



RENFORCER L'INNOVATION NUMÉRIQUE (WEB 4.0) ET L'ATTRACTIVITÉ DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE (FPT) GRÂCE À LA FORMATION EN RÉALITÉ ÉTENDUE (VR/AR) POUR UNE MEILLEURE CORRESPONDANCE DES COMPÉTENCES

A2.3 Revue par les pairs transnationale - Rapport comparative

ÉTUDIANTS DE L'EFP

Aperçu des préférences d'apprentissage, de l'accès numérique et des attitudes envers la technologie immersive des étudiants en Belgique

Sur la base des données de notre enquête auprès des étudiants de l'EFP en Belgique, tous maîtrisent le numérique mais n'ont aucune exposition à la XR en classe, ce qui entraîne une demande spécifique pour une formation immersive structurée et encadrée.

Profil des étudiants et accessibilité

Réalité actuelle :

- Connaissance modérée de la XR
- Intégration minimale

60%

connaissent la technologie XR mais ne l'ont pas encore utilisée

Aucun

n'a utilisé la VR/AR dans sa formation

Connecter la « classe » à la « carrière »

- Demande de pédagogie structurée.
- Utilisation efficace de la XR pour l'apprentissage.

Potentiel d'apprentissage

De quoi les étudiants ont-ils besoin pour réussir avec la XR ?

Instructions et conseils clairs **100%**

Accès depuis le domicile **30%**

Support technique **30%**

La voie à suivre

Valeur ajoutée de la XR :

- Visualisation de concepts abstraits ou difficiles à imaginer
- Préparation à des scénarios de la vie réelle
- Pratique des compétences en toute sécurité

100%

estiment qu'elle permet de «booster la motivation» dans les matières théoriques

100%

Les étudiants pensent que la XR améliorera l'employabilité, en particulier pour ceux qui ne parviennent pas à trouver des stages physiques.