

Ferme Virtuelle normande

Découvrir l'agriculture en visitant des fermes modélisées en 3D

Fiche expérience « les PEPITES du réseau des Chambres » n°xxx

CONVENTION
#CAPDEV'2025



Mots clés

Attractivité

Métier

Découverte

Virtuelle

Les acteurs

Chambre d'agriculture de Normandie

Prestataires : OREKA, Ferme expérimentale Blanche Maison, Lycée agricole de Sées, du Robillard et de Coutances, INRA du Pin

Financeurs : Union Européenne FSE et PRDAR

Rôle de la Chambre

La Chambre d'agriculture est pilote du projet. Elle a écrit les scénarios d'immersion, imaginé le serious game et accompagné la réalisation technique de l'outil

Axe du projet stratégique

Axe 3 : Faire dialoguer agriculture et société

Contact

Céline COLLET

celine.collet@normandie.chambagri.fr

CRAN

Contexte, historique, problématique

Le projet naît d'un constat : celui d'un décalage croissant entre la réalité du travail d'agriculteur et l'image de l'agriculture auprès de la société. Pour inverser la situation, la Chambre d'agriculture de Normandie a créé un outil en réalité virtuelle permettant d'immerger des publics en orientation dans 5 exploitations agricoles modélisées en 3D. Avec un ordinateur, une borne d'arcade ou à l'aide d'un casque de réalité virtuelle, ils peuvent découvrir les métiers de façon ludique et interactive.

Description, déroulement

La ferme virtuelle est articulée autour de 3 espaces :

- "ludique" (borne d'arcade) pour attirer le grand public et le sensibiliser aux enjeux de l'agroécologie: il s'agit de traiter une parcelle de maïs infestée par des pucerons en larguant avec un drone des coccinelles sur les zones infestées.
- « visite libre » (casque VR) où l'utilisateur peut cheminer librement dans 5 exploitations normandes, découvrir les environnements de travail (salle de traite, stabulation, serres...) et les productions (lait, viande, céréales, miel, fleurs et produits cidricoles).
- « visite guidée » (logiciel) où l'utilisateur suit un parcours exploratoire mêlant des vidéos, des quiz et des espaces de simulation.

Bilan, résultat et impact

L'outil comprend 5 fermes normandes modélisées en 3D, un serious game pour aborder l'agroécologie et un parcours découverte avec 50 questions pour comprendre les métiers de l'agriculture. Ces différentes modalités permettent de toucher des publics sur des salons (casque de réalité virtuelle et borne d'arcade) ainsi qu'en classe (parcours exploratoire).

En raison du covid, les forums, salons et ateliers sur l'orientation des jeunes ont été annulés. Grâce à cet outil, les actions de promotion des métiers ont pu être maintenues et effectuées à distance. Les retours sont très positifs tant par les jeunes que le personnel enseignant.

La Cité des métiers s'est d'ailleurs appuyée sur l'expertise de la CRAN pour développer des outils comparable sur les métiers de la conduite agricole.

Répliquabilité et transférabilité

Les environnements agricoles créés en 3D offrent des perspectives nouvelles en matière de formation et de conseil. Des contenus pédagogique, des espaces de simulation ou des résultats de travaux R&D peuvent alimenter l'outil et lui donner une nouvelle vocation, tournée vers l'évolution des compétences des agriculteurs et des conseillers.

Le recours à la réalité virtuelle offre de nombreux avantages pour simuler des travaux pénibles ou dangereux (utilisation de phyto...) mais aussi pour transférer des résultats d'essais. La CRAN apporte son appui au projet DIGIKERG qui vise à utiliser la réalité virtuelle pour enrichir des visites de station d'expérimentation.

Modèle économique

Le projet était financé par des fonds FSE et CASDAR. La Chambre d'agriculture met à disposition l'outil des partenaires. Le tarif est varié de 150 € à 300 € en fonction des contraintes logistiques.

Ce projet a bénéficié d'un co-financement issu du CasDAR. Préciser : PRDAR - AE01 Hommes et métiers

Facteurs de réussite et indicateurs

#1 facteur de réussite 1

Une solution efficace et adaptable pour promouvoir les métiers

#2 facteur de réussite 2

Des perspectives en formation ou pour le transfert de solutions

#1 indicateur 1

5 fermes modélisées en 3D

#2 indicateur 2

1 parcours découverte avec 6 filières présentées

Pour aller plus loin

<https://www.champs-innovation.fr/solution/ferme-virtuelle-normande/>