



Cycle innovation pédagogique

**Initiation aux usages de la réalité virtuelle
en formation**

Bienvenue

**La présentation débute dans
quelques instants**



Lors de ce webinar,
vous pouvez utiliser l'onglet **Questions**
pour poser une question aux intervenants

Cycle innovation pédagogique

Initiation aux usages de la réalité virtuelle en formation



Mardi 26 septembre 2023



C2RP, CARIF-OREF HAUTS-DE-FRANCE



- > Financé et présidé alternativement par l'État et la Région
- > Administré avec les partenaires sociaux
- > Membre du CREFOP et du réseau des Carif-Oref



4 GRANDES MISSIONS



OBSERVER

Assurer une observation sur la relation Emploi-Formation
Apporter un appui technique aux instances régionales



ACCOMPAGNER

Mettre son expertise et ses ressources au service des acteurs de l'orientation, de la formation et de l'emploi



INFORMER

Répondre aux besoins d'information et de sensibilisation sur la formation, les certifications, les métiers, les dispositifs...



COLLECTER

Collecter l'offre de formation professionnelle toute voie de formation, y compris par apprentissage
Consolider les systèmes d'information



Cycle innovation pédagogique 2023



Mardi 26 septembre 2023



Cycle innovation pédagogique 2023



3^{ème} année du cycle :

- 2021 :



Replay

Les usages du numérique en formation

12/2021 | 6 épisodes

Pour approfondir vos connaissances et vous accompagner dans la mise en œuvre de pratiques nouvelles et innovantes, le C2RP vous propose une série de webinaires sous forme de sessions de sensibilisation, dont l'objectif est de faciliter l'appropriation des usages du numérique et le développement de la digitalisation des formations.

[DÉMARRER LA LECTURE](#)

- 2022 :



Replay

La digitalisation de la formation

01/2023 | 11 épisodes

En 2022, le C2RP mobilise les professionnels de la Ed Tech française pour sensibiliser les acteurs de la formation sur la digitalisation de la formation. Conçus principalement sur un format court de 45 minutes, ces webinaires vous proposent un temps de réflexion sur vos pratiques actuelles ou à venir. Chaque webinaire est associé à des ressources complémentaires.

[DÉMARRER LA LECTURE](#)

Cycle innovation pédagogique 2023

- 7 webinaires :
 - 5 sur les usages des outils numériques



26 septembre : la réalité virtuelle



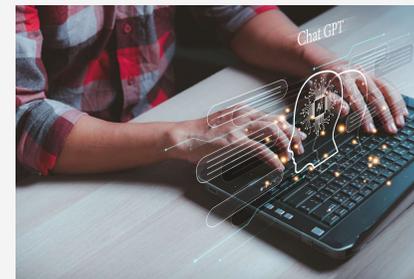
17 octobre : la vidéo mobile



07 novembre : le storytelling



14 novembre : le podcast



28 novembre : l'Intelligence Artificielle

Cycle innovation pédagogique 2023

- 2 sur les nouveaux métiers de la formation



24 octobre : Qu'est-ce qu'un Learning Success Manager ?



21 novembre : Le formateur 2.0 ou l'animation de formation digitalisée



Initiation aux usages de la réalité virtuelle en formation



Mardi 26 septembre 2023



01

**Introduction à la Réalité
Virtuelle**

**La réalité virtuelle et son
intérêt en formation**

02

03

**La réalité virtuelle et ses
cas d'usage en pratique**

Echanges

04

Bonjour !



Sébastien GANDY

Responsable BU
solution Immersive
Speedernet Sphere



Florence

DEMAISON

chefe de projet
Digital Learning
Speedernet



Les différentes technologies immersives

Réalité augmentée

- Environnement réel
- Assistance sur poste



Réalité virtuelle

- Environnement virtuel
- Formation en amont

⇒ VR 3D
⇒ Environnement immersif
360°



Réalité mixte

- Objets réels et virtuels
- Formation en 3D avec objet



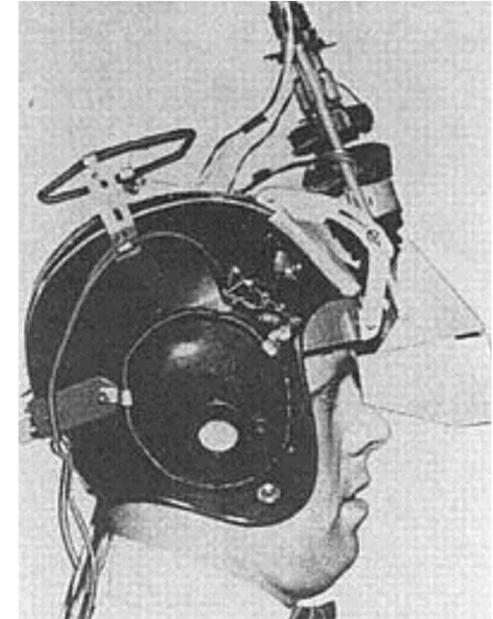
Un peu d'histoire !



