



## Contexte

- ⇒ **Recherche de dispositifs motivants/ innovants pour l'apprentissage de l'anglais**
- ⇒ **Introduction du jeu et des techniques théâtrales** en IUT puis auprès des Masters MEEF premier et second degrés
- ⇒ **Inscription dans le paradigme enactif ( scientifique)**
- ⇒ **Intérêt/ curiosité pour les mondes virtuels dans l'apprentissage des langues**
- ⇒ **Introduction du dispositif dans l'enseignement supérieur**

## Questions de recherche

1. Les mondes virtuels, la réalité virtuelle et les environnements virtuels immersifs (EVI) en soutien à l'apprentissage/ enseignement de la langue ?
2. Similitudes, d'un point de vue didactique, entre le théâtre et les mondes virtuels (avatar comme métaphore du corps de l'acteur) ?
3. Développement et consolidation des compétences langagières et générales?
4. Le paradigme enactif (cf. Varela, Aden)?

# Plan

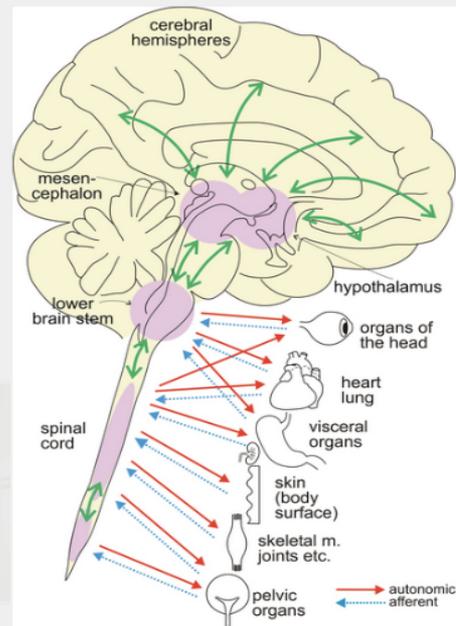
1. Cadre théorique
2. Hypothèses
3. Expérimentations et observations
4. Résultats
5. interprétation





## 1.1. La théorie des savoirs incorporés

- ❖ Le corps et les émotions participent à l'accès à la cognition (Piaget, Lakoff et Johnson, Damasio)
- ❖ Les savoirs incorporés (*embodied cognition*) dont le paradigme de l'enaction (Varela)



## 1.2. Francisco Varela : le paradigme de l'« enaction »

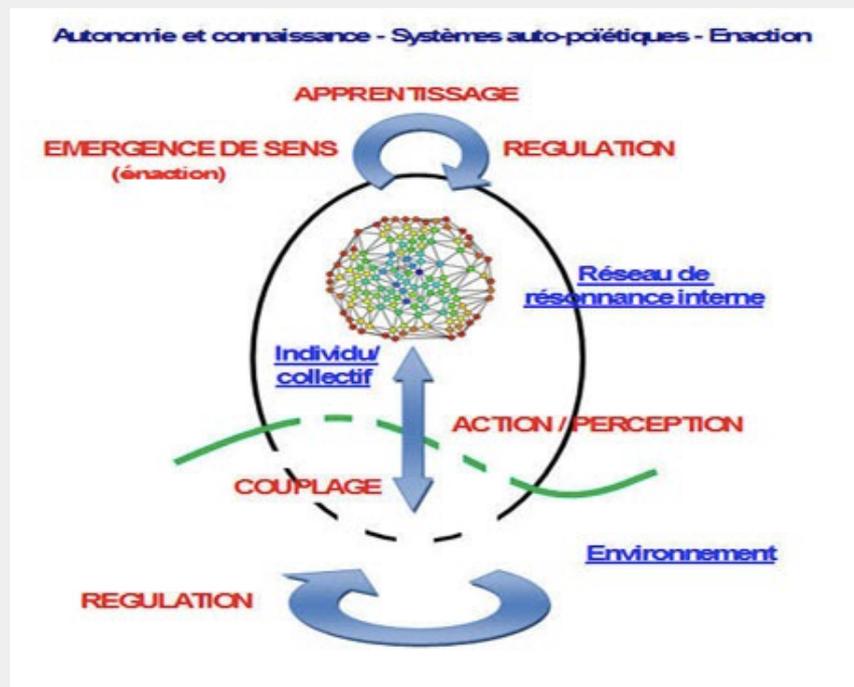
*Nous proposons le terme d'enaction [de l'anglais to enact : susciter, faire advenir, faire émerger], dans le but de souligner la conviction croissante selon laquelle la cognition, loin d'être la représentation d'un monde pré-donné, est **l'avènement conjoint d'un monde et d'un esprit à partir de l'histoire des diverses actions qu'accomplit un être dans le monde.** (Varela et al., 1993 : 35)*



# L'enaction

- ▶ couplage structurel (participatif)
- ▶ émergence du sens
- ▶ chemin d'apprentissage (individuel)
  
- ▶ Importance du contexte/ de l'environnement
  - Rôle du corps
  - Rôle des émotions

