



UNIMERSIV

<https://unimersiv.com/>

 **CATÉGORIE :** Réalité virtuelle

 **CLASSE ET MATIÈRE :** Pour tous les niveaux d'enseignement et toutes les matières.

 **BRÈVE DESCRIPTION :** Unimersiv est une plateforme d'apprentissage en réalité virtuelle pour les contenus éducatifs.

TEMPS DE LECTURE : 3 minutes
.....

 **OBJETCIFS D'APPRENTISSAGE :** L'utilisation des dernières avancées technologiques, telles que la réalité virtuelle, peut s'avérer très utile pour les enseignants qui cherchent des moyens d'impliquer les élèves et d'améliorer les méthodes d'enseignement et d'apprentissage, en les intégrant aux méthodes plus traditionnelles. Les expériences d'apprentissage en réalité virtuelle d'Unimersiv peuvent aider les enseignants et les élèves dans leur parcours d'enseignement et d'apprentissage, en rendant les cours plus dynamiques et interactifs et en stimulant l'imagination et la créativité des élèves.

 **MOMENT OÙ L'OUTIL EST NÉCESSAIRE :** Unimersiv est un outil utile pour introduire de nouveaux sujets et concepts ou approfondir ceux déjà étudiés, en utilisant une approche non traditionnelle des sujets.

 **NIVEAU DE DIFFICULTÉ (NOTE) ET ÂGE :** Moyen, 10+

 **POURQUOI UTILISER CET OUTIL :** La réalité virtuelle peut améliorer de manière significative la capacité de l'esprit humain à se souvenir longtemps des choses apprises, ce qui permet un apprentissage plus efficace à moindre coût et en moins de temps que de nombreuses méthodes d'apprentissage traditionnelles. Les activités d'apprentissage en réalité virtuelle d'Unimersiv peuvent aider les étudiants à mieux comprendre la matière enseignée tout en suscitant l'enthousiasme. Cet outil est disponible sur les principaux casques RV et est fréquemment mis à jour pour inclure davantage de contenu éducatif en RV.



DESCRIPTION DE L'OUTIL : Unimersiv est une plateforme d'expériences éducatives en RV. La plateforme donne accès à plusieurs expériences d'apprentissage différentes, qui comprennent des documentaires mais du point de vue de la première personne, des excursions sur le terrain (ISS, Acropole d'Athènes, etc.), et plus encore, qui permettent aux utilisateurs d'apprendre l'histoire, l'espace ou l'anatomie humaine à l'aide des technologies de RV. Certaines expériences sont accompagnées de textes et d'étiquettes soutenant le contenu, tandis que d'autres n'ont rien. Certaines comportent des animations, d'autres sont statiques. Certaines permettent l'exploration, d'autres sont entièrement guidées.

PRÉPARATION ET COMMENT UTILISER L'OUTIL : Pour commencer à utiliser Unimersiv, il est nécessaire de télécharger l'application VR d'Unimersiv pour avoir accès à de multiples expériences d'apprentissage. L'application Unimersiv est disponible gratuitement sur le Rift, le Gear VR, Daydream et Cardboard sur Android. Les utilisateurs peuvent se connecter et créer un compte avec Unimersiv, mais il n'y a pas de compte spécifique pour les enseignants ni d'outils pour ajouter ou gérer des élèves. Il n'est pas possible de créer des contenus personnalisés mais seulement d'utiliser ceux qui existent déjà. Le contenu est divisé en expériences et en cours (comme Stonehenge, le Titanic, l'architecture romaine, les dinosaures et l'anatomie humaine). Les utilisateurs peuvent choisir et personnaliser leurs avatars.

EXEMPLE : Voici un exemple d'expérience éducative en RV avec Unimersiv :
<https://youtu.be/y9zWmURQcyc>

RESSOURCES REQUISES : Application Unimersiv - Ordinateur/Carnet de note/Téléphone portable - Adresse mail - VR oculus - Connexion Internet



RÉFÉRENCES SUPPLÉMENTAIRES :

- Unimersiv - Learn through Virtual Reality <https://youtu.be/bCjWIPkJ19E>
- Unimersiv Youtube Channel with several examples of VR educational experiences https://www.youtube.com/channel/UCefuUIX1y43B1_sDjMp2gtA/videos
- Unimersiv Blog <https://unimersiv.com/blog/>

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

POUR Interactivité ; technologie de réalité virtuelle ; plusieurs expériences d'apprentissage immersives en RV.

CONTRE L'application VR d'Unimersiv est indispensable ; connexion Internet requise ; aucune création adaptative possible ; oculus VR nécessaire.

TAUX DE RECOMMANDATION DES ENSEIGNANTS (SCORE) : 2/5