



Destination VR 2024

Immersion – Interaction – Apprentissage

SOMMAIRE

1. CADRE DE L'APPEL À PROJETS	3
CONTEXTE ET ENJEUX.....	3
2. CHAMPS DE L'APPEL À PROJETS	4
BÉNÉFICIAIRES	4
CARACTÉRISTIQUES DES PROJETS PRÉSENTÉS	4
CARACTÉRISTIQUES DES OUTILS NUMÉRIQUES CONCERNÉS PAR LE PROJET	5
CARACTÉRISTIQUES DES PARTENAIRES CONCERNÉS PAR LE PROJET	5
CARACTÉRISTIQUES DES LIEUX CONCERNÉS PAR LE PROJET	5
3. COMMENT RÉPONDRE À L'APPEL À PROJETS ?	6
DIFFUSION DE L'APPEL À PROJETS	6
CALENDRIER	6
DÉPÔT DE CANDIDATURE	6
4. CONSTITUTION DU DOSSIER DE CANDIDATURE	6
5. SÉLECTION DES PROJETS ET MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE	6
6. CONTACTS.....	6

1. CADRE DE L'APPEL À PROJETS

CONTEXTE ET ENJEUX

Cet appel à projets s'inscrit dans la continuité du **Schéma Départemental du Numérique Éducatif**. Il vise à compléter les équipements informatiques usuels présents dans les vingt-deux collèges publics cantaliens et se veut le point de départ pour tout professeur qui souhaite explorer le concept de réalité virtuelle (VR) dans les enseignements qu'il prodigue.

La réalité virtuelle est une technologie, laquelle associée à une ressource, permet d'évoluer dans un environnement virtuel tout en procurant la sensation d'une immersion dans un monde réel. Cet univers virtuel peut être une reproduction du monde réel ou au contraire être totalement imaginaire.

Dans les pratiques éducatives, les **expériences immersives présentent des plus-values pédagogiques** et peuvent être, en complément d'activités, de bons accélérateurs d'apprentissages. Elles demeurent toutefois un outil éducatif assez rare dans les collèges cantaliens.

L'ambition de ce nouvel appel à projets est donc d'accompagner la mise en œuvre de projets pédagogiques innovants utilisant le potentiel de la **Réalité Virtuelle**. Au travers d'ateliers permettant de manipuler les outils et ressources numériques, le projet devra **répondre aux enjeux d'intégration du numérique dans les apprentissages des élèves**.

Le projet porté permettra **d'observer l'engagement et la motivation des élèves** à atteindre l'intention pédagogique et listera les apprentissages/compétences acquis liés aux situations qui seront vécues.

Par ailleurs, avec cet appel à projets, il peut aussi s'agir d'accompagner des projets artistiques ou technologiques à même d'encourager la pensée créative et de stimuler l'imagination des élèves.

Rappelons que la mise en pratique de la réalité virtuelle peut permettre :

- d'offrir un environnement réaliste sans sortir de la classe,
- d'augmenter l'intérêt de l'élève grâce à la dimension ludique de l'outil,
- d'échouer sans autres répercussions que l'apprentissage,
- d'analyser et de répéter les gestes jusqu'à leurs réussites,
- de collaborer entre élèves à la résolution d'une situation (observation, expression, collaboration),
- de mettre en scène des expériences émotives et tendre ensuite vers un apprentissage réflexif,
- de faciliter la compréhension spatiale...

Il convient de préciser que la collectivité achètera les casques de réalité virtuelle ainsi que les ressources, elle en demeurera propriétaire.

Les outils seront mis à disposition gratuitement auprès des collèges lauréats pour qu'ils puissent mener leur projet respectif, l'objectif étant par la suite de mettre à disposition les équipements, les ressources acquises et les retours d'expérience des précédents projets, afin qu'ils puissent être conduits par d'autres collèges publics cantaliens.