=> La cognition est incarnée



## 1.3. Aden : théâtre et jeux théâtraux pour apprendre une langue

- ▶ Pratiques artistiques et apprentissage/acquisition des langues
- ▶ Découverte du système de « neurones miroirs » en neurosciences (Rizzolatti, Sinigaglia 2008)  
=> empathie, résonance sensori-motrice



## Le drama

Le *drama* est une approche pédagogique « vivante » de l'anglais par des techniques théâtrales, au sein des écoles et des établissements scolaires. Cet outil, (..) permet aux élèves de s'investir dans des projets théâtraux divers, par le biais d'ateliers menés dans leurs classes. (...) Par le *drama*, les élèves ont les moyens de se détacher du simple « code linguistique ». Ils s'approprient un langage authentique qui mise autant sur la communication gestuelle que verbale : le corps mène, la parole suit. (Aden & Anderson, 2006)

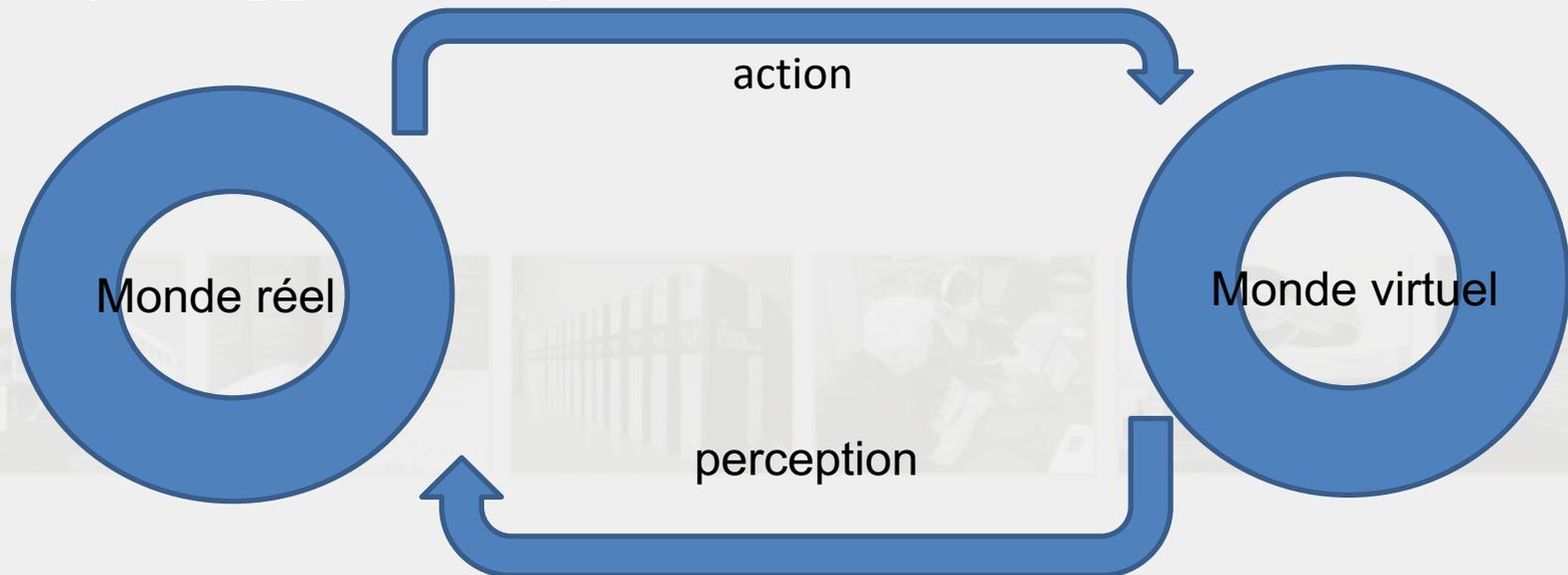


## 1.4. Similitudes théâtre et EVI

- ▶ Complémentarité des conduites verbales et non-verbales dans l'acquisition/ apprentissage d'une langue
- ▶ l'interaction/ les interactions => conflit sociocognitif (Vygotsky après Piaget, cf. Tardieu, 2008 : 155)
- ▶ Dispositif multicanal et multi-sensoriel
- ▶ Caractère non-linéaire de l'apprentissage (segmentation des compétences)
- ▶ Corps, émotions, esprit + apprentissage par l'expérience (Dewey, 1890) = fixation de l'input

## 1.5. Création d'avatars

- ▶ acteur et spectateur de ses propres actions = acteurs et spectateurs de leur apprentissage (« spect-acteur », Boal, 1979)
  - ▶ à travers leur avatar, les joueurs expriment souvent des vérités à leur propos qui ne peuvent être exprimées par des mots (Turkle, 2015 : 357-358)
  - ▶ “Téléprésence” + engagement dans la pratique vidéo-ludique
- => Les joueurs/ apprenants s'investissent corps et âmes dans leur jeu/ apprentissage (sensori-moteur)**





Les pratiques immersives/ les EVI, inscrites dans un paradigme enactif, permettraient aux apprenants

