

1ÈRE PLATEFORME DE FORMATIONS SOFTSKILLS & HARDSKILLS EN VR

QUI SOMMES-NOUS ?

5Discovery est la 1ère plate forme de formations Softskills & Hardskills en Réalité Virtuelle (VR) avec des modules de Formation 100% innovants et engageants.

- disponibles en mode autonome ou accompagné d'un formateur
- accessibles via casque VR ou via PC en 360 °

...pour les Organisations Publiques, Collectivités, l'Education nationale, les structures accueillant un public fragilisé etc...



LES BÉNÉFICES D'UNE FORMATION AVEC LA VR?

- Plonger dans des expériences émotionnelles et ludiques
- Renforcer la confiance dans la mise en pratique des acquis
- 4X de Concentration & 4X de Mémorisation
- Accélère la courbe d'apprentissage
- On apprend mieux et plus vite



+ DE 40 FORMATIONS VR DÉDIÉES SUR LES THÈMES :

- Communication & Prise de parole
- Intelligence relationnelle et émotionnelle
- Gestion des conflits
- Diversité et Inclusion
- Sensibilisation aux handicaps
- Gestion du stress & QVT
- Négociation et efficacité
- Harcèlement professionnel
- Sexisme ordinaire
- Harcèlement Scolaire
- Développement durable
- Métiers en tension
- Etc...



5Discovery, c'est + de 95 % des apprenants satisfaits ! Contactez nous pour une fiche pédagogique détaillée

Pour accéder à notre catalogue, [👉 c'est ici](#)

FORMATION AUTONOME PRISE DE PAROLE EN PUBLIC

NOTRE CATALOGUE

Module en Réalité Virtuelle (Casque VR ou PC)



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Être à l'aise à l'oral en diverses circonstances (pitch, présentation de projet, conférence, etc.) et environnements. Renforcer son style de communicant. Anticiper les déstabilisations et renforcer son positionnement personnel en matière de communication orale.



PUBLIC

Toute personne ayant à s'exprimer devant un public de différentes tailles (petit à très important)

STORYBOARD

Vous vous entraînez dans différentes situations : salle de réunion, grand amphithéâtre, ou très grande salle de type auditorium où vous présentez votre projet ou le contenu de votre intervention. Le public, bien sûr réagit et vous pose des questions. Vous avez ensuite votre rapport de feedback qui est créé automatiquement pour vous fournir de précieuses indications sur votre prestation !

TYPE D'ENVIRONNEMENT

Salle de réunion,
Amphithéâtre,
Salle de spectacle



DÉROULEMENT

Accueilli selon l'environnement choisi par l'organisateur, le présentateur ou l'animateur, vous êtes invité à faire votre intervention auprès des participants/du public.

Il vous est possible de télécharger vos slides de présentation et de projeter votre propre support.

Chaque environnement permet de travailler sa prise de parole et d'interagir avec l'auditoire en fonction du contexte (réunion client, conférence, etc.)

MÉTHODOLOGIE ET INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

Cette formation étant autonome, vous êtes accompagné par un coach virtuel (salle de réunion, amphithéâtre). Vous accédez à différents tutoriels (une Prise de parole réussie, la Maîtrise du trac, S'adresser à différents profils, la Cohérence cardiaque, L'attention de pleine conscience, Techniques de sophrologie), et d'autres encore selon l'environnement, pour une intervention à succès.

Un rapport de feed back est automatiquement généré afin d'avoir un retour sur le parcours réalisé. En fonction de l'objectif pédagogique, il met en lumière le balayage du regard, du corps (plutôt ouvert ou fermé), le temps de réalisation du module, le niveau de stress, le temps de parole, les mots clés prononcés à encourager ou non, le "scoring" obtenu si pertinent etc...



ADAPTATIONS POSSIBLES

Choix des personnages, création de nouveaux personnages, adaptation du dialogue, changement d'environnement (Ex : TedEx, soutenance, etc...)

MODALITÉS

Module disponible via Casque VR Oculus ou via PC en immersion 360°



LES 7 BÉNÉFICES CLÉS DE LA VR EN MATIÈRE D'APPRENTISSAGE

Selon le cabinet international PWC - The Effectiveness of Virtual Reality Soft Skills Training in the Enterprise - analyse du 25 Juin 2020 , le développement des Softskills en Réalité Virtuelle constitue un enjeu stratégique majeur dans l'apprentissage de demain. Cette étude met en avant 7 bénéfices clés :



RAPIDITÉ ET EFFICACITÉ

Les collaborateurs se forment plus rapidement.

CONFIANCE

Les collaborateurs renforcent leur confiance et sentiment de sécurité



ÉMOTION

Les collaborateurs créent un lien émotionnel plus important

CONCENTRATION

Les apprenants sont plus concentrés et intègrent mieux



RENTABILITÉ

La VR est plus rentable que le présentiel ou e-learning pour des volumes de participants importants

LUDIQUE ET ENGAGEANT

Les collaborateurs apprennent avec plaisir



DÉMULTIPLICATION DES SENSATIONS

Plus de sens sont sollicités qu'avec le présentiel. La mémorisation s'en trouve activée

Ces résultats sont corroborés par d'autres études et expérience. Comme le dit Harvard Business Review France dès 2017 , « En termes d'apprentissage, les neurosciences sont formelles : donner à voir une situation à notre cerveau, c'est un peu reproduire l'expérience de cette situation. Or l'expérience est à la fois ce qu'il y a de plus efficace au niveau pédagogique et de plus complexe à transmettre. La réalité virtuelle permet donc de plonger l'apprenant dans des situations choisies pour leur intérêt pédagogique. »