

LA SIMULATION VIRTUELLE

Une réalité pour les pompiers !

Le futur, c'est maintenant !

Depuis longtemps employée dans la formation des pompiers, la simulation s'est dotée ces dernières années d'un nouvel outil : la réalité virtuelle (VR). De nombreux centres de formation et services de secours à travers le monde s'appuient aujourd'hui sur cette technologie innovante. Mais qu'est-ce que la simulation virtuelle et pourquoi y recourir en formation ?

Qu'est-ce que la simulation virtuelle ?

La simulation est une méthode pédagogique visant l'intégration des savoirs, savoir-faire et savoir-être acquis par les apprenants au cours d'une formation. Elle consiste à reproduire plus ou moins fidèlement une situation réelle de référence, par nature complexe, en vue d'atteindre des objectifs en toute sécurité¹. Cet isomorphisme simplifié qui favorise le transfert des apprentissages peut faire

appel à différents types de simulateurs : pleine échelle (e.g. simulateur de vol reproduisant à l'identique le cockpit d'un avion), partiel (e.g. porte de forçement) ou basé sur la VR. La simulation virtuelle représente donc une modalité d'apprentissage combinant les principes de la simulation et les atouts technologiques de la VR.

Pourquoi recourir à la simulation virtuelle en formation ?

La question mérite d'être posée, car escale technologique ne rime pas toujours avec efficacité pédagogique² ! Il s'avère par exemple peu pertinent de chercher à approfondir les techniques de désincarcération d'un sapeur-pompier par le biais d'un scénario simulé en VR. On voit en effet mal comment celui-ci pourrait parfaire ce type de compétences en tenant compte des contraintes physiques,

matérielles ou émotionnelles d'une telle intervention dans ces circonstances. A *contrario*, recourir à la simulation virtuelle dans le but d'entraîner un sous-officier à la gestion opérationnelle et au commandement, ou un officier à la gestion de crise, revêt un intérêt certain.

Ainsi, il revient au formateur de déterminer quand et pourquoi préférer la simulation virtuelle à d'autres formes de simulation comme la mise en situation professionnelle sur site ou le *table top*. Mais comment poser ce choix ? À cela nous répondrons par une vieille rengaine économique : que gagne-t-on à utiliser la VR relativement à ce qu'elle coûte ? Derrière ce calcul « *input-output/outcome* » se cachent bien des interrogations : la VR permet-elle d'atteindre des objectifs qui ne pouvaient être poursuivis sans elle, plus vite ou mieux ? Accroît-elle la sécurité des apprenants ? Garantit-elle un meilleur accompagnement pédagogique ou de meilleures chances de succès aux candidats ? Stimule-t-elle leur motiva-

UNE COMBINAISON
DES PRINCIPES DE
LA SIMULATION ET
DES ATOUTS
TECHNOLOGIQUES
DE LA VR

tion ? Réduit-elle les coûts ou la durée de la formation ? Etc. Enfin, rappelez-vous que, malgré ses avantages, la simulation virtuelle a elle aussi ses limites, et que c'est le pédagogue et non le *gamer* en vous qui dictera sa juste utilisation ! ■

Références

1. Définition inspirée de Vidal-Gomel C., Fauquet-Alekhine P., et Guibert S. (2011). « Réflexions et apports théoriques sur la pratique des formateurs et de la simulation », in Ph. Fauquet-Alekhine et N. Pehuet (Eds.), Améliorer la pratique professionnelle par la simulation, pp. 115-141, Toulouse : Octarès.
2. « Je me vois, donc j'apprends ? », Soldats du Feu Magazine n° 9, pp. 48-54.



© Joachim De Stercke

#PensezAutrement

avec

WWW.SOLDATDUFEU.FR