



# Apprentissage contextualisé et expérientiel grâce à la Réalité Virtuelle

## Pourquoi ?

La valeur pédagogique de la VR

## Quoi?

Exemples des cas d'usage concrets

## Comment ?

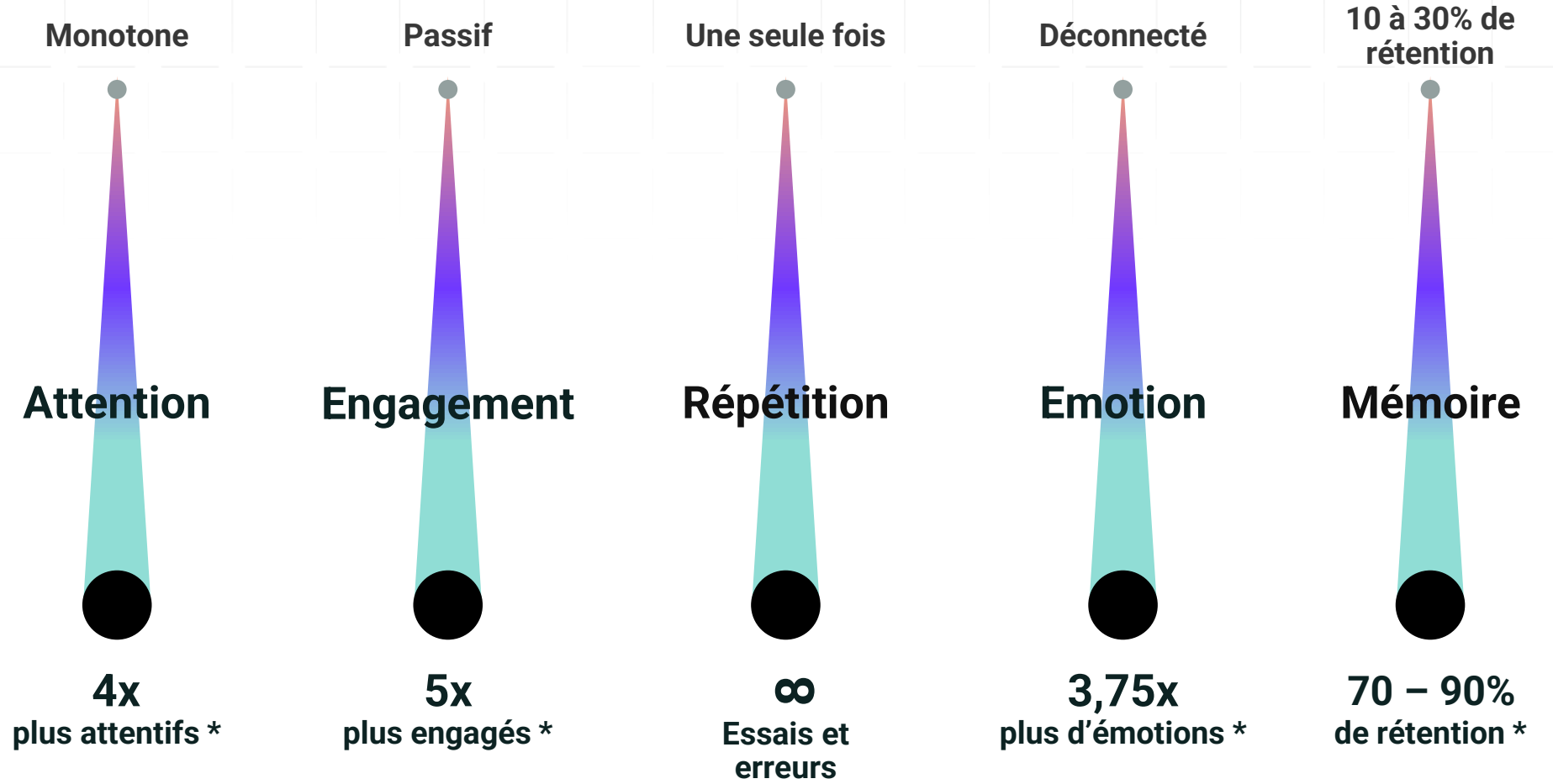
Créer en autonomie les formations en VR

**Format traditionnel**  
(capsules vidéo,  
e-learning)

VS



**Format interactif  
& immersif**



\* Source : étude PWC 2020 VR learning & La Pyramide de l'Apprentissage (Edgar Dale)

# Quoi ? Exemples des cas d'usage



## Visites virtuelles et accueils sécurité

Intégration des étudiants  
Visites virtuelles des campus, des plateaux techniques, des musées, des villes  
Visites sécurité



## Orientation professionnelle et découverte des métiers

Simulation d'entretien d'embauche  
Prise de parole en public, présentation d'un projet  
Découverte interactive des métiers (« dans la peau de »)



## Inclusion et soft-skills

Sensibilisation au handicap, à la diversité (raciale, culturelle, sociale)  
Harcelement dans un milieu scolaire  
Inclusion des élèves allophones  
Gestion du stress, compétences socio-relationnelles



## Apprentissage des langues

Immersion culturelle dans un pays  
Échanges linguistiques en temps réel grâce à l'IA  
Évaluations des compétences linguistiques

uptale.



