l'immersion dépend de la conception et des détails choisis (les textures, l'éclairage, le son, etc.).
- **La 3D :** chaque élément créé est rendu en trois dimensions pour que l'espace soit le plus naturel possible et que l'utilisateur et l'utilisatrice perçoivent des proportions et des distances connues. Et pour que nos yeux s'y fassent, les mondes sont produits avec une vision stéréoscopique, les yeux reçoivent chacun une image légèrement décalée l'une de l'autre. C'est notre cerveau qui combine les deux (un peu comme les lunettes 3D dont les verres étaient bleus et rouges).
- L'interaction avec le monde réel : l'utilisateur et l'utilisatrice peuvent interagir avec des objets et des éléments de l'environnement virtuel grâce à des contrôleurs de mouvements, des commandes vocales et même des gestes.

1.4. Vivons l'espace en réalité augmentée (20 min)

L'animateur propose aux enfants de vivre une immersion mais de nature un peu différente.

« Vous allez pouvoir tenir le système solaire au cœur de votre main. »

L'animateur crée une expérience immersive grâce à un Merge Cube. Le Merge Cube est un cube dont les faces sont remplies de dessins. En scannant chacune des faces, on peut faire apparaitre des contenus en réalité augmentée. Il existe des Merge Cubes en mousse mais il est aussi possible de l'imprimer et de le confectionner soi-même.

L'animateur distribue alors à chaque groupe de 3 ou 4 enfants un cube à découper et à coller. Il propose aux enfants de construire leur cube qui ressemble à un gros dé. Pour cela, ils doivent découper le cube en suivant les lignes noires, puis plier sur les tirets blancs et utiliser du papier collant transparent pour faire tenir les côtés du cube ensemble.

« À votre avis, à quoi vont nous servir ces cubes ? »

Une fois l'application ouverte, l'animateur clique sur « Galactic Explorer » et sur la flèche rose. Il tombe sur une visualisation 3D du système solaire. Il peut soit proposer aux enfants de zoomer ou alors, de changer de mode, en haut de l'écran. En appuyant sur « cube », les enfants pourront scanner le Merge Cube qu'ils ont monté pour interagir avec le système solaire. Ils peuvent cliquer sur les planètes et trouver des informations à ce propos.

L'animateur peut même demander aux enfants de classer les planètes de la plus lourde à la moins lourde ou de donner les anecdotes qu'ils préfèrent pour chaque planète. Toutes ces informations sont disponibles sur le petit « i » qui se situe à côté des noms de planètes.

Conseils pour l'animateur
De la même manière, si l'animateur veut travailler plutôt le corps humain, il existe un monde « Mr Body » sur l'application Merge Explorer.

1.5. Différence entre réalité augmentée et réalité virtuelle (10 min)

Si l'exercice est plutôt magique, les enfants auront peut-être remarqué qu'ils n'ont pas porté de casque pour être transportés dans le système solaire.

« Est-ce qu'on peut dire qu'on a vécu de la réalité virtuelle ? Pourquoi ? »

En effet, les enfants ont vécu une expérience de réalité augmentée. On confond souvent le deux et pourtant, ces pratiques, bien que ressemblantes, ne sont pas les mêmes. La réalité virtuelle plonge les utilisateurs et utilisatrices dans un environnement virtuel complètement simulé. La réalité augmentée superpose des éléments virtuels à la vue du monde réel.

« Qu'est-ce qui selon vous ressemble à la réalité virtuelle et qu'est-ce qui est différent » ?

	Réalité augmentée	**Réalité virtuelle**
Interaction	Les objets virtuels sont intégrés dans le monde réel	La personne plonge dans l'environnement virtuel
Équipement	Smartphones, tablettes, lunettes AR	Casques
Immersion	La personne reste consciente de son environnement réel	La personne est immergée au point d'être dissociée du réel
Exemples populaires	Les filtres Snapchat, Tik Tok et Instagram, Pokémon GO, Google Maps AR, etc.	Tous ceux cités dans l'article médias

L'animateur conclut la séance en disant aux enfants que la prochaine fois, ils devront imaginer ensemble plein de façons d'utiliser la réalité virtuelle.

