



**ACADÉMIE  
D'AIX-MARSEILLE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

AU CŒUR  
DE NOTRE  
ÉCOLE | **20** JOURNÉE  
**24** | ACADÉMIQUE  
de la **PÉDAGOGIE**

# NUMÉRO DE STAND: N07

CLASSES de lycée professionnel (1REST) et élèves de l'internat

Par Mme Ortu et M Plasseraud

Lycée des métiers Sévigné

Réseau: Porte des Alpes



# Sommaire

**1. Pourquoi ce projet ?**

**2. Les objectifs**

**3. Le déroulement**

**4. Les effets ressentis / bénéfiques / plus value / limites**

**5. Les perspectives**

# 1. Pourquoi ce projet?

Ce projet est là pour encrer l'établissement dans le XXI<sup>e</sup> siècle et permettre à nos élèves de lycée professionnel de découvrir et de s'approprier les nouvelles technologies.

Le niveau social des élèves de notre établissement ne leur permet souvent pas d'accéder aux nouvelles technologies, qui feront bientôt partie de notre quotidien. Pouvoir leur faire découvrir et apprendre à l'utiliser correctement au sein du lycée est une chance pour leur futur.

L'attrait de la VR permet également d'augmenter leur appétence pour l'apprentissage des langues vivantes et permet de diversifier les approches.



## 2. Les objectifs

- Permettre aux élèves d'acquérir de nouvelles compétences avec cette nouvelle technologie qu'est la VR
- Développer les compétences linguistiques (italien dans un premier temps) dans le milieu professionnel de l'élève (hôtellerie pour le moment)
- Permettre aux élèves de s'approprier la VR et de créer eux-mêmes des exercices.

### 3. Le déroulement

**QUI ?** 1<sup>ère</sup> hôtellerie restauration, 24 élèves

**QUOI ?** Proposer aux élèves des exercices dans la reconstitution virtuelle du restaurant pédagogique de l'établissement.

**Où ?** Pendant les cours d'italien, dans la salle de classe (salle mobile: de l'espace)

**QUAND ?** Casques reçus en début d'année scolaire, début de l'expérimentation avec les élèves en février 2024.

**COMMENT ?** Les élèves ont cours par groupe de 12. Ils sont divisés en 2 groupes de 6: 6 en travail « habituel » sur table, en autonomie, 6 en travail avec casques VR, sous ma supervision constante.

## 4. Les effets ressentis

- *Les élèves montrent de l'intérêt pour travailler avec les casques VR. Ils sont motivés.*
  - *Le projet est encore trop récent et en phase d'expérimentation pour pouvoir avoir un retour sur les performances scolaires des élèves.*
  - *L'évolution prévue de ce projet devrait permettre de développer les compétences orales de élèves et d'aider les élèves les plus timides à prendre la parole.*
  - *Le projet va s'ouvrir aux élèves de l'internat, ce qui va permettre au lycée de s'inscrire pleinement dans l'appellation de l'internat du XXI<sup>e</sup> siècle.*

## 5. Les perspectives

- *La création de contenu de la part des enseignants va progresser, ce qui permettra de proposer des expériences plus riches et variées.*
- *Permettre aux élèves internes de profiter des casques VR pendant leurs activités du soir*
- *Proposer aux élèves internes de créer eux-mêmes des expériences : développer des compétences numériques.*
- *Ouvrir l'expérience à d'autres secteurs que l'hôtellerie, comme la section ASSP (soin à la personne).*
- *Dupliquer les expériences créées en italien pour les faire en anglais et en espagnol.*