2. CHAMPS DE L'APPEL À PROJETS

BÉNÉFICIAIRES

Cet appel à projets s'adresse à l'ensemble de la communauté pédagogique des **22 collèges publics cantaliens et en faveur des élèves de plus de 13 ans** (en deçà les casques de VR sont physiquement déconseillés et de conception inadaptée).

Cependant les collèges pourront présenter des projets en lien avec les lycées, notamment sur les sujets de l'orientation et de la formation (filières technologiques et professionnelles).

CARACTÉRISTIQUES DES PROJETS PRÉSENTÉS

- **Un dossier de candidature par collège.**
- **La désignation d'un référent au projet au sein du collège**

Pour faciliter les échanges, chaque collège désignera un enseignant référent. Les courriels académiques seront utilisés pour les échanges ; le chef d'établissement et le gestionnaire seront en copie.

- **Les thématiques des projets sont ouvertes.** Quelques exemples ci-dessous :
 - Géographie : organisations et évolutions territoriales, changements climatiques, l'espace, ...
 - Cultures étrangères : paysages, habitations, végétations, ...
 - Langues : évoluer dans divers contextes de la vie quotidienne, ...
 - Arts et archéologie : visite de musées, de lieux historiques ou inaccessibles, ...
 - Sciences : phénomènes naturels, corps humain, la matière, réalisation d'expériences, ...
 - Technologie et architecture : modélisation, mécanique, ...
 - Orientation professionnelle et formations,
 - Pratiques artistiques.
- **Tous les collèges non équipés d'outils de réalité virtuelle pourront présenter un projet.** Il s'agira pour la communauté éducative d'introduire les outils et ressources de réalité virtuelle en tant qu'outils facilitant l'acquisition des compétences et connaissances.
- **Une collaboration avec la mission « Ludicisation, réalité virtuelle et réalité augmentée » de la Direction Régionale Académique au Numérique Educatif (DRANE) de l'académie de Clermont-Ferrand ou encore le réseau CANOPE du Cantal devra être recherchée.**

Les projets pourront également présenter des **partenariats ou des collaborations** entre la communauté éducative du collège et des professionnels et/ou des associations du domaine investi.

Enfin, les projets devront intégrer une démarche de **valorisation du projet** au sein et hors les murs de l'établissement (publications papier ou numérique, vidéos, représentation...).

Notons que l'établissement bénéficiaire aura pour obligation d'identifier clairement le Conseil départemental comme partenaire tout au long de la mise en œuvre du projet.

CARACTÉRISTIQUES DES OUTILS NUMÉRIQUES CONCERNÉS PAR LE PROJET

Concernant les casques : Les casques acquis seront du type : **Meta Quest. 10 casques maximum seront acquis par la collectivité. Les casques seront répartis entre les projets retenus ; il en découle que la planification des projets pourra être révisée avec les enseignants référents.**

Ce produit n'est pas un jouet et ne doit pas être utilisé par des enfants de moins de 13 ans. La taille du casque est inadaptée aux jeunes enfants et une taille inadaptée peut entraîner une sensation d'inconfort voire des effets néfastes. Par ailleurs, les plus jeunes sont dans une période de développement visuel.

Toutes les précautions d'usages sont listées dans la notice des équipements (durée et pauses, précautions à prendre si problèmes de santé préexistants, interaction avec le monde réel lors de l'utilisation), elles seront consultées par les enseignants et portées à la connaissance des utilisateurs.

Il est important de souligner que les activités avec la VR peuvent permettre la collaboration entre les élèves grâce à la mise en miroir. Cette fonction permet à la classe de suivre l'activité du porteur du casque sur un écran de portable, une tablette ou un smartphone connecté au même réseau WIFI.

