



VR for good



COMMENT DÉVELOPPER INCLUSION & INSERTION DANS UN MONDE EN FORTE TRANSITION ?

Jeudi 16 mai 2024

**ÈRE PLATEFORME DE FORMATIONS SOFTSKILLS
INCLUSIVES EN RÉALITÉ VIRTUELLE**

WWW.5DISCOVERY.COM

Les Softskills : au cœur de la gestion des comportements*

**Dans un V.U.C.A (Volatile, Incertain, Complexe, Ambigu) World*

Pour 90 % des organisations : Les compétences comportementales sont un facteur clé de succès



Source : Pôle Emploi

<https://www.pole-emploi.org/accueil/actualites/2022/dici-a-2030-les-soft-skills-seront-au-coeur-des-strategies-de-recrutement-des-entreprises.html?type=article>

5Discovery Virtual Learning

La 1ère Plateforme de
Formations Softskills Inclusives
en Réalité Virtuelle

- **Sensibiliser**
- **Former**
- **Propulser**



Pour un monde plus juste et plus humain

Le développement des Softskills pour favoriser l'inclusion avec les technologies immersives

Notre Positionnement



ÉDUCATION

Développer les Softskills (compétences psychosociales) - de l'enseignement secondaire au supérieur pour un monde plus humain et égalitaire



INCLUSION / INSERTION

La pédagogie immersive pour lutter contre les préjugés et biais cognitifs, favoriser l'employabilité et l'accès au digital pour tous



BIEN VIEILLIR

Favoriser la prise en charge des personnes âgées en accompagnant les aidants dans leurs postures et gestes métiers – mieux gérer l'émotionnel / affectif des personnes âgées

Étude PwC sur les formations Softskills

3X

Des apprenants sont plus confiants pour appliquer ce qu'ils ont appris après la formation

4X

L'apprentissage en VR est plus rapide que la formation en présentiel

4X



Les apprenants en VR sont plus concentrés que les apprenants en ligne

4X

Des apprenants en VR sont plus liés émotionnellement au contenu que les apprenants en présentiel



Source : PwC - The Effectiveness of Virtual Reality SoftSkills Training in the Enterprise - 25/06/2020

Nos modules Softskills Inclusifs sur catalogue et plateforme Metaverse avec accès distanciel

- Programme communication
 - Préparation aux entretiens d'embauche
 - Gestion des conflits
 - Gestion du stress
 - Communiquer et interagir efficacement
 - Intelligence émotionnelle
 - Sensibilisation aux handicaps invisibles
 - Sensibilisation à la diversité (origine, genre, faciès)
 - Lutter contre le harcèlement (scolaire / prof)
 - Sensibiliser à la discrimination et au sexisme
-
- Et plus encore !

Fondés sur des **méthodologies comportementales éprouvées** (Process communication, Analyse transactionnelle, Intelligence émotionnelle, Psychologie positive, Communication non violente, etc...)

ADAPTATION AUX PSH





PILOTE ESAT JEAN PIERRAT (Delos 78) : L'expérimentation



OBJECTIFS

- Faciliter la passerelle entre le milieu protégé et le milieu ordinaire
- Parcours qui s'inscrit dans la formation continue
- Prise en charge OPCO Santé



MODALITÉS

- Passage sous casque VR lors de deux séances de simulation en Réalité virtuelle sur les modules :
Préparation à l'entretien d'embauche
Gestion de stress et développement personnel
- Scénarios adaptés aux PSH

Un exemple d'action Inclusion / Handicap: Esat Jean Pierrat (Versailles 92)

Accompagner l'entretien d'embauche et la gestion du trac avec la VR



+90%

+Renforcement de la confiance en soi



+90%

Augmentation de la concentration



+80%

Efficacité de l'entraînement grâce à l'aspect ludique



+80%

Efficacité de l'entraînement grâce au levier émotionnel



Sensibilisation aux handicaps pour organisations

Axes des programmes :

- 1/ Intégrer la diversité en recrutement et lutter contre les discriminations de genre, origines, handicaps visibles et non visibles, multigénérationnelles...
- 2/ Sensibiliser les collaborateurs aux handicaps non visibles pour gagner en valeur collective

Objectifs :

