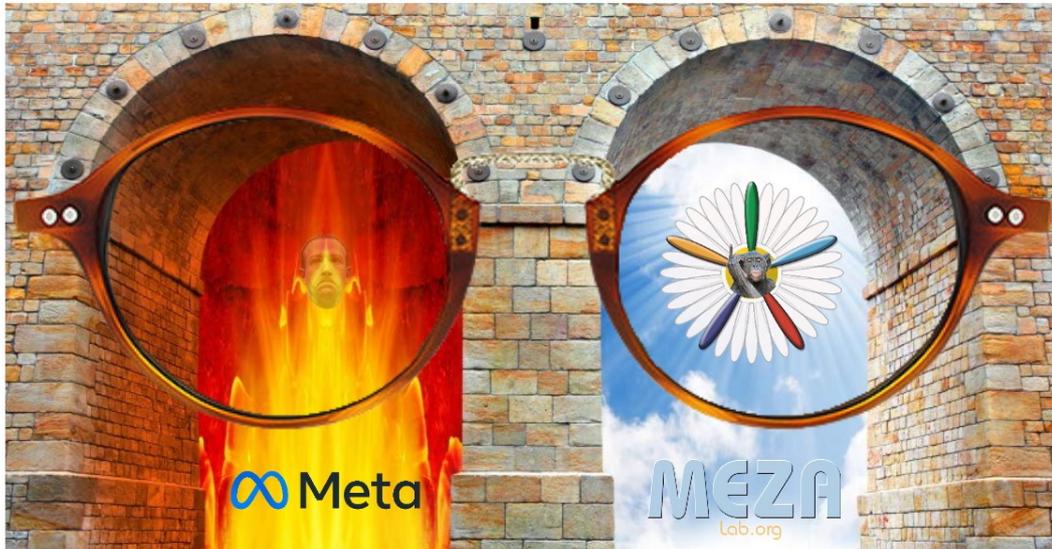


Éducation Nationale & Enseignement Supérieur En MetaWeb / 3D

**Moteurs et Utilisateurs d'un MetaWeb,
ouvert à décentralisé, pour ne pas laisser faire
Mark Zuckerberg et Cie avec Meta ou autre**



Les enjeux d'un metaweb

Dès 2001 l'ancien sénateur René Tréguet envisageait l'avenir numérique en termes de multiples Metaverses, et aussi comme « La drogue du 21ème siècle ». A contrario, l'association Meza envisage l'avenir sous la forme d'une évolution du Web, en un seul et unique MetaWeb ! Un Web en 3D, en réalité virtuelle, ouvert, décentralisé, participatif, constructif, etc

A cet effet, Meza propose donc notamment, Éducation Nationale Enseignement Supérieur En MetaWeb / 3D. Ce programme est destiné aux élèves de Collèges, Lycées et étudiants pour qu'ils apprennent autrement, utilisent et participent à construire un MetaWeb pour eux même comme pour tous les autres secteurs liées à leurs études.

Ce programme a été conçu et proposé dès les années 2007 à 2015 ! Sans succès. En 2009, il a été associé à notre autre programme RiMa, lié aux risques majeurs pour notamment préparer une plateforme en réalité virtuelle de continuité d'activités et d'enseignement "comme en vrai" lors de pandémies. Encore sans succès !

Apprendre autrement et en créant, pour soit même et les autres

Dans les deux pages suivantes de notre synthèse, vous découvrirez notre programme de 2009. Seule différence sont le terme Web3D++, et que cette fois Mark Zuckerberg annonce mettre déjà 10 milliards et 10 000 emplois en Europe pour développer sa drogue et sa prison de demain !

