



HAL
open science

Les pratiques immersives en soutien à l'apprentissage/ enseignement des langues dans un paradigme enactif

Virginie Privas-Bréauté

► **To cite this version:**

Virginie Privas-Bréauté. Les pratiques immersives en soutien à l'apprentissage/ enseignement des langues dans un paradigme enactif. 3ème cycle. France. 2019. hal-02468166

HAL Id: hal-02468166

<https://hal.science/hal-02468166>

Submitted on 5 Feb 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Mon parcours scientifique

- ▶ Thèse de doctorat : théâtre en Irlande du Nord
- ▶ Post-doctorat : Le théâtre didactique de Bertolt Brecht (segmentation/fragmentation, distanciation) => retracer les contours du théâtre en Irlande du Nord, les emprunts
- ▶ Rencontre Joëlle Aden et ARDAA
=> introduction du jeu et des techniques théâtrales dans les cours d'anglais en IUT et auprès des Masters MEEF premier et second degrés

- ▶ Introduction des mondes virtuels et de la réalité virtuelle en soutien à l'apprentissage/enseignement de la langue (avatar comme métaphore du corps de l'acteur) => nombreuses similitudes, d'un point de vue didactique des entre le théâtre et les mondes virtuels



Hypothèse de départ

Les pratiques artistiques et immersives (jeu théâtral d'abord puis vidéo ensuite) permettraient aux apprenants a) d'apprendre l'anglais avec plaisir et b) de développer, voire consolider, leurs compétences de communication



Plan

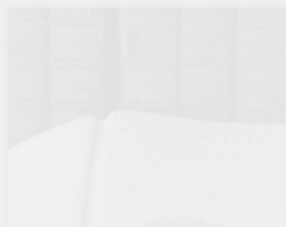
1. Cadre théorique : les sciences cognitives - la cognition incarnée (Lakoff et Johnson), le paradigme de l'enaction (Varela), la résonance motrice (Aden)
2. Dispositifs pédagogiques proposés
3. méthodologies de recherche
4. Analyses des vidéos et des questionnaires
5. Résultats, discussion



1. Cadre théorique : les sciences cognitives

-

la cognition incarnée, le paradigme de l'enaction, la résonance motrice



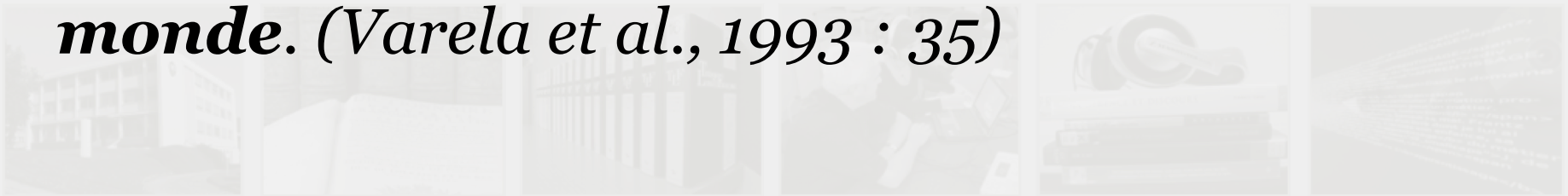
1.1 La théorie des savoirs incorporés

- ⇒ les émotions et le corps participent à l'accès à la cognition
- ❖ 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 (participatif)
- ▶ émergence du sens
- ▶ chemin d'apprentissage (individuel)

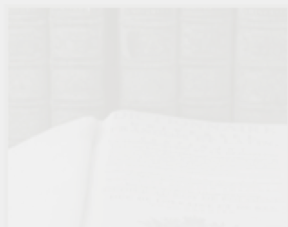
- ▶ Importance du contexte/ de l'environnement
 - Rôle du corps
 - Rôle des émotions



=> La cognition est incarnée

1.3 Aden : théâtre et jeux théâtraux pour apprendre une langue

- ▶ Découverte du système de « neurones miroirs » en neurosciences (Rizzolatti, Sinigaglia 2008)
- ▶ Caractère non-linéaire de l'apprentissage
- ▶ Pratiques artistiques et apprentissage/acquisition des langues



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)