- Faire prendre conscience des incompréhensions, préjugés, jugements de valeurs
- Renforcer les bonnes pratiques au travail
- Améliorer les pratiques de recrutement non discriminatoires et intégrer les différents talents

Contenu :

Des scénarios en Réalité Virtuelle mettant en scène différentes situations qui font interagir des Recruteurs, Managers, Responsables RH et des personnes diverses pour prendre du recul et évaluer ses biais de perception en entretien de recrutement/mieux détecter, accompagner et intégrer les personnes en situation de handicap

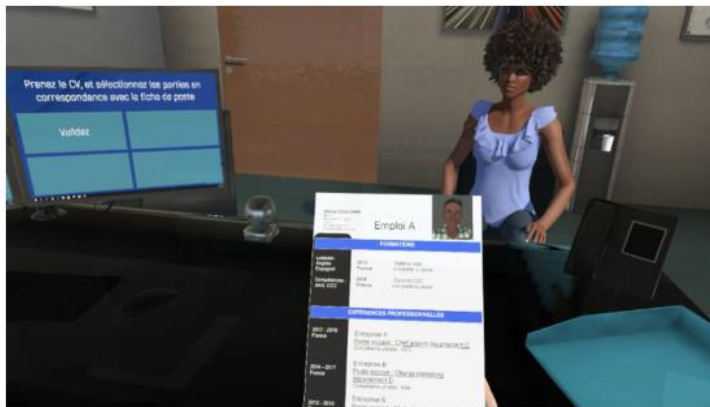
Enjeux :

- Créer une dynamique collective d'inclusion
- Favoriser le dialogue sur la diversité
- Intégrer de façon pérenne des talents variés



Des modules immersifs inclusifs en VR pour organisations

- **Entretien de recrutement diversité** : Module VR mettant en jeu différents candidats issus de la diversité (origine, social, genre, âge, singularité..) pour sensibiliser les recruteurs aux biais inconscients affectant leur jugement. **Objectif**: passer outre les préjugés, jugements de valeurs sur le faciès/origine pour intégrer des talents issus de la diversité et gagner en valeur collective
- **Sensibilisation au handicap-intégration dans l'organisation** : Programme complet de 7 modules intégrant différentes situations reflétant la vie professionnelle en entreprise afin de mieux détecter, accompagner et intégrer divers handicaps invisibles mixés avec des origines sociales différentes/ moments formels et informels de la vie d'une équipe et servant de base à l'intégration: réunion d'équipe, entretien avec manager, pause-café
- **Sensibilisation au harcèlement**: Module permettant de mieux comprendre les types de harcèlement en entreprise, y compris pour les personnes fragilisées



Les process métiers en VR adaptés aux PSH



QUELS OBJECTIFS ?

- **Faire connaître, attirer et valoriser les métiers en tension** au travers **d'outils VR innovants, ludiques et engageants**
- Développer les **compétences en Savoir faire et Savoir être**
- **Renforcer la confiance des apprenants dans leurs pratiques**

COMMENT ?

- **Créer des Formations/Sensibilisation aux métiers pratiques, courtes, ludiques et efficaces**
- **Immerger les apprenants dans des situations proches de la Réalité**
- **Mixer postures comportementales et gestes métier**



Focus Hôtellerie – Restauration – Tourisme



MODULES VR

AXES PEDAGOGIQUES

■ Création de modules en VR sur des thématiques de l'hôtellerie – Restauration - Tourisme :

- **Cuisine industrielle** : règles d'hygiène et sécurité, découverte et manipulation d'ustensiles, zones chaud/froid, apprentissage des techniques métier, gestion des risques...
- **Tourisme et hôtellerie** : gestion des risques et prise de décision en hôtellerie de plein air...