Construire le MetaWeb, ne doit pas naître d'une start up, rêvant d'être une licorne, et où les utilisateurs ne seraient que des consommateurs ! Ce MetaWeb doit se construire comme aux débuts du Web de façon participative, collaborative ! C'est d'autant plus possible qu'il est accessible au plus grand nombre. Et, contrairement au Web, il intègre en interne une boîte à outils pour que dès 5 à 7 ans tout le monde puisse contribuer ! Le MetaWeb peut et doit se construire avec des consomm'acteurs !

Aujourd'hui plus que jamais il est indispensable d'agir ! En effet, tout le monde s'accorde sur le fait que Mark Zuckerberg et son Meta sont à terme un danger mondial ! Ce danger est aussi bien plus grave que celui de tous les Gafams réunis, etc !

Lutter, contre ! Une solution qui n'apporte rien !

L'évolution du Web en un Web en 3D est indéniablement inéluctable. Face aux multiples Metaverses et leurs problématiques, l'unique solution est de construire une alternative universelle, plus humaine, constructive et d'intérêt général. C'est ce que Meza propose avec le MetaWeb !

Élèves et étudiants sont une des plus grandes forces initiale en compétences et en utilisateurs. Ils peuvent largement remplacer les seuls milliards de Zuckerberg ! Et ce, d'autant plus que c'est aussi leur avenir qui est en jeu. C'est aussi l'opportunité d'apprendre avec des mises en situations, des cas concrets, etc, bien plus attractifs que de simples théories et cours magistraux !

Après des années perdues, il faut maintenant se mobiliser sans attendre ! Après il sera, vraiment, trop tard !



Éducation Nationale & Supérieure En MetaWeb

Synthèse écrite entre 2008 et 2015 et légèrement remanié en 2021

Alors que la France réfléchit et pose à peine les jalons d'une école numérique basée sur le Web et les Tablettes, outre atlantique l'avenir est déjà à la 3D ! Il faut sauter une étape. C'est ce que propose MEZA avec le WEB3D++

IMAGINEZ Des enfants de Primaire à adolescents de Collèges et Lycées qui par des activités associatives locales, et avec de simples smartphones et ordinateurs, participent à récréer leur quartiers, établissements, les patrimoines locaux, etc dans un environnement virtuel 3D. De là, ils participent à imaginer des activités qui associent les thématiques sous formes réelles et virtuelles voire mixtes. Les enseignants, de toutes disciplines, eux conçoivent des cours, pédagogies, MezaThèque auxquels les élèves peuvent aussi participer.

En physique / chimie, sans matériels coûteux ou dangereux, des expérimentations peuvent être réalisées sans risque. En langues les échanges scolaires se font tout au long de l'année en plus des voyages réels. En histoire on peut vivre les patrimoines que l'on a participé à reconstituer. On peut même développer les sensibilisations et réaliser des activités maximum en cas de risques majeurs

Chaque développement se nourrit des autres que ce soit localement ou à distance. Au fur et à mesure des échanges se créent. Bien sur les développements qui généralement ne sortent pas de l'établissement ou les outils que ce dernier n'a pu se faire financer, deviennent accessibles même à la maison.

IMAGINEZ aussi que les élèves mobilisent leur tissu locaux pour créer des lieux numériques de proximités mutualisant les équipements complémentaires pour tous et bien sur pour eux mêmes.

IMAGINEZ un établissement de Primaire à Secondaire, expérimental, privé, laïc et sous contrat qui à distance mais comme en vrai rendrait l'école accessible aux enfants qui ne peuvent s'y rendre : handicapés, malades / hospitalisés, à mobiles. Un bel exemple pour engager les plus réticents au numérique et essayer ainsi pratiques et usages. N'est-ce pas un beau rêve que de rendre l'école accessible à ceux qui ne peuvent s'y rendre ?

IMAGINEZ des équipes pluridisciplinaires d'étudiants de Bac+8 à CAP qui pour leurs projets de classe et partie de leurs stages développent les outils matériels et logiciels. Avec des entreprises française de l'électronique une marque Française pourrait se créer et fournir les besoins de l'enseignement public et privé et aussi ceux des administrations, des collectivités jusqu'aux entreprises et particuliers, comme au reste de la planète.

