

LA RÉALITÉ VIRTUELLE, + EFFICACE QUE LE E-LEARNING ?

WiDiD a mesuré l'impact de la réalité virtuelle sur les apprentissages dans le cadre de l'accompagnement des décrocheurs scolaires (NEET) de la région AURA vers les métiers en tension. Pour cela, nous nous sommes concentrés sur la réparation de cycles (vélos). Notre dispositif repose sur 3 piliers : la découverte métiers, la remise en confiance et la pédagogie par l'action.



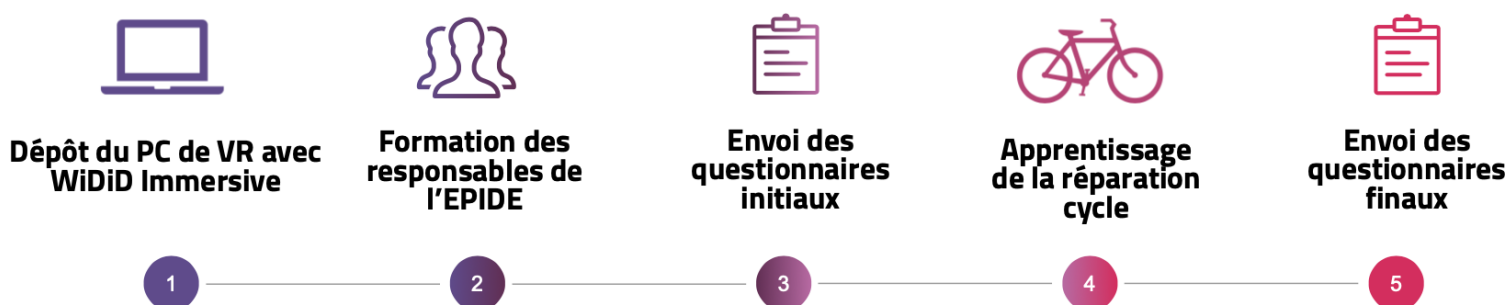
OBJECTIF : COMPARER L'ACQUISITION DE COMPÉTENCES ENTRE RÉALITÉ VIRTUELLE ET E-LEARNING

- Remettre en confiance
- Apprendre autrement
- Évaluer sa progression

- S'entraîner aux entretiens
- S'entraîner à une réparation simple
- Se professionnaliser



MÉTHODE UTILISÉE



HYPOTHÈSES ET ACTIONS



1 La VR a un impact sur la motivation et la confiance en soi

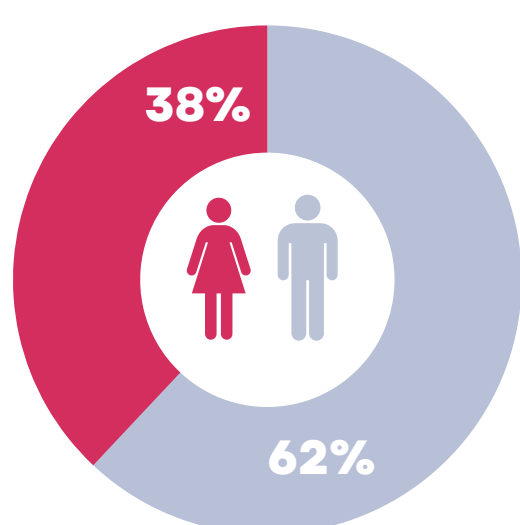
2 La VR est utilisable comme modalité pédagogique efficace

