

# Le présentiel retrouvé en formation à distance grâce aux environnements 3D

Des logiciels opensource permettent désormais de configurer des espaces virtuels dédiés à des activités de formation, les apprenants et les formateurs incarnés au moyen d'avatars pouvant des quatre coins de la planète se retrouver en un même lieu et au même moment, y partager une expérience réunissant les conditions requises pour que s'exercent les interactions et les phénomènes de groupe nécessaires à la construction des savoirs.

Une série d'applications permet par ailleurs l'utilisation du matériel pédagogique traditionnel tels la projection diapos, video et sites webs, le recours aux post-it et autres jeux d'animations chers aux méthodes actives, la distribution de « polys » ou encore l'écriture collective simultanée.

Certes, parmi les 5 sens plus ou moins sollicités lors de rencontres physiques réelles, l'odorat le toucher et le goût restent absents à l'appel. Mais sont ils à ce point indispensables aux actions de formation en général ? Et dès lors que cette technologie offre suffisamment d'éléments permettant de se forger une représentation de l'autre :

- l'aspect physique de l'avatar est celui dont décide son propriétaire, il s'y projette en lui conférant la part de lui-même qu'il souhaite communiquer.
- la communication -verbale (audio, chat public ou privé, instantané ou différé) et non verbale (silences, outils de gestuelle et d'expression)- force même par ses fonctionnalités la qualité d'écoute des autres, et quelques études en démontrent déjà les vertus désinhibitrices.
- au final ce sont les codes traditionnels d'appréhension de l'autre qui sont ré-interrogés, et leur émergence dans les consciences au cours de cette expérience immersive constitue en soi une formation informelle tout à fait intéressante.
- enfin, les rencontres réelles venant ponctuer de telles séquences de formation restent fortement préconisées. Mais leur diminution ne contribue-t-elle pas au développement d'une gestion économique, sociale et environnementale plus durable?

Certes aussi, le développement de l'usage est resté différé jusqu'à ce jour en raison d'obstacles tant liés à l'accès (manipulations logicielles lourdes pour l'utilisateur, vétusté des machines) et à l'ergonomie de l'interface (apprentissage de fonctionnalités complexes), qu'à la réputation du principe lui-même héritée des balbutiements des mondes virtuels tel Secondlife.

Cependant, les évolutions récentes de l'offre sont à découvrir sans plus tarder : demain ces espaces seront à portée d'un clic de souris et il est urgent d'y apporter en amont : contenu, méthodes et principes d'usage, accompagnement et développement.

Dans cet objectif et afin de familiariser les formateurs et organismes de formation à l'expérience immersive, je propose des visites individuelles au sein d'une opensim équipée à cet usage, dans le cadre de l'activité de la société Internet 3 Solutions.

Je vous y invite en me contactant :

[jenny.bihouise@internet3solutions.com](mailto:jenny.bihouise@internet3solutions.com)

Pour Internet 3 Solutions : [www.internet3solutions.com](http://www.internet3solutions.com)

Jenny Bihouise