

## ATELIER 3

# Des situations d'apprentissage et d'évaluation immersives avec l'IAg

Aline Pesse, Raphaël Bentegeac, Claire Flandrin,  
Adrien Demany



Université de Bretagne Occidentale

Avec le soutien de



27/11/025

# Bienvenue !

## Les animateurs

- **Claire FLANDRIN**, Ingénieure pédagogique - Nantes Université.
- **Adrien DEMANY**, Ingénieur pédagogique – Programme Avenirs – Université Lille

## Les intervenants

- **Aline PESSE**, Akor consulting
- **Raphaël BENTEGEAC**, CHR Lille

## Déroulement de l'atelier



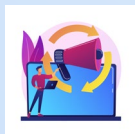
Définitions et concepts



Qu'est-ce qu'une bonne SAÉ immersive à l'ère de l'IAg ?



Temps réflexif



Témoignages



Conclusion et perspectives !

*RESPECT*

**BIENVEILLANCE**

Écoute active

**COLLABORATION**

**Créativité**

## ❑ Situation d'apprentissage et d'évaluation (SAÉ) :

Tâche authentique consciemment organisée au sein des enseignements proposés « en cours » pour permettre le développement d'une ou plusieurs compétences visées par la formation. La SAÉ demande de réaliser une production (matérielle ou immatérielle) proche de celle(s) exigé(es) d'un professionnel. Cette production doit faire sens pour l'étudiant.

## ❑ Apprentissage immersif :

L'Immersive Learning, ou apprentissage en immersion, désigne une méthode pédagogique qui plonge les apprenants dans un environnement d'apprentissage réaliste et/ou fictif, interactif et éventuellement enrichi grâce à l'utilisation de technologies avancées comme la réalité virtuelle (VR), la réalité augmentée (AR) ou les simulations informatiques.

## ❑ Chatbot :

Programme ou application avec lequel les utilisateurs peuvent converser par le biais de la voix ou du texte.

## Qu'est-ce qu'une bonne SAÉ immersive à l'ère de l'IAg ?



**Matériel :** Des post-it de 2 couleurs différentes / Fiche Ingrédients

**Objectif :** S'accorder sur **3 à 5 bons ingrédients** et éventuellement identifier **celui ou ceux à éviter à tout prix !**

**Consignes pour l'activité :**

- ❖ **Tour 1** (3 minutes) : Individuellement, vous réfléchissez à plusieurs bons / mauvais ingrédients.
- ❖ **Tour 2** (5 minutes) : Par table, vous vous accordez sur 3 à 5 bons ingrédients et sur 1 ou 2 éléments à éviter.  
**Un mot/une idée par post-it !**
- ❖ **Tour 3** (5 minutes) : Par groupe de 10, vous vous accordez sur 3 à 5 bons ingrédients et 3 à 5 mauvais.
- ❖ **Tour 4** (7 minutes) : Tous ensemble ! Chaque groupe propose à tour de rôle un bon et un mauvais ingrédients.

# Temps réflexif sur l'APC



**Matériel :** Une grille d'analyse de la qualité d'une SAÉ.

**Consignes pour l'activité :**

**En sous groupe de 4 (3 minutes) :**

Positionnez les ingrédients qui vous semblent pertinent d'observer sur la grille.

**Réfléchissez !** En quoi, l'IAg peut :

- ❑ renforcer l'authenticité et la complexité ;
- ❑ enrichir les livrables (traces, dialogues, justification) ;
- ❑ peut soutenir les apprentissages critiques (feedback, coaching, auto-évaluation...)

## Témoignages : Raphaël Bentegeac et Aline PESSE

- ❖ De bons ingrédients pour une SAÉ ?
- ❖ Un ingrédient oublié ?
- ❖ Qu'est-ce qu'on en retient ?



**Matériel :** La grille d'analyse / ingrédients

**Objectif :** Ecouter le retour d'expérience au regard de la grille enrichie avec les ingrédients précédemment identifiés.

**Consignes pour l'activité :**

- ❖ **Temps de présentation / témoignages** (10-15 minutes)
- ❖ **Temps d'échange** (10 minutes)

## Conclusion / Perspectives

### **Vous avez la parole !**

1 - À l'issue de cet atelier, où situez-vous la véritable valeur ajoutée de l'IAG dans une SAÉ... et où ne la situez-vous pas ?

2 - Quelle est la première chose que vous feriez, dès demain, si vous deviez accompagner un enseignant dans la création d'une SAÉ immersive intégrant l'IAG ?

