

# Printemps de l'Orientation Augmenté 2023 : Une Immersion Ludique dans le Monde Virtuel

## Sur le projet

Le Printemps de l'Orientation Augmenté 2023, organisé par les Universités Rennes 1 et Rennes 2, a pris une dimension innovante en proposant un événement ludique et interactif à travers le Monde Virtuel Rennes2D.

**Équipe Ingénierie pédagogique :** Dolly Ramella - cheffe du projet L'Espace des Langues (EDL), Morgane Bécel, Paul Bujon, Meryem Ceylan, Houda Merah, Lilian Guerin, Elizaveta Vaseneva, Cassandra Gibert, Mathis Guittard, Anne-Sixtine Piel, Yin Yin Chaw - étudiants en Master 1 et Master 2 Didactique des Langues, stagiaires de L'Espace des Langues

**Équipe BRIO :** Charlotte Garnichey, Juliette Carre, Geoffrey Caroff, Julia Barbot, Ameline Roffi, Fiona Lesot, Alexane Prioul, Steven Brichler - [ambassadeurs BRIO \(Bretagne Réussite Information Orientation\)](#)

**Espace concerné :** [Monde Virtuel Rennes2D](#)

**Public cible :** lycéens de toute la Bretagne, en particulier les élèves du lycée Jeanne d'Arc à Vitrée

**Origine du Projet :** Le Printemps de l'Orientation Augmenté 2023 a émergé de la volonté de créer une expérience immersive pour faciliter l'accès des lycéens à l'université, démythifier le contexte et la vie universitaire afin de les familiariser avec l'offre de formation en langues des Universités de Rennes.

### Objectif du Projet :

1. Créer un événement ludique pour intéresser les lycéens à l'offre de formation en langues à l'Université Rennes 2 ;
2. Faciliter l'accès aux ressources en langues pour découvrir les services de l'université et l'offre de formation en langues ;
3. Rendre accessible la présentation de l'offre de formations des campus rennais à travers la gamification de l'événement ;
4. Faire interagir les lycéens, les étudiants et les enseignants dans un contexte informel.

### Mise en Place du Projet :

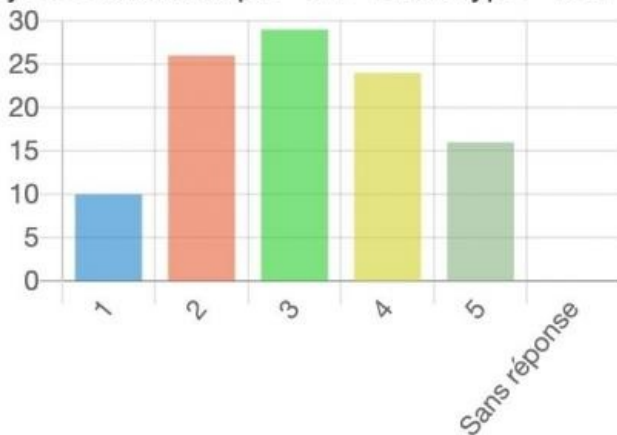
L'événement s'est déroulé du 20 au 23 mars, impliquant des visites guidées, un [escape game pédagogique \(PLAY'R2\)](#), et une réutilisation de la carte WorkAdventure créée pour la journée des Portes Ouvertes. Les lycéens ont pu explorer les campus virtuels, découvrir des ressources en langues et participer à des activités interactives.

### Statistiques et Résultats :

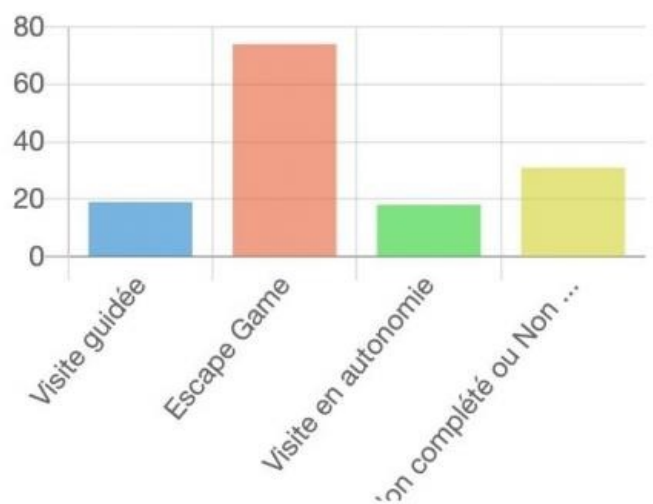
- 211 lycéens ont participé aux actions sur le monde virtuel en 2 jours.
- 12,000 interactions avec les ressources en ligne et entre participants.
- Satisfaction générale évaluée à 3.1/5 pour la facilité d'utilisation de la plateforme.
- 68% ont apprécié les activités, avec une note moyenne de 3.58/5 pour l'organisation des visites.
- 52% des lycéens ont interagi avec d'autres participants, principalement par le chat.
- Les lycéens ont souligné l'immersion et l'aspect interactif du monde virtuel.
- Des suggestions d'amélioration ont été identifiées, telles que des documents plus synthétiques et des indications plus claires.
- La performance environnementale a été évaluée à 83/100 avec une note A.