Le *drama*, les techniques et jeux théâtraux

- ▶ Complémentarité des conduites verbales et non-verbales dans l'acquisition/ apprentissage d'une langue
- ▶ l'interaction/ les interactions => conflit sociocognitif (Vygotski après Piaget, cf. Tardieu)
- ▶ Dispositif multicanal et multi-sensoriel
- ▶ Corps, apprentissage par l'expérience et fixation de l'input
- ▶ Entrer en résonance motrice



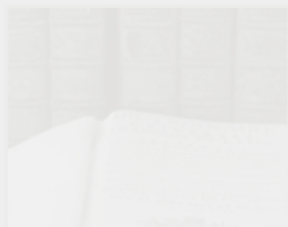
Le *drama*, les techniques et jeux théâtraux

▶ Jeux théâtraux et mondes virtuels (jeu vidéo - TICE) comme dispositifs d'apprentissage/ d'enseignement des langues

=> Les apprenants sont **acteurs, corps et âmes**, de leur apprentissage



2. Dispositifs pédagogiques proposés et méthodologie de la recherche



a. Vue synoptique des séquences 1

Années	Formation	Type de jeu	Explications
2006 - 2017	DUT Gaco 1	Jeu de rôle	Situations de communication pré-professionnalisantes
2009-2011	Licence professionnelle Développement économique vers les marchés émergents	Jeu de rôle	Situations de communication professionnalisantes : la négociation
2009-2012	Master 1 MEEF PE	Jeu de rôle	Situations d'enseignement pré-professionnalisantes
2013	Premier degré	<i>Jeu théâtral</i>	Mise en scène du <i>Petit Chaperon Rouge</i> en anglais

Vue synoptique des séquences 2

2013-2014	DUT Gaco 2	Formation hybride : introduction de la plateforme institutionnelle	Situations de communication professionnalisantes
2013 -2014	DUT Gaco 2	Introduction des mondes virtuels	Situations de communication professionnalisantes Gestion de la relation client
2014-2017	DUT Gaco (mention arts)	Jeu théâtral et techniques théâtrales	Situations de communication professionnalisantes - Gestion de la relation client - La publicité
2017-2018	Master 2 anglicistes (MEEF, mondes anglophones, bilangue/biculture)	Jeu théâtral et techniques théâtrales	Etude et mise en scène d'une pièce de théâtre nord- irlandaise

Vue synoptique des séquences 3

2018-2019	Master 2 MEEF	Mondes virtuels, casques de réalité virtuelle	Étude et appropriation des nouveaux dispositifs d'apprentissage/ d'enseignement offert par la réalité virtuelle
2018-2019	Master 1 Etudes juridiques	Mondes virtuels, Sansar	Projet SWIFT



b. Mise en œuvre, jeu théâtral

- une phase de préparation => appropriation de savoirs, de savoir-faire ET création d'un rituel
 - ▶ Jeux de dynamisation
 - ▶ Jeux de cohésion de groupe
 - ▶ Jeux de découverte
- une phase de réalisation => performance
- une phase d'exploitation (enseignement supérieur) => transformer le feedback en feedforward

c. Quelques exemples

❖ Dans le Premier degré

De janvier à avril 2013 - 23 élèves - CE1

Séances	Objectifs pédagogiques	Contenus linguistiques	Jeux théâtraux
1	*Se présenter *Construire un rituel	*grammaticaux *lexicaux *phonologiques * « Be » *les jours de la semaine, la date du jour *le temps qu'il fait	*Se déplacer dans une pièce sans mobilier *Partir à la rencontre des autres *les quatre points cardinaux (chiffres, mois, jours, saisons)

Le premier degré

2	<p>*Dire/ demander ce que l'on aime</p> <p>*Compter</p>	<p>* Love/like/ dislike/hate</p> <p>* les aliments</p> <p>* la question fermée</p> <p>* les chiffres de 1 à 10</p>	<p>* Se positionner sur une flèche du goût</p> <p>* exprimer une émotion</p> <p>*Jeu de balle en équipes de 10</p>
3	<p>* Compter</p> <p>*Dire ce que l'on possède</p>	<p>* les chiffres de 1 à 23</p> <p>* « Have got »</p> <p>* la phrase déclarative/ négative</p> <p>*les animaux domestiques</p>	<p>*Dire les chiffres de plus en plus vite en cercle, sans se tromper</p> <p>*Piocher une carte « animaux domestiques » au centre d'un cercle et dire si on le possède.</p>

