

# Et si les **nouvelles technologies** boostaient notre **apprentissage** ?

**Anais RAISON**, Nathalie LE BIGOT, Olivier AUGEREAU & Franck GANIER



## Pourquoi utiliser la **Réalité Virtuelle** ?

- Assurer un apprentissage à moindre coût et en toute sécurité
- Acquérir des compétences par l'action
- Recueillir de façon automatique de nombreuses données sur notre comportement pour analyser le niveau de compétences atteint

*Environnement virtuel utilisé  
dans le cadre d'une  
expérimentation sur  
l'apprentissage de procédure*



## Qu'est-ce que l'**acquisition de compétences** ?

C'est comme apprendre à faire des crêpes, à jouer aux échecs, ou encore à conduire une voiture... C'est un « savoir-faire »

- Suivre une procédure pour atteindre un but
- Découper en 3 étapes distinctes en considérant les comportements observés, les régions du cerveau impliquées et les processus mentaux en jeu



**Objectif de la thèse:** identifier ces 3 étapes d'apprentissage lors de formations en environnement virtuel

*Pour aller plus loin, scannez*

**Pourquoi identifier ces 3 étapes ?** Pour guider l'apprenant selon ses besoins en adaptant l'environnement virtuel – Nous apprenons tous à des rythmes différents, donc pourquoi avoir un guidage similaire au même moment...

