

FORMATION AUTONOME RESTAURATION – CUISINE INDUSTRIELLE EN VR

NOTRE CATALOGUE

Module en Réalité Virtuelle (Casque VR ou PC)



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette formation a pour objectif d'accompagner les apprenants en restauration sur certains aspects essentiels des gestes métiers et comportements en cuisine industrielle.



PUBLIC

Personnes en formation (CAP Cuisine, Employé polyvalent...)

BÉNÉFICES

Au travers de la simulation :

- Renforcer ses pratiques en environnement quasi réel
- Comprendre les utilisations des différents ustensiles
- Mieux intégrer les gestes du métier
- Adopter les postures comportementales attendues

Copyright 5Discovery – All Rights Reserved

SCÉNARIO

Immergé dans une cuisine industrielle, l'apprenant interagit avec l'environnement pour appréhender les équipements de protection individuelle (EPI) de sécurité, les règles d'hygiène, les risques, manipuler des ustensiles au travers d'une recette de cuisine



DÉROULEMENT

Au travers du parcours pédagogique :

- Prise de connaissance des EPI
- Prise de connaissance et entraînement aux mesures d'hygiène
- Compréhension des usages et manipulation d'instruments (découpe, ustensiles,...)
- Prise de connaissance et manipulation d'ingrédients
- Compréhension des risques (simulation de départ de feu)
- Adaptation du comportement en situation de stress

Référentiels de compétences

RNCP38430-CAP-Cuisine

Blocs de compétences visés

RNCP38430BC01 - Organiser la production de cuisine

RNCP38430BC02 - Préparer et distribuer la production de cuisine

RNCP38657 - CS- Restauration collective

Blocs de compétences visés

RNCP38657BC03 - Réaliser les opérations d'entretien des locaux et matériels

MÉTHODOLOGIE ET INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

Tutoriels pédagogiques, accompagnement par un coach virtuel, validation des connaissances par QCM, Scoring.

Respect des critères d'accessibilité du Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), au regard des spécificités d'un environnement Réalité virtuelle

Durée de 20 min environ



MODALITÉS

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



CONTACT

www.5discovery.com

contact@5discovery.com

01 86 65 57 48

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. »

PROGRAMME DE FORMATION ACCOMPAGNEMENT DES SENIORS À DOMICILE

MODULES EN RÉALITÉ VIRTUELLE VIA CASQUE VR OU PC

← NOTRE CATALOGUE



LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Ce programme a pour objectif d'accompagner les Aidants/Assistants de vie aux familles (ADVF) sur les aspects essentiels de l'accompagnement à domicile des seniors. Il associe gestes métiers et postures relationnelles.

Ce programme est décliné en plusieurs modules thématiques (Modules additionnels en préparation)

MODULE RÉALITÉ VIRTUELLE - REFUS DE TOILETTE

- Adopter les bonnes postures comportementales avec la personne âgée
- Surmonter les blocages
- Créer une relation de confiance avec son interlocuteur
- Développer l'autonomie de la personne

MODULE RÉALITÉ VIRTUELLE - GESTION DES RISQUES DANS UNE SALLE DE BAIN

- Diagnostiquer les risques d'accidents possibles (chutes, brûlures, accessibilité...)
- Identifier les équipements nécessaires
- Être en capacité de conseiller les familles

PUBLIC

Personnes en formation / Assistant de vie aux familles ADVF, aidants en activité, aidants familiaux
S'adresse aux Greta, lycées professionnels, associations, organismes de formation, etc...

BÉNÉFICES

Au travers de la simulation et de l'échange avec une personne âgée :

- Développer sa capacité à adapter sa posture relationnelle - Renforcer ses pratiques en environnement quasi réel - Créer les conditions d'une communication apaisée
- Mieux intégrer les gestes du métier

STORYBOARD

MODULE RÉALITÉ VIRTUELLE - REFUS DE TOILETTE

- L'apprenant est immergé dans le domicile d'une personne âgée. Au travers d'un échange, l'auxiliaire de vie est invitée à construire un dialogue bienveillant pour amener la personne à accepter l'aide... et l'incite à l'autonomie dans les gestes de toilette.

Déroulement

- Prise de connaissance des mesures d'hygiène à adopter par l'aide à domicile
- Echange avec la personne âgée, guidé par un accompagnement pédagogique
- Interactions autour des gestes de toilette

MODULE RÉALITÉ VIRTUELLE - GESTION DES RISQUES DANS UNE SALLE DE BAIN

- Immergé dans la salle de bain du domicile d'une personne âgée, l'apprenant interagit avec l'environnement pour reconnaître les équipements manquants ou à risque, mieux comprendre les accidents possibles, leurs incidences et les mesures à proposer.

Déroulement

- Diagnostic : reconnaissance des équipements manquants avec explication des risques encourus
- Après équipement : explication sur les usages de l'équipement

MÉTHODOLOGIE ET INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE

Tutoriels pédagogiques, accompagnement par un coach virtuel, validation des connaissances par QCM, Scoring
Méthodologies comportementales : Communication Non Violente, Psychologie positive, Intelligence émotionnelle, Process com

Durée : 20 min par module environ



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. »