

PLONGÉE 2.0 À L'AQUARIUM

Publié le 17 février 2017



par Christian Du Brulle

Visiter un musée des sciences (naturelles), une expo scientifique ou, en l'occurrence, un aquarium ne sera plus jamais vraiment comme avant. Grâce à un « Serious Game » développé à Mons, la plongée risque bien d'être nettement plus amusante et instructive. Et la visite de tels lieux à vocation éducative moins « linéaire ».

« Bien sûr, quand on explore un aquarium, de nombreuses informations sont fournies sur les espèces, leur origine, leur répartition géographique », explique la Dr Aline Léonet, spécialiste en biologie marine et coordinatrice de la recherche à l'Isim, l'Institut Supérieur industriel de Mons ([Campus technique de la Haute École en Hainaut](#)). « Mais il suffit de regarder autour de soi pour constater que les visiteurs n'ont d'yeux que pour les poissons et les autres animaux marins qui évoluent sous leur regard plutôt que pour la pléthore de fiches d'identité sur les diverses espèces présentées. Résultat : l'information scientifique ne passe pas... Ou très peu. »

Doubler la visite de petits jeux instructifs

Pour rendre la visite plus instructive, les chercheurs de l'Isim ont mis au point une nouvelle application : « Biapp ». [En collaboration avec l'Université de Mons](#) comme partenaire scientifique et une entreprise de la région susceptible de commercialiser cette innovation, l'équipe derrière « [Biology Application](#) » (Biapp) fait le pari d'éduquer de manière ludique et attractive les visiteurs d'aquariums.



Développement de l'application Biapp au Campus technique de la Haute École en Hainaut (HEH). Une Haute Ecole qui fait partie du [réseau SynHERA](#). (Cliquer pour agrandir).

« Nous proposons des minis jeux disponibles sur tablettes ou sur smartphones », précise le Dr Léonet. « Biapp utilise diverses techniques graphiques ainsi que des animations spécifiques pour faire passer ses messages. Prenons un bassin à méduses par exemple. La tendance est de les présenter dans un aquarium haut avec des jeux de lumière attirants. C'est visuellement captivant, mais pas nécessairement instructif. Un des jeux que nous avons mis au point permet de découvrir le cycle biologique des méduses. Savez-vous qu'elles ne font pas que flotter entre deux eaux, mais qu'elles passent aussi du temps sur les fonds marins? »

A qui s'adresse Biapp? Ecoutez la réponse du Dr Aline Léonet

>

Programme de formation et d'impulsion

Ce jeu a été mis au point dans le cadre du [programme « FIRST »](#), de la Région Wallonne. Le programme FIRST (« Formation et Impulsion à la Recherche Scientifique et Technologique ») permet aux chercheurs de faire l'apprentissage du milieu industriel tout en gardant leur statut universitaire.

En ce qui concerne le FIRST « hautes Ecoles », il s'agit d'accroître le potentiel scientifique et technologique des unités de recherche associées aux hautes écoles tout en permettant aussi un transfert de technologies et de savoir-faire vers les entreprises wallonnes. Avec, au final, une possibilité de valorisation rapide de ces travaux.

Tortues et calamars sont également au menu

Dans le cadre de Biapp, deux autres mini jeux ont encore été développés. Ils concernent les tortues marines et les calamars. « Les calamars sont des animaux fascinants qu'on retrouve à différentes profondeurs dans les mers et océans », précise Aline Léonet, par ailleurs adeptes de la plongée... « En fonction de la profondeur et donc de la lumière disponible, on peut observer différents types de calamars », précise-t-elle.

Ces nouveaux outils ludico-pédagogiques ont été abondamment testés. Biapp est désormais entre les mains de [la société Fishing Cactus](#) pour sa commercialisation. L'application est bien entendu transposable à d'autres types de thématiques, d'autres lieux scientifiques... Quant au programme FIRST, il est toujours d'actualité! Le [prochain appel à projets](#) est fixé début mai.