Le premier degré

4	<ul style="list-style-type: none">*Décrire un objet*Demander la couleur d'un objet	<ul style="list-style-type: none">*Be/ les pronoms personnels sujet*la question ouverte* les couleurs	<ul style="list-style-type: none">* Tirer au sort un objet et demander sa couleur à la classe
5	<ul style="list-style-type: none">*Comprendre un conte à l'oral*Décrire une personne	<ul style="list-style-type: none">*lexique, phonologie* les membres de la famille	<ul style="list-style-type: none">*Deviner le conte en regardant le conteur mimer l'histoire et l'illustrer par des fiches*Noter la réponse sur son ardoise

Le premier degré

6	*interagir *se positionner dans la communication	Rebrassage des cours 1 à 5 (lexique, grammaire, phonologie)	*Jouer le conte découpé en tableaux *découpage/ fragmentation
---	---	--	--



Le projet

	personnages	lieu	Type de dialogue
tableau 1	le petit chaperon rouge sa maman son papa sa grand-mère	le salon du Petit Chaperon Rouge la cuisine de sa grand- mère	ta grand-mère est malade; apporte lui des gâteaux, oui maman. j'adore ma grand-mère. Grand-mère dit qu'elle est malade et qu'elle veut voir sa petite fille
tableau 2	le petit chaperon rouge un chien un chat	une route le village	qui es-tu? où vas-tu? que portes-tu? quelle jolie cape rouge! J'aime beaucoup cette cape rouge

Le projet

tableau 3	le petit chaperon rouge le loup	un chemin la forêt	qui es-tu? comment t'appelles-tu? où vas-tu? Quelle jolie cape rouge! J'aime beaucoup cette cape rouge
tableau 4	le petit chaperon rouge un oiseau un hamster	un chemin la forêt	qui es-tu? comment t'appelles-tu? où vas-tu? quelle cape rouge étonnante! Je n'aime pas cette cape rouge.
tableau 5	le loup la grand-mère un poisson rouge	la cuisine de la grand- mère	qui est là? que voulez-vous? j'aime beaucoup les gâteaux....

Le projet

tableau 6	le petit chaperon rouge le loup	la cuisine de la grand- mère	qui êtes-vous? Comment allez-vous ? que voulez- vous?
tableau 7	le petit chaperon rouge le loup	la cuisine de la grand- mère	que vous avez de grandes dents....
tableau 8	un chasseur le loup la grand-mère le petit chaperon rouge	la cuisine de la grand- mère devant la maison de la grand-mère	au secours !

Dans le second degré

Possibilité d'introduire les techniques et jeux théâtraux dans le secondaire :

- ❖ ouvrages d'Adrien Payet, *Activités théâtrales en classe de langue - Techniques et pratiques de classe*, 2010
- ❖ Dominique Casoni, Sylvie Douglade-Val, Valérie Mallard, *Drama activities - l'enseignement de l'anglais par les techniques théâtrales*, 2013.



Dans l'enseignement supérieur, le jeu de rôle

❖ En l'IUT - le jeu théâtral - *Customer Relationship Management*

Dès 2013 – plusieurs groupes de 25 étudiants DUT2

Phase de préparation

Séance 1 : Cours Magistral, 4h, « Customer Relationship Management », co-écrit avec le professeur de marketing.

Séances 2 et 3 : manuel *Intelligent Business* « A complaint is a gift » - *The Economist*

