

SCHILTIGHEIM Holo 3 travaille sur l'apprentissage à l'aide de l'immersion 3D

Les langues par la réalité virtuelle

Holo 3, basée à l'Espace européen de l'Entreprise de Schiltigheim, travaille avec treize autres partenaires à la création de « jeux sérieux » d'apprentissage du français et de l'allemand. Deux modules de courte durée ont été testés au lycée Couffignal, à Strasbourg.

Un jeu sérieux, ou « serious game », c'est un scénario mis en images et en sons qui contribue à apprendre quelque chose. Intention sérieuse, procédés ludiques. L'ébauche de « jeu sérieux » sur lequel Holo 3 travaille depuis dix-huit mois s'adresse aux « faux débutants » en allemand et en français. Les deux premières scènes d'un jeu centré sur la cathédrale de Strasbourg ont été testées le mois dernier auprès d'une cinquantaine d'élèves du lycée Couffignal. Cet établissement a été choisi car il dispose d'une petite plate-forme de « réalité virtuelle ».

Mission dans la crypte de la cathédrale

Chaque lycéen a essayé les scènes, équipé d'appareils permettant la vision en 3D, l'interaction et restituant l'univers sonore du module. Comme la « reconnaissance vocale » des réponses du participant n'est pas encore au point, des enseignants d'allemand ont pallié cette défaillance. Ces derniers validaient – ou pas – les réponses fournies par l'apprenant, invité en allemand à réaliser des tâches dans la crypte virtuelle de la cathédrale. Ce monument se trouve au centre du « serious game » car Holo 3 a pu accéder à la maquette virtuelle 3D de la cathédrale réalisée pour un récent documentaire d'Arte. La création de modules de jeu en 3D immersive de quelques mi-



Manuel Veit, l'ingénieur d'Holo 3, devant une scène du jeu se déroulant dans la crypte virtuelle de la cathédrale de Strasbourg.

PHOTO DNA – MARC ROLLMANN

nutes sert des objectifs de « recherche appliquée ». Holo 3 concourt au projet Eveil 3D, auquel treize autres partenaires publics et privés franco-allemands sont

associés durant trois ans. Il est financé à 50 % par l'Union européenne.

En tentant de « rendre l'apprentissage intéressant et ludique »,

ce projet cherche à vérifier dans quelle mesure « l'immersion dans une réalité virtuelle peut accélérer les processus d'apprentissage ». Deux scènes ont

été testées, deux autres restent à réaliser au cours des dix-huit prochains mois. L'ensemble formera un jeu autonome. ■

P. SÉJOURNET

DNA 20/07/2013