Concernant les ressources : Les projets devront présenter les ressources sur lesquelles ils entendent s'appuyer lors de leur mise en œuvre. Quelle application /pour quelles compétences, connaissances travaillées ? **Les ressources choisies devront être présentes dans le store Meta Quest 2.**

CARACTÉRISTIQUES DES PARTENAIRES CONCERNÉS PAR LE PROJET

Les porteurs de projets, selon leurs besoins, peuvent organiser **une ou plusieurs collaborations avec un tiers extérieur à l'établissement, qu'il soit issu des secteurs public, privé, associatif ou tertiaire...** Il en va de même des partenariats. Chaque collaboration et/ou partenariat apparaîtra clairement au dossier présenté. Les dépenses inhérentes devront figurer au budget ; elles seront financées par l'établissement.

La notion de partenariat implique la rencontre de deux projets et suppose un échange gagnant- gagnant. La collaboration renvoie à l'idée d'aide, d'appui, de concours, de coopération, de participation. La collaboration est établie sur un temps plus limité que ce que ne l'est le partenariat.

Le Département et l'Académie suivront les projets et à ce titre :

- Ils pourront demander à participer aux travaux en qualité d'observateurs.
- Ils valoriseront les projets retenus par le biais de leurs outils de communication.

CARACTÉRISTIQUES DES LIEUX CONCERNÉS PAR LE PROJET

Les casques ne peuvent être utilisés qu'en intérieur et dans un environnement sûr (en surface et en hauteur). Même si des fonctions sur les équipements permettent de sécuriser la séance de réalité virtuelle (système Guardian, caméra de retour à la vie réelle), la salle devra bénéficier d'un espace suffisant pour que chaque élève puisse progresser sans danger.

Le réseau Wi-Fi ou la couverture GSM doivent être assez robustes pour supporter le visionnement simultané de certaines ressources et contenus sur plusieurs appareils.

3. COMMENT RÉPONDRE À L'APPEL À PROJETS ?

DIFFUSION DE L'APPEL À PROJETS

La publicité de cet appel à projets sera réalisée en mai 2023 : par mail auprès des collèges publics cantaliens, sur le portail ENT du Département : <https://ent.cantal.fr> .

CALENDRIER

- Réception des dossiers de candidatures avant le 30 septembre 2023 minuit.
- Instruction sur la recevabilité des dossiers présentés au fur et à mesure de leur réception.
- Envoi de la décision aux candidats en novembre 2023.
- Mise en œuvre du projet, valorisation/capitalisation : 1^{er} semestre 2024.
- Évaluation des expérimentations au plus tard (fin juin 2024).

DÉPÔT DE CANDIDATURE

Le dossier de candidature signé ainsi que l'ensemble des pièces annexes nécessaires à l'examen de la candidature devront être retournés par courrier électronique à : nlacroix@cantal.fr .

4. CONSTITUTION DU DOSSIER DE CANDIDATURE

Les pièces indispensables à l'examen du dossier de candidature sont :

- Une présentation de l'équipe du projet, les rôles de chacun et les disciplines impliquées,
- La description des différentes étapes du projet (l'idée, les choix de réalisation, planning souhaité),
- Les classes ou élèves concernés,
- Les informations relatives aux ressources retenues pour le projet (titre, descriptif, coût)
- Le nombre de casques de réalité virtuelle souhaité.
- S'il y en a, les partenariats et collaborations ; ainsi que le budget prévisionnel associé, détaillé en dépenses et en recettes sur lequel figurera la participation financière du collège.
- Un plan localisant le ou les locaux où la réalité virtuelle sera utilisée sera retourné conjointement à la candidature.
- Un descriptif complet des ressources choisies ainsi qu'un chiffrage.

5. SÉLECTION DES PROJETS ET MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

Les candidatures seront appréciées par la commission de co-instruction composée de représentants du Conseil départemental et de représentants de l'Éducation Nationale. Les projets retenus feront l'objet d'une **convention entre l'établissement et le Conseil départemental du Cantal**.

6. CONTACTS

- Conseil départemental du Cantal : Mission Numérique Éducatif – N. LACROIX : nlacroix@cantal.fr
- DRANE Clermont-Ferrand : Mission Ludicisation, Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée - William BROU : william.brou@ac-clermont.fr - Christophe DUCLAUX : accompagnement.dane@ac-clermont.fr