Dans l'enseignement supérieur, le jeu de rôle

	consignes	objectifs	habiletés langagières	modalités / mise en œuvre
anticipation	brainstorming Customer Relationship management	<ul style="list-style-type: none"> •grammaticaux •lexicaux 	- production orale	en groupe
Reading	Skimming: read the text	<ul style="list-style-type: none"> •méthodologiques: recherche d'informations générales 	<ul style="list-style-type: none"> •compréhension de l'écrit •production orale •-production écrite 	individuel
	Scanning: read the text	- méthodologiques: retrouver des informations précises	<ul style="list-style-type: none"> •compérehension écrite •production écrite •production orale 	individuel
speaking	compare the attitude of the British to that of the French	<ul style="list-style-type: none"> •interculturels •citoyens 	- production orale	en groupe en groupe classe
vocabulary 1	Put the five steps of good CRM in the right order: ENRAL	<ul style="list-style-type: none"> - lexicales - phonologiques 	<ul style="list-style-type: none"> - production écrite - production orale 	individuel
vocabulary 2	Match the nouns with the adjectives. Listen and repeat.	<ul style="list-style-type: none"> - lexicales - phonologiques 	<ul style="list-style-type: none"> •production écrite •production orale 	individuel

Dans l'enseignement supérieur, le jeu de rôle

Phase de réalisation

Séance 4 : Mise en application par le jeu théâtral

Distribution de rôles et de situations conflictuelles
=> résolution de problèmes en suivant la stratégie
LEARN



Dans l'enseignement supérieur, le jeu de rôle

Phase d'exploitation

Séance 5 : visionnage + feedback + questionnaires



Dans l'enseignement supérieur, les mondes virtuels

❖ En IUT - les mondes virtuels - *Customer Relationship Management* - 6 étudiants DUT 2

⇒ Impact de la pratique immersive sur le développement cognitif de l'apprenant en anglais à travers la création d'avatars ?

De novembre 2013 à mars 2014



Les mondes virtuels : plusieurs étapes

1. phase de préparation :

- ▶ choix du monde virtuel : *Second Life*
- ▶ constitution d'une équipe d'experts
- ▶ création des scénarios pédagogiques : résolution de problèmes à partir de l'accomplissement de tâches
- ▶ proposition à tous les étudiants => 6 volontaires
- ▶ établissement d'un calendrier
- ▶ équipement matériel (téléchargement du logiciel, casque, micro)

Les mondes virtuels : plusieurs étapes

2. phase d'expérimentation

- ▶ essais de connexion
- ▶ création d'avatars
- ▶ distribution des scénarios aux étudiants volontaires
- ▶ jeux de rôle = simulations, immersions



Scenario No.1: A phone conversation with an angry customer

Copets is a British firm selling toys for pets but it has been losing clients recently. It now needs to win clients back or acquire new ones.

Problem: a customer calls Copets to tell them her dog almost died because of a toy=> the members need to solve the problem.

Characters:

- 1 angry customer (Mrs Privas-Bréauté)
- 3 members of Copets: 1 manager, 1 receptionist, 1 staff member in contact with the suppliers department (the purchase department)

Place:

Copets Company
210 Chiswick Road
London W4 1SY
UK

Time: 9 am

Tasks:

1. Greeting in front of the university building (« les Quais ») (meeting point in *Second Life*)
2. Go to the office
3. Phone conversation between the receptionist, the customer, the manager. The third staff member pretends he is working.

Scenario No.1

4. The manager tells the incident to the others. He decides to organize a meeting.
5. They go to the meeting room
6. In the meeting room: It is not the first time it has happened with this toy. They need to find solutions. What solutions to what problems?

Pour cette situation, il vous faudra revoir :

- + cours *On the phone* et *Customer relationship management* (CRM)
- + intonation et prononciation dans questions - réponses, les formules de politesse
- + grammaire: temps simples et auxiliaires modaux. Début des phrases complexes.

Seront observées :

- vos compétences linguistiques (grammaire, lexique, phonologie), sociolinguistiques et pragmatiques (savoir répondre aux questions et rebondir, adapter le registre de langue)

Scenario No.2: Carrying out a customer satisfaction survey

Final task : writing a satisfaction survey

Characters:

3 members of Copets: 1 manager, 2 staff members. The three of them work in the marketing department.

Place:

Copets Company
210 Chiswick Road
London W4 1SY
UK

Time: 9 am

Intermediary tasks:

1. Start of a new day: greeting.
2. Go to the office.
3. The manager explains that one of the solutions found previously so as to win customers back or acquire new ones was to write a customer satisfaction survey. So they need to build a team and work on such a document.