3 Les données de VR sont pertinentes pour le suivi de progression de l'apprenant

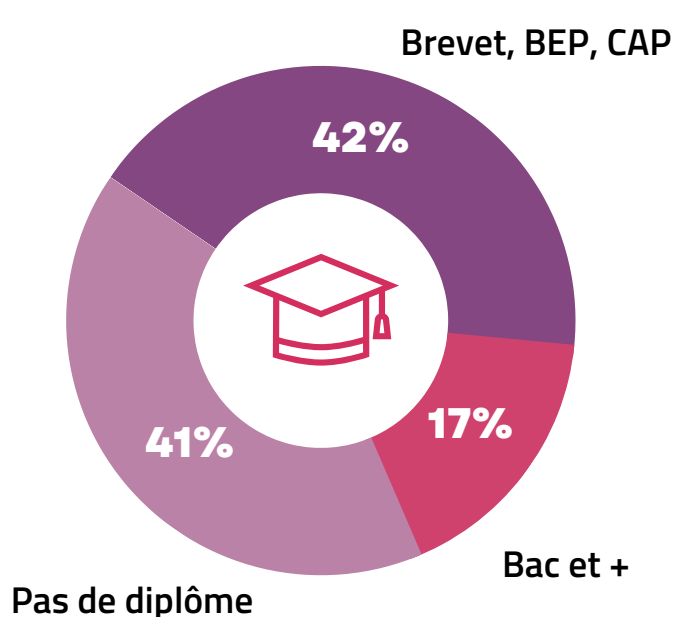
Pour chacune des hypothèses, nous avons établi une grille de critères à l'aide de questionnaires validés scientifiquement.

RÉSULTATS

RÉPARTITION PAR GENRE



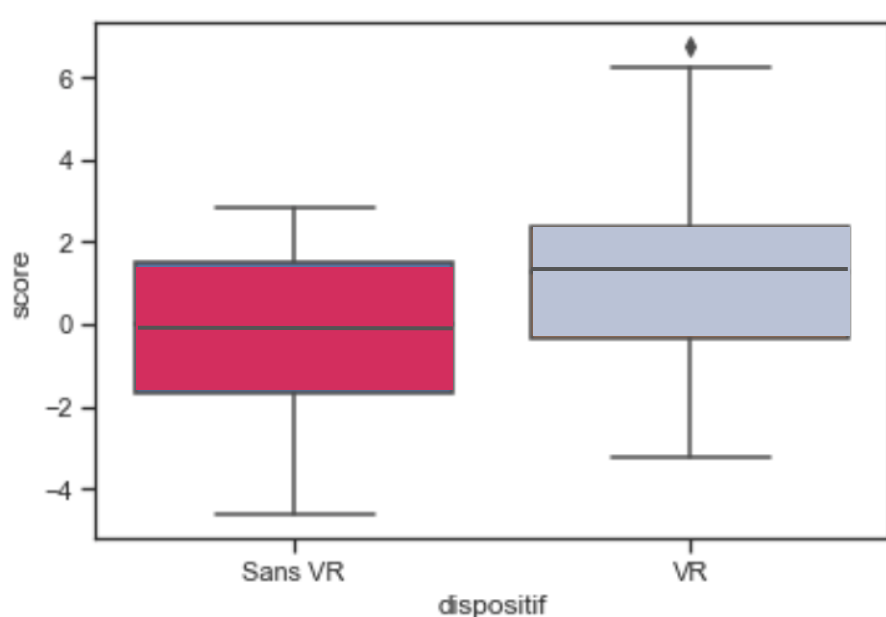
RÉPARTITION PAR NIVEAU D'ÉTUDES



6 personnes sur 10 ont abandonné dans le groupe e-learning contre seulement **3 personnes sur 10** dans le groupe VR (réalité virtuelle).

	DÉBUT x 120	FIN x 69	TAUX D'ABANDON 57%
VRélotaf			
GROUPE VR	x 30	x 22	26%
GROUPE VR +E-LEARNING	x 30	x 14	53%
GROUPE E-LEARNING	x 30	x 11	63%
GROUPE TÉMOIN	x 30	x 22	26%

Le groupe qui utilise la VR est **2 fois plus performant** que les autres et a également une meilleure progression.



Pour plus d'informations, contactez-nous sur hello@widid.fr