1939
View Master



1962
Sensorama



1963
Headsight

Un peu d'histoire !



1982
Data glove

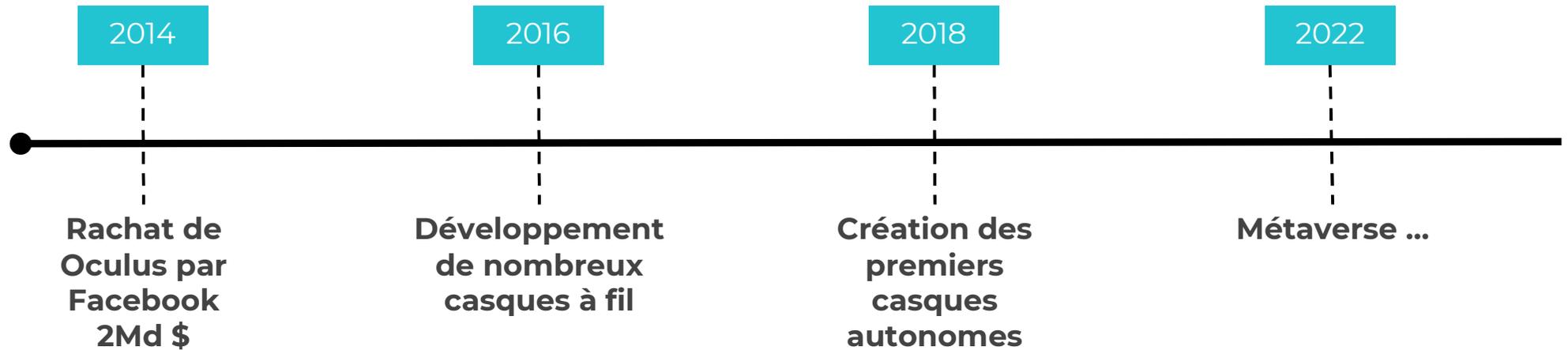


1995
Virtual Boy
NINTENDO



2012
Oculus Rift

Un peu d'histoire !





L'immersive learning

Question



D'après vous, en immersive learning, l'apprenant peut-il occuper une place :

- D'acteur ?
- De spectateur ?
- Les deux ?

02

minutes



L'immersive learning, de quoi parle t'on ?

L'immersive learning est une modalité :

expérientielle

émotionnelle

... qui permet la :

Mise en pratique



Pour quels bénéfices ?



Un apprentissage dynamique qui augmente la mémorisation de l'information



Des formations adaptées aux situations à risque et sur sites sensibles



Réduction des coûts de formation



En présentiel comme en distanciel

Pour quelles pratiques ?

EN PRESENTIEL

PRATIQUE PEDAGOGIQUE

- Autonome
 - Chaque participant à un casque et vit l'expérience seul. Débrief avec formateur ou groupe
- Expérience collective
 - Les participants sont regroupés par 2 ou 3. Un des participants à un casque, les autres accompagnent (rôle actif dans l'expérience)
- Expérience collective animée
 - Une personne vit l'expérience. Animateur et observateur voient ce qu'il vit et peuvent soit interagir entre eux, soit interagir avec elle.
- Expérience multi-utilisateurs
 - chaque participant à un casque et tous se retrouvent dans la même expérience.

MODE DE DEPLOIEMENT

- Disposer d'une salle équipée et du nombre de casques nécessaire pour un usage individuel
- Disposer d'une salle équipée fonctionnelle et du nombre de casques nécessaire pour un usage en groupe
- Disposer d'une salle équipée fonctionnelle, d'un casque et d'une zone de travail entre observateurs/animateur avec écran
- Disposer d'une salle équipée et du nombre de casques nécessaire pour un usage individuel

Pour quelles pratiques ?

EN DISTANCIEL

PRATIQUE PEDAGOGIQUE

- Autonome
 - Chaque participant à un casque et vit l'expérience seul
- Expérience multi-utilisateur
 - Les participants se retrouvent dans la même expérience et vivent une expérience collaborative.
- Expérience collaborative animée
 - Une personne vit l'expérience animateur et observateur voit ce qu'il vit et peuvent soit interagir entre eux, soit interagir avec eux

MODE DE DEPLOIEMENT

- Connexion distante sur une ressource mono utilisateur hébergée LMS ou autre type de serveur
- Connexion à une ressource multi-utilisateur hébergée sur le cloud. L'expérience ou l'environnement intègre des rôles.
- Connexion à une ressource multi-utilisateur hébergée sur le cloud. L'expérience ou l'environnement intègre des rôles. Le formateur/animateur peut piloter l'expérience

