

# La réalité virtuelle : une nouvelle approche pédagogique ?

Mis à jour le 29 novembre 2024

4 min de lecture



*La réalité virtuelle a connu une flambée de notoriété lors du lancement du Metaverse de Facebook. Mais l'intérêt pour cette technologie subsiste malgré l'échec relatif de la plateforme. Dans cet article, nous verrons qu'au-delà de ses atouts les plus connus, la VR permet aussi de bénéficier de sa facette ludique, et de neutraliser la dangerosité de certains apprentissages.*

*“Mon prof sera projeté en taille réelle devant mes yeux pour répondre à mes questions. Il est avec moi 24 heures sur 24. Il est génial ! Sauf, que ce n'est pas le prof réel mais son avatar dopé aux IA qui le représente et qui est capable de le seconder totalement !”* Quand il imagine la réaction d'un élève de 2050 face aux atouts de la VR, Olivier Lamirault, directeur de l'innovation et des technologies éducatives de l'EM Normandie, n'hésite pas à laisser déborder son inventivité. Cette **technologie immersive permet en effet à un utilisateur d'entrer dans un environnement artificiel généré par ordinateur.** *“Virtuelle, augmentée ou mixte, une chose est certaine, notre réalité ne sera plus tout à fait réelle. La formation n'échappera pas à cette évolution !”,* ajoute-t-il avec enthousiasme. Une bonne raison pour faire le tour de ses avantages.

## 1/ Les atouts de la VR

Même si la réalité virtuelle peut évoquer l'univers des jeux vidéo, elle n'en reste pas moins un outil pédagogique sérieux, qui facilite des apprentissages difficiles : *“Cette technologie permet de simuler des situations complexes, qu'elles soient techniques, linguistiques ou managériales,* explique Cora Beck, directrice des pédagogies digitales au Pôle Léonard de Vinci. *Elle offre une personnalisation de l'apprentissage, augmente l'engagement des élèves et la rétention des connaissances. En outre, la réalité virtuelle favorise la formation à des scénarios coûteux dans le monde réel.”*

De fait, une étude de Neoma a révélé que la réalité virtuelle surpasse les supports traditionnels (texte, slides, vidéo) en termes de motivation et d'engagement des étudiants : *“Les résultats sont clairs,* affirme Alain Goudey, DGA Digital de l'école : *les étudiants exposés à la réalité virtuelle ressentent plus de plaisir à apprendre tout en conservant des performances de mémorisation élevées. Cette technologie transforme l'apprentissage en plaçant les étudiants au cœur de l'action et en stimulant leur réflexion.”*

## 2/ Réduire les risques d'un apprentissage

La réalité virtuelle permet d'éliminer le coût des erreurs d'apprentissage. *“La réalité virtuelle permet de simuler des environnements professionnels où les étudiants peuvent s'entraîner à manipuler des outils techniques sans risques, explique Philippe Haïk, Directeur Général d'ESIEE-IT. L'école a d'ailleurs intégré cette technologie dans ses sessions de coaching, via la solution BRIO, qui permet de créer des simulations d'entretiens. Les étudiants peuvent alors s'entraîner dans un cadre immersif, en fonction du poste qu'ils visent, et répéter l'exercice autant de fois que nécessaire –après quoi, un debriefing lui permet de progresser.”*

Un aspect méconnu de la VR est aussi sa capacité à éliminer la dangerosité physique de certains enseignements, comme c'est le cas à l'école des Mines-Nancy. *“Le Virtual PoCES est une application immersive de réalité virtuelle interactive qui permet de former les apprenants à la sécurité en environnement souterrain, indique Stéphane Bertheaux Virgili, chef de projet PoCES à Mines Nancy. Plongé dans des tunnels routiers, l'utilisateur doit identifier des risques et réagir à des situations dangereuses.”* Cet outil didactique présente notamment l'avantage de reproduire des infrastructures existantes, ce qui le rend efficace parce que réaliste.

Des atouts qui expliquent pourquoi les élèves du Bachelor Tourisme d'Excelia ont été amenés à suivre des cours dans le metavers *“Red alert”* : aux commandes d'un complexe hôtelier de luxe, ils ont dû faire face à un incident grave (la noyade d'un client) et ont coordonné une réponse à la crise en respectant les procédures d'intervention précédemment étudiées en cours.

## 3/ Optimiser la créativité grâce à la VR

Mais la lutte contre la dangerosité (assez rare) des apprentissages ne doit pas éclipser la vertu principale de cet outil pédagogique : son caractère ludique et incitatif.

*“Grâce à son caractère immersif et ludique, la réalité virtuelle stimule l'intérêt et la curiosité des étudiants, explique Armand Derhy, DG de PSTB. Chez PSTB, nous avons par exemple intégré des cours basés sur le métavers, qui offrent aux étudiants l'opportunité d'acquérir des compétences pratiques qui nécessitent une immersion dans des environnements réalistes, lesquels sont souvent difficiles à recréer dans une salle de classe traditionnelle”.*

Poussée à l'extrême, la VR dépasse même le côté ludique pour booster la créativité : *“À PSB, nous avons développé un projet avec nos étudiants en Luxury et Fashion, où ils créent des collections de haute couture au format digital et les exposent dans le métavers”, annonce Charles Perez, professeur à PSB et co-auteur avec Karina Sokolova du “Manuel du métavers”. Un défilé “phygital” a ensuite été organisé, pendant lequel les modèles ont porté ces créations virtuelles en réalité augmentée. “Ce type de projet, intégrant des technologies de réalité mixte, ouvre de nouvelles perspectives qui seraient autrement inaccessibles”.*