Scenario No.2

4. Brainstorming session in the meeting room. To whom? clients? new clients? old ones? lost ones? what for? to win customers back? acquire new ones? change policies? change strategies? where to take it? in their shops? on streets? which streets? on the internet? on the phone? This will have an impact on its form.
5. Once you have answered all the questions above, you may write up the survey. what questions in the survey? how many?
6. End: the manager keeps the questionnaire and transmits it to another team who then deals with it
7. They all go back to their desks.

Scenario No.2

Pour cette situation, il vous faudra revoir :

+ cours CRM

+ cours sur la rédaction d'un questionnaire de satisfaction client

+ intonation et prononciation dans questions - réponses, les formules de politesse (toujours)

+ grammaire : temps simples et auxiliaires modaux (toujours), noms dénombrables et indénombrables, articles, quantifieurs (a lot, a few, much, many etc.)...

+ énoncé complexe (propositions subordonnées complétives et relatives)

Seront observées :

-vos compétences linguistiques (grammaire, lexique, phonologie), sociolinguistiques et pragmatiques (argumenter/comparer et négocier)

- vos compétences méthodologiques : établir un questionnaire de satisfaction, capacités rédactionnelles

Les mondes virtuels : plusieurs étapes

3. phase d'observation

- ▶ prise de notes
- ▶ enregistrements
- ▶ (re-)visionnage
- ▶ retour du professeur d'anglais sur les compétences des apprenants
- ▶ retour (des experts + des apprenants) sur le dispositif



Dans l'enseignement supérieur, le *drama*

❖ En Master 2 (MEEF + Connaissance du monde anglophone + Bilangue/ biculture)

Un groupe de 40 étudiants environ

6 séances de 2 heures de « langue orale et qualité linguistique »

Projet : mise en scène d'une pièce de théâtre nord-irlandaise (*Ourselves Alone* de Anne Devlin)

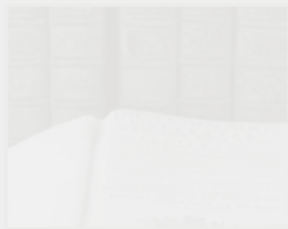
▶ Introduction d'une dimension « esthétique » (d'apparence moins « professionnalisante »)

Dans l'enseignement supérieur, le *drama* : Plan de la séquence

Séances		
1	About Northern Ireland	diaporama sur la situation géographique, l'histoire politique et l'histoire littéraire de l'Irlande.
2	Northern Irish songs	Travail de la prosodie : « Zombie » de « The Cranberries ». Noter la différence entre une prosodie linguistique, et celle que l'on retrouve dans une chanson
3	Getting to know dramatic techniques	travail du corps, des émotions et de la voix (cognition incarnée) role-play different situations
4	Studying scenes of a play	Travail des étudiants en groupe sur le texte, le contexte, les personnages, etc... de la pièce choisie. Exposés oraux
5	staging the play	Act 1. Etude des scènes de l'acte 1 puis passage des groupes devant la classe
6	staging the play	Act 2. Etude des scènes de l'acte 2 et passage des groupes d'étudiants devant la classe

Dans l'enseignement supérieur : la réalité virtuelle

- ▶ Deux projets:
- ▶ Cours avec les M2 MEEF second degré anglais et espagnol => plusieurs
- ▶ Projet SWIFT, partenariat Université de Lorraine et Université de Westminster => Sansar



3. Méthodologie de la recherche



3.1 Jeu théâtral

- ▶ Déterminer la classe, le dispositif, le calendrier
- ▶ Créer le scénario pédagogique => où emmener les apprenants ?
- ▶ Présenter le dispositif
- ▶ Recueillir leur consentement (films, photos, recueil de données)
- ▶ Réserver une salle sans mobilier avec l'accord du supérieur hiérarchique
- ▶ **Filmer, prendre en photo le jeu des apprenants**
- ▶ **Prendre des notes sur le développement de leurs compétences de communication**

3.1 Jeu théâtral

- ▶ **Faire intervenir les autres apprenants**
- ▶ Faire un retour sur les prestations, à l'oral ou à l'écrit, film/ photos à l'appui
- ▶ **Distribuer un questionnaire pour connaître le sentiment des apprenants et encourager la réflexion méta-cognitive**
- ▶ Encourager les apprenants à consolider leurs compétences
- ▶ Analyser les résultats des questionnaires et les vidéos

