

Microsoft France inaugure la *classe immersive* un espace inédit pour développer de nouveaux scénarios éducatifs

Issy-les-Moulineaux, le 20 novembre 2012 – Microsoft France inaugure aujourd’hui la *classe immersive*, un nouveau lieu d’apprentissage qui accueillera professeurs et élèves, issus de classes de primaire jusqu’au supérieur. Destinée à aider à nourrir les pratiques pédagogiques et les scénarios éducatifs des enseignants, la *classe immersive* rassemble différents outils numériques qui plongent élèves et professeurs dans une expérience éducative enrichie : projection interactive, manipulation d’objets en 3D, réalité augmentée.... Les professeurs peuvent venir y faire cours avec leurs élèves ou s’y former. Situé à Issy-les-Moulineaux sur le Campus de Microsoft France, ce nouvel espace permet d’aborder l’ensemble des disciplines – du français à l’histoire-géographie en passant par les mathématiques.

Personnalisation + participation = plaisir d’apprendre

La France se place en 24^{ème} position sur 27 des pays en Europe¹ en ce qui concerne l’usage des TICE² en classe. Les nouvelles technologies présentent pourtant des réponses avérées face aux défis, qui s’imposent à la sphère scolaire aujourd’hui, tels que donner à chacun la chance de réussir ou encore lutter contre l’ennui, facteur d’échec. L’utilisation du numérique permet en effet de personnaliser davantage les cours, de renforcer la participation des élèves et d’intégrer plus de plaisir dans l’apprentissage. Développer ce type d’usage, c’est aussi aider à renforcer des compétences, au-delà du socle des connaissances. Les nouvelles technologies peuvent ainsi venir enrichir les pratiques pédagogiques et les scénarios éducatifs des professeurs. C’est dans cette perspective que Microsoft France ouvre aujourd’hui la *classe immersive*.

Fruit d’une réflexion initiée de longue date à travers un dialogue constant avec différents acteurs de la sphère éducative, cet espace a été développé en partenariat avec le groupe Compas, laboratoire de recherche adossé à l’Ecole normale supérieure.

Un lieu de découverte, d’expérimentation et de formation pour les professeurs et leurs élèves



La *classe immersive* propose des dispositifs numériques, qui se mettent au service de la pédagogie et des scénarios pensés par les professeurs pour leurs élèves. L’espace rassemble des outils constituant un univers immersif, avec de nouvelles formes d’accès à l’information, des manipulations de modèles en 3D, des expériences virtuelles à partir d’objets réels, la réalisation de prototypes ou encore une interaction à distance entre classes...

¹ Source Commission Européenne

² TICE : Technologies de l’Information et de la Communication pour l’Enseignement

Le design de la classe a été conçu par *Fielding Nair*, un cabinet d'architecture international, spécialiste des Ecoles Innovantes. Elle repose sur un aménagement modulable. Une multitude de scénarios peuvent ainsi être déroulés, dans toutes les disciplines et pour tous les niveaux – du CP à la terminale. Ils s'appuient sur les différents pôles technologiques de la salle mais également les ressources numériques disponibles. De la découverte des artisanats à l'époque romaine en cours de latin à l'étude des roches volcaniques en sciences naturelles, les possibilités d'enseignement dans la classe immersive sont vastes. Elles permettent aux professeurs de nourrir leur pratique pédagogique en permettant aux élèves d'expérimenter de nouveaux usages, plus ludiques et ancrés dans la réalité des élèves d'aujourd'hui, véritables « *digital natives* ».

Exemple de scénario éducatif : A la découverte de l'Égypte des pharaons !

- Dans la classe immersive, les murs, le sol, deviennent des lieux de projection et d'interaction. Pour élucider le mystère de la construction des pyramides, les élèves partent à la découverte de l'Égypte ancienne.
- 1^{ère} étape : situer l'Égypte sur une carte projetée au sol !
- C'est avec le corps et les gestes que les élèves interagissent avec l'information. En écartant les bras, un élève zoome jusqu'aux pyramides de Gizeh. Puis, d'un geste il bascule de la carte à la photo satellite, à la recherche des vestiges d'une rampe d'accès à la pyramide.
- 2^{ème} étape : « Sortez vos tablettes et ouvrez vos manuels »... numériques, bien sûr ! A la demande de l'enseignant, les élèves feuilletent virtuellement leurs manuels à la recherche d'indices dans les documents interactifs du chapitre.
- D'un geste du doigt l'enseignant projette la carte depuis sa tablette sur le sol et les murs.
- Avec leurs doigts, les élèves placent les déserts et les vallées fertiles sur les cartes. Ils écrivent les légendes à la main, avec un stylet.
- 3^{ème} étape : plongée dans la 3D ! Munis de lunettes 3D, les élèves découvrent une animation dévoilant l'énigme de la construction des pyramides. L'enseignant pilote l'animation depuis sa tablette.
- 4^{ème} étape : c'est l'heure, l'enseignant se connecte en visioconférence avec le conservateur du département Egyptologie du British Museum. Il leur montre la pierre de Rosette et répond en direct aux questions qui fusent.
- Un logo sur le manuel d'histoire, placé face à la webcam de la tablette, permet de visualiser la pierre de Rosette. Bienvenue dans la réalité augmentée ! Les enfants, avec leurs lunettes 3D, font tourner la pierre et zooment avec leurs gestes.
- Dernière étape : Et maintenant un petit test pour vérifier ce qui est compris : Comment a-t-on acheminé toutes ces pierres jusqu'au sommet de la pyramide ? Qu'est-ce que la pierre de Rosette ?
- La classe immersive c'est maintenant !