Le Web3D++ c'est déjà une base / plaque tournante constituée d'un Environnement virtuel en 3 dimensions, avec des territoires et objets. Par le biais d'avatars on se déplace et interagit avec les autres et les objets « Comme en Vrai » et en interaction avec le réel pour des usages dans tous les domaines ! Cette plaque tournante décentralisée est l'interface avec toutes les autres technologies allant des scanners 3D aux imprimantes en passant par les drones, objets connectés, robots, lunettes de réalités virtuelle et/ou augmentée, etc.

Il est porté par l'association loi 1901 **MEZA**, un laboratoire de recherches, développements et enseignements en sciences et usages numérique. MEZA s'attelle particulièrement à développer son concept Web3D++ tant techniquement que sur les usages.

Techniquement il s'agit de réunir et enrichir les technologies Libres/OpenSource disparates pour les rendre plus accessibles et efficaces.

Pour les usages, il s'agit d'initier des activités locomotives dans tous les domaines et ce dans une vision globale et transversale. Ils sont conçus avec des blocs interactifs avec plusieurs domaines pour mieux les faire interagir et s'essayer.

Le Web3D++, libre, décentralisé et efficace, est l'avenir du numérique. Mais l'avenir pourrait s'assombrir très vite. En France, MEZA avance péniblement depuis plus de 7 ans. Maintenant, Facebook annonce déjà un simple environnement virtuel centralisé de plus d'un milliard d'avatars. Or, l'ambition n'est ni plus ni moins que de devenir le Web en 3D de demain et à sa solde ! Et depuis, Outre Atlantique, chaque fournisseur de technologies et services préparent aussi leurs armes concurrentes et incompatibles ou difficilement raccordables entre elles.

Les pays en voies de développements passent directement du sans téléphone au mobile. **Sauter une étape, c'est ce que nous proposons avec le WEB3D++.**

Par ailleurs, la nation entière n'arrive pas à se mobiliser, se reformer. Il manque une vision claire diluée dans 34 grands projets d'avenir. Le Web3D++ est lui un « **Objectif Lune** » global et transversal qui peu mobiliser la France comme un seul homme.

CONTACTS : infos@mezalab.org

PROGRAMME DE FORMATION POUR LES ENSEIGNANTS ET PERSONNELS D'ENCADREMENT DES ÉTABLISSEMENTS ET ACADÉMIES

Une pédagogie par projet d'établissement et par matières
Formation par pédagogie inversée et ateliers par un présentiel en immersion virtuelle

- ◆ Séances en Web3D++ de 45 à 90 minutes de 2 à 5 hebdomadaire par des documents à consulter puis travailler en collaboration et accompagnement dans l'environnement virtuel.

Les formations ne requièrent aucun absentéisme. Elles peuvent aussi s'intégrer dans les choix du Compte de Formation Personnel Ex DIF, avec des aspects de formations en relation avec ses besoins professionnels et ses activités personnelles voire familiales.

ACTIONS PÉDAGOGIQUES DANS LES MATIÈRES

Utilisation des outils du Web3D++ est possible dans toutes les matières. Il faut les envisager comme constructions participatives de projets par les élèves, y compris des contenus pédagogiques / cas d'études.

DES ACTIONS D'ÉTABLISSEMENT DE PRIMAIRE À SUPÉRIEUR ...

ClubWeb3D++ des élèves.

Ils sont fédérés pour plus d'interactions nationales.

Les activités du Club

- ◆ Création d'Avatars
- ◆ Espace Ludique du Club
- ◆ Reconstitution de l'établissement
- ◆ Plateau TV Virtuel pour Journal présenté en + reportages réels / virtuels
- ◆ Entraide Scolaire en présentiel par Avatar etc

Le Club Web3D++ propose également des interactions et développements Web3D++ avec les autres clubs de l'établissement, ou d'autres associations locales.