2. LES USAGES DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE (50 MIN)

2.1. Rappel (5 min)

L'animateur demande aux enfants ce qu'ils ont retenu de la séance précédente.

« Si vous deviez *donner une définition de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle à vos parents, que diriez-vous ?* »

2.2. Les usages de la réalité virtuelle (20 min)

L'animateur propose de regarder une vidéo : https://www.dailymotion.com/video/x7n401u

« Nous allons regarder une vidéo qui présente la réalité virtuelle d'une manière plutôt professionnelle. Certains métiers, comme les infirmiers et infirmières dans ce cas, l'utilisent d'une manière bien spécifique. Essayez d'être bien attentifs et de me dire à quoi les casques et la réalité virtuelle ont servi. »

À la fin de la vidéo, les enfants expliquent ce qu'ils ont vu et comment la réalité virtuelle est utile dans le cadre d'une formation.

2.3. Le jeu des enveloppes

Pour permettre aux enfants de se rendre compte du champ des possibles, l'animateur va utiliser une technique d'animation d'intelligence collective : les enveloppes tournantes.
- Le groupe classe est divisé en 6 sous-groupes.
- Chaque enveloppe est déposée sur une table.
- Chaque sous-groupe se place devant une enveloppe.

Dans chaque enveloppe se trouve l'image d'un lieu, d'un objet ou d'une époque. Nous proposons des idées dans les fiches de jeu (annexe 2, pp. 21) mais l'animateur peut évidemment utiliser des lieux, des objets et des époques en lien avec ce qu'il voit au cours.
- Des idées de lieux : la mer, le ciel, la forêt, l'espace, l'école
- Des idées d'objets : le corps humain, une horloge, la tour Eiffel, une scène de tournage d'un film ou d'une série
- Des idées d'époques : la Préhistoire, le Siècle des Lumières, la Renaissance

Une fois que les enfants sont divisés en 6 sous-groupes et que chaque sous-groupe est placé devant une enveloppe, l'animateur explique le déroulé.

« Dans chaque enveloppe, il y a une image qui représente soit un lieu, soit une époque, soit un objet. Le jeu se déroule en 3 rounds : pour le round 1, vous allez avoir 3 minutes top chrono pour être les plus créatifs possible et imaginer la manière dont on pourrait lier l'image et la réalité virtuelle. Vous pouvez noter toutes les idées qui vous viennent en tête, le plus possible. Par exemple, dans la vidéo qu'on vient de regarder, j'aurais pu imprimer une image d'hôpital et vous auriez noté des idées comme l'entrainement des étudiants infirmiers. »

Exemples de réponses
Si les enfants ont du mal à se lancer, l'animateur peut leur proposer des exemples comme ci-dessous.
- Le corps humain : la réalité virtuelle pourrait permettre de visualiser de l'intérieur le système respiratoire pour comprendre comment il fonctionne.
- L'espace : La réalité virtuelle pourrait permettre d'aller visiter la planète Mars.
- L'époque des dinosaures : La réalité virtuelle pourrait permettre de comprendre la vie à cette époque.
- Un avion : La réalité virtuelle pourrait permettre à des étudiants pilotes de tester leurs connaissances sur un avion.
- La tour Eiffel : La réalité virtuelle pourrait permettre à ceux qui ne peuvent pas y aller de grimper les marches de la tour Eiffel.
- Une horloge : La réalité virtuelle pourrait permettre de comprendre le mécanisme des aiguilles en le visualisant à grande échelle.

L'animateur lance le chrono et les enfants ouvrent les enveloppes. À la fin des 3 minutes, il demande aux enfants de remettre le papier dans l'enveloppe, de fermer l'enveloppe et de se déplacer vers la table à leur droite.

« Maintenant, vous allez avoir 2 minutes pour lire les réponses des autres et compléter leurs idées, sans redire la même chose ».

À la fin des 2 minutes, on réitère l'exercice une troisième fois avec cette fois, une 1 min 30 de challenge.

À la fin de ces 3 rounds, chaque groupe d'enfants récupère sa première enveloppe. Ils ouvrent, lisent les réponses et vont utiliser une feuille A3 pour faire une synthèse de toutes les idées proposées sur les petits papiers. Ils peuvent dessiner, écrire des mots en grand, etc.

