

« Le geste, constitué de mouvements, participe à l'action, et partage avec elle une finalité. » (Vadcard, 2022)

3 principales ressources pédagogiques pour apprendre un geste :

Enseignant / Expert

- Disponibilité non-permanente

Image et Schéma

- Représentation 2D
- Pas d'animation

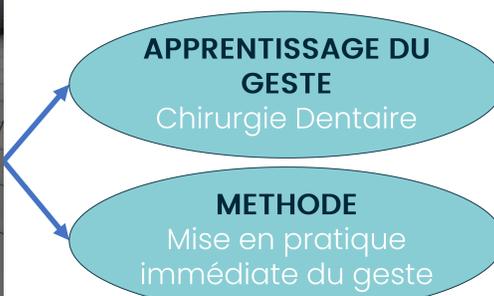
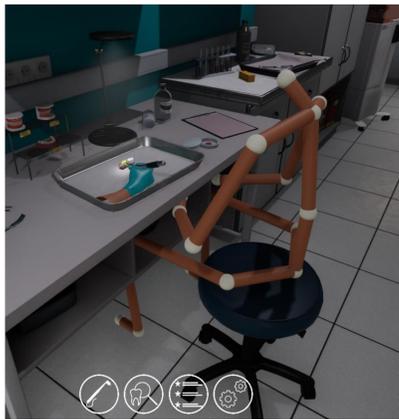
Vidéo

- Représentation 2D

Conçues pour maximiser la perception de l'information

Autre ressource : Environnement Virtuel (EV)

- Majoritairement dédié pour de la mise en pratique



Constats sur les EV pour l'observation issus de la littérature :

1. Rarement considérés pour de l'apprentissage par observation
2. Fonctionnalités liées à l'observation limitées
3. Absence d'une méthode de conception des points d'observation maximisant la perception de l'information

Comment concevoir des EV pour l'apprentissage de geste permettant de maximiser la perception de l'information par observation d'un avatar 3D ?

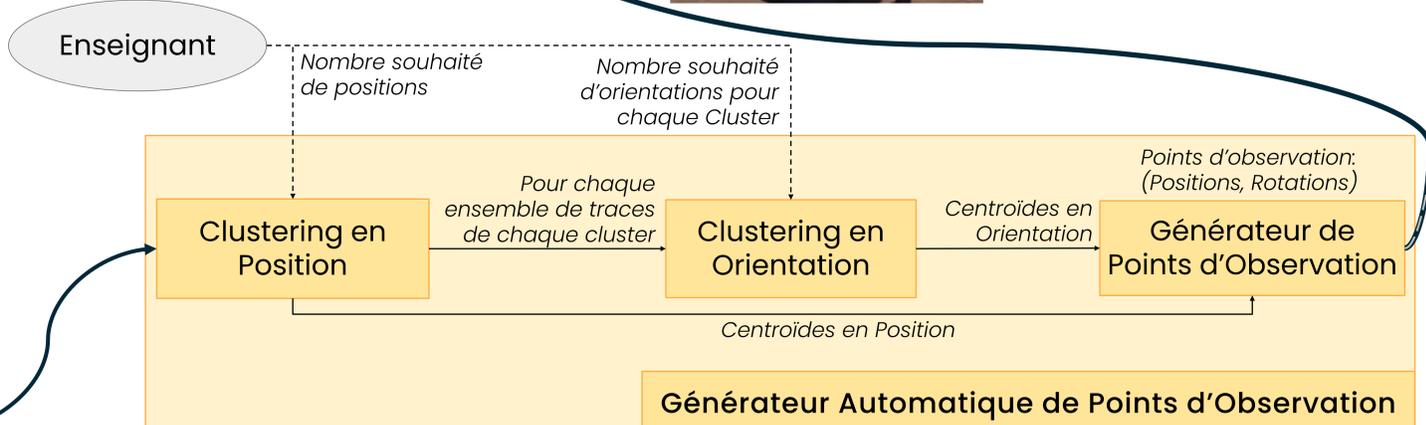
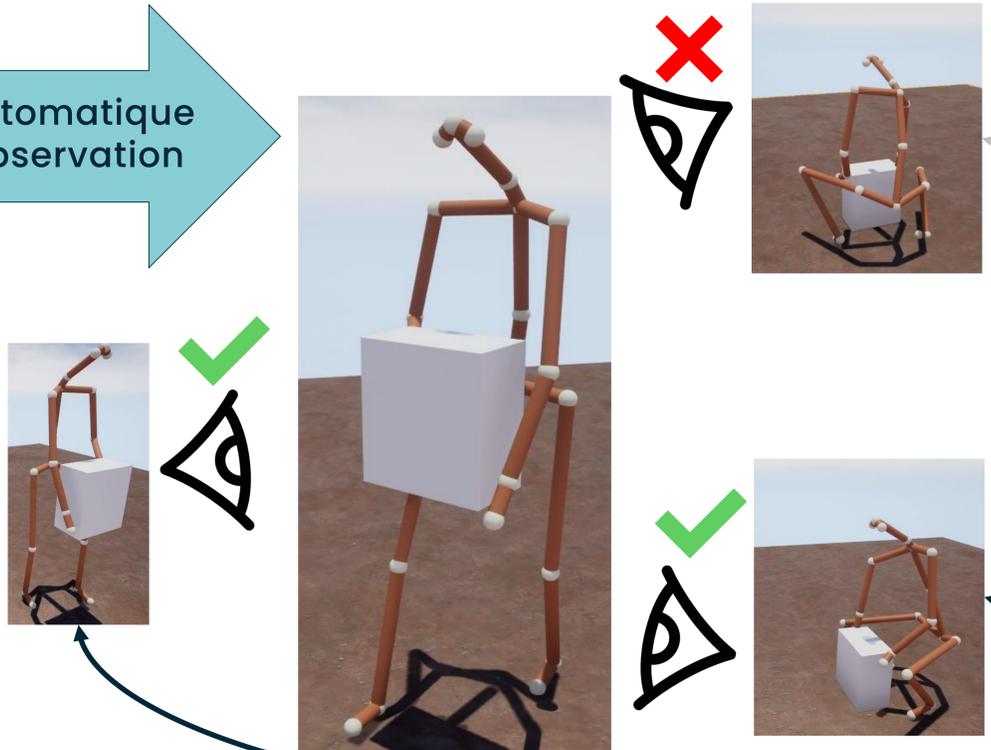
Recommandation des meilleurs points d'observation

Navigation dans l'EV

Traces collectées :

- Position de l'apprenant
- Orientation de l'apprenant

Génération automatique de points d'observation



Validation expérimentale en cours