« Lieu d'apprentissage d'un genre nouveau, la classe immersive met le numérique au service des projets pédagogiques des enseignants. Nos enfants sont des « digital natives » rompus à l'usage des nouvelles technologies et celles-ci apportent des réponses intéressantes aux défis clés pour la sphère scolaire. En partant de ce double constat, nous souhaitons chez Microsoft contribuer à aider au développement de nouveaux scénarios éducatifs pensés par les professeurs, qui s'appuient sur les outils numériques. L'ouverture de ce lieu concrétise ainsi une vision nourrie de longue date, à travers une réflexion engagée depuis plusieurs années sur le rôle des TICE aux côtés de différents acteurs de l'éducation. Cette initiative de la classe immersive s'inscrit dans la durée. » souligne Alain Crozier, Président de Microsoft France.

« Professeur des écoles pour des classes de CE1 et CM2, j'utilise les nouvelles technologies depuis plusieurs années. J'ai ainsi pu constater l'étendue des possibilités qu'offrait l'utilisation du numérique à l'école. En venant avec mes élèves dans la classe immersive, je vais pouvoir expérimenter les nouveaux scénarios pédagogiques que j'entrevois – et ils sont multiples ! » précise un des enseignants utilisateur de la classe immersive.

En pratique !



La classe ouvrira officiellement pour les enseignants de l'élémentaire jusqu'au supérieur début décembre. Son accès est gratuit. Les professeurs peuvent d'ores et déjà choisir de venir se former ou de faire classe avec leurs élèves. L'inscription se fait à travers une simple réservation en allant sur le site web consacré à la classe immersive, accessible depuis <http://www.microsoft.com/france/education/classe-immersive/default.aspx> permet en amont aux enseignants de préparer leur visite et leur cours. Il les informe par exemple sur l'ensemble des technologies disponibles, sur les exemples de parcours pédagogiques mais également sur les différentes ressources numériques présentes, en fonction de la discipline et du niveau des élèves. Un accompagnement technique, juridique et pédagogique est également proposé.

Microsoft, partenaire de l'école numérique

Les actions de Microsoft dans le domaine de l'éducation sont fondées sur une approche partenariale. Depuis plusieurs années, Microsoft nourrit ainsi une réflexion avec différents acteurs, tels que les associations d'enseignants ou encore les laboratoires de recherche. L'entreprise a notamment organisé en avril dernier la [1^{ère} édition de son colloque](#) sur l'école de demain, en partenariat avec Cap Digital. Cette grande journée d'échanges a rassemblé différents experts, de tout horizon, tels que [Marc Prensky](#). Microsoft souhaite aussi contribuer à participer au développement de pratiques innovantes et à favoriser l'accès au numérique au plus grand nombre. Ainsi, le programme PIL, *Partners in Learning*, a été créé pour accompagner les enseignants du monde entier dans la mise en œuvre de nouvelles pratiques pédagogiques. Dans ce cadre, les forums se tiennent régulièrement dans le monde tous les ans. Le prochain aura lieu à Prague, du 28 novembre au 2 décembre et rassemblera plus de 500 éducateurs de plus de 70 pays, pour échanger sur le numérique à l'école.

***** Pour toute demande de visuels ou une visite guidée et sur-mesure pour vous ou plusieurs membres de votre rédaction, n'hésitez pas à contacter le service de presse de Microsoft France.**

A propos de Microsoft France

Fondée en 1975, Microsoft (cotée au NASDAQ sous le symbole MSFT) est le leader mondial du logiciel. La société développe et commercialise une large gamme de logiciels, accessoires et services à usage professionnel et domestique. La mission de Microsoft est de mettre son expertise, sa capacité d'innovation et la passion qui l'anime au service des projets, des ambitions et de la créativité de ses clients et partenaires, afin de faire de la technologie leur meilleure alliée dans l'expression de leur potentiel. Créée en 1983, Microsoft France emploie près de 1 400 personnes. Depuis le 2 juillet 2012, la présidence est assurée par Alain Crozier.

Contacts presse

Agence The Desk pour Microsoft France
Anne Dussouchet - 01 49 24 58 45 – a.dussouchet@thedesk.fr

Microsoft France
Laure Montcel – lauremo@microsoft.com