- a) d'apprendre l'anglais/ les langues avec plaisir (jeu, dispositif innovant => motivation/ engagement cognitif et émotions positives)
- b) de développer, voire consolider, leurs compétences de communication
- c) De transférer les compétences acquises en cours dans la vraie vie



### 3.1. Dispositifs proposés

1.	2013 -2014	DUT Gaco 2	Introduction « Second Life »	de Situations de communication professionnalisantes <b>Gestion de la relation client</b>
2.	2018-2019	Master 2 MEEF - EFS	Mondes virtuels, casques de réalité virtuelle – Sansar, Youtube, Google 360, Travel VR, Mission : ISS	Étude et appropriation des nouveaux dispositifs d'apprentissage/ d'enseignement offerts par la réalité virtuelle
3.	2018-2019	Master 1 Etudes juridiques	Mondes virtuels, casques de RV, Sansar	Projet SWIFT
4.	2018-2019	Ateliers du CLYC, tout diplôme	Diverses applications et divers EVI (cf. n°3)	Entraînement aux activités langagières (Justine Paris, Nicolas Molle – Université de Lorraine)

## 3.2. Les casques de RV

Deux projets :

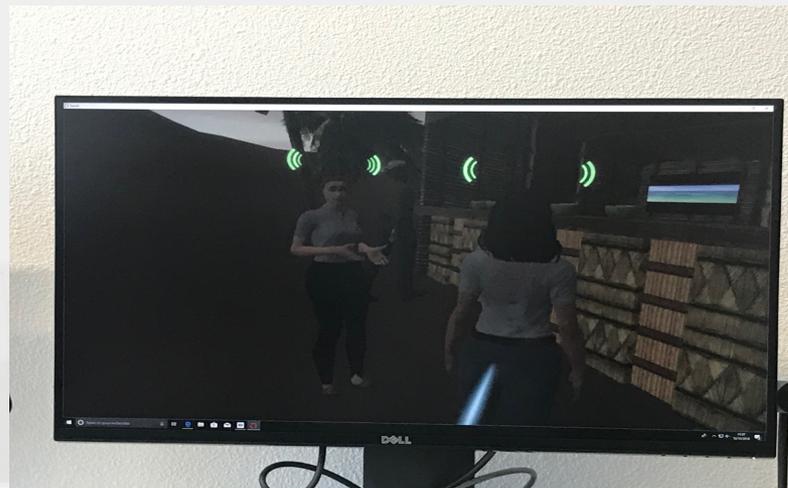
- ▶ Didactique - M2 MEEF
- ▶ Projet SWIFT



### 3.2.1. EVI et les Master 2 MEEF anglais et espagnol

- ▶ 2 EC/ cours de didactique: sciences du langage (Maud Ciekanski) et didactique de l'anglais (Virginie Privas-Bréauté)
- ▶ 5 séances de 2 heures et 6 semaines de travail à distance
- ▶ De septembre 2018 à janvier 2019
- ▶ 20 étudiants de Master 2 MEEF anglais et espagnol, EFS
- ▶ Comprendre les enjeux de la réalité virtuelle, essayer le dispositif, se l'approprier et proposer une séquence pédagogique intégrant un scénario de RV à destination d'élèves du second degré, co-construire le dispositif de formation => co-construction de la valeur pédagogique de la RV

Nombre de séances	Formation	Recherche scientifique/ méthodologie
séance n°1	Découverte du dispositif	20 pré-questionnaires sur les pratiques numériques personnelles et professionnelles
séance n°2	Scénarisation pédagogique, modèle SPEAKING de Hymes	
séance n°3	Apprentissage par dispositifs innovants = télécollaboration + essai de la RV	20 rapports d'étonnements
séance n°4	Le jeu et l'apprentissage des langues (paradigme enactif)	
Séance n°5	Le verbal et le non-verbal dans les interactions	
Séances 6 à 12 (tâche finale)		<p>20 scénarios pédagogiques</p> <p>20 écrits réflexifs : 1/identification des difficultés pour une intégration en classe;2/ dimension ludo-éducative; 3/ la communication multimodale et non-verbale; 4/la collaboration; 5/ l'évaluation de l'apprentissage</p>



### 3.2.2. SWIFT (Sansar work in facilitating team talk)

- ▶ projet télé-collaboratif avec 9 étudiants de la faculté de droit de Nancy (clinique du droit) et 9 étudiants de l'Université de Westminster
- ▶ Mai 2018 à janvier 2019
- ▶ Projet de recherche scientifique : Etude du développement des compétences langagières, interculturelles et de communication (équipe d'EC: Anne Chateau, Justine Paris, Maud Ciekanski, Nicolas Molle, Virginie Privas-Bréauté) => la RV une valeur ajoutée?
- ▶ Pédagogie de l'EMILE – enseignement d'une matière par l'intégration d'une langue étrangère = scénarios pédagogiques : étude de cas juridiques/ résolution de problèmes (droit public international)

