


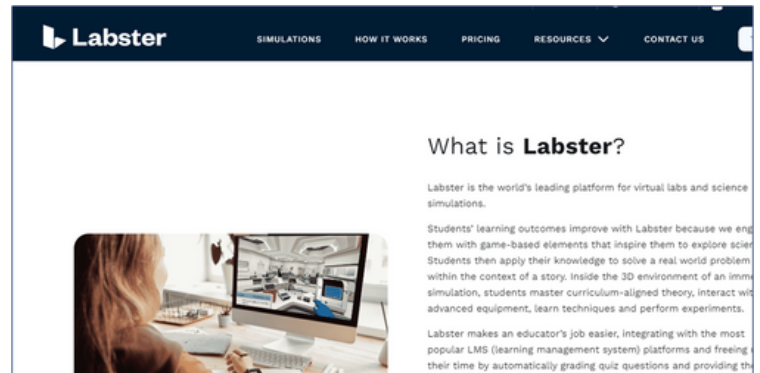



LABSTER

www.labster.com


 **CATÉGORIE :** Jeux de simulation

 **CLASSE ET MATIÈRE :** Le public cible de Labster est constitué de professeurs, d'étudiants, d'administrateurs d'université (en particulier dans le domaine des sciences, de la biologie ou de la médecine) et de personnes à la recherche de meilleurs moyens d'enseigner les cours STEM grâce à la technologie.



 **BRÈVE DESCRIPTION :** Labster est la première plateforme mondiale de laboratoires virtuels et de simulations scientifiques. Les résultats d'apprentissage des élèves s'améliorent avec Labster car ils sont engagés dans des éléments de jeu qui les incitent à explorer les sciences. Les élèves appliquent ensuite leurs connaissances pour résoudre un problème du monde réel dans le contexte d'une histoire.


TEMPS DE LECTURE : 4 minutes
.....


 **OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE :** L'objectif de Labster est de créer des simulations qui offrent aux étudiants les avantages de l'enseignement explicite traditionnel dans un environnement qui leur offre le choix et maintient l'attention en adaptant la méthode d'enseignement au niveau de confort de l'apprenant.


 **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE :** Développer ce qu'ils ont appris ; planifier et agir en fonction de ce qu'ils ont appris.

 **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE :** Moyen, 14-16, 17-18, 19+



 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL: Labster aide les élèves à réussir.** Il peut contribuer à améliorer les résultats d'apprentissage. Les enseignants qui utilisent Labster constatent souvent que les notes moyennes des élèves augmentent d'un ou plusieurs points. **Accroître la participation des élèves.** Les étudiants passent quotidiennement une grande partie de leur temps libre à regarder l'écran. Avec les simulations scientifiques immersives en 3D, vous pouvez rencontrer les étudiants dans leur environnement d'origine et rendre le tout amusant. Labster utilise des approches de ludification et de narration pour impliquer les étudiants dans le matériel de cours. **Mettre les élèves à l'aise avec le laboratoire.** Le laboratoire scientifique peut s'avérer impressionnant et dangereux si les élèves ne savent pas comment interagir avec lui. Labster offre aux élèves une simulation réaliste de laboratoire virtuel avant de réaliser des expériences physiques. Cela signifie que les élèves peuvent faire des erreurs et répéter les expériences aussi souvent qu'ils le souhaitent, sans conséquences réelles. **Gagner du temps sur les évaluations et suivre facilement les progrès des élèves.** Labster vous permet de voir tout ce que les élèves font sur la plateforme, notamment le nombre de tentatives de quiz, les réponses aux questions, la durée du jeu et les notes finales obtenues. Ainsi, vous pouvez suivre en permanence les progrès des élèves et utiliser les données comportementales comme feedback pour apporter des changements.

 **DESCRIPTION DE L'OUTIL :** Les simulations de laboratoire virtuel de Labster permettent aux étudiants de travailler sur des cas réels, d'interagir avec les équipements de laboratoire, de réaliser des expériences et d'apprendre à l'aide de questions théoriques et de quiz. Une simulation de laboratoire virtuel Labster est un environnement d'apprentissage interactif et immersif en 3D. L'environnement d'apprentissage peut ressembler à un laboratoire ou même à d'autres lieux.

 **PRÉPARATION ET COMMENT UTILISER L'OUTIL :** Les enseignants peuvent attribuer des simulations dans un cours, et une fois que les étudiants ont terminé la simulation, l'enseignant peut examiner la progression et les notes. L'enseignant dispose d'un tableau de bord pour s'assurer de la progression des étudiants et évaluer les devoirs. Pour plus d'informations, visitez le site : <https://www.labster.com/complete-guide-to-virtual-labs/>.

 **RESSOURCES REQUISES:** Ordinateur/Carnet de note

 **RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :**

- Labster, *Virtual Labs for High School/ Discover Labster*
<https://www.youtube.com/watch?v=O5cefq7jcVs>

 **AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DE L'UTILISATION DE L'OUTIL :**

POUR Excellente pratique de laboratoire en tant qu'introduction, révision ; un bon complément à la salle de classe pour les étudiants des matières STEM ; les exercices de laboratoire couvrent un large éventail de sujets, y compris la chimie, la physique, la biologie, etc. ; pratique de laboratoire sans besoin d'équipement coûteux ou de flammes ouvertes ; améliorer l'apprentissage par des moyens amusants et engageants ainsi que réduire considérablement les coûts.

CONTRE Bien qu'il soit conçu pour être convivial et relativement facile à utiliser, il y a parfois des problèmes de fonctionnement ; selon la vitesse du réseau, il peut y avoir un retard lors du premier chargement de la scène ; aucune illustration vocale n'est disponible pour les utilisateurs malvoyants.

 **TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) : 4/5**