84%

des étudiants ont aimé et recommandent l'expérience

76% des étudiants formés souhaitent intégrer la VR dans leurs formations



8M

apprenants du monde entier ont accès aux cours immersifs via le MooC Coursera de Michigan

10 Formations XR disponibles

(prise de parole en public, réduction des préjugés dans la prestation des soins de santé, avenir de la mobilité)



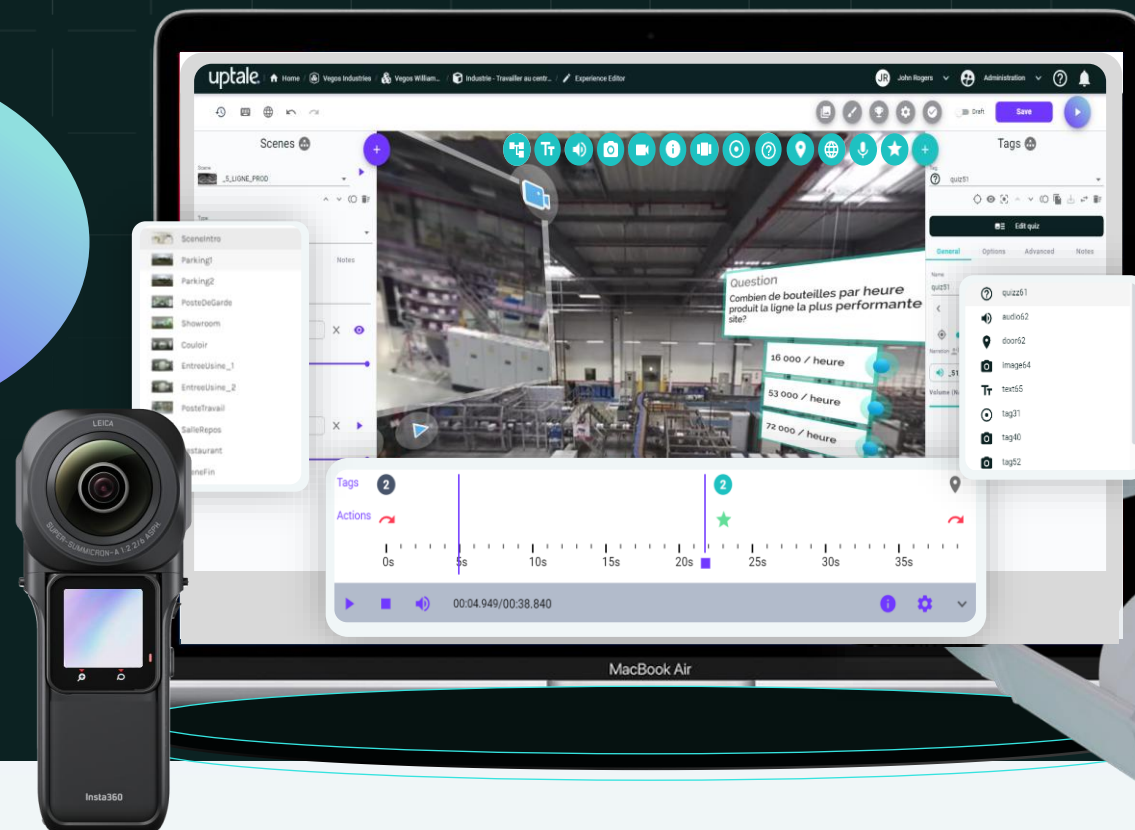
100%

des étudiants se sentent plus confiants dans la conduite d'interventions

10 Modules hautement réalistes sur les techniques policières

1082 Sessions déployées pour les étudiants

Capturer un terrain réaliste avec une caméra 360°



Créer des modules immersifs et interactifs adaptés aux besoins de vos élèves

Ils existent des **solutions no-code** permettant la **conception autonome** des modules pédagogiques immersifs et gamifiés. Chaque module immersif réalisée avec la **technologie 360°VR** est un **ensemble de scènes interdépendantes**, assemblées pour créer des scénarios interactifs.

Les apprenants se téléportent sur un terrain où ils **explorent, discutent, prennent des décisions** et en vivent les conséquences dans des environnements réalistes.