« Je vous propose de résumer les résultats de notre jeu des enveloppes et de le présenter à toute la classe. Pour ce faire, chaque groupe peut prendre une feuille A3 comme panneau de présentation. Je vous invite à dessiner, à écrire des mots en grand, à gribouiller des petits schémas pour montrer aux autres tout ce qui est apparu de pertinent dans vos enveloppes. »

2.4. Questionner les usages de la réalité virtuelle (20 min)

« Si on reprend toutes vos affiches, on se rend compte qu'on pourrait utiliser la réalité virtuelle de plein de manières différentes. Quels sont les exemples que vous avez trouvés ? »

L'animateur demande à chaque groupe de choisir un des usages qu'ils ont repris sur leur affichage. Chaque exemple est noté au tableau, de manière assez espacée.

L'animateur propose ensuite aux enfants d'interpréter des rôles pour critiquer intelligemment l'utilisation de la réalité virtuelle. Pour les aider à se positionner, l'animateur distribue à chaque groupe de 2 enfants un émoji. D'une part, l'émoji « Mouais… » représente plutôt un personnage méfiant. D'autre part, l'émoji « Super ! » représente un personnage convaincu.

« Ceux qui ont les émojis « mouais » vont se poser une question : que perd-on en utilisant la réalité virtuelle dans cet exemple-là ?

Les émojis « super » vont se poser une seule question : que gagne-t-on en utilisant la réalité virtuelle dans cet exemple-là ?

Vous aurez quelques secondes pour vous mettre d'accord avec votre coéquipier sur le meilleur argument à trouver. »

Par exemple, l'animateur se lance d'abord dans un premier usage : former des infirmiers et infirmières. Il demande à chaque groupe de 2 enfants de réfléchir à leur question spécifique.

« Vous avez quelques secondes pour réfléchir. Alors, quand il s'agit de former des étudiants en infirmerie, que perd-on et que gagne-t-on à utiliser la réalité virtuelle ? »

Il réitère l'exercice pour chaque usage mentionné. Il peut aussi proposer aux enfants d'échanger leur émoji d'un banc à un autre pour changer de rôle.

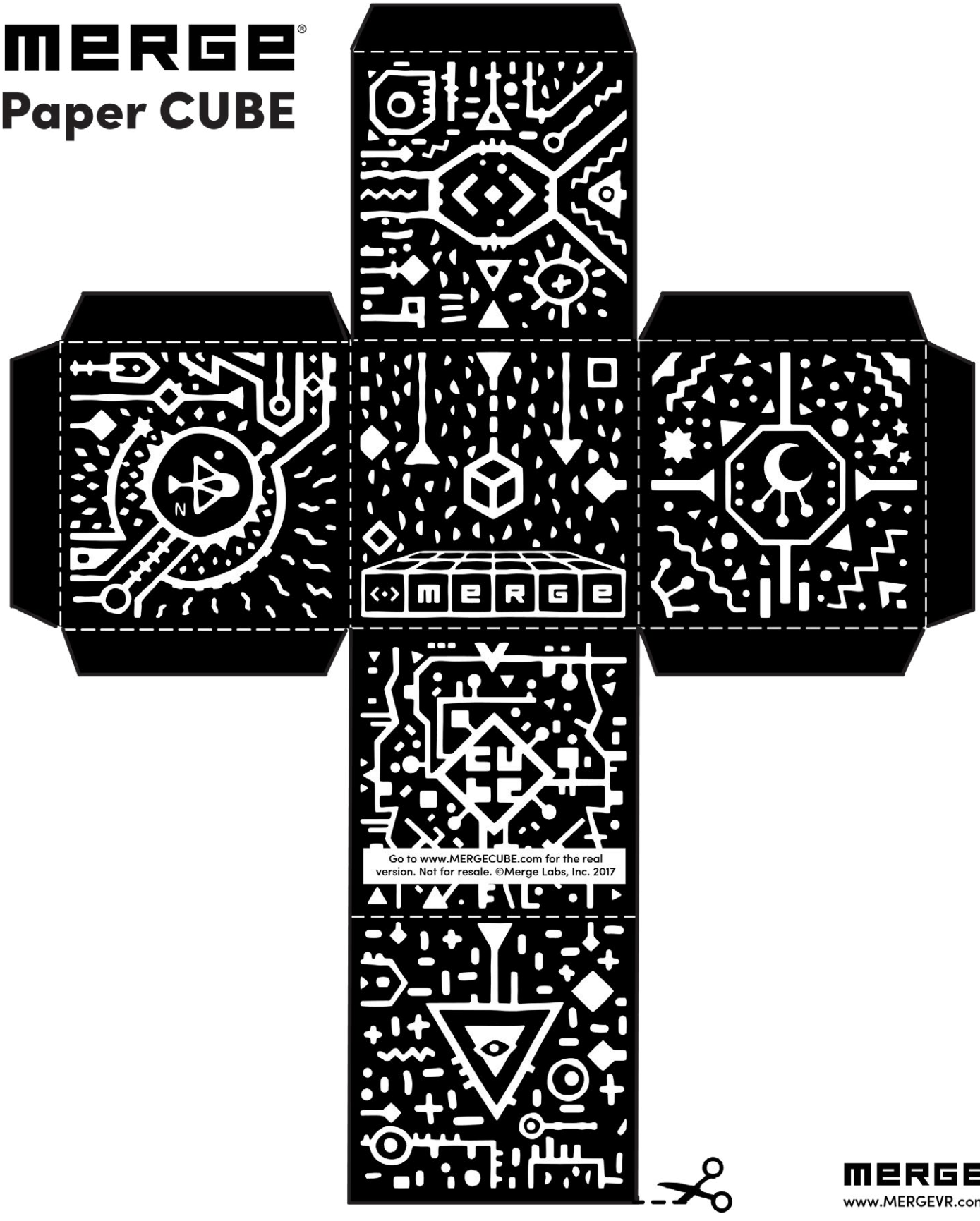
2.5. Conclusion (5 min)

