



ThisIsEngineering/Pexels

## Approche situationnelle de l'EFTP par l'usage de la réalité virtuelle

Soumis par l'IFFP, Suisse

**Pratique novatrice : un exemple qui inspire**



Etant donné que l'EFTP prépare les étudiants à leur vie professionnelle, il doit refléter la numérisation du travail par une formation professionnelle qui intègre l'exposition à des activités authentiques rencontrées dans le monde du travail. Dans ce contexte, l'Institut fédéral des hautes études en formation professionnelle (IFFP) explore la façon dont la réalité virtuelle peut être utilisée dans le cadre de la formation pour dispenser un enseignement et une formation contextualisés pour divers métiers. Un cas pratique illustre la manière dont les enseignants en horticulture utilisent des lunettes de réalité virtuelle pour permettre aux étudiants de planifier des jardins à l'aide de la technologie moderne. Grâce à la technologie de la réalité virtuelle, les étudiants peuvent créer et concevoir des aménagements paysagers, y compris l'emplacement des arbres, des arbustes et des plantes, et simuler différents effets saisonniers pour leur paysage virtuel.

- Date de démarrage : 01/2019
- Type d'institution de mise en œuvre :  
Organisation gouvernementale ou affiliée
- Groupe cible :  
Enseignants et étudiants de l'EFTP

## IFFP, Suisse

L'Institut fédéral des hautes études en formation professionnelle (IFFP) est l'organisation experte suisse pour l'enseignement technique et la formation professionnelle (EFTP). Il offre des formations de base et des formations continues aux professionnels de l'EFTP, mène des recherches sur la formation professionnelle, contribue au développement des métiers et soutient la coopération internationale en matière d'enseignement et de formation professionnels. Il a des campus régionaux à Zollikofen, près de Berne (campus principal), à Lausanne et Lugano, ainsi que des sites externes à Olten et Zurich.

## Description des activités

L'objectif principal de l'enseignement et de la formation techniques et professionnels est de préparer les étudiants à leurs activités professionnelles futures. Le contenu que les étudiants apprennent devrait donc avoir un lien immédiat avec, et être transférable à leur vie professionnelle ultérieure. Les enseignants des écoles professionnelles peuvent atteindre cet objectif en demandant aux élèves d'accomplir des tâches d'apprentissage basées sur des exemples de situations semblables à celles du monde du travail. En classe, cela peut se faire de manière naturaliste et donc orientée vers la pratique en simulant une situation de la vie professionnelle dans la réalité virtuelle. Cela est particulièrement pertinent pour les situations professionnelles impliquant la planification environnementale étant donné que la réalité virtuelle est censée faciliter une telle tâche. Dans le projet présenté ici, les activités se focalisent donc sur le secteur horticole. Cette éducation et formation professionnelles situées se font à l'aide de la technologie immersive de la réalité virtuelle, à savoir, l'utilisation des lunettes de réalité virtuelle. Ce projet contribue à la recherche sur l'utilité de la réalité virtuelle immersive comme outil permettant aux étudiants de pratiquer des compétences du milieu professionnel.

## Valeur ajoutée

### Quels sont les défis actuels que relève votre initiative ?

L'EFTP doit refléter la réalité des professions nouvelles et émergentes, ainsi que celles touchées par la technologie. Cette initiative porte sur l'harmonisation

de l'éducation et de la formation professionnelles avec la transformation numérique actuelle de la vie professionnelle par les technologies numériques. En intégrant la technologie de pointe dans la formation et les programmes de l'EFTP, les étudiants peuvent compléter leur apprentissage par l'adoption de ces méthodes et améliorer leurs compétences numériques dans le processus.

### Pourquoi cette initiative est-elle une réussite ?

L'enseignement professionnel situationnel avec la réalité virtuelle immersive permet le progrès de l'utilisation des technologies numériques dans l'enseignement et la formation professionnels, afin qu'ils soient plus conformes à la transformation numérique en cours dans la vie professionnelle. L'utilisation des technologies numériques constitue également un élément permettant de rendre les programmes d'EFTP plus attrayant pour les apprenants.

### Quelle est la valeur ajoutée de cet exemple ?

Cet exemple est important parce qu'il démontre l'efficacité de l'utilisation d'une technologie émergente dans le cadre du processus de formation de l'EFTP. L'utilisation de la réalité virtuelle immersive peut s'appliquer à diverses approches d'éducation et de formation contextualisées pour divers métiers dans plusieurs secteurs, y compris la modélisation de la construction physique, et la conception et commercialisation des produits. Cet exemple suggère également que la réalité virtuelle immersive peut servir à mesurer et évaluer diverses aptitudes et compétences.

Une valeur supplémentaire de cette approche, c'est le fait que les étudiants sont attirés par une telle technologie et l'utilise dans leur formation afin de développer des compétences qui les rendent plus aptes à l'emploi.

