

# [Lelivrescolaire.fr](http://Lelivrescolaire.fr) innove et lance un TP de Physique-Chimie en réalité virtuelle

Dans le cadre de sa première collection de manuels Physique-Chimie pour le lycée, et en lien avec le manuel papier, ce TP a pour objectif de proposer une expérience d'apprentissage ludique aux élèves. Pour ce faire, [lelivrescolaire.fr](http://lelivrescolaire.fr) a travaillé de concert avec des enseignants et des spécialistes de la réalité virtuelle pour concevoir ce format attractif et ludique qui s'inspire d'une situation réelle. Cette approche, intègre les dernières tendances en matière d'apprentissage et de gamification et préfigure des nouveaux formats qui devraient progressivement se développer ces prochaines années.

## **Quelques informations pratiques sur cette nouvelle initiative**

Le TP se déroule sur un laps de temps compris entre 15 et 20 minutes. Dans un souci d'accessibilité pour tous, il est possible de regarder ce TP immersif avec un ordinateur, une tablette, voire un smartphone s'il s'agit d'un modèle récent. Toutefois, pour une meilleure expérience, il est recommandé d'utiliser un casque VR ou un cardboard et de disposer d'une bonne connexion internet. Lorsque l'élève tournera son smartphone ou sa tablette, l'expérience suivra le mouvement. Sur ordinateur, il suffira de cliquer sur les flèches pour se déplacer.

De la salle de classe au laboratoire de l'ENS Lyon, en passant par les rives d'un fleuve, les élèves découvriront différents métiers et devront répondre à des questions pour avancer dans le TP. À chaque bonne réponse, une étoile tombera et leur permettra de poursuivre le TP. Tourné avec un scientifique réalisant les expériences en laboratoire, le TP a été conçu pour regrouper les notions de plusieurs niveaux pour permettre une collaboration entre deux classes.

Emilie BLANCHARD, co-fondatrice du Livrescolaire.fr « À travers cette nouvelle initiative, nous souhaitons offrir un plus et permettre aux professeurs et aux élèves de seconde et de première de vivre une expérience unique. Nous sommes convaincus qu'en mixant les supports d'apprentissage, nous pouvons faire la différence et compléter les supports de cours traditionnels en tirant avantage des possibilités offertes par la gamification et la réalité virtuelle. »