

# Utiliser la réalité virtuelle au bénéfice des expérimentations scientifiques : échange Erasmus+

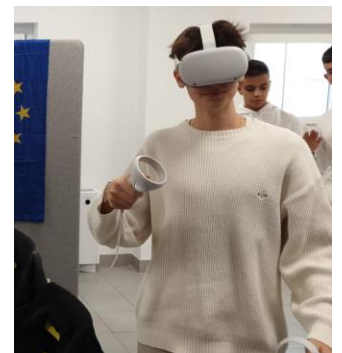
Du 13 au 17 novembre 2023, les élèves de seconde 9 du lycée Eugène Livet de Nantes ont été immergés dans une expérience numérique à Parme, cherchant à exploiter la réalité virtuelle dans le cadre de leurs expérimentations scientifiques [SVT et Sciences de l'Ingénieur]. Cette mobilité représente la septième itération de l'échange en langue anglaise avec le lycée Attilio Bertolucci.



Guidés par les enseignants et partenaires locaux, les élèves ont exploré divers aspects de la réalité virtuelle, de la programmation à la modélisation 3D ou la découpe laser.

Le séjour a débuté par un accueil chaleureux sur la place Piazzale Sicilia, établissant des liens avec leurs correspondants italiens. Une visite guidée du lycée Attilio Bertolucci a suivi, introduisant les élèves à un environnement éducatif différent.

Un moment fort du séjour a été le Workshop Réalité Virtuelle, où les élèves ont utilisé le logiciel SPATIAL.IO pour créer des environnements immersifs avec des casques VR QUEST. Les ateliers ont également inclus des expériences linguistiques, avec des narrations en anglais, et des explorations numériques, notamment la programmation d'objets avec Arduino et la modélisation 3D avec TINKERCAD.



En dehors des activités académiques, les élèves ont participé à une course d'orientation dans la ville de Parme et à un match de football entre les groupes, renforçant ainsi les liens interculturels. La vie en famille a été également un outil d'intégration important.

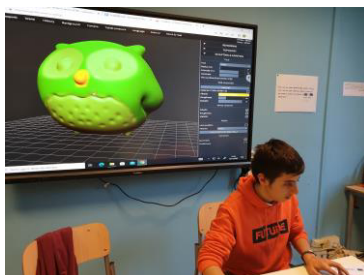


L'aspect culturel a été mis en avant avec l'exploration du DUOMO, de la Pilotta, de la National Galerie et du théâtre Farnèse. Cette immersion dans le patrimoine artistique et historique de Parme a enrichi l'expérience des élèves,

offrant une perspective plus large sur la culture italienne.



Le partenariat essentiel avec les structures CASCO Learning Center, un lieu ouvert, inclusif et axé sur l'innovation, ainsi qu'ON-OFF, le FABLAB local de Parme, a également contribué à cette expérience. Ces partenaires ont partagé leurs



compétences en réalité virtuelle et découpe laser, enrichissant ainsi les compétences des élèves dans ces domaines.

Cette expérience a permis aux élèves de développer leurs compétences linguistiques, en les engageant continuellement en anglais tout au long des ateliers et des sessions de travail collaboratif. De plus, les compétences numériques ont été affinées grâce à des

activités variées, de la programmation par brique algorithmique à l'exploration de la modélisation 3D et de la réalité virtuelle.

Ces outils seront développés lors d'expérimentations SVT et SI.