- Des scénarios pédagogiques reflétant la réalité des environnements, actes métier, interactions sociales (clients, collègues), processus de décision
- **Adaptation de la posture comportementale.**
Ex : adapter sa communication à différents profils d'interlocuteurs en situation d'urgence (clients, sécurité, collègues)
- **Adaptation à des publics fragilisés** (personnes éloignées de l'emploi, en situation de handicap)

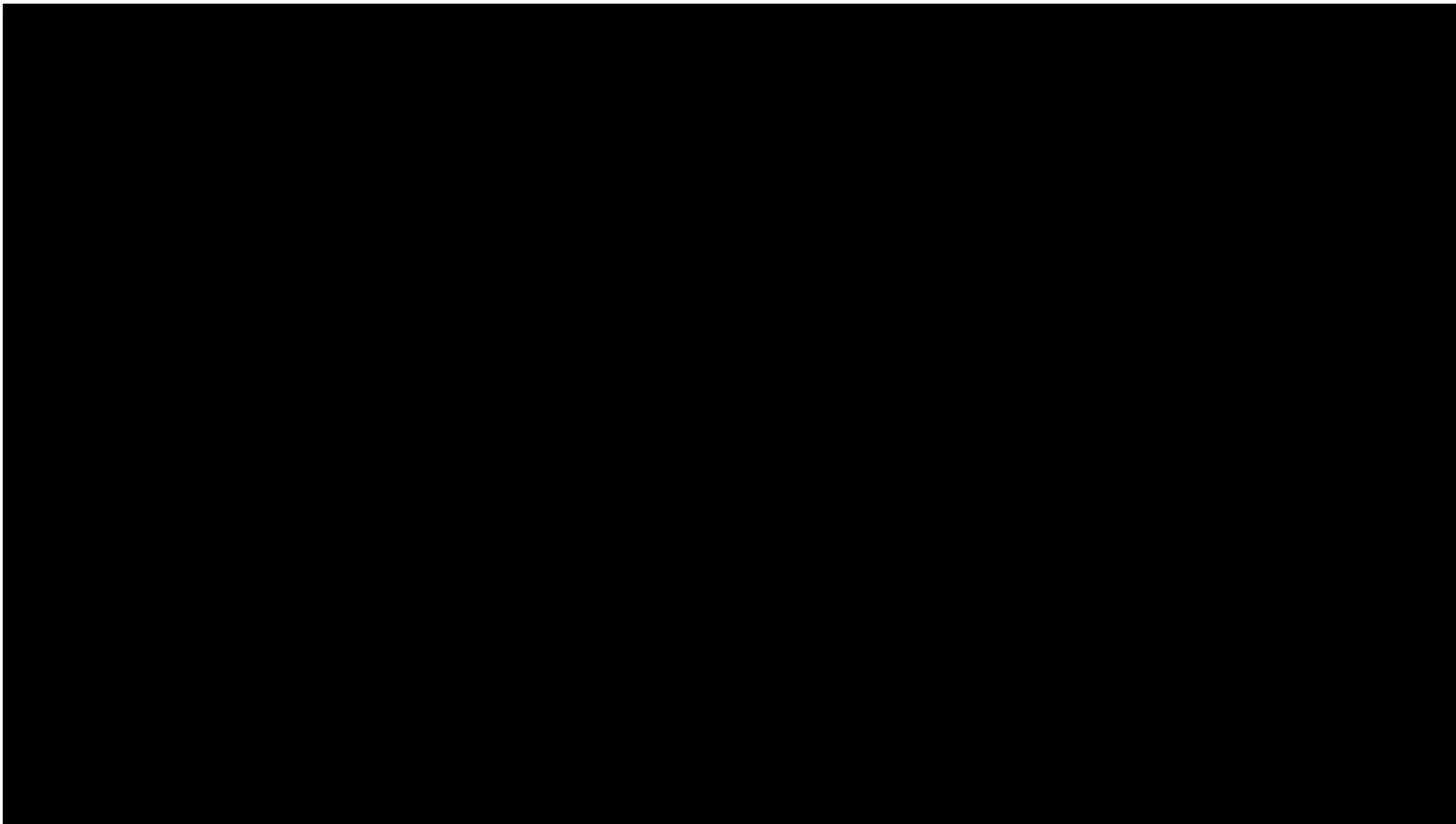
Des tutoriels , quiz et système d'évaluation des connaissances



Témoignage - Formation Restauration professionnelle avec la VR - ESAT



Témoignage – Atelier Sensibilisation aux handicaps avec la Réalité Virtuelle



CONTACT



SOFIA RUFIN



Email

srufin@5discovery.com



LinkedIn

[@SofiaRufin](https://www.linkedin.com/company/SofiaRufin)



Site web

www.5discovery.com



Mobile

06 16 80 60 08



VR for good
