

**Paris**

**Réalité virtuelle au service de la formation des agents de terrain**

**Le problème**

Près de 70% des agents de la Ville sont des personnels de terrain (filiale technique majoritairement), de catégorie C, recrutés pour la plupart sans conditions de diplôme et peu attirés par les formations classiques. Comment les rendre attractives, mémorisables et adaptées aux besoins de terrain et aux profils pédagogiques de la majorité de nos agents ?

**Votre solution innovante**

Des capsules de formation en réalité virtuelle, créées en interne, permettent de renforcer l'attractivité et l'ancrage des apprentissages grâce à l'immersion de l'agent dans son environnement professionnel.

**Les objectifs**

- Permettre à l'agent de se projeter dans son environnement professionnel
- Proposer des mises en situation inédites, immersives et sur-mesure

**L'histoire de votre action innovante**

• **Qui ?**

La DRH et les directions de la Propreté et de l'Eau et des Familles et de la Petite Enfance. Un accompagnement par Wixar.

• **Pour qui ?** Les éboueurs et les agents techniques de la petite enfance.

• **Quoi ?**

Deux capsules de réalité virtuelle : la première à destination des éboueurs, sur la prévention des risques liés à la circulation lors des collectes, la seconde à destination des agents techniques de la petite enfance (ATEPE) des crèches parisiennes sur les règles d'hygiène et d'utilisation de la buanderie.

En faisant le choix de publics et de formations très prioritaires - représentatifs des métiers et de l'activité de formation - il s'agissait de confirmer l'apport de ce format, son potentiel de déploiement à plus grande échelle auprès d'autres agents de la Ville, ainsi que la capacité à produire les contenus en interne.

Les deux capsules en format virtuel (15-20 min) complètent des formations théoriques en présentiel en plongeant l'agent dans un environnement réaliste pour qu'il apprenne à pratiquer en toute sécurité.

Chaque apprenant est équipé d'un casque de réalité virtuelle autonome qui le met en situation, devenant ainsi acteur de son apprentissage.

Un facilitateur numérique accompagne les formateurs, anime la formation virtuelle et s'occupe du matériel et de l'équipement des apprenants.

- **Quand ?**

Le projet a débuté en janvier 2022 par la réalisation des séquençements pédagogiques ; tournage et création en mars, mise à disposition des contenus en avril.

L'expérimentation auprès des agents a duré d'avril à décembre.

Le retour d'expérience a été réalisé en janvier 2023.

### **Les moyens humains et financiers**

- **Internes et externes :**

La création est internalisée par l'équipe de création de la DRH.

Fonctionnement : abonnement à l'outil de création 5 000€/an ; accompagnement à la création des deux capsules 15 000€ ; 2 jours de formation des équipes DRH à la captation vidéo et à la prise en main de l'outil de création, 5 000€.

Investissement : casques autonomes de réalité virtuelle, 450€ l'unité.

- **Coût pour la collectivité :**

Coût de l'expérimentation : 30 000€ (12 casques mis à disposition des services par rotation, 5 casques par formation pour un groupe de 10 stagiaires).

Coût de déploiement hors expérimentation : 5 000€ annuel en fonctionnement et 50 000€ en investissement, l'objectif étant de disposer d'une flotte de 100 casques, soit 45 000€ (amortissement 3 ans) + 5 000€ en matériel de captation vidéo.

### **L'évaluation de l'innovation**

- **Impact :**

513 agents ont participé à l'expérimentation, dont 94% se sont déclarés satisfaits.

Aujourd'hui les modules déjà créés sont complètement intégrés dans les parcours de formation des éboueurs et des ATEPE : 500 agents supplémentaires en ont bénéficié.

Le public ciblé souhaite que ce format soit étendu à d'autres formations (85% des répondants). Les formateurs et les apprenants estiment que ce format immersif permet une meilleure concentration et un meilleur ancrage des apprentissages.

- **Potentiel de diffusion et de répliation :**

Ces formats pédagogiques ont un fort potentiel de répliation auprès des personnels de terrain utilisant des matériels techniques ou en relation régulière avec les usagers.

- **Bilan, suivi, projet d'évolution :**

Avec plus de 90% de satisfaction, le retour d'expérience a mis en évidence un bilan positif de l'apport de la réalité virtuelle en formation.

L'internalisation de la création permet à la Ville de gagner en autonomie et de déployer à grande échelle ce format pédagogique à moindre coût, sans devoir recourir à des marchés ou payer chaque capsule à l'unité (prestataire externe : 30 000€ par capsule de 15 minutes).

Sont en cours de création de nouvelles capsules pour accompagner les formations des policiers municipaux, des adjoints techniques des installations sportives ou encore pour sensibiliser aux handicaps en entreprise ou à la diversité, l'égalité femme-homme et l'inclusion, en matière de handicap ou de diversité.

**Mots clés :** Formation / Numérique / Prévention