# Méthodologie de recherche

## 1. phase de préparation

- ▶ Déterminer le nombre et le profil des apprenants, le.s dispositif.s (Sansar, arche), un calendrier
- ▶ Créer le scénario pédagogique => où emmener les apprenants ?
- ▶ Réserver la salle de RV
- ▶ S'assurer du bon fonctionnement de l'équipement, du matériel informatique
- ▶ Présenter le.s dispositif.s
- ▶ Recueillir les consentements (films, photos, recueil de données)
- ▶ Distribuer les pré-questionnaires

## 2. phase de réalisation => performance

- ▶ Créer les avatars
- ▶ Se familiariser avec l'environnement virtuel interactif
- ▶ Se mettre en situation d'accomplissement de tâches, de résolution de problèmes
- ▶ Filmer, prendre en photo les apprenants
- ▶ Prendre des notes (développement de leurs compétences de communication/corps/émotions)

### 3. phase d'exploitation

- ▶ Faire un retour sur les prestations, à l'oral ou à l'écrit, film/ photos à l'appui
- ▶ Post-questionnaire/ entretiens individuels (sentiment des apprenants et réflexion métacognitive)
- ▶ Analyser les résultats des questionnaires et les vidéos

=> transformer le feedback en feedforward

- ▶ Départ du partenaire britannique principal en septembre 2018 => difficulté de trouver des étudiants britanniques en droit
- ▶ Premiers essais de connexion en janvier 2019  
=> Expérimentation non concluante => abandon du projet SWIFT mais possibilité de mettre en place SWIFT 2?







### 4.1.1. pré-questionnaires

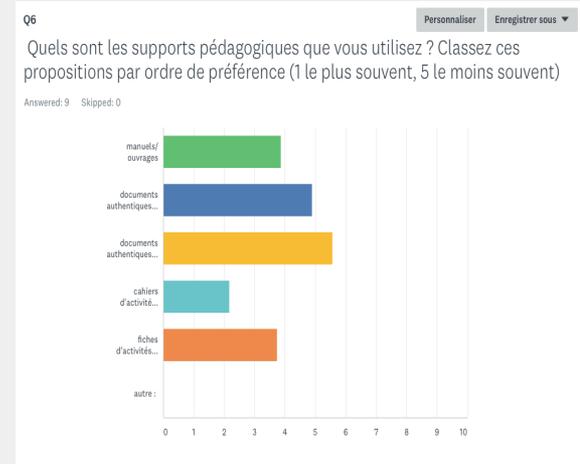
En 3 parties:

#### - Profil

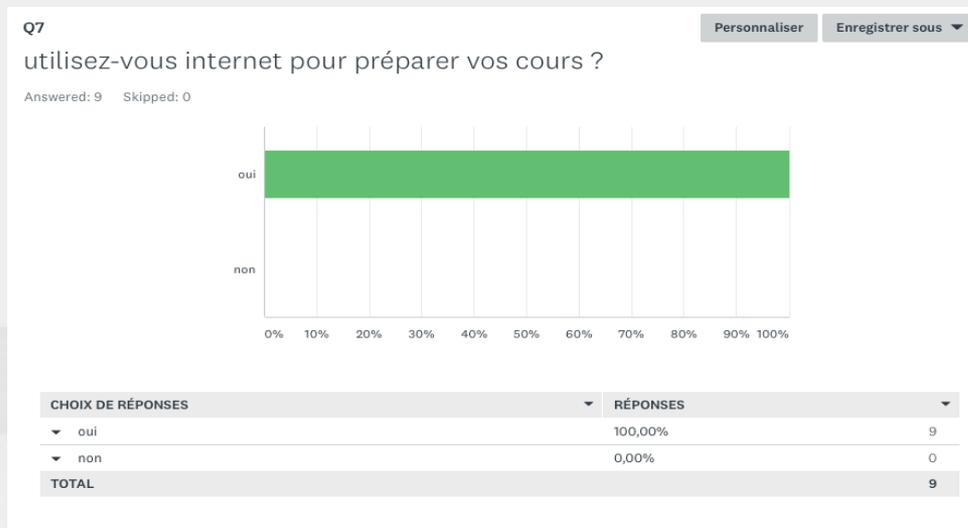
- ▶ 9 étudiants sur 20 , majorité absolue d'étudiantes
- ▶ principalement en lycée (55%)

#### - Pratiques pédagogiques (dont numériques)

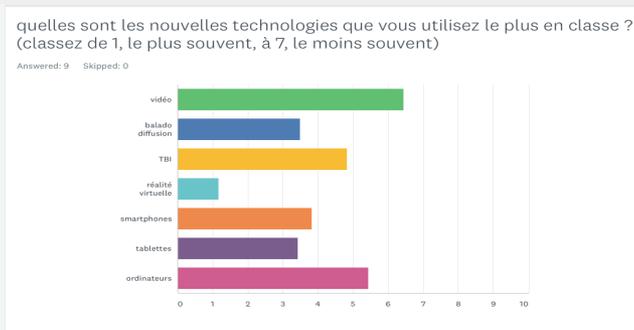
- ▶ utilisent plus de documents authentiques de nature numérique et sous format papier



