
Sortie de terrain virtuelle pour accéder de l'expérience sensible: apports de la réalité virtuelle dans l'étude sensible du paysage en classe de géographie.

Thomas Julio Ekoto Abaayo*¹

¹Université de Yaoundé 1 Faculté des science de l'Education – Cameroun

Résumé

RESUME

Notre communication porte sur l'utilisation de la réalité virtuelle comme un dispositif de sortie de terrain pour une étude sensible du paysage (Jallouli,2009) dans le cadre de l'enseignement de la géographie. Le paysage est un contenu ontologiquement lié à la géographie scolaire. C'est un système complexe qui regroupe une dimension objective et une dimension sensible (Vergnolle Mainar, 2011 ;Julien, Chalmeau, Vergnolle Mainar et al, 2014). La dimension sensible qui intègre les actes sensoriels et le rapport affectif à l'espace est très récente dans la géographie scolaire et fait appel à des outils divers tels que les cartes, les photographies, les blocs-diagramme ainsi que les outils du numérique tels que la réalité virtuelle (Jallouli,2009 ; Partoune,2004). Les progrès dans le domaine de l'informatique, infographie et de l'ergonomie ont permis de mettre sur pied des outils d'immersion speudo naturelle en temps-réel dans un monde virtuel à partir des interfaces comportementales sous le nom de réalité virtuelle (Fuchs et al,2003).Ces outils pourraient être utilisés comme artefact dans la conception des situations didactiques permettant d'accéder à l'expérience sensible des élèves lors d'une sortie de terrain dans un paysage virtuel et contribuer à une meilleur étude du paysage en classe de géographie. De ce fait, en quoi l'utilisation de la réalité virtuelle comme substitut de sortie de terrain permet-elle d'accéder à l'expérience sensible dans le cadre de l'étude du paysage en classe de géographie? L'expérimentation d'un dispositif de sortie de terrain partir de la réalité virtuelle associé à des entretiens directifs auprès de 12 élèves de la classe de cinquième nous ont permis d'aboutir aux résultats suivants. L'utilisation de la réalité virtuelle en classe de géographie permet d'immerger les élèves dans un paysage virtuel à travers une perception multisensorielle et une exploration du vécu en déplacement virtuel. Cette approche permet aux élèves de mieux comprendre le paysage étudié en classe à partir d'une démarche sensible.

MOTS CLES

Réalité virtuelle, sortie de terrain, paysage, sensible, géographie, situation didactiques.

ABSTRACT

Our paper focuses on the use of virtual reality as a field exit device for sensitive landscape study (Jallouli,2009) in the context of geography teaching. Landscape is a content ontologically related to school geography. It is a complex system that combines an objective and a sensitive dimension (Vergnolle Mainar, 2011; Julien, Chalmeau, Vergnolle Mainar et al,

*Intervenant

2014). The sensitive dimension, which integrates sensory acts and the affective relationship to space, is very recent in school geography and makes use of various tools such as maps, photographs, block diagrams and digital tools such as virtual reality (Jallouli, 2009; Partoune, 2004). Advances in computer science, computer graphics and ergonomics have made it possible to develop tools for natural real-time pseudo immersion in a virtual world based on behavioural interfaces under the name of virtual reality (Fuchs et al,2003). These tools could be used as artefacts in the design of didactic situations allowing access to the sensitive experience of students during a field trip in a virtual landscape and contribute to a better study of the landscape in the geography classroom. Thus, how does the use of virtual reality as a substitute for field trips provide access to the sensitive experience of landscape in the geography classroom? The experimentation of a virtual reality field trip device combined with interviews with 12 pupils in the seventh grade led to the following results. The use of virtual reality in geography class allows the pupils to immerse themselves in a virtual landscape through a multi-sensory perception and an exploration of the experience of virtual travel. This approach allows students to better understand the landscape studied in class through a sensitive approach.

KEY WORDS

Virtual reality, field trip, landscape, sensitive, geography, didactic situation.

REFERENCES

- Fuchs,P.,Arnaldi,B et Tisseau,J. (2003). La réalité virtuelle et ses application. In :Fuchs, P et Moreau,G.(ed).Le traité de la réalité virtuelle.paris.3e ed.Volume2.Paris, Les Presses de l'Ecoles des Mines de Paris.
- Jallouli, J. (2009). La réalité virtuelle comme outil d'étude sensible du paysage : Le cas des éoliennes. (thèse de doctorat, Université de Nantes, France). Récupéré le 07 septembre 2019 de thèses.fr <https://www.theses.fr/2009NANT2004>
- Julien, M.P., Chalmeau, R., Vergnolle Mainar, C., Léna, J.-Y., Calvet, A. (2014). Concevoir le futur d'un territoire dans une perspective d'éducation au développement durable ", Vertigo, no 14-1. Récupéré le 13 janvier 2020 De vertigo revue. <http://vertigo.revues.org/14690>
- Partoune, C. (2004). Un modèle pédagogique global pour une approche du paysage fondée sur les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) : Élaboration progressive et analyse critique (thèse de doctorat, université de Liège, Belgique). Récupéré le 23 novembre 2019 de didageo. <https://didageo.blog.com/il-s'agit-dun-recensement-non-exhaustif>