L'animateur termine la séance par un retour en grand groupe. Il propose de retenir les 3 meilleurs arguments en faveur de la réalité virtuelle et les 3 meilleurs arguments pour s'en méfier.

« Alors, selon vous, quels sont les meilleurs arguments des deux équipes ? »

ANNEXE 1 MERGE CUBE

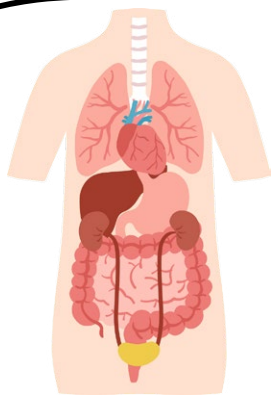
MERGE®
Paper CUBE



MERGE
www.MERGEVR.com

ANNEXE 2 FICHES DE JEU

LE CORPS HUMAIN

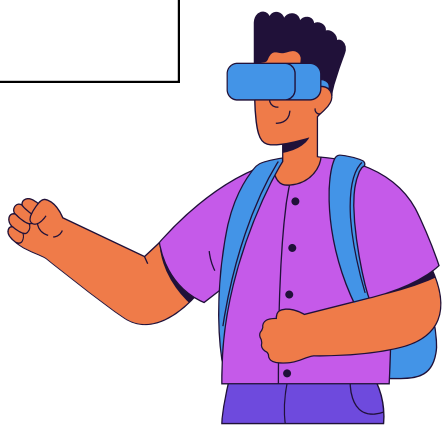


Comment la réalité virtuelle pourrait être utilisée dans ce contexte? Qu'est-ce que la réalité virtuelle permettrait de faire? Soyez originaux!

Idées groupe 1

Idées groupe 2

Idées groupe 3



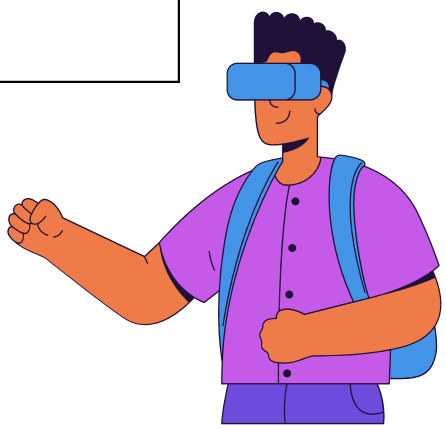
ANNEXE 2

Comment la réalité virtuelle pourrait être utilisée dans ce contexte? Qu'est-ce que la réalité virtuelle permettrait de faire? Soyez originaux!