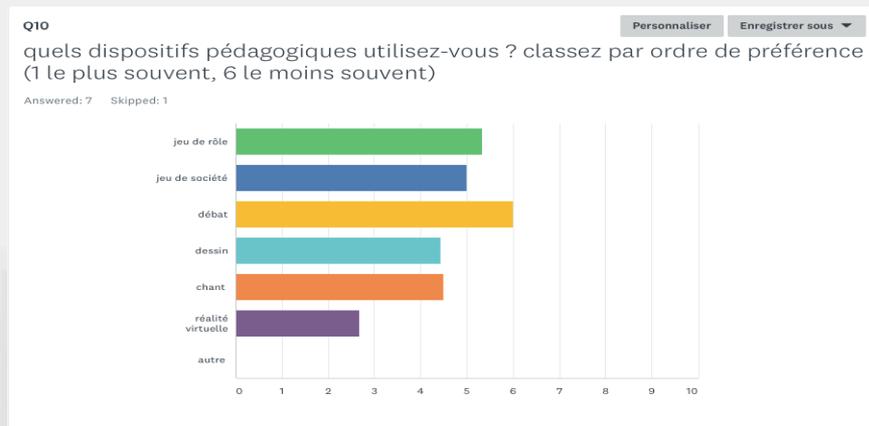
- recours à internet pour préparer leurs cours : accès plus facile et plus rapide aux documents et supports authentiques et richesse et diversité des contenus.



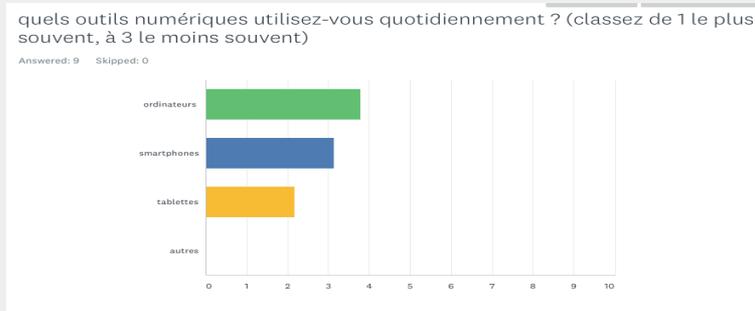
- ▶ principalement la vidéo, l'ordinateur, le TBI (certains ont précisé « vidéo-projecteur »), la baladodiffusion. Nous pouvons constater que bon nombre d'entre elles introduisent tablettes et smartphones dans leurs salles de classe pour les utiliser de manière pédagogique.
- ▶ très peu ont accès à la réalité virtuelle (i.e. aux casques de réalité virtuelle, comme il le leur a été précisé à l'oral).



- ▶ débats, jeux de rôle et jeux de société
- ▶ travaux collaboratifs et dispositifs qui encouragent la pratique de la langue en situation, la communication et l'apprentissage ludique



## - Pratiques numériques personnelles



- Une grande majorité (88,99%) connaissait **la réalité virtuelle** mais seule la moitié (44,44%) en avait fait l'expérience.
- Quant **aux casques de réalité virtuelle**, 88,99 % des étudiantes connaissaient leur existence mais seules 33,33% en avaient déjà fait l'expérience.

Ainsi, les résultats de cette enquête montrent :

- ▶ Que les étudiantes sont sensibles aux activités pédagogiques mettant en avant la collaboration des élèves
- ▶ Que les étudiantes considèrent les nouvelles technologies et internet comme de précieuses ressources et de précieux outils pouvant être utilisés à des fins éducatives.
- ▶ Que la seule limite à l'utilisation de la réalité virtuelle et aux casques de réalité virtuelle est de nature matérielle (si l'établissement ne peut en acquérir, les étudiantes n'y ont pas accès)
- ▶ Que l'utilisation de la réalité virtuelle (et des casques de réalité virtuelle) en milieu éducatif peut être justifiée par la mise en situation de communication des élèves car elle encourage la télécollaboration et la pratique de la langue.

## 4.1.2. retours d'étonnement

### Corps

- ▶ Expérience « incarnée » (« une impression de proximité des lieux, des gens » ; « on est dedans ») + « mal de RV »
- ▶ Expérience visuelle et auditive

### Émotions

- Sentiment d'immersion (« on s'y croyait » ; « très réaliste », « le cerveau est trompé »)
- Expression d'émotions positives (« émerveillement visuel » ; « fascinée » ; « expérience transcendante »)

### Mais

- Difficulté de se reconnaître à l'écran (avatar, vision subjective),
- Certaine difficulté à se mouvoir

Prise de conscience: Rôle du corps et des émotions ( beaucoup de rires) => non-verbal participe à la communication

