



TECHNOLOGIE

Les élèves dans la peau d'une abeille, en réalité virtuelle

COULOGNE Au lycée de Coulogne, une initiative innovante alliant réalité virtuelle et sensibilisation à l'importance des pollinisateurs a été mise en place pour éveiller les jeunes générations à la préservation de la biodiversité.

THOMAS DELEGLISE

La biodiversité est de plus en plus menacée et la sensibilisation des jeunes générations devient une priorité.

Une initiative innovante a été proposée au lycée de Coulogne, la semaine dernière, pour combiner l'éveil à la nature avec les mécanismes ludiques du jeu pour sensibiliser les élèves à l'importance cruciale de la pollinisation.

Le projet, axé sur un jeu immersif en réalité virtuelle, invite les participants à se mettre dans la peau d'une abeille. L'objectif ? Comprendre de manière concrète le rôle clé des pollinisateurs dans nos écosystèmes, mais aussi dans notre quotidien. « 70% de notre alimentation dépend des abeilles, qui sont pourtant victimes d'un déclin alarmant : 70% des pollinisateurs ont disparu en seulement 30 ans », chiffre Sébastien Roger, fondateur de l'association Erine VR.

Lors d'un événement au lycée de Coulogne rassemblant une multitude de lycées agricoles, les élèves coulonnois ont gagné un concours qui leur a permis de remporter trois jours d'immersion avec Erine VR. À travers des exercices, les participants apprennent de façon ludique tout en intégrant les messages essentiels sur le rôle des pollinisateurs dans la biodiversité.

LE JEU POUR SENSIBILISER

Le cadre enchanteur du lycée, entouré de verdure, a offert un décor idéal pour ces journées orchestrées par Gaëtanne Finot et Virginie Kiéçon. 20 classes ont été sensibilisées sur ces trois jours (voir plus bas). Les objectifs du jeu sont multiples :



La réalité virtuelle pour comprendre les enjeux de la pollinisation.

faire comprendre aux jeunes l'importance de la pollinisation, les sensibiliser aux différents pollinisateurs et à l'impact dramatique de leur disparition sur l'alimentation humaine. « Expliquer l'effondrement des pollinisateurs, c'est très anxiogène. Donc a voulu passer par le côté ludique », indique Sébastien Roger. À travers les différents niveaux du jeu, les élèves ont appris tout en s'amusant et ont même pris des engagements concrets pour contribuer à la préservation des pollinisateurs : créer des habitats pour les insectes, notamment des tas de bois, laisser une partie de leur pelouse en friche pour favoriser la floraison, réduire l'usage du téléphone au profit de moments pas-

sés dans le jardin, installer des points d'eau pour nourrir les abeilles...

CRÉER DES RUCHERS ÉCOLES ET DÉVELOPPER DES SOFT-SKILLS

Quand on joue avec l'association, on cherche à apprendre, mais aussi à gagner. « Les étudiants ne peuvent pas vraiment se démarquer aussi jeunes sur un CV. Ils ont tous les mêmes compétences et le même parcours. Nous, on propose de mettre en avant les compétences acquises pendant nos séances grâce à l'obtention d'un Open Badge », indique Sébastien Roger. Un Open Badge, c'est l'incarnation numérique d'une expérience, d'une compétence ou d'un savoir. Les Open

Badges peuvent être utilisés pour confirmer l'acquisition d'aptitudes, de connaissances ou de compétences qui ne sont pas reconnues par un diplôme ou une certification formelle.

Erine propose également de passer « au-delà de la démarche numérique » avec l'implantation des ruchers-écoles. Au lycée de Coulogne, il y a déjà trois ruchers depuis 2019, avec au moins 80 000 abeilles par ruche. Une option qui est pilotée par Quentin Masset, responsable des ruches, à raison de 2 heures par semaine. 10 à 15 élèves y participent par trimestre. De quoi sensibiliser les élèves... mais aussi avoir sa petite production de miel ! ■

TROIS JOURS D'ACTIVITÉS IMMERSIVES

UN PREMIER JOUR D'ENGAGEMENT

La première journée a vu six classes plonger dans l'univers d'un jeu interactif pensé pour sensibiliser les élèves aux enjeux de la pollinisation. Le jeu débute par une phase d'information, suivie de questions-réponses, avant de basculer dans une expérience immersive grâce à des masques de réalité virtuelle 360°. Les élèves, excités par l'expérience, se sont ensuite engagés concrètement pour la protection des pollinisateurs.

LE JEU VIDÉO SUPER BEEBEE

Le deuxième jour a marqué la découverte de *Super BeeBee*, un jeu en ligne qui revisite l'univers du célèbre *Mario Bros*, mais en version abeille ! Ce jeu, développé par Erine VR, pourrait bientôt être commercialisé pour prolonger cette sensibilisation ludique. Lors de cette journée, environ 100 élèves ont pu tester cette plateforme dans les salles informatiques du lycée.

UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE EN 360°

Pour clôturer ces trois journées, les élèves ont eu accès à une borne immersive 360°, où, grâce à des masques de réalité virtuelle, ils ont pu se glisser dans la peau d'abeilles. Cette expérience leur a permis de comprendre les défis auxquels font face les pollinisateurs, notamment les perturbations liées aux ondes électromagnétiques.