

# La réalité virtuelle permet d'apprendre les langues

La réalité virtuelle peut-elle aider à apprendre l'allemand ? L'expérience est en cours au lycée André-Siegfried de Haguenau.

**COMMENT COMPLÉTER L'OFFRE** des manuels scolaires pour un apprentissage plus actif des langues ? Voici quelques questions posées par le projet Interreg Eveil-3D, qui introduit la réalité virtuelle en classe de langue. Le projet vient d'entrer en action au lycée des métiers André-Siegfried de Haguenau. Les 15 et 22 janvier, le lycée a accueilli l'équipe du projet et son laboratoire de réalité virtuelle. Soixante élèves de seconde professionnelle se sont prêtés au jeu de la réalité virtuelle, plongés dans un espace de vente créé par ordinateur qu'ils avaient à aménager d'après des indications en allemand.

## Visiocasque, téléviseur 3D et manette

Au-delà du simple ordinateur, la réalité virtuelle utilisait pour cette expérience la 3D et la reconnaissance des gestes pour immerger les élèves dans le scénario. D'après les chercheurs, l'immersion visuelle et l'interaction gestuelle dans l'environnement virtuel pourraient faciliter l'apprentissage d'une langue étrangère.



**Les élèves se sont lancés avec enthousiasme... et un peu d'appréhension.** DOCUMENT REMIS

C'est avec enthousiasme et une légère appréhension que les élèves ont abordé l'expérience. La prise en main du dispositif fut rapide : visiocasque, téléviseur 3D et manette. Débutant parfois l'expérience avec un commentaire comme « mais je ne peux

pas, je suis nul en allemand », les élèves se sont très vite pris au jeu et ont parfois oublié qu'ils étaient au lycée, en train de réaliser un exercice en langue étrangère. Pour les élèves, cette séance d'initiation fut à la fois l'occa-

sion de découvrir une nouvelle technologie et de s'entraîner à suivre les consignes d'un tuteur en allemand. Ceci servira à ceux qui choisiront un stage en Allemagne.

Le nombre d'élèves participant, la localisation dans un établissement scolaire et l'étude des compétences en langue font de cette expérimentation une première concernant les applications des technologies de réalité virtuelle. Résultat d'un partenariat entre les universités de Strasbourg, Karlsruhe et Landau, les entreprises HOLO3 et Almédia et piloté par l'École supérieure de pédagogie de Karlsruhe, le projet Eveil-3D développe l'utilisation de la réalité virtuelle pour l'apprentissage, dans la région du Rhin supérieur.

Pour le projet, l'expérimentation au lycée Siegfried constitue un préalable à la réalisation jusqu'en 2014 d'une séquence de jeu sérieux immersif pour l'apprentissage de l'allemand et du français langue étrangère. Il mettra les élèves en scène dans la cathédrale de Strasbourg, voyageant dans le temps pour sauver un personnage. ■

► Le projet Eveil-3D est cofinancé par l'Union européenne via le fonds européen de développement régional.

@ [www.eveil-3d.eu](http://www.eveil-3d.eu)