



APPRENDRE LA FORÊT PAR SIMULATION

SILVA NUMERICA : conception d'une plateforme numérique simulant un environnement forestier en réalité virtuelle.
 Cette plateforme pourra accueillir différents modules de formation scénarisés. Silva Numerica est un outil d'apprentissage destiné aux apprenants de l'enseignement général et professionnel.

SILVA NUMERICA : AVEC QUI ?

Une expérimentation pédagogique conduite dans trois établissements de formation :

- Collège Jean Jaurès de Saint-Vit (collégiens de niveau 6^e à 3^e)
- EPLEFPA (Établissement Public Local d'Enseignement et de Formation Professionnelle Agricole) Velet, Lycée & CFPPA de la Nature et de la Forêt (lycéens en BAC Pro Forêt et GMNF, stagiaires en BP RCF)
- EPLEFPA de Besançon, Lycée Granvelle et Centre de Formation de Châteaufarine (lycéens en BAC STAV, BAC S et apprenants en BAC Pro Forêt, BP RCF et BTSA GF)
- Trois autres établissements seront aussi expérimentateurs : l'Établissement Forestier de Meymac, les EPLEFPA de Meymac et de Bazas et le Centre de Formation Professionnelle Forestière de Mont-sur-Lausanne

SILVA NUMERICA : COMMENT ?

Il s'agit de mettre en place les conditions d'élaboration et d'évaluation d'un système d'enseignement et de formation en s'appuyant sur une plateforme de réalité virtuelle d'un environnement forestier.

SILVA NUMERICA : POUR QUOI ?

- Enseigner l'éducation à l'environnement, la découverte des écosystèmes forestiers et des évolutions naturelles
- Apprendre à gérer les peuplements forestiers dans une perspective de développement durable
- Apprendre à gérer les chantiers forestiers dans une perspective de développement durable

UN PROJET PORTÉ PAR L'ÉTABLISSEMENT DE BESANÇON

2, rue des Chanets - 25410 Dannemarie-sur-Crète - 03 81 58 61 41

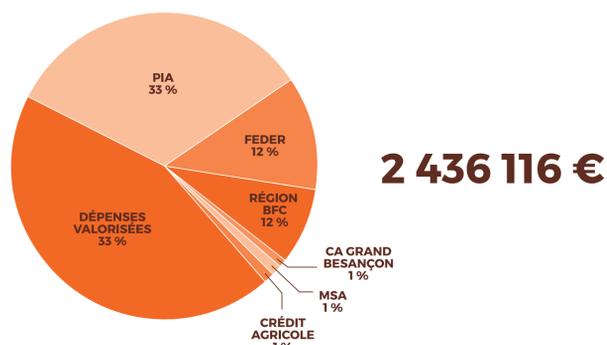
Directeur de l'EPL : Serge Abaclic

Chef de projet : Michel Guyot - 06 84 60 71 30

michel.guyot@educagri.fr - Besançon

BUDGET SILVA NUMERICA

Quatre ans pour concevoir un environnement de réalité virtuelle et étudier sa plus-value pédagogique

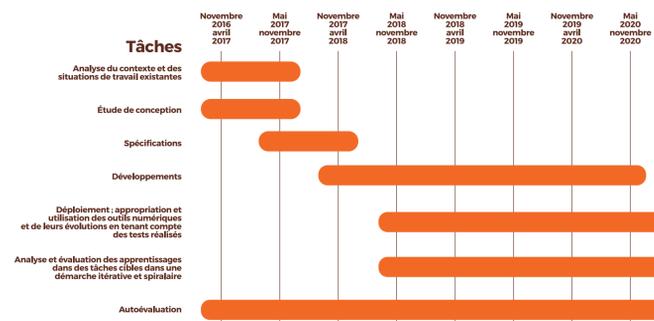


LE PROJET

Il vise à concevoir une plateforme numérique simulant un environnement forestier de réalité virtuelle (essences, topographies...) pouvant accueillir différents modules de formation scénarisés à l'adresse d'élèves de l'enseignement général et professionnel. Le recueil des besoins, la mise sous observation des processus d'enseignement-apprentissage et des performances des élèves et étudiants, utilisant l'outil numérique au cours du processus de conception, devraient contribuer à la pertinence et l'efficacité de l'outil pédagogique. Ces modules seront construits sur des données scientifiques valides et en lien avec les activités professionnelles de référence pour les métiers de la filière forêt-bois (recueil et analyse par une équipe de chercheurs) ainsi que pour des situations éducatives à destination :

- d'apprenants pour l'éducation à l'environnement (découverte des écosystèmes forestiers, évolutions naturelles...)
- de la gestion des peuplements forestiers (prescriptions, sylviculture et peuplements, martelages...)
- de la gestion des chantiers forestiers (organisation, évaluation des risques...)

PLANNING PRÉVISIONNEL GÉNÉRAL



PROBLÉMATIQUE

Comment concevoir et utiliser un environnement virtuel éducatif (EVE) pour aider les apprenants à développer des compétences cognitives complexes et agir avec le vivant dans une perspective d'éducation et de formation au développement durable en élargissant leurs compétences dans le monde de la forêt.

SUJET DE THÈSE ENCADRÉE PAR PATRICK MAYEN

Patrick Mayen, Professeur en Sciences de l'Éducation, Unité de Recherche, Développement Professionnel et Formation, Université de Bourgogne Franche-Comté / AgroSup Dijon

Thésard : M. Thibault Chiron

Intitulé de la thèse : L'évaluation des apprentissages de l'écosystème forestier réalisés par des élèves de l'enseignement professionnel et par des apprentis, au moyen d'un environnement numérique virtuel

SUJET DE THÈSE ENCADRÉE PAR JEAN-MICHEL BOUCHEIX

Jean-Michel Boucheix est membre du LEAD-CNRS, UMR 5022, Professeur de Psychologie Cognitive des Technologies pour l'Apprentissage et la Formation

Thésard : Mme Laurie Porte

Intitulé de la thèse : Processus cognitifs mobilisés dans l'apprentissage d'un écosystème forestier en réalité virtuelle

Projet mené par 9 partenaires de la recherche, du développement numérique et de l'évaluation : EPL de Velet, collège Jean Jaurès de Saint-Vit, Agrosup Dijon Eduter Recherche, Université de Bourgogne LEAD et Université de Bourgogne IREDU, AMVALOR, Shine Research, CFPPA Montmorot.

