

FORMATION DE FORMATEURS POUR LA MISE EN ŒUVRE D'UN DISPOSITIF DE FORMATION EN RÉALITÉ VIRTUELLE




Transformez votre pédagogie grâce à notre formation innovante en Réalité Virtuelle (RV). Conçue pour les formateurs, cette formation hybride de 8 heures (2 heures en distanciel et 6 heures en présentiel) vous permet de maîtriser et d'intégrer les dispositifs de formation en Réalité Virtuelle (RV) dans vos pratiques pédagogiques.

Au programme, vous apprendrez à configurer et utiliser les casques META QUEST 2/3, à planifier et concevoir des sessions de formation immersives et à analyser l'impact de la Réalité Virtuelle (RV) sur l'apprentissage. Cette formation propose une approche pratique et interactive, vous permettant de vous exercer et de collaborer avec d'autres formateurs, tout en recevant des feedbacks en temps réel.

Rejoignez-nous pour explorer les avantages de la Réalité Virtuelle dans l'éducation. Découvrez comment cette technologie peut révolutionner vos méthodes d'enseignement et captiver vos apprenants. Ne manquez pas l'occasion de transformer votre approche pédagogique et de rester à la pointe de l'innovation éducative. Découvrez le programme détaillé et inscrivez-vous dès maintenant avec ANIA FORMATIONS !

Durée & Dates

Format multimodal :

-  **2 heures à distance** : formation délivrée à distance, via Teams
-  **1 jour en présentiel**: formation délivrée à Lyon ou à Paris
-  **1 demi-journée**, de 15h30 à 17h30 et **1 journée** de 9h30 à 17h30 (soit 8 heures)

- **Lundis 4 et 11 novembre 2024**

Ou

- **Mardis 12 et 19 novembre 2024**

Ou

- **Mardis 7 et 14 janvier 2025**

Ou

- **Mardis 21 et 28 janvier 2025**

Ou

- **Mercredis 5 et 12 mars 2025**

Ou

- **Jeudis 20 et 27 mars 2025**

Programme de la formation

SÉQUENCE 1 : INTRODUCTION ET CONTEXTE

- Présentation théorique de la Réalité Virtuelle (RV) : Comprendre les fondements et les avantages pédagogiques de la Réalité Virtuelle (RV).
- Avantage pédagogique : Découverte des bénéfices de la Réalité Virtuelle (RV) pour améliorer l'engagement et la rétention des connaissances.

SÉQUENCE 2 : CONFIGURATION DU MATÉRIEL

- Présentation du matériel : Introduction au casque META QUEST 2 et à ses fonctionnalités.
- Atelier de configuration : Installation et paramétrage du dispositif de formation en Réalité Virtuelle (RV).

SÉQUENCE 3 : PRISE EN MAIN TECHNIQUE

- Exercice pratique : Utilisation du casque et des manettes pour naviguer dans l'environnement virtuel.
- Utilisation de la fonction Casting : Formation sur la connexion du dispositif à un écran d'ordinateur pour des feedbacks en temps réel.

SÉQUENCE 4 : UTILISATION AVANCÉE

- Réalisation de missions : Participation à des missions de formation et d'évaluation dans des environnements simulés.
- Renforcement des compétences : Ateliers pratiques pour maîtriser le dispositif et résoudre rapidement les problèmes techniques.

SÉQUENCE 5 : INTÉGRATION PÉDAGOGIQUE

- Planification et conception d'une session : Élaboration de sessions de formation complètes en RV, incluant configuration, connexion, exécution et intégration pédagogique.
- Atelier de conception en binôme : Collaboration avec un autre formateur pour concevoir et réaliser une session de formation.

SÉQUENCE 6 : ÉVALUATION ET SUPPORT CONTINU

- Évaluation continue : Réalisation de quizz formatifs, utilisation de grilles d'évaluation et d'exercices pratiques pour s'assurer de la maîtrise des compétences nécessaires.
- Support technique et questions / réponses : Discussion sur le support technique fourni par EVALEARN, résolution de problèmes potentiels et session de questions/réponses pour clarifier les doutes des formateurs

ATELIERS EXPÉRIENTIELS :

- Exercice pratique : Utilisation du casque et des manettes pour une immersion complète dans l'environnement virtuel.
- Réalisation de missions : Activités interactives dans des environnements simulés pour une application concrète des compétences acquises.
- Conception et exécution de sessions Travaux en binôme pour planifier et animer des sessions de formation favorisant l'apprentissage collaboratif et la mise en pratique des connaissances.