Les grandes étapes de production

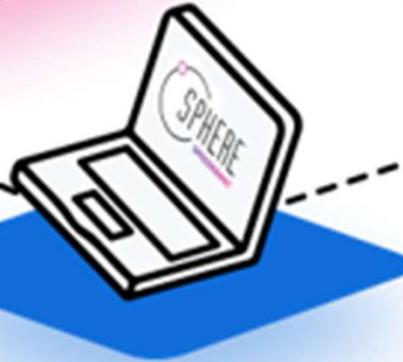
1 | La création de l'environnement



3 | L'export et l'hébergement (LMS, serveur web, APK)



2 | La production via outil de conception VR sur un ordinateur



4 | L'exploitation par les utilisateurs en multi supports





La VR et ses cas d'usage en pratique

Pour quels usages en 360° ?

On boarding



Communication



Technique



Soft skills



Pour quels usages en 3D ?

Présentation
entreprise



Serious game
management



Procédure
technique



Maintenance
industrielle

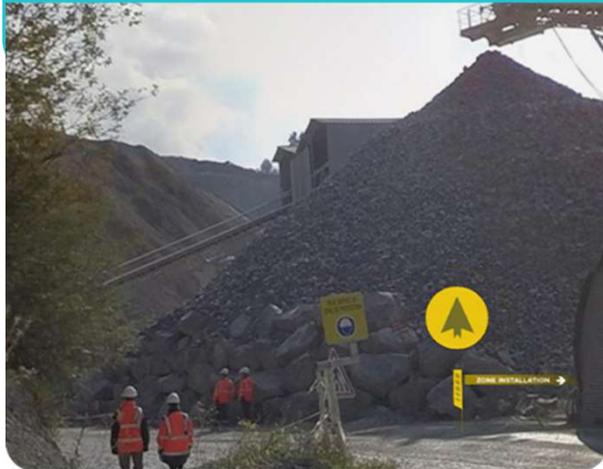




Le mot de la fin

La création de l'environnement virtuel et immersif

Je suis observateur uniquement



J'interagis sans influencer



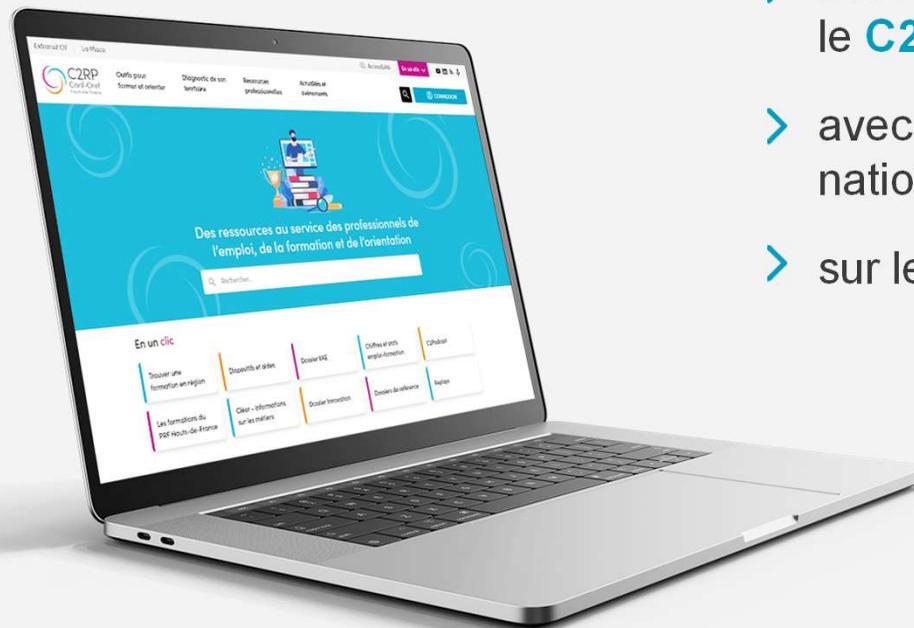
J'interagis en influençant le scénario





Des questions ?

RESTEZ EN CONTACT AVEC LE C2RP



- avec notre lettre d'information, le **C2@ctus**
- avec le panorama de presse régionale et nationale, l'**InfoHebdo**
- sur les réseaux sociaux [in](#) [▶](#) [🎤](#)

professionnalisation@c2rp.fr

www.c2rp.fr

MERCI POUR VOTRE PARTICIPATION



www.c2rp.fr



03 20 90 73 00



Le C2RP, Carif-Oref Hauts-de-France, remplit une mission d'intérêt public en faveur du déploiement des politiques publiques d'orientation, de formation et d'emploi.

Lieu de partenariat, de production et de diffusion d'information, le C2RP contribue à l'aide à la décision des institutions et des Partenaires Sociaux et appuie les professionnels en charge de favoriser la continuité des parcours tout au long de la vie.