3 - De quoi votre établissement aurait-il besoin pour que les SAÉ immersives à l'ère de l'IAG puissent vraiment se développer ?



**Objectif de la phase initiale :** Co-construire une vision commune de la Situation d'Apprentissage et d'Évaluation (SAÉ) avec l'IAg, définie comme une tâche authentique proche du milieu professionnel permettant de développer des compétences.

### Les "bons ingrédients" identifiés pour réussir l'immersion avec l'IA :

- **Complexité :** Proposer des situations sans réponse unique, obligeant l'apprenant à effectuer des choix et des arbitrages entre plusieurs scénarios.
- **Réalisme de l'immersion :** Créer un contexte crédible avec des contraintes et des enjeux réels où l'étudiant devient un véritable acteur de la situation.
- **L'IAg comme levier Pédagogique :** L'IAg est un outil qui peut améliorer ou enrichir la pédagogie, sans la remplacer. Le rôle de l'enseignant reste central : il définit les objectifs, la structure, les activités et le scénario d'apprentissage.
- **Mobilisation des Ressources :** La Saé doit permettre d'observer un savoir-agir complexe en situation, mobilisant savoirs, savoir-faire et savoir-être, l'étudiant doit expliciter ses choix.
- **Feedback et évaluations :** possibilité d'analyser, d'évaluer l'action et de faire du feedback ciblé, entraînement perpétuelle.
- **Traces et Preuves :** Chaque interaction génère des données permettant d'analyser la démarche de l'apprenant, et non seulement le résultat final.

**Objectif de la phase de démonstrations :** L'objectif était d'expérimenter des démonstrations afin d'identifier d'éventuels ajustements ou compléments à apporter à la première phase, et ainsi enrichir la vision commune de la SAÉ co-construite avec l'IAg

### Démonstrations pratiques de simulations immersives :

1. **Entraînement Médical (Écrit) :** Un chatbot simulant un examen de médecine ECOSBot où l'apprenant doit diagnostiquer une maladie d'un patient en temps limité.
2. **Simulateur conversationnel (Vocal ou écrit) :** un simulateur conversationnel avec avatar vocal, adaptable à divers scénarios professionnels.

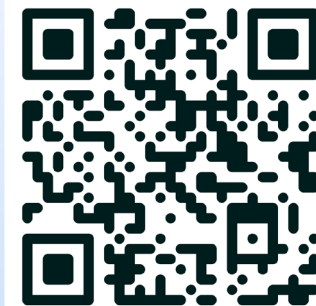
### L'aboutissement :

- **Grille de résultats :** En fin de parcours, l'apprenant reçoit une grille critériée personnalisée indiquant son niveau de développement des compétences observées et ses axes de progression.
- **Feedback immédiat :** L'IAg permet un retour direct sur les décisions prises, facilitant la réflexivité et l'apprentissage critique.
- **Rejouabilité :** L'apprenant peut recommencer et s'entraîner pour s'améliorer.
- **Immersif :** Une immersion engageante émotionnellement qui met l'étudiant en confiance pour expérimenter sans risque.

- **Temps de développement** : Le développement technique d'une IA<sub>g</sub> augmente considérablement la charge de travail.
- **Maintenance et Tests** : Les phases de tests intensives pour s'assurer que l'IA<sub>g</sub> reste un levier pertinent et ne donne pas directement la réponse, mais soutient la réflexion.
- **Modèle économique (Tokens)** : Le coût des tokens pour faire fonctionner l'intelligence artificielle générative est une dépense directe et récurrente que l'établissement doit supporter, surtout pour des effectifs importants.
- **Accessibilité financière** : Passer par une entreprise privée (EdTech) pour des solutions de simulation IA<sub>g</sub> peut s'avérer onéreux, surtout pour des effectifs importants.
- **Alignement pédagogique** : Il peut être difficile d'adapter une solution commerciale standardisée aux Blocs de Connaissances et de Compétences (BCC) spécifiques d'un diplôme universitaire

L'atelier **n'a pas pu confirmer** l'idée qu'une SAÉ puisse être totalement gérée par l'IA<sub>g</sub> : les démonstrations et les échanges ont souligné que l'IA<sub>g</sub> agit uniquement comme un levier technologique au service de l'immersion.

## NOUS CONTACTER ET NOUS SUIVRE



Courriel : [direction-esr.avenirs@univ-smb.fr](mailto:direction-esr.avenirs@univ-smb.fr)

Site web : <https://avenirs-esr.fr>

Page LinkedIn : [linkedin.com/company/avenirs-esr](https://linkedin.com/company/avenirs-esr)