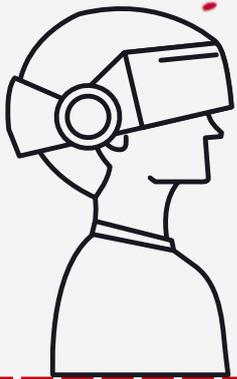


**PARCOURS ET MODULES DE  
FORMATION  
AUX USAGES DES TECHNOLOGIES  
IMMERSIVES**



# PARCOURS ET MODULES DE FORMATION



## PARCOURS POUR LES PROFESSIONNELS DE LA FORMATION

### ACCULTURATION

1 jour

Comprendre, expérimenter et se projeter dans les usages des technologies immersives en pédagogie.

### ET/OU MEDIATION DE GROUPE

2 jours

Maîtriser la médiation de groupe avec l'usage des technologies immersives.

### ET/OU SCENARISATION DVIDEO 360°

2 jours

Scénariser et concevoir une vidéo 360°.

### ET/OU INGENIERIE PEDAGOGIQUE XR

2 jours

Concevoir et designer un scénario pédagogique en Immersive learning.

## MODULE POUR LES PROFESSIONNELS DES RH, DE LA COMMUNICATION ET DES FONCTION SUPPORTS

### ACCULTURATION ET WORKSHOP

2 jours

Récruiter, intégrer, collaborer et former grâce aux technologies immersives.

## MODULE POUR LES COLLABORATEURS

### IMMERSION, COMMUNICATION ET COLLABORATION

1 jour

Renforcer la communication, la coopération et la créativité avec l'usage des technologies immersives.

## MODULE INTRODUCTIF

### SENSIBILISATION AUX USAGES IMMERSIFS

0.5 jour

Appréhender la diversité et la pertinence des usages immersifs au service de la pédagogie, de la collaboration et de la performance.

# Module Acculturation

## 1 jour

*Découvrir le potentiel des technologies immersives en pédagogie : Comprendre, expérimenter et se projeter*

### Objectifs :

- Découvrir les technologies immersives à travers leurs histoires et les mutations que cela engendre.
- Déterminer les impacts de ces technologies
- Identifier les bénéfices pédagogiques liés à leurs usages
- Expérimenter les différentes utilisations

### Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

### Outils :

- Grille d'analyse pédagogique de chaque expérimentation
- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

### Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

### **Dates:**

09 septembre (COMPLET)  
23 septembre (COMPLET)  
05 octobre (COMPLET)  
12 octobre (COMPLET)  
17 octobre (COMPLET)  
22 novembre (COMPLET)  
08 décembre

(ouverture de sessions  
sur demande)

# Module Médiation

## 2 jours

*Maitriser la médiation de groupe avec l'utilisation des technologies immersives*

### Objectifs :

**Accompagner les apprenants**

- Maitriser les implications de l'usage des technologies immersives
- Identifier les risques et les recommandations liés à ces usages
- Maitriser les étapes et le déroulé d'une session de médiation par les technologies immersives
- Expérimenter la mise en oeuvre d'une séquence pédagogique

**Maitriser le matériel**

- Se familiariser avec le matériel
- Paramétrer un casque de réalité virtuelle autonome
- Télécharger et consulter des applications et des contenus immersifs

**Appliquer les règles sanitaires**

- Connaitre les bases de l'hygiène et ses notions principales
- Comprendre les gestes de prévention
- Faire le lien avec l'utilisation des technologies immersives
- Mettre en œuvre un protocole d'hygiène adapté et spécifique

### Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

### Outils :

- Grille d'analyse pédagogique de chaque expérimentation
- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

### Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

### **Dates:**

15-16 Novembre

# Module Scénarisation Vidéo 360°

## 2 jours

*Scénariser et concevoir une vidéo 360°*

### Objectifs :

- Comprendre les rapports et différences entre un contenu de réalité virtuelle, une vidéo traditionnelle et une vidéo 360°.
- Assimiler les étapes et contraintes de la production d'une vidéo 360°.
  - Appréhender le matériel.
- Comparer différents types de rendus de vidéos 360° et leurs impacts pédagogiques.
  - Savoir construire un storytelling.
- Connaitre les principes et étapes de la conception d'une vidéo 360°.
- Appréhender les principes de la vidéo 360° interactive et les solutions logicielles qui permettent de la produire.
- Expérimenter les méthodes enseignées en utilisant un logiciel dédié.
  - Réaliser un scénario test.



### Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

### Outils :

- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

### Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

### **Dates:**

18-21 Octobre  
27-28 Octobre (  
COMPLET)

# Module Ingénierie Pédagogique XR

## 2 jours

*Concevoir et designer un scénario pédagogique en immersive learning*

### Objectifs :

- Identifier l'apport des technologies immersives au service de l'atteinte des objectifs pédagogiques définis.
- Designer le scénario global de la séquence avec l'immersive learning
- Concevoir les grains de scénario pédagogique et leur complémentarité
  - Intégrer à bon escient l'usage des technologies immersives
- Expérimenter la conception d'un cahier des charges pour la réalisation de ressources immersives

### Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

### Outils :

- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

### Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

### **Dates:**

29-30 Novembre



# Module pour les professionnels des RH, de la communication et des fonctions supports

## 2 jours

*Recruter, intégrer, collaborer et former grâce aux technologies immersives*

1 jour acculturation + 1 jour workshop

### Objectifs :

- Découvrir l'histoire et la révolution des technologies immersives.
- Déterminer les impacts et les bénéfices pédagogiques des technologies immersives.
- Identifier les bénéfices pédagogiques des technologies immersives
  - Expérimenter les différents usages
- Identifier les usages des technologies immersives appliqués au recrutement, à l'intégration des collaborateurs, à la formation et à une collaboration efficace.
- Identifier les projets pour lesquels l'utilisation des technologies immersives seraient un avantage.
- Appliquer la méthode de design thinking à ces projets afin de mieux définir leurs objectifs, leurs contours et leurs modalités de réalisation.

### Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

### Outils :

- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

### Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

### **Dates:**

5-14 Décembre

# Module de formation pour les collaborateurs

## 1 jour

*L'immersion au service de la cohésion, la communication et la collaboration*

### Objectifs :

- Découvrir les usages des technologies immersives au service de la collaboration
  - Pratiquer l'intelligence collective immersive.
- Découvrir les mécanismes pour renforcer la coopération au sein d'une équipe
- Expérimenter des outils immersifs collaboratifs au service d'une communication constructive

### Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

### Outils :

- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

### Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge



**Date:**

*(ouverture de sessions sur demande)*

# Module de sensibilisation aux usages immersifs

## 0.5 jour

*Appréhender la diversité et la pertinence des usages immersifs au service de la pédagogie, de la collaboration et de la performance.*

### Objectifs :

- Définir les technologies immersives, découvrir ses enjeux et ses bénéfices.
- Expérimenter des immersions pédagogiques comme le cube, la vidéo 360°, la réalité augmentée et la réalité virtuelle.

### Méthodologie :

- Méthode expositive
- Méthode expérientielle
- Méthode affirmative
- Méthode découverte

### Outils :

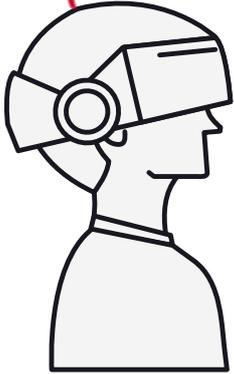
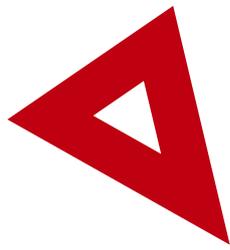
- Logiciel interactif de formation
- Matériels immersifs
- Livret de formation

### Evaluation :

- Validation du module par QCM
- Questionnaire de satisfaction
- Délivrance de badge

### **Date:**

19 Septembre **COMPLET**  
22 Septembre **COMPLET**  
*(ouverture de sessions sur demande)*



*Pour toutes informations complémentaires*

**Contact:**

**Pôle Innovation- Cnam Paca Toulon**

**Maison de la créativité- R+3**

**Quartier de la connaissance et de la créativité- Parvis des écoles-**

**Rue Chalucet- 83000 Toulon**

**innovation@cnam-paca.fr**

