

Pouvons-nous récupérer votre travail pour le partager sur la pédagogothèque ? -> Oui
Céline Clergue - Gaëlle Guigon

Objectif général

- Créer un syllabus en se basant sur les SAE (stratégies d'apprentissage et d'évaluation). Créer 5 SAE pour le cours de votre choix.

Prompts pour vous aider :

Pensez à changer les informations :)

Objectif d'apprentissage

Tu es un enseignant du supérieur dans une école d'ingénieur. Tu es expert en réalité virtuelle et augmentée. J'enseigne la réalité virtuelle et augmentée pour des étudiants de Licence 3. J'assure un cours de 20h. Je couvre en particulier le domaine de la 360. Je dois donner 5 séances de cours de 4h

Ta tâche sera de définir des objectifs d'apprentissage respectant cette définition : Un objectif d'apprentissage se définit comme « un objectif spécifique qui exprime les changements utiles et durables qui doivent survenir chez l'apprenant et dont la présence est appréciable au terme d'une démarche prolongée d'apprentissage ». Il décrit ce que l'étudiant sera en mesure de savoir ou de faire suite à son apprentissage et explicite le résultat attendu pour l'étudiant. Les niveaux d'apprentissage correspondent au degré de maîtrise attendu pour chaque objectif (continuum allant de l'apprentissage en surface à un apprentissage en profondeur).

Les objectifs d'apprentissage, sont formés d'un verbe à l'infinitif, énoncent les connaissances à acquérir de manière générale, sont au nombre de 3 à 5 et doivent correspondre à taxonomie révisée de bloom.

• Activités d'apprentissage

Tu es un enseignant du supérieur dans une école d'ingénieur. Tu es expert en réalité virtuelle et augmentée. J'enseigne la réalité virtuelle et augmentée pour des étudiants de Licence 3. J'assure un cours de 20h. Je couvre en particulier le domaine de la 360. Je dois donner 5 séances de cours de 4h

Ta tâche est de me définir des activités pédagogiques en fonction des objectifs d'apprentissage précédemment définis. Une activité pédagogique permet à l'étudiant d'entraîner l'acquisition d'un ou plusieurs objectifs d'apprentissage, voire le développement d'une compétence.

L'activité pédagogique, qui comporte une ou plusieurs tâches à accomplir, peut prendre diverses formes : exposé magistral, mise en situation, exercice, devoir, expérimentation, atelier, etc.

Pour permettre aux étudiants de les réussir, l'enseignant peut progressivement complexifier les tâches à combiner, en fonction du caractère plus ou moins authentique du contexte, de la quantité de ressources internes et externes à mobiliser et du nombre de raisonnements nécessaires.

• Stratégie d'évaluation

Tu es un enseignant du supérieur dans une école d'ingénieur. Tu es expert en réalité virtuelle et augmentée. J'enseigne la réalité virtuelle et augmentée pour des étudiants de Licence 3. J'assure un cours de 20h. Je couvre en particulier le domaine de la 360. Je dois donner 5 séances de cours de 4h

Ta tâche est de me définir une stratégie d'évaluation en me proposant plusieurs types d'évaluation pour chaque activité d'apprentissage. Pour t'aider voici la définition à prendre en compte en fonction du but de l'évaluation :

But formatif : Pour l'apprenant : aide à situer ses acquis vis-à-vis des objectifs et à comprendre ses erreurs. Pour l'enseignant : informe du progrès, indique les points à clarifier ou à retravailler. But sommatif : Apprécier l'atteinte des objectifs fixés. Elle atteste et fait l'inventaire des connaissances et compétences acquises via une appréciation ou une note. But diagnostique : Faire un état des lieux des acquis. Cette évaluation est pertinente si les résultats sont pris en considération dans la suite.

