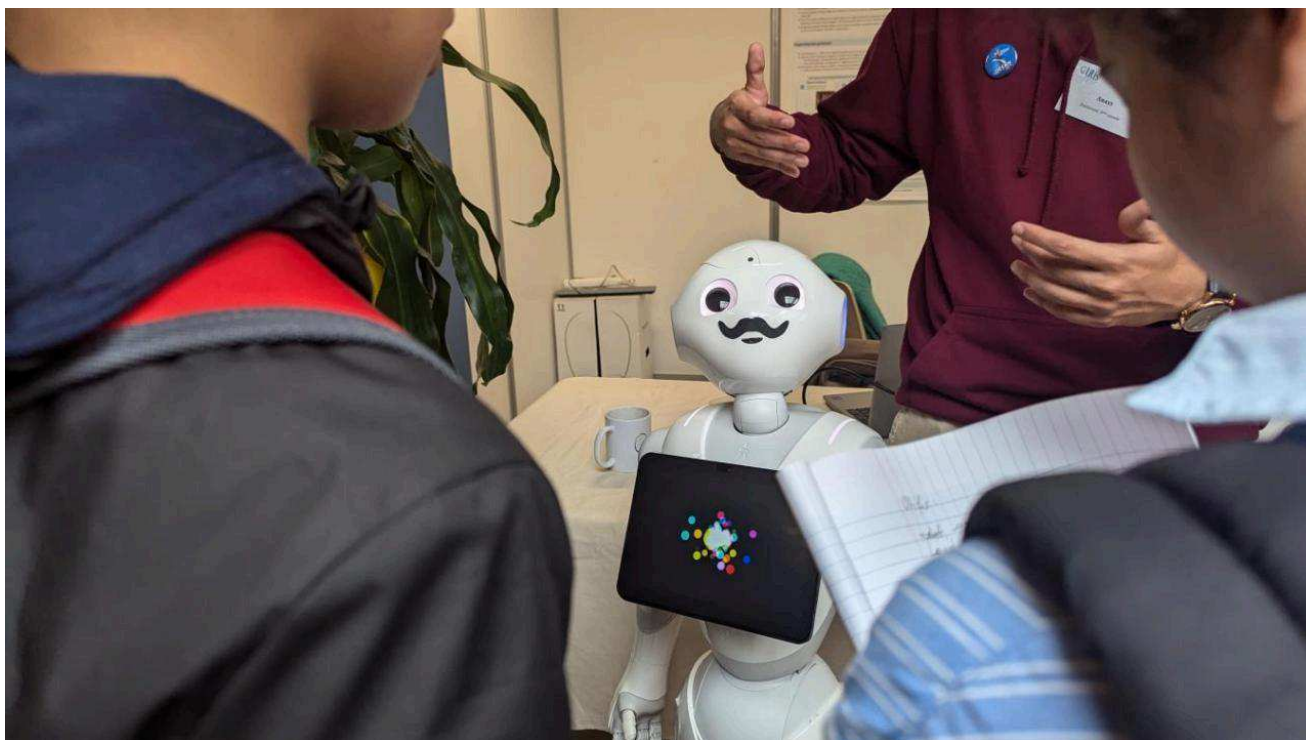


Robots, réalité virtuelle... À Rouen, la Fête de la science vous invite dans le futur