## 4.13. scénarios pédagogiques

- ▶ Mission : ISS (visite de la station spatiale ISS) => Apollo 13, plutôt anglicistes
- ▶ Google 360 (visite de New York, Al Alhambra, Grenade etc.) = nécessite des scénarisations
- ▶ Jeux type « escape games » => faisabilité ?
- ▶ La RV : support ou dispositif ?
  - 13 utilisations de type « document authentique »
  - 7 utilisations de type « dispositif collaboratif »
- ▶ La RV intégrée à d'autres ressources en amont/aval (contexte à la réalisation de la tâche finale)
- ▶ Culturel > Oral (CO+PO) > vocabulaire/grammaire
  - Contextualiser pour mémoriser (Varela)
  - Subjectivation de l'expérience (nouvelle approche interculturelle) facilitant le travail de thèmes complexes (dictature, complexité culturelle et architecturale, etc.)
- ▶ ~~Sansar~~



## 4.2.1. Pré-questionnaire (google form)

1. Ce que l'anglais représente pour vous
2. Vos compétences linguistiques
3. Votre niveau estimé en anglais
4. Vos compétences culturelles
5. Vos compétences numériques
6. Vos attentes
7. Votre projet professionnel

=> visait à la formation des groupes (niveau d'anglais et compétences numériques)

# 4.2.2. Autres types de recueils de données

Projet SWIFT

Mon espace / Cours / INTERFACE : ESPE, ISFATES, LANSAD / UFR LANSAD / PEARL (Pôle d'enseignement des langues vivantes) / Projet SWIFT

Généralités

SWIFT PROJECT



Dernières annonces

Ajouter un nouveau sujet...  
(Aucune annonce n'a encore été publiée)



## LEGAL CASES

You will find here the legal cases you have to choose from before the first Sansar meeting.

- sample case 1
- sample case 2

---

## THE FRENCH PARTICIPANTS

- group 1  
Pierre-Marie / Laurène / Andréa
- group 2  
Hugues / Florian / Gayané
- group 3  
Anne / Anais / Claire

### 4.2.3. Post-questionnaire

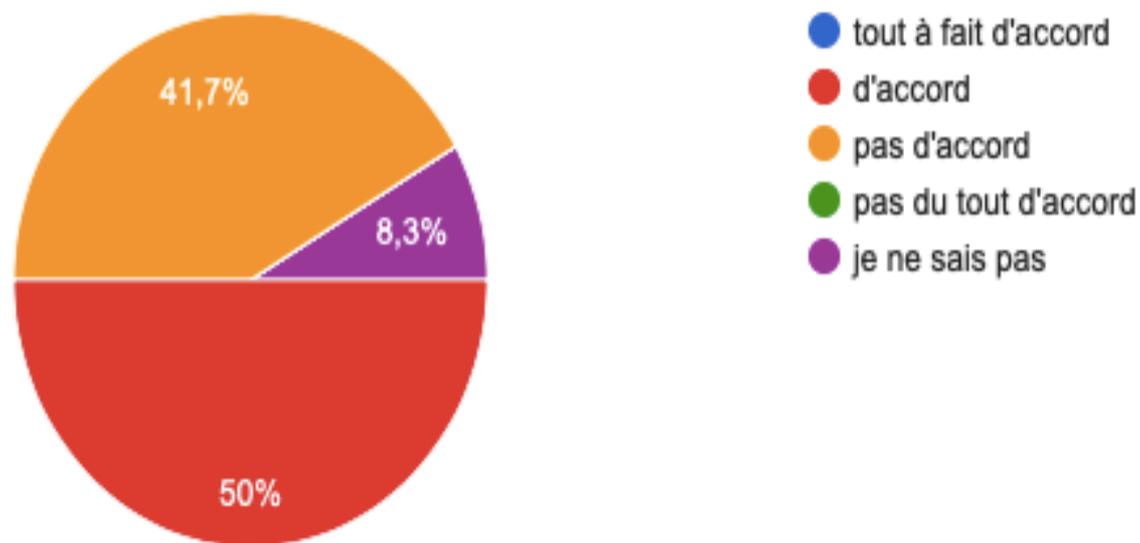
- ▶ Ce qu'ils ont pensé du dispositif
- ▶ Evolution de leurs compétences en anglais
- ▶ Pas de vrai retour car abandon du projet





