

Ateliers de formation RENNES2D - Découverte d'un monde virtuel

Cible

- Public : Des étudiants et des enseignants de Rennes 2 et tout public intéressé.
- Langue l'atelier : français
- Niveau de langue pour suivre l'atelier : B2 minimum

Acteurs

Équipe Ingénierie pédagogique :

- Dolly Ramella, cheffe du projet L'Espace des Langues (EDL).
- Olive Le Masne et Hellec-Le Maur Manon, porteuses du projet, étudiantes en M2 NIPRO.
- Mingzhe Wang , Lourdes Laganara et Anah Miradji Riziki, étudiantes en M1 Didactique des Langues.

Objectifs

- Former à l'usage du monde virtuel RENNES2D aux étudiants et enseignants de l'université Rennes 2.
- Faire découvrir et exploiter les ressources du Monde Virtuel de RENNES2D.
- Présenter les principes d'utilisation et les fonctionnalités du Monde Virtuel afin d'assurer leur bon usage.

Le 12 et 13 février, les Ateliers RENNES2D ont débarqué à l'Espace des Langues pour proposer une formation très dynamique et interactive.

Des professeurs et des étudiants ont réussi à explorer le Monde Virtuel RENNES2D et à découvrir ses ressources d'une manière très innovante.

Différentes activités ludiques, telles que la création et la personnalisation des avatars, un parcours en autonomie sur le Monde Virtuel RENNES2D, la résolution des énigmes et l'interaction en ligne avec d'autres avatars, ont été proposées lors de trois modules.

Ces ateliers ont permis aux participants de se former à leur propre rythme et dans une ambiance décontractée. C'est ainsi que l'enseignement et l'apprentissage, dans le Monde virtuel, continuent à se promouvoir.

Satisfaction évaluée pour

- Contenu des modules 8.2/10
- Navigation dans les modules : 8.2/10
- Organisation des activités : 9/10
- Qualité des explications : 8.4/10
- Accessibilité aux ressources : 8.4/10

Cette innovante formation promet avoir sa suite bientôt, car des nouveaux modules de formations sont en cours de création. Si vous souhaitez nous rejoindre et découvrir les nombreux atouts du Monde Virtuel de RENNES2D, n'hésitez pas à nous contacter.

Publications :

- Hervé-Pécot, F., Ramella, D. et Richard, E. (2024). *De l'EIAH à l'escape game pédagogique en ligne : une pratique numérique qui favorise les interactions en langues*. Actes du Xe colloque ADCUEFE, Lyon, juin 2023

Ailleurs sur le WEB

- <https://lespacedeslangues.univ-rennes2.fr/monde-virtuel>
- <https://play.workadventu.re/@universite-rennes-2/metavers/formationrd2>
- <https://lespacedeslangues.univ-rennes2.fr/monde-virtuel>
- <https://lespacedeslangues.univ-rennes2.fr/monde-virtuel>



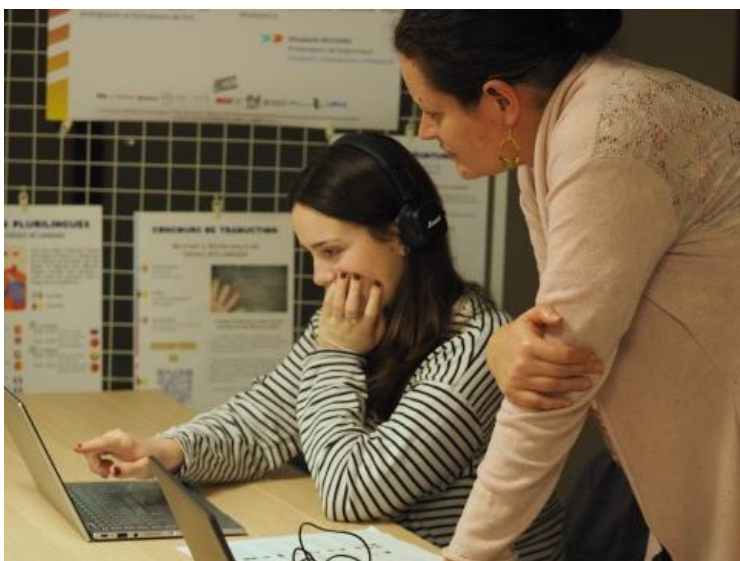
Les étudiants de Rennes 2 ont profité de cette formation pour découvrir le Monde Virtuel RENNES2D.



Présentation des Ateliers



Les participants se sont formés aussi en autonomie



Accompagnement de l'équipe pédagogique