FORMATION DE FORMATEURS POUR LA MISE EN ŒUVRE D'UN DISPOSITIF DE FORMATION EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Public concerné & prérequis

Cette formation s'adresse aux responsables de formation des entreprises, responsables de production en charge de la formation des opérateurs de production.

- Avoir un casque de Réalité Virtuelle META QUEST 2.
- Avoir un ordinateur portable de bureau pour lire des contenus vidéos, textes et web.
 - Configuration minium :
 - ✓ Processeurs Intel® Core™ de 12e génération
 - ✓ Windows 11 Famille
 - ✓ RAM 8 g
 - ✓ ossd 512 Go
 - ✓ Intel Iris Xe intégré



Nicolas GAUTHIER

Expert en technologies immersives.
Titulaire d'un Master Pratique et ingénierie de la Formation, il a conduit des projets pédagogiques innovants au sein de la société EVAVEO, formant des professionnels à l'utilisation de dispositifs en Réalité Virtuelle (RV) pour l'amélioration des pratiques éducatives.

Méthodes et outils

- **1. Approche thorique et conceptuelle :**
 - Introduction aux concepts et avantages de la Réalité Virtuelle (RV).
 - Présentation des aspects techniques et pédagogiques de la RV.
- **2. Apprentissage par la pratique :**
 - Utilisation des casques META QUEST 2 dans des ateliers pratiques.
 - Configuration et navigation dans l'environnement virtuel.
 - Réalisation de missions de formation et d'évaluation en RV.
- **3. Ludo pédagogie :**
 - Utilisation de jeux et simulations pour renforcer l'apprentissage.
 - Activités interactives et immersives pour une meilleure rétention des connaissances.
- **4. Apprentissage collaboratif :**
 - Travail en binôme pour la conception et l'animation de sessions de formation.
 - Partage d'expériences et de bonnes pratiques entre les participants.
- **5. Feedbacks en temps réel :**
 - Utilisation de la fonction Casting d'Oculus pour offrir des feedbacks immédiats.
 - Discussions et ajustements en direct pour améliorer les compétences des formateurs

Modalités d'évaluation

- **1. Évaluation continue**
 - Quizz formatifs : Questions courtes pour vérifier la compréhension des concepts théoriques et pratiques.
 - Grille d'évaluation : Critères spécifiques pour évaluer les compétences acquises lors des ateliers pratiques.
 - Exercices pratiques : Activités concrètes pour appliquer les connaissances et recevoir des feedbacks instantanés.
- **2. Support technique et questions / réponses**
 - Session de Q / R : Temps dédié pour répondre aux questions des participants et résoudre les problèmes techniques éventuels.
 - Support continu : Assistance technique fournie par EVALEARN pour assurer une utilisation optimale des dispositifs de RV.

Objectifs

A l'issue de la formation, chaque participant sera capable de :

- **Expliquer** le fonctionnement du dispositif de formation en Réalité Virtuelle (RV) et ses applications pédagogiques.
- **Utiliser** le dispositif de formation en Réalité Virtuelle (RV) pour configurer, naviguer dans l'environnement virtuel et appliquer la fonction Casting d'Oculus pour des Feedbacks en temps réel.
- **Planifier et concevoir** une session de formation complète en utilisant le dispositif de formation en Réalité Virtuelle (RV), incluant la configuration, la connexion, l'exécution et l'intégration pédagogique.
- **Analyser** les résultats de l'utilisation du dispositif de formation en Réalité Virtuelle (RV) dans des sessions de formation pour évaluer son impact sur l'apprentissage

Coûts

- **1 600€** HT par participant non adhérent à une fédération de branche
- **1 280€** HT par participant adhérent à une fédération de branche
- Intra possible sur demande : nous consulter
- Cette formation donne lieu à une convention et peut être prise en charge par votre OPCO.