## 6. L'utilisation de votre avatar sur Sansar est / a été fluide

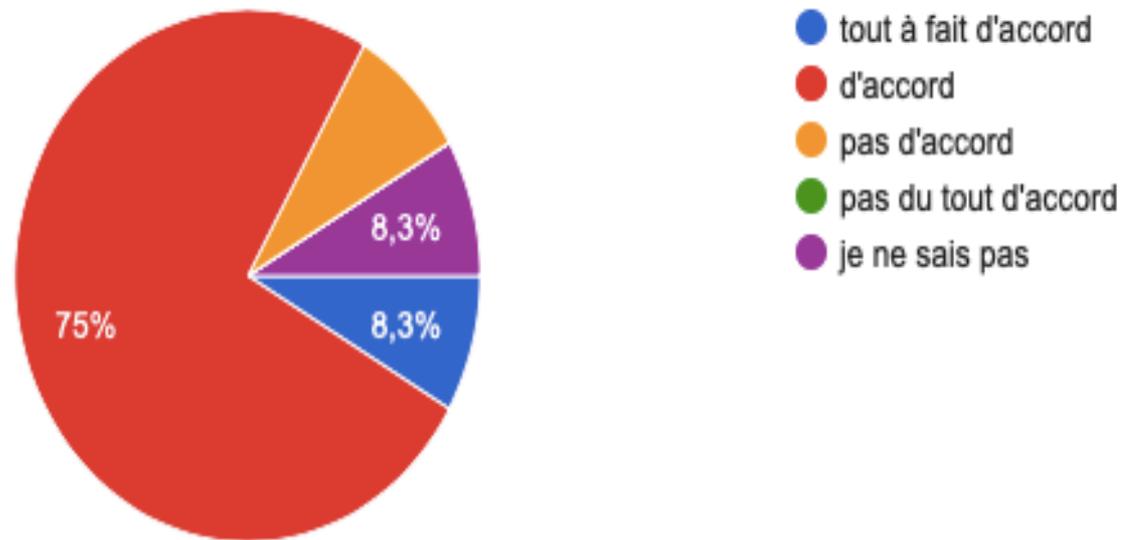
12 réponses



## Questionnaire supplémnetaire

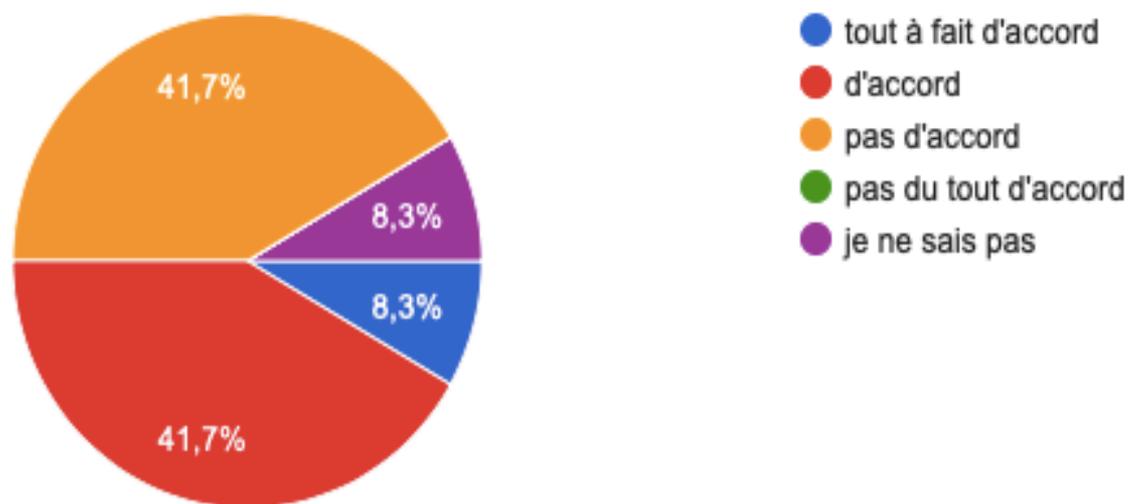
7. Vous vous sentez/ êtes sentis à l'aise pour communiquer dans le monde virtuel à travers votre avatar