## La plateforme vous paraît-elle simple à utiliser ? (échelle de 1 à 5, 5 étant le plus difficile)

Moyenne arithmétique 3.1 Écart type 1.21



## Quel type de visite avez-vous suivi ?



### Indicateurs AIR :

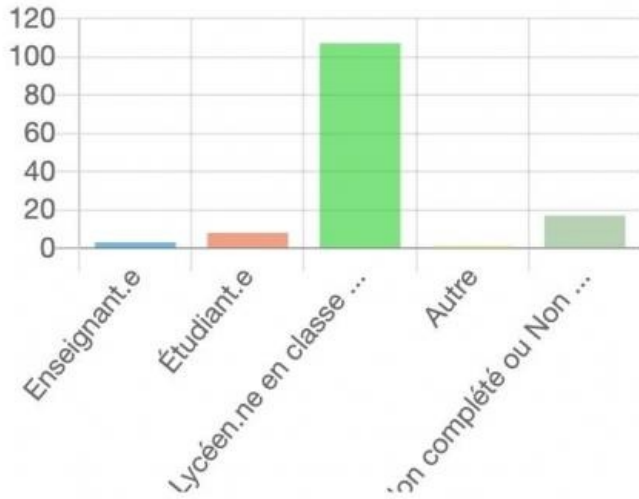
Nombre d'étudiants ayant pris part ou bénéficié des actions AIR :

- Lettres, Langues : 10
- Droit, économie, gestion : 2
- Sciences de l'environnement : 1

Nombre d'enseignants et enseignants-chercheurs ayant pris part ou bénéficié des actions AIR :

- Lettres : 11
- Physique, sciences de l'énergie et des matériaux :

## Situation :



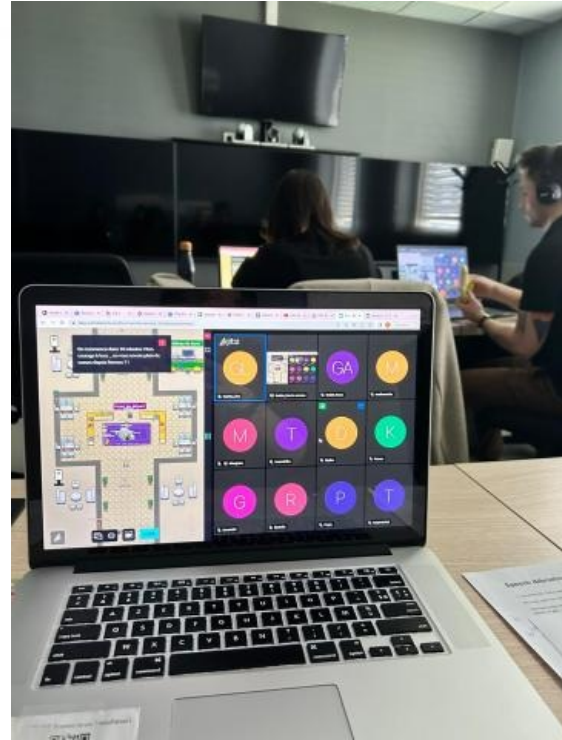
Nombre d'agents appui pédagogique bénéficiaires du dispositif : **15**

Nombre d'élèves du secondaire bénéficiant des actions du démonstrateur : **406**

Nombre d'agents de l'Éducation nationale ayant contribué aux actions d'informations et d'orientation du démonstrateur : **6**

## Conclusion et Perspectives :

Le Printemps de l'Orientation Augmenté 2023 a permis d'atteindre ses objectifs en proposant une expérience immersive et interactive aux lycéens. Facilitant l'accès aux actions proposées par les universités aux lycéens éloignées physiquement de l'événement. Les retours des participants indiquent une satisfaction générale et ouvrent des pistes d'amélioration pour les événements futurs. Ce projet innovant démontre l'engagement des Universités de Rennes à diversifier les modalités de présentation de leur offre de formation. Les organisateurs restent ouverts à une évolution hybride pour maximiser l'impact futur de l'événement.



Rédaction des articles :  
Dolly Ramella,  
Elizaveta Vaseneva

Contact  
Dolly Ramella  
[dolly.ramella-georget@univ-rennes2.fr](mailto:dolly.ramella-georget@univ-rennes2.fr)

