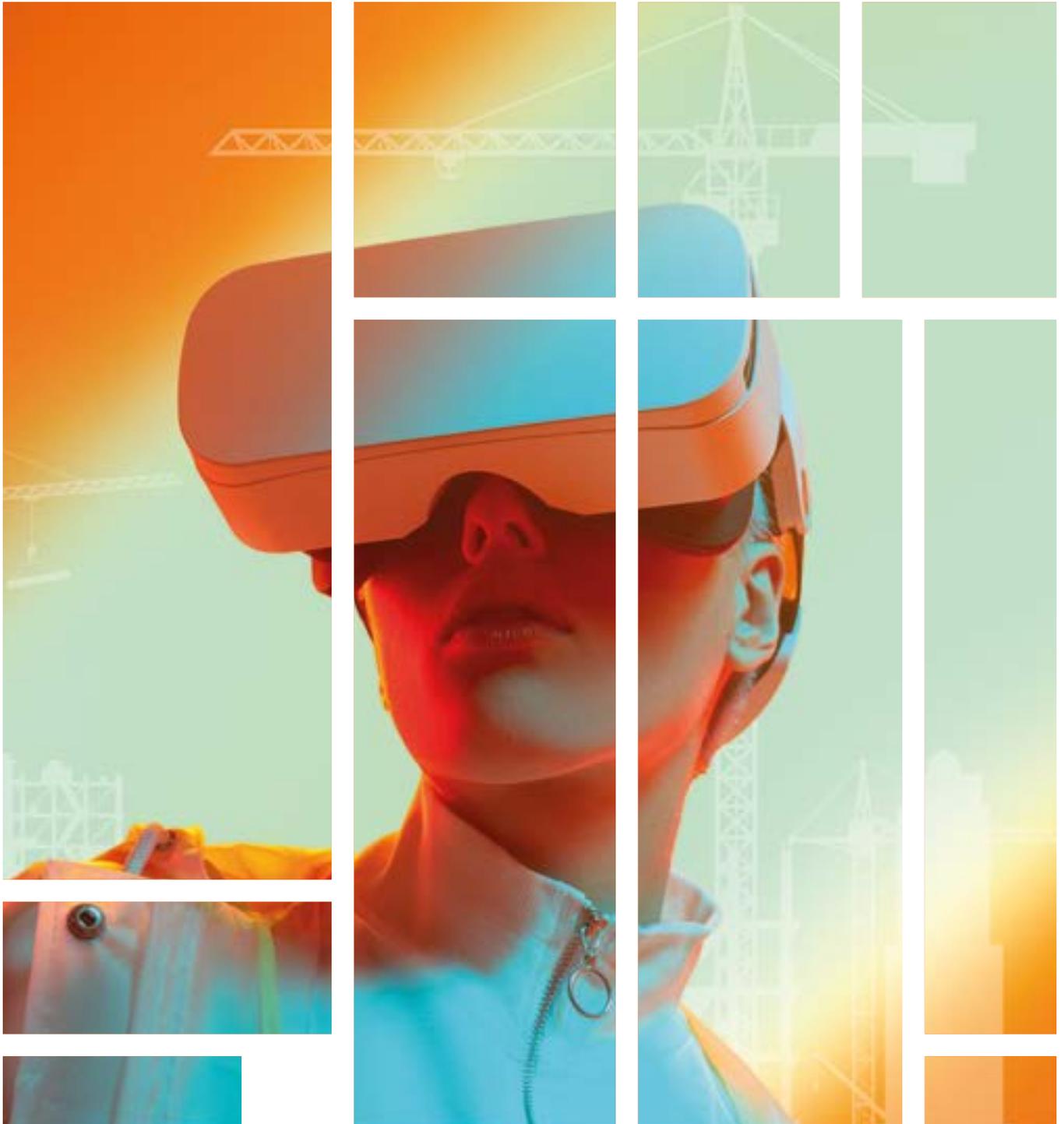


## La formation en **réalité virtuelle**



Porté par

Piloté par

# Se former autrement

## Un peu d'histoire

Le marché du travail depuis quelques temps évolue, le coût des matériaux et des équipements également. Les pratiques pédagogiques sont en pleine mutation, les besoins des entreprises sont différents. Transformer notre approche devenait indispensable.

La crise sanitaire de 2020 a accéléré la nécessité de digitaliser les formations et de favoriser l'hybridation.

## Des acteurs engagés

Une volonté a émergé avec les équipes du Lycée Professionnel Jules Verne d'Étaples-sur-Mer, en lien avec le GIP FCIP de Lille\* : créer une synergie autour d'un projet de mise à disposition de modules immersifs.

- Des groupes de travail constitués d'acteurs du bâtiment et des travaux publics, acteurs publics, privés et du monde associatif ont mené une réflexion inhérente aux enjeux des filières du bâtiment et des travaux publics,
- Des scénari pédagogiques ont été rédigés par des formateurs et des experts de la réalité virtuelle.

## Ambition

Amplifier et accélérer l'intégration des apports du digital, de l'immersif et des sciences cognitives dans les formations.

## Les piliers de Cap'rev

- Impulser des pratiques impliquant la prévention des risques professionnels et de la rénovation des bâtiments,
- Développer la mise à disposition de ressources.

## Pour qui ?

Demandeurs d'emploi, salariés, étudiants, entreprises.

## Filières

### Transversales

- Sécurité,
- Recherche d'appétence pour les métiers du bâtiment avec France Travail pour repérer les potentiels,
- Création de jumeaux numériques du bâtiment en partenariat avec des tiers-lieux et des entreprises du bâtiment et des travaux publics.

### Métiers

- Du bâtiment : électricité, couverture, peintre façadier, chauffagiste, froid clim, peinture - finition du bâtiment, carreleur, plaquiste.

## 3 axes majeurs

- Circuler en toute sécurité sur un chantier,
- Rénover des bâtiments en respectant les exigences environnementales,
- Appréhender le contexte, les gestes professionnels des métiers du bâtiment.

## Actions

- Mise à disposition de modules immersifs de mise en situation et d'entraînement aux gestes professionnels via plateforme digitale,,
- Délivrance d'Open Badges,
- Conception de jumeaux numériques du bâtiment avec utilisation de l'intelligence artificielle

## Plus-values

- Optimiser l'efficience de la formation sur le terrain, la réalité virtuelle venant en complémentarité,
- Immerger les bénéficiaires dans un environnement de chantier en toute sécurité,
- Rendre acteur l'apprenant et s'adapter à lui (pédagogies actives et différenciées),
- Mesurer la performance de l'apprenant,
- Permettre la mise en œuvre de parcours de formation personnalisés,
- Renforcer l'attractivité des filières professionnelles.

\*Le GIP FCIP de Lille est un Groupement d'Intérêt Public qui soutient la politique de l'Education nationale pour la Formation Continue des adultes, la formation Professionnelle et des dispositifs d'Insertion.



Soutenez Cap'rev  
en demandant  
votre Openbadge

Face à l'avènement de nouvelles technologies, de l'intelligence artificielle et de nouveaux modes de production, les enjeux sont de sensibiliser et former tous les publics, grâce à la formation en réalité virtuelle.

## Porteur et pilote

- GIP FCIP de Lille
- Lycée Jules Verne - Étaples-sur-Mer

## Financement



Ce projet a été financé à hauteur de 1 500 000 euros  
par le GIP FCIP de Lille

## Démarrage

4 juillet 2023

[caprev.fr](https://caprev.fr)