12 réponses



## 8. La communication dans le monde virtuel est/ a été spontanée

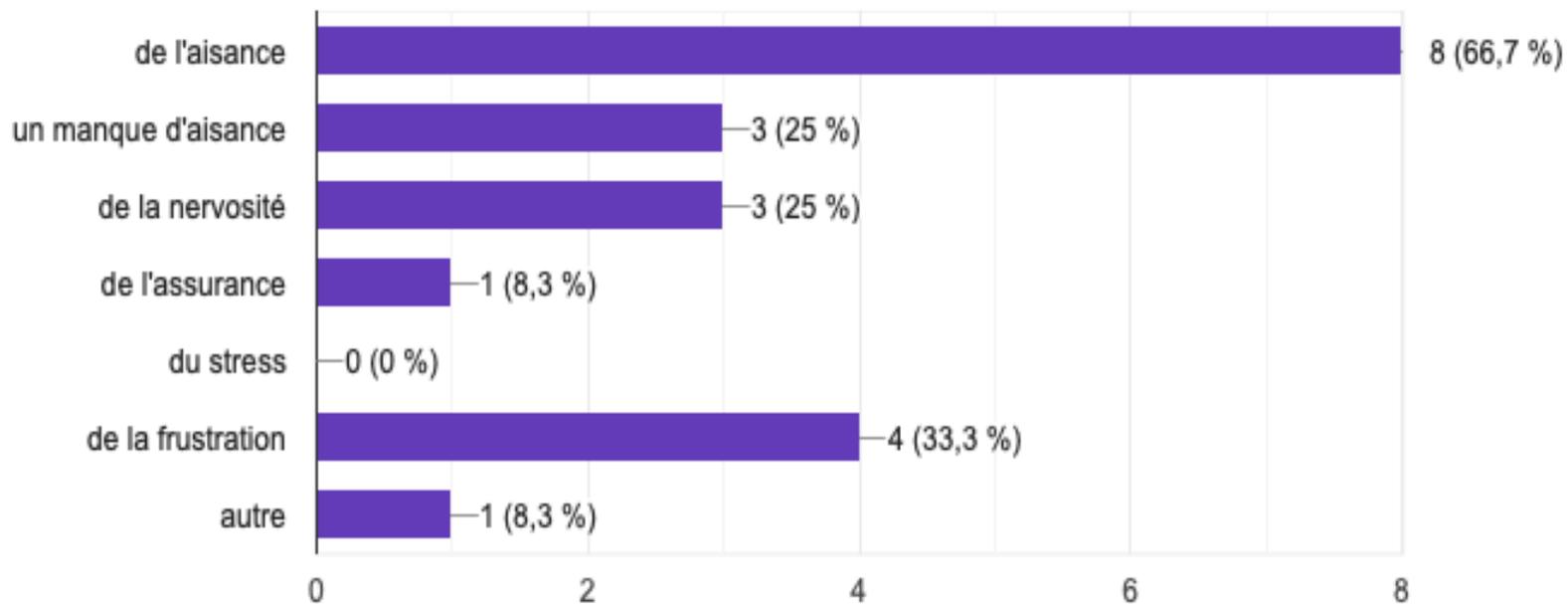
12 réponses



## 9. Sur Sansar, vous ressentez/ avez ressenti



12 réponses





## 5.1. Compétences de communication

### **Linguistique, sociolinguistique et pragmatique**

- ▶ Multi-modalité
- ▶ Supports oral et écrit (en cas de problèmes techniques)
- ▶ la préparation/ les révisions (lexique, grammaire, phonologie) en amont
- ▶ Inter-correction/ autocorrection (retours des étudiants)
- ▶ Rôles attribués (anticipation)



- ▶ Un contenu riche et complexe au niveau du sens (langue et culture)
  - ▶ Permet de donner des tâches et objectifs clairement identifiables/identifiés
  - ▶ Permet des interactions et une négociation du sens (information gap), pratiques collaboratives
  - ▶ Stimule et soutient la production en langue
- => Transférabilité des compétences dans le monde réel/ la vie professionnelle

## 5.2. Compétences générales

- ▶ entraînement à la vraie vie
- ▶ Dépassement des blocages, des complexes, confiance en soi => aisance à l'oral
- ▶ Épanouissement
- ▶ la création d'avatars augmente la conscience de soi
- ▶ rôle défini => socialisation

(Sherry Turkle, 2015; Vincent Berry, 2012)





## Les EVI

- ▶ Suscitent intérêt et motivation des étudiants
- ▶ facilitent le développement/ la consolidation des compétences générales et des compétences de communication
- ▶ Ont un impact sur d'autres compétences transversales => compétences « collatérales » (Berry, 2012)
- ▶ Sont professionnalisants : **co-construction** des compétences professionnelles
- ▶ Semblent être transférables

**valeur ajoutée ... MAIS**

## Limites/ défis

- ▶ Contre-indications médicales
- ▶ Dispositif coûteux (peu d'établissements - pour partenariats)
- ▶ contraintes techniques et matérielles
- ▶ dispositif chronophage
- ▶ Controverse: addiction?

=> Effectuer d'autres études, expérimentations, recherches



## Références

**Aden, Joëlle & Joel Anderson**, (2006). « Le *drama* pour une approche interculturelle de l'enseignement des langues », communication/atelier, TESOL France Colloquium, Paris, nov. 2005, Learning by Acting.

**Aden, Joëlle**. (2017). « Langues et langage dans un paradigme enactif », Recherches en didactique des langues et des cultures [En ligne], 14-1.

**Bourguignon, Claire** (2006). « De l'approche communicative à l'approche "communicationnelle" : Une rupture épistémologique en didactique des langues-cultures. » *Synergie Europe*, n° 1, 2006, pp. 58-73.

**Berry, Vincent**. (2012). [\*L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo\*](#). Presses Universitaires de Rennes.

**Cormanski, Alex** (1993). « Le Corps dans la langue. Les Techniques dramatiques dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères ». Thèse de doctorat. Université de la Sorbonne Nouvelle - Paris 3.

**Huizinga, Johan**. (1951). *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Gallimard.

**Parker**, Stewart. (1986) *Dramatis Personae, A John Malone Memorial Lecture*. Hommage non publié.

**Rizzolatti**, Giacomo & Corrado **Sinigaglia**. (2008). *Les Neurones Miroirs*. (traduction de Marlène Raiola). Editions Odile Jacob.

**Tardieu**, Claire. (2008). *La Didactique des langues en 4 mots-clés : communication, culture, méthodologie et évaluation*. Ellipses.

**Turkle**, Sherry. (2011). *Alone Together*, Basic Books.

**Varela**, Francisco. (1996). *Invitation aux sciences cognitives*. (traduction de Pierre Lavoie). Editions du Seuil.

**Varela** F., Thompson E., Rosch E. (1993). *L'inscription corporelle de l'esprit, Sciences cognitives et expérience humaine*. (traduction de Véronique Havelange). Editions du Seuil.