## Impact sur les programmes de formation

### Quelles implications cet exemple a-t-il pour les programmes actuels ou futurs ?

L'utilisation de simulations de la réalité virtuelle pour dispenser un enseignement contextualisé pourrait constituer un outil pédagogique efficace, permettant aux étudiants d'appliquer directement la théorie apprise en classe. Cela peut aboutir à un apprentissage plus efficace et des périodes de formation potentiellement plus courtes.

## Dans quelle mesure cet exemple a-t-il un impact sur les systèmes d'EFTP ?

Cet exemple peut potentiellement impacter l'ensemble du système d'enseignement et de formation professionnels, touchant l'industrie, les institutions et les apprenants.

## Comment cet exemple répond-il aux exigences de l'industrie et de la société ?

L'enseignement situationnel utilisant la réalité virtuelle peut servir à connecter ou fusionner l'enseignement scolaire des étudiants en formation professionnelle avec la vie professionnelle pour laquelle ils sont formés. Pour l'industrie, la possibilité d'utiliser la technologie dans la pratique et de comprendre des tâches spécifiques à l'avance est très positif. Pour les apprenants, la possibilité de pratiquer et d'utiliser les compétences numériques contribue non seulement à leur vie professionnelle et personnelle, mais augmente aussi leur attractivité pour les employeurs.

## Transférabilité

### Quels sont les aspects de cet exemple qui peuvent avoir une valeur pratique pour d'autres Centres UNEVOC/institutions d'EFTP ?

Le processus d'intégration de la technologie dans les programmes d'enseignement pour utilisation en classe, et la mise en œuvre de la réalité virtuelle pour simuler des situations de travail peuvent être un exemple utile pour d'autres à suivre.

### Quels défis voyez-vous en cas de transfert dans un autre contexte ?

Bien qu'en principe, l'utilisation de simulations de la réalité virtuelle peut faciliter la formation professionnelle, pour être efficaces, les simulations de réalité virtuelle doivent être réalistes et refléter la réalité des différentes professions et leurs contextes locaux. Elles doivent ensuite être mises en œuvre et évaluées afin de mesurer leur efficacité pour chaque programme.

- Personne à contacter :  
M. Martin Dobricki, scientifique principal,  
Institut fédéral des hautes études en formation professionnelle (IFFP)  
[martin.dobricki@ehb.swiss](mailto:martin.dobricki@ehb.swiss)
- Pour plus d'informations sur cette pratique :  
[www.sfviet.swiss](http://www.sfviet.swiss)  
[www.youtube.com/watch?v=ivgi1b8IS7A](https://www.youtube.com/watch?v=ivgi1b8IS7A)

Une partie du projet BILT porte sur la collecte de pratiques en matière d'innovation et d'apprentissage qui répondent aux défis systémiques dans les cinq domaines de travail du projet, dans le but de comprendre les éléments qui mènent à leur succès et qui peuvent être transférés à d'autres contextes.

Accédez à plus de pratiques d'innovation et d'apprentissage du projet BILT dans les domaines thématiques suivants :



\*UNESCO-UNEVOC n'endosse aucune des pratiques incluses dans cette base de données et n'est pas responsable de leur gestion ou mise en œuvre.



Le projet BILT: « connecter innovation et apprentissage dans l'EFTP » offre une plateforme aux acteurs de l'EFTP et leur apporte un appui pour relever les défis actuels des systèmes d'EFTP, qui se posent en raison des changements technologiques, sociaux, environnementaux et dans le milieu de travail.

Le thème primordial du projet BILT porte sur les nouvelles qualifications et compétences dans l'EFTP, et se décline en quatre domaines de travail :

- Numérisation et EFTP,
- Écologisation de l'EFTP,
- Entrepreneuriat dans l'EFTP, et
- Migration et EFTP.

Grâce à un échange régulier de connaissances, d'activités thématiques de projets et de groupes de travail d'experts, BILT offre des possibilités de collaboration entre les Centres UNEVOC et les acteurs de l'EFTP en Europe, et une plate-forme pour connecter l'innovation et l'apprentissage entre les Centres UNEVOC européens et les acteurs de l'EFTP dans les régions d'Asie-Pacifique et d'Afrique.

Les résultats des activités en cours sont accessibles sur la page Web de BILT et seront diffusés lors d'un forum d'apprentissage de BILT.

Le projet BILT est mis en œuvre en collaboration avec les membres du réseau UNEVOC, coordonné par l'UNESCO-UNEVOC avec le soutien de l'institut fédéral allemand pour l'éducation et la formation professionnelle (BIBB) et parrainé par le ministère fédéral allemand de l'éducation et de la recherche (BMBF).

Pour plus d'informations, veuillez visitez [www.unevoc.unesco.org/bilt](http://www.unevoc.unesco.org/bilt) ou contactez-nous à [unevoc.bilt@unesco.org](mailto:unevoc.bilt@unesco.org)

MISE EN ŒUVRE PAR



AVEC LE SOUTIEN DE



ET LE PARRAINAGE DE