... POUR CONDUIRE À DES ACTIONS LOCALES DE QUARTIERS.

Programme d'accompagnement par MEZA et partenaires pour mobiliser les élèves, leur parents, les enseignants et des tissus locaux pour une action de Quartier à Village qui se déclinent en deux parties :

Actions en relation avec les associations/club, Médiathèques, Musées, Artisans, Usines, etc

- ◆ Reconstitution du Quartier et lancement d'activités associant Réel et Virtuel en fonction des activités traditionnelles

Création de lieux numériques de proximité, dans le cadre d'un réseau complémentaire, et installés proche des établissements

- ◆ Financement par participations locales sous forme de mécénat financier + compétences.
- ◆ Mutualisation des moyens que ne peuvent se payer les établissements tout en y ayant accès prioritairement
- ◆ Moyens pour les actions périscolaires purement numérique ou en relations et interactions avec d'autres activités

LES OUTILS NUMÉRIQUE POUR L'ENSEIGNEMENT DÉVELOPPÉS PAR LES ÉLÈVES DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

Les développements sont fait dans le cadre d'équipes pluridisciplinaires d'étudiants de différentes matières et niveau encadrées par MEZA, des retraités et chercheurs d'emplois, et bien sur avec un suivi et implication des enseignants voire chercheurs associés.

Les développements se réalisent en associant projet de classe/matière à des stages au sein de MEZA ou d'entreprises partenaires.

Coté matériels les outils seront proposés à la fabrication par des entreprises françaises et européennes pour soit créer une gamme dans leur catalogue et ou comme sous traitant pour lancer une marque spécifique.

- ◆ L'entreprise créée aura comme actionnaire principal majoritaire et avec droits de blocages MEZA qui aura évolué en Fond de Dotation soit sous la forme d'une Fondation.

Coté logiciels et bibliothèque des composants et contenus pédagogiques, ceux-ci sont en Opensource/ Libre pour les participants, et payant pour les non participants.

LES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES MÉTIERS POUR LA SENSIBILISATION & L'ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL

L'objectif est de créer des "Kit Métier" en reconstituant virtuellement tous les équipements des métiers notamment techniques pour les agencer selon les usages d'artisans à chaîne complète d'usine, en passant par les matériels agricoles ou autres. Même les métiers intellectuels sont prévus comme par exemple avec les reconstitutions de Tribunaux pour les besoins en droit de simulation de procès. Comme pour les outils numériques les développements sont réalisés par des élèves / étudiants en équipes pluridisciplinaires de différents niveaux et secteurs de formations. Ils sont aidés par les entreprises fournisseuses de matériels qui par mécénat participent pour accompagner en même temps que mettre à dispositions les transpositions Web3D++ de leurs équipements.

RÉSEAU USINETTES DES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL

Par un réagencement des équipements matériels des établissements pour une adéquation entre établissements et avec les lieux numérique de proximité de MEZA le but est de permettre plus de projets de recherches et développements avec des t/pme. ou autres clubs et associations.

Ils permettent une accessibilité hors temps scolaire, nuits, WE et vacances scolaires pour réaliser de petites productions gérées par les entrepreneurs. L'utilisation des équipements, avec des tarifs équitables jusqu'à des royalties, permet l'efficience matériel et des consommables.

Les bénéfiques financent une actualisation plus poussée. Les vieilles machines sont réutilisées pour d'autres besoins inférieurs ou revendues.

La mise en place repose sur communication d'incitation du Ministère de l'Éducation Nationale, et autres Ministères partenaires, à se rapprocher de l'association MEZA. Les développements se font alors sur les bases de volontariat d'élèves à toute ou partie d'établissements. Chaque développement est mis en valeur, et ainsi l'essaimage volontaire se fait sans besoin de bousculer les uns et les autres.