

Utiliser l'environnement immersif en milieu sous-marin et côtier pour favoriser l'engagement étudiant: expérimentation à l'échelle de masters en sciences de la mer

Maxime Kernec, Riwalenn Ruault, Jacques Déverchère, Marion Jaud, Ronan Querrec

▶ To cite this version:

Maxime Kernec, Riwalenn Ruault, Jacques Déverchère, Marion Jaud, Ronan Querrec. Utiliser l'environnement immersif en milieu sous-marin et côtier pour favoriser l'engagement étudiant: expérimentation à l'échelle de masters en sciences de la mer. Journée Scientifique autour des Environnements de Simulation Numérique et leurs apports à la pédagogie universitaire, Dec 2021, Lyon, France. hal-04019794

HAL Id: hal-04019794

https://hal.science/hal-04019794

Submitted on 8 Mar 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

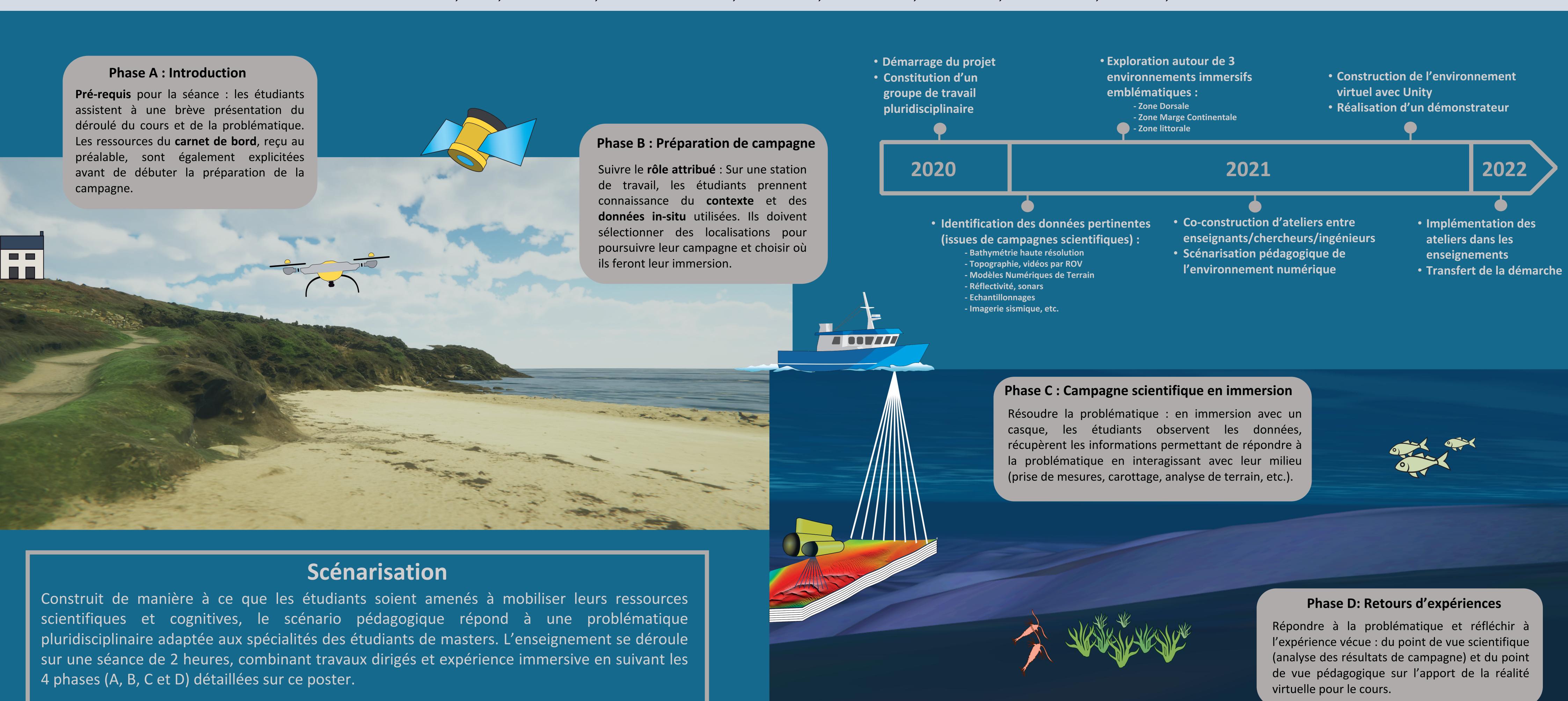


Utiliser l'environnement immersif en milieu sous-marin et côtier pour favoriser l'engagement étudiant : Expérimentation à l'échelle de masters en sciences de la mer



Maxime KERNEC¹⁻³, Riwalenn RUAULT¹⁻³, Jacques DEVERCHERE², Marion JAUD²⁻³, Ronan QUERREC⁴

1: ISblue, UBO; 2: UMR6538, Géosciences Océan, IUEM-UBO; 3: UMS3113, IUEM-UBO; 4: UMR6285, LabSTICC, ENIB-CERV





Dans le scénario suivi, le jeu de rôle mis en place vise à s'extraire d'une analyse scientifique

abstraite pour croiser des indices, stimuler la curiosité, et accéder ainsi à un raisonnement

scientifique rigoureux¹. L'analyse, d'abord individuelle, est ensuite menée en groupes.

Réflexions

[1] Billant, J., Bozzinio, J., Leclerc, F., Escartin, J., Gracias, N., Istenic, K., ... & Garcia, R. Performing submarine field survey without scuba gear using GIS-like mapping in a Virtual Reality environment. In OCEANS 2019-Marseille 2019, June, pp. 1-6

Grâce à sa visualisation tridimensionnelle et sa fluidité d'action, que ce soit dans l'espace ou dans le temps, la réalité virtuelle permet aux étudiants d'accéder plus rapidement et plus efficacement aux marqueurs et processus en jeu dans une problématique scientifique. Les étudiants ne se limitent pas au rôle d'observateurs mais s'engagent dans une véritable démarche analytique active par l'utilisation d'outils.

Les bénéfices attendus sont : 1) un regard pluridisciplinaire nécessaire à l'analyse des phénomènes, 2) une perception plus complète de la richesse et des limites des données, et 3) une réflexivité sur sa posture dans un environnement immersif.