



L'école devient un jeu d'enfant

ÉDUCATION Alors que se tient jusqu'à demain à Paris un grand salon dédié au numérique, sur le terrain, les expérimentations se multiplient. Dans l'académie de Nantes, 500 élèves testent la réalité virtuelle.

DE NOTRE ENVOYÉ SPÉCIAL
 JOFFREY VOVOS
 À LAVAL (MAYENNE)

TU ARRIVES au rond-point. Tu dois prendre la 3^e sortie. Où te places-tu ? » Enzo hésite. Il manipule la tablette de gauche à droite pour « regarder » autour de lui. À côté, Samia et Angelina, également en CM 2, font le même exercice. « C'est quand même plus rigolo de travailler comme ça », lancent-elles en chœur, tout en poursuivant leur parcours virtuel à vélo.

Le logiciel sur lequel travaille depuis quelques jours cette classe de l'école Eugène-Hairy, à Laval (Mayenne), pour préparer l'attestation de première éducation à la route (Aper), n'est pas encore commercialisé. L'établissement participe à une vaste expérimentation lancée dans l'académie de Nantes. Près de 500 élèves, du CM 1 à la 3^e, testent jusqu'en juin une série d'applications pour tablette, conçues en collaboration avec leurs enseignants.

LEÇONS SUR ÉCRANS

Ces produits sont développés à moins de 4 km de là par EON-Reality. L'entreprise californienne, dont les logiciels sont surtout connus dans le milieu industriel, s'est installée il y a trois ans à Laval, capitale française de la réalité virtuelle. Ce mardi après-midi, tandis que la leçon se poursuit dans la classe de Denis Le Grand, les salariés de la société, eux, continuent de phosphorer sur ce projet inédit.

Les croquis de la ville imaginaire dans laquelle Samia, Angelina et Enzo progressent sont affichés sur les murs des bureaux. Mais sur les écrans des ordinateurs, ce sont des sacs à dos de poilus que l'on aperçoit. « On les modélise à partir d'images d'archives. C'est pour la leçon sur la vie dans les tranchées pendant la Grande Guerre », explique Thomas Salomon, graphiste de 31 ans. En tout, une

dizaine de cours sont en préparation : le système digestif ou les volcans, en SVT (sciences de la vie et de la terre), les événements précurseurs de la Révolution, en histoire, ou encore le fonctionnement des éoliennes, en technologie. L'école Eugène-Hairy va aussi tester l'apprentissage de la musique à l'aide de la réalité virtuelle. « Il ne s'agit pas de gadgets. Ce qu'on constate avec ce type d'outil, c'est une plus grande capacité d'apprentissage et une meilleure attention, de l'ordre de 30 et 50 % », affirme Thierry Frey, manager des opérations chez EON. La magie du numérique ? Le sujet est au cœur des discussions d'EduSpot, le nouveau salon du numérique pour l'éducation, qui se tient depuis hier au palais des Congrès de Paris.

« Pour l'instant, on ne sait pas si l'expérience sera concluante. On peut simplement constater que les élèves s'intéressent à

l'activité », observe froidement, du coin de la salle, Marc-Antoine Flavien, étudiant en sciences de l'éducation qui va produire un mémoire sur le sujet.

UN VÉRITABLE OUTIL PÉDAGOGIQUE

Denis Le Grand, lui, est plutôt enthousiaste. Mais pour cet enseignant rompu aux outils numériques, pas question de laisser les élèves seuls devant les tablettes. L'instituteur de 47 ans, dont 22 passés devant le tableau noir, joue la carte de l'interaction. « Chez eux, ils passent déjà beaucoup de temps à regarder des écrans devant lesquelles ils sont passifs. Là, au contraire, il faut les rendre actifs. » L'application sert principalement à faire découvrir les panneaux de signalisation. Son

utilisation donne lieu lors de chaque atelier à une série d'échanges. Et cela fonctionne : la séance du jour va durer plus

d'une heure, sans jamais que la classe n'ait l'air de se lasser. À la fin, les enfants sont encore interrogés sur ce qu'ils ont retenu. Juliette a appris ce qu'était un catadioptré et Angelina qu'il ne faut pas rouler sur les trottoirs. « C'est cool mais quand même moins que de faire du vélo en vrai », finit par glisser Enzo.

Les enfants monteront sur de vraies bicyclettes lors du passage de l'Aper, en mai. « C'est vraiment là qu'on mesurera si le contenu théorique a été davantage assimilé », estime Aurélie Derenne, la directrice. Si c'est le cas, EON marquera de précieux points auprès de l'Education nationale.

VIDÉO

www.leparisien.fr

La réalité virtuelle arrive dans les écoles primaires

22

projets pédagogiques innovants sont soutenus par le ministère de l'Éducation. Ils visent à évaluer les effets de l'utilisation du numérique.

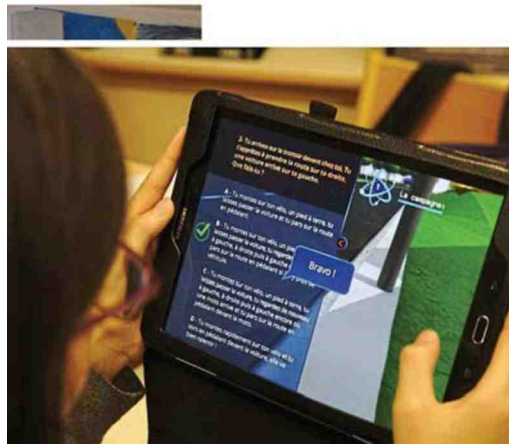


► 9 mars 2017 - N°22553

Réalité virtuelle

LE MOT

Reproduire informatiquement tout un environnement. C'est le principe de la réalité virtuelle, une technologie qui a vu le jour dans les années 1990 aux Etats-Unis. Elle sert aujourd'hui à créer des simulations dans des domaines très variés, qui vont de l'éducation à la médecine en passant par les transports ou l'industrie. EON Reality a par exemple créé pour le groupe Exxon un simulateur 3D qui permet aux ingénieurs de s'exercer dans un grand cube comme s'ils travaillaient réellement sur une plateforme pétrolière. Dans son showroom, à Laval (Mayenne), la société présente une série de déclinaisons de cet outil. On y voit un simulateur de tir au but, un éclaté de moteur d'avion ou encore le système optique d'un être humain. A chaque fois, l'utilisateur est plongé dans cet univers à l'aide de différentes technologies : casques de réalité virtuelle, lunettes 3D, projection holographique, etc.



Laval (Mayenne), le 28 février. A l'école Eugène-Hairy, les élèves planchent sur des cours théoriques sur la sécurité routière.