Idées groupe 1

Idées groupe 2

Idées groupe 3



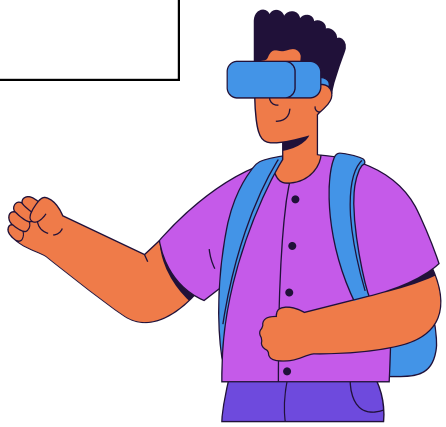
ANNEXE 2

Comment la réalité virtuelle pourrait être utilisée dans ce contexte? Qu'est-ce que la réalité virtuelle permettrait de faire? Soyez originaux!

Idées groupe 1

Idées groupe 2

Idées groupe 3



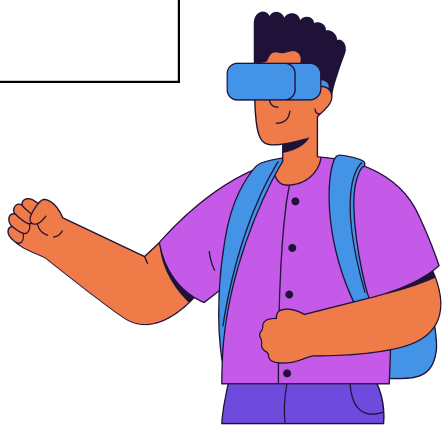
ANNEXE 2

Comment la réalité virtuelle pourrait être utilisée dans ce contexte? Qu'est-ce que la réalité virtuelle permettrait de faire? Soyez originaux!

Idées groupe 1

Idées groupe 2

Idées groupe 3



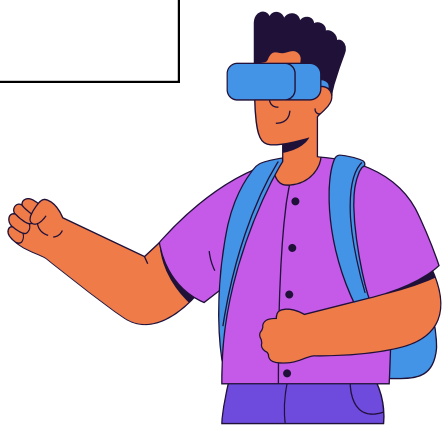
ANNEXE 2

Comment la réalité virtuelle pourrait être utilisée dans ce contexte? Qu'est-ce que la réalité virtuelle permettrait de faire? Soyez originaux!

Idées groupe 1

Idées groupe 2

Idées groupe 3



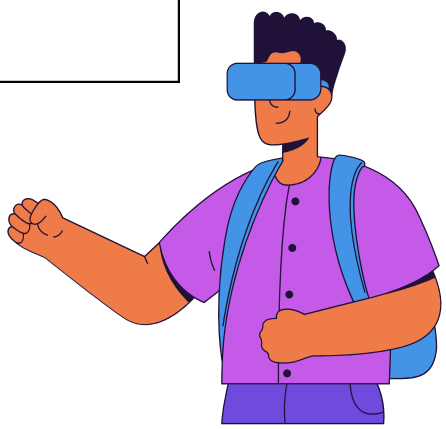
ANNEXE 2

Comment la réalité virtuelle pourrait être utilisée dans ce contexte? Qu'est-ce que la réalité virtuelle permettrait de faire? Soyez originaux!

Idées groupe 1

Idées groupe 2

Idées groupe 3



ANNEXE 3 ÉMOJIS

Mouais...

Que perd-on en utilisant la réalité virtuelle dans cet exemple-là ?

SUPER !

Que gagne-t-on en utilisant la réalité virtuelle dans cet exemple-là ?