3.2 Mondes virtuels

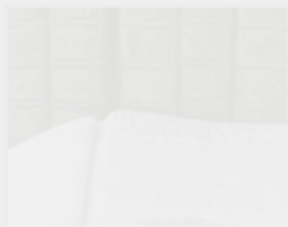
- ▶ Déterminer la classe, le dispositif, le calendrier
- ▶ Créer le scénario pédagogique => où emmener les apprenants ?
- ▶ Présenter le dispositif
- ▶ S'assurer du bon fonctionnement de l'équipement, du matériel informatique
- ▶ Recueillir leur consentement (films, photos, recueil de données)
- ▶ **Créer les avatars**
- ▶ Se familiariser avec l'environnement virtuel interactif



3.2 Mondes virtuels

- ▶ Filmer, prendre en photo le jeu des apprenants
- ▶ Prendre des notes sur le développement de leurs compétences de communication
- ▶ Faire un retour sur les prestations, à l'oral ou à l'écrit, film/ photos à l'appui
- ▶ Distribuer un questionnaire pour connaître le sentiment des apprenants et encourager la réflexion méta-cognitive
- ▶ Encourager les apprenants à consolider leurs compétences
- ▶ Analyser les résultats des questionnaires et les vidéos

4. Analyses des vidéos et des questionnaires



- ▶ Observations de l'enseignant (vidéos et terrain)
- ▶ Retours des étudiants (questionnaires, entretiens et enquêtes)



Dans le premier degré

Développement des compétences de communication

- ▶ Linguistique : lexique, grammaire, phonologie (consignes en anglais, mime, répétitions de mots et de structures grammaticales simples, accompagnement de gestes, curiosité linguistique)

(Stratégies d'accès au sens : la comparaison et l'inférence)

- ▶ Sociolinguistique
- ▶ Pragmatique



Dans le premier degré

Développement de compétences générales

❖ Les savoirs

- Découverte d'une nouvelle langue
- Découverte de l'existence d'une autre culture

❖ Les savoir-faire

- se positionner dans la communication
- interagir

❖ Le savoir-être

- confiance en soi => aisance à l'oral
- gestion de l'espace
- empathie et maîtrise des émotions (résonance sensori-motrice, cf. Aden)
- créativité

Conclusion 1

- ▶ sensibilisation à la langue et à la culture anglo-saxonnes
- ▶ impact sur d'autres compétences transversales => compétences collatérales (V. Berry)



Jeu théâtral en IUT

- ▶ Développement/ consolidation des compétences de communication et des compétences générales

- ▶ Du jeu de rôle au jeu théâtral :

« Pour être vraiment impliqué dans une action théâtrale, l'acteur a besoin, aussi paradoxal que cela puisse paraître, d'avoir une certaine distance par rapport à ce qu'il joue pour mieux pouvoir s'y investir. Il s'agit en fait pour lui de développer une aptitude à évaluer le jeu. » (Cormanski, 1993 : 94-95)

=> Prise de distance vis-à-vis de son rôle = l'étudiant est en situation d'apprentissage (=> questionnaires)

- ▶ mais aussi.... forces et faiblesses

forces

- ▶ Enthousiasme
 - ▶ Motivation car réalisme/ mise en jeu, mise en voix, mise en scène
 - ▶ Créativité
 - ▶ Le geste comme soutien à la parole
-
- ▶ Transférabilité des compétences dans le monde réel/ la vie professionnelle

forces

- ▶ La scénarisation des tâches permet de tisser des liens entre les apprentissages linguistiques et les connaissances et compétences acquises dans d'autres domaines
- ▶ Effectuer tous ces jeux dramatiques en présentiel en groupe et en interaction crée une dynamique d'apprentissage essentielle dans l'acquisition/ apprentissage des langues sur le plan cognitif.

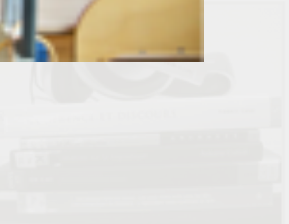
faiblesses

- ▶ Niveau hétérogène du groupe-classe
- ▶ Evaluation qualitative