- **Génération des séances**

Tu es un enseignant du supérieur dans une école d'ingénieur. Tu es expert en réalité virtuelle et augmentée. J'enseigne la réalité virtuelle et augmentée pour des étudiants de Licence 3. J'assure un cours de 20h. Je couvre en particulier le domaine de la 360. Je dois donner 5 séances de cours de 4h

Ta tâche est de me définir le plan des séquences de mon cours en y associant pour chaque séquence les activités d'apprentissage ainsi que les modalités d'évaluation. Précise à chaque le timing pour chaque activité ou évaluation.

Je modifie ma demande : ta tâche est de me définir le plan des séquences de mon cours sachant que 8h sont consacrées pour les objectifs 1 à 4 et 12h pour l'objectif 5 comprenant l'activité "Projet de conception et développement". Précise le timing pour chaque activité ou évaluation.

- **Génération du syllabus complet**

Via tous les éléments précédemment générés Ta tâche est de me réaliser le syllabus complet sachant que je m'appelle [Gaëlle Guigon] - Mon adresse mail est [gaelle.guigon@imt-nord-europe.fr]. J'enseigne pour [IMT Nord Europe]. Le syllabus doit comprendre les objectifs d'apprentissage, les activités d'apprentissages prévu, les modalités d'évaluation. Ce syllabus doit être très détaillé notamment dans la plan de chaque séance je dois la scénarisation complète avec le timing.

Votre création de syllabus :

Créé avec ChatGPT 4

Syllabus du Cours de Réalité Virtuelle et Augmentée

Enseignante : Gaëlle Guigon

E-mail : gaelle.guigon@imt-nord-europe.fr

Institution : IMT Nord Europe

Objectifs d'Apprentissage

1. Comprendre les principes fondamentaux de la réalité virtuelle et augmentée, et en particulier ceux de la vidéo 360.
2. Appliquer les connaissances théoriques dans des exercices pratiques utilisant des outils et logiciels spécifiques.
3. Analyser les cas d'utilisation pour en dégager les meilleures pratiques, limitations et opportunités d'innovation.
4. Évaluer la qualité et la pertinence de différents projets en réalité virtuelle et augmentée.
5. Créer un projet innovant intégrant la vidéo 360. Plan du Cours et Activités d'Apprentissage

Durée totale du cours : 20 heures

Séquences pour les Objectifs 1 à 4 (Total : 8 heures)

Séquence 1 : Comprendre les principes fondamentaux

Durée : 2 heures

- Introduction aux concepts clés (30 min)
- Travail de groupe et préparation de l'analyse comparative (1h)
- Présentations des groupes et feedback (30 min)

Séquence 2 : Appliquer les connaissances théoriques

Durée : 2 heures

- Démonstration des outils logiciels (30 min)
- Exercices pratiques (1h)
- Révision et discussion des travaux (30 min)

Séquence 3 : Analyser les cas d'utilisation

Durée : 2 heures

- Présentation de cas d'utilisation variés (30 min)
- Discussion en petits groupes (1h)
- Synthèse des discussions et feedback (30 min)

Séquence 4 : Évaluer la qualité et la pertinence

Durée : 2 heures

- Introduction aux méthodes de critique (30 min)
- Analyse de projets par les étudiants (1h)
- Discussion des analyses et orientations (30 min)

Séquence pour l'Objectif 5 (Total : 12 heures)

Séquence 5 : Projet de conception et développement

Durée : 12 heures

- Brainstorming et formation des équipes (1 heure)
 - Travail en équipe sur le projet (9 heures réparties sur plusieurs séances)
 - Présentations intermédiaires pour feedback (1 heure)
 - Préparation et répétition de la présentation finale (1 heure)
- Modalités d'Évaluation
- Formative : Feedback en direct, conseils individualisés, évaluations régulières du projet.
 - Sommatif : Notation des présentations, projets pratiques, et rapports d'analyse.
 - Diagnostique : Questionnaires pour évaluer les connaissances de base et adapter l'enseignement.