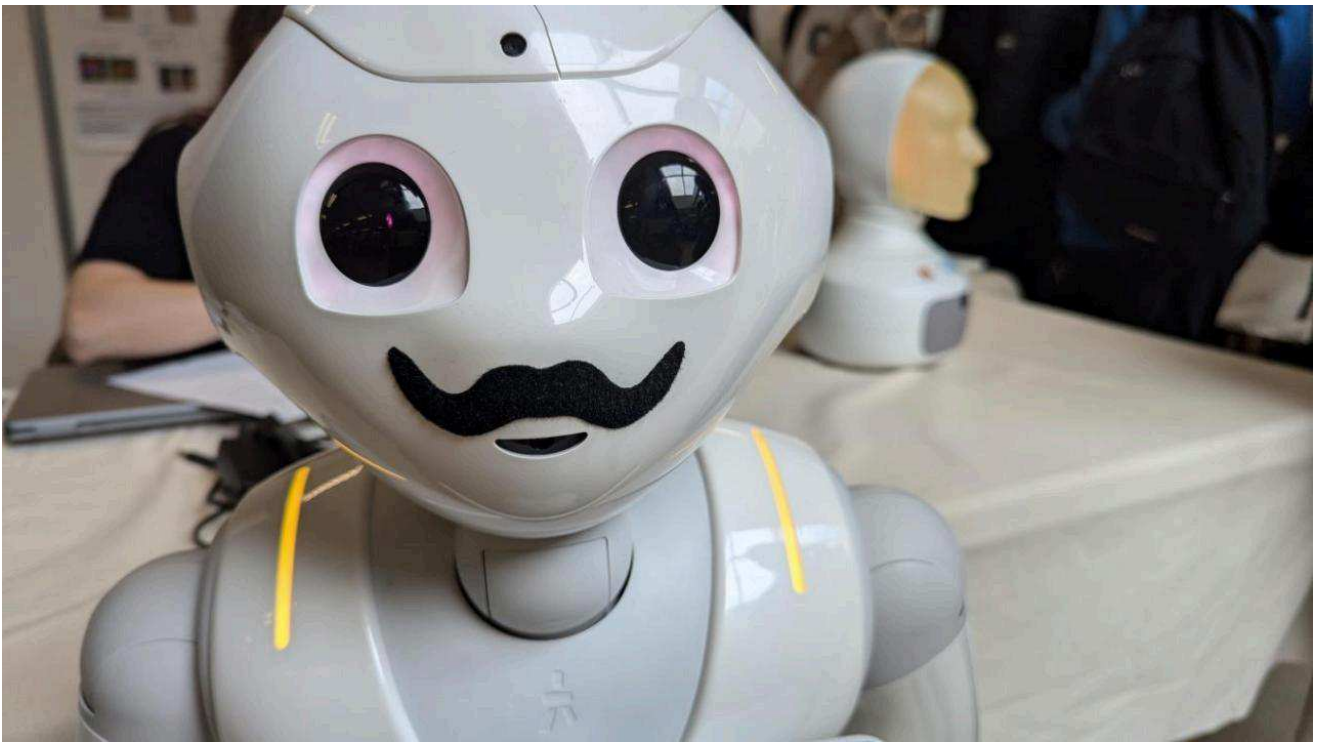


Le robot Pepper était l'une des attractions de la Fête de la science Photo Paris Normandie

La Fête de la science, qui débutait jeudi 10 octobre 2024 sur le campus du Madrillet à Rouen, s'étire jusqu'au samedi 12 octobre. L'IA et les nouvelles technologies y sont notamment mises en avant.

Il est la première chose que l'on remarque en entrant dans le grand hall de la faculté des sciences. Avec sa fine moustache et ses grands yeux noirs aux reflets rosés, le robot Pepper est l'une des attractions de la Fête de la science, qui débutait jeudi 10 octobre 2024 sur le campus du Madrillet à Rouen, et s'étire jusqu'à la fin du week-end.

Une rencontre avec Pepper le robot

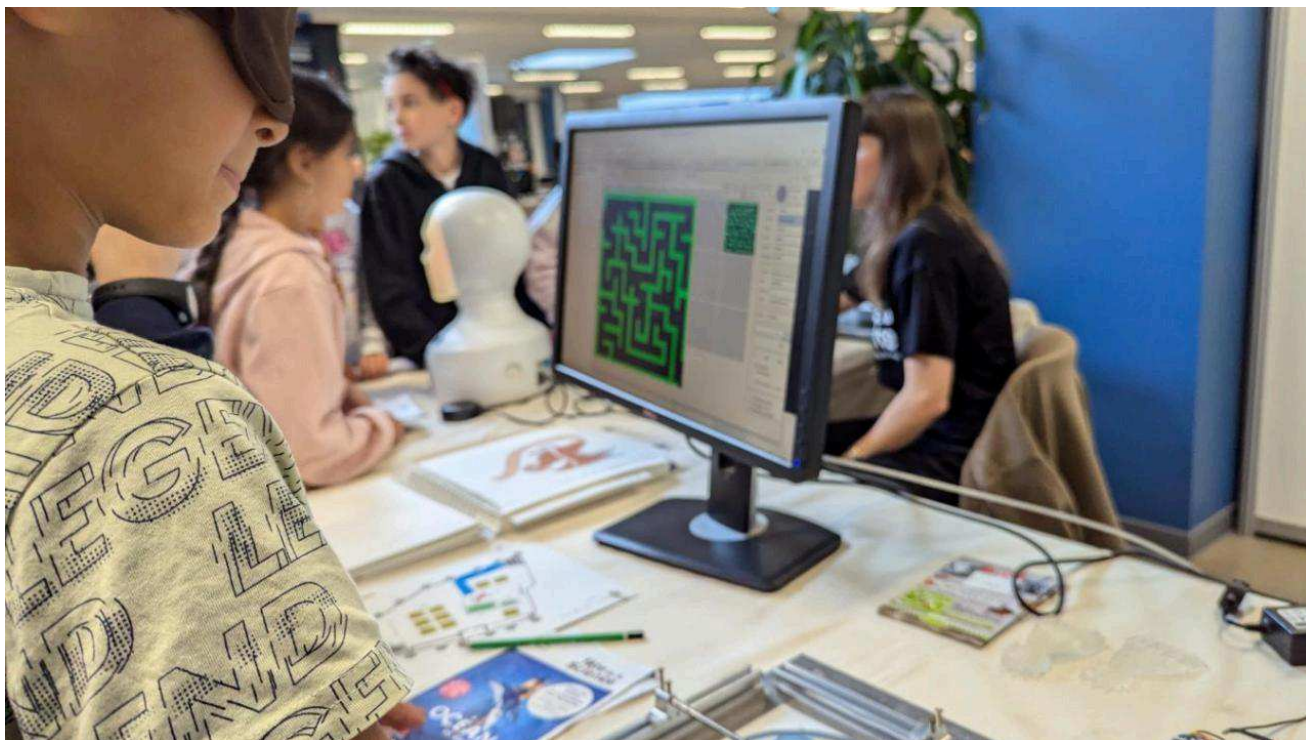


Pepper sait faire plein de choses mais sa mission principale est d'interagir avec les humains Photo Paris Normandie

Tandis que des groupes d'élèves se précipitent pour le rencontrer, Pepper, lui, s'étire nonchalamment les bras, bascule la tête de gauche à droite... et cherche avec son laser – placé sur le front – les yeux des enfants. « Il peut aussi rouler, mais il n'a pas le droit aujourd'hui, car il doit rester éveillé toute la journée, explique Anass El Moudni, doctorant de 3e année au sein du laboratoire Litis – Labo d'Informatique, du Traitement de l'Information et des Systèmes – qui planche sur l'Intelligence artificielle (IA) sous toutes ses formes. Pepper sait faire plein de choses mais sa mission principale est d'interagir avec les humains ».

Pour ce faire, il a même appris à jouer aux échecs. « On l'a emmené dans un Ehpad jouer avec des personnes âgées, mais il les battait à chaque fois, et les chambrait tellement qu'il s'est fait mettre à la porte », poursuit le jeune chercheur devant des enfants médusés.

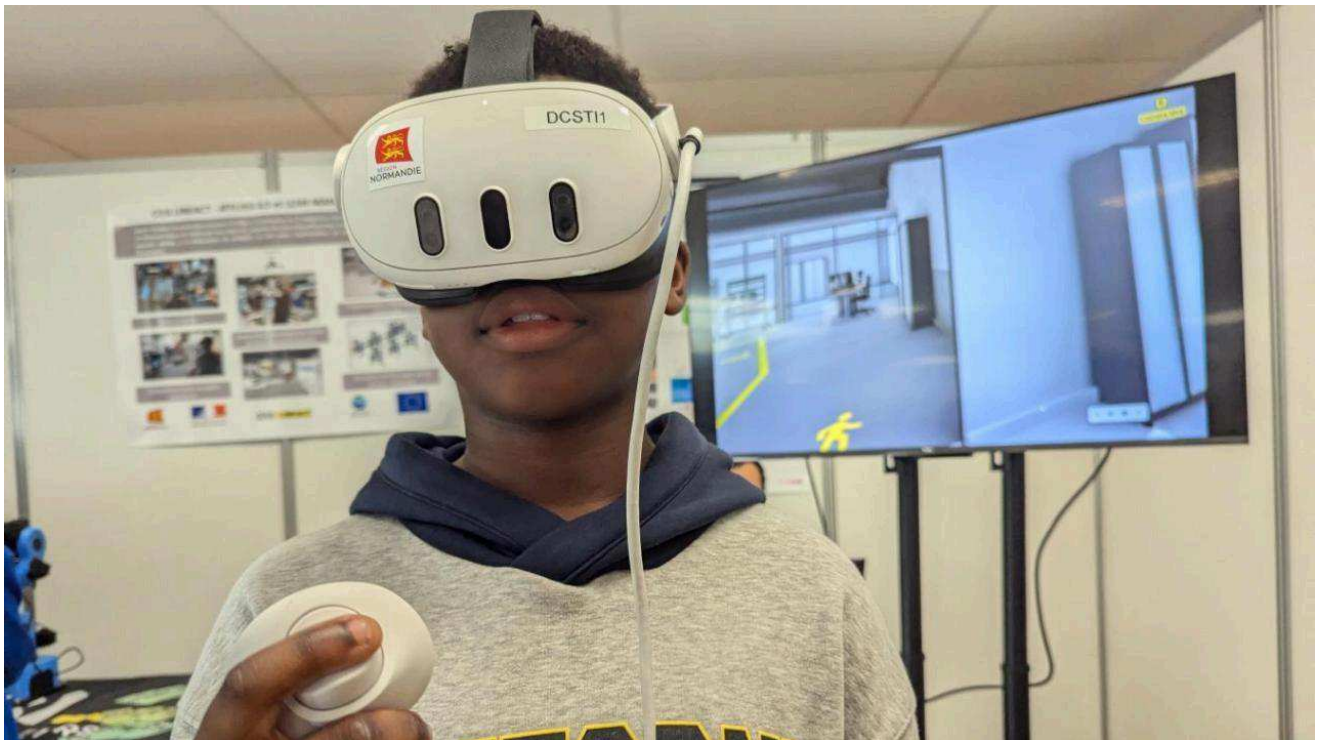
Une tablette pour toucher les œuvres



Il faut se frayer un chemin dans ce labyrinthe... les yeux bandés ! Photo Paris Normandie

Sur le même stand, un jeune garçon, les yeux bandés, se fraye un chemin dans un labyrinthe virtuel sous les encouragements de ses camarades. « Nous faisons tester aux enfants le principe de notre tablette haptique, indique Katerine Romeo, chercheuse au labo Litis. Grâce à un joystick et une image virtuelle, elle permet aux personnes aveugles ou malvoyantes d'en tracer les contours et d'en « toucher » les différentes matières. Testée par le musée de la Tapisserie de Bayeux, cette tablette est « à la recherche d'une start-up » pour commercialiser l'idée.

Un laboratoire... en réalité virtuelle



Michael, élève de CM1, parcourt un laboratoire virtuel et effectue quelques expériences scientifiques
Photo Paris Normandie

De virtuel, il en est également question sur le stand de l'école d'ingénieurs CESI. Chaussé de lunettes de réalité virtuelle, Michael, élève de CM1 à l'école Henri-Rivière du Grand-Quevilly, parcourt un laboratoire virtuel et effectue quelques expériences scientifiques. À côté de lui, d'autres élèves s'initient à la programmation d'un robot pédagogique. « C'est très important qu'ils puissent manipuler toutes sortes d'objets », apprécie leur enseignante, Claire Hautin.

« Le but de cet événement, c'est de sensibiliser les enfants et les ados aux métiers des sciences, et qui sait, peut-être faire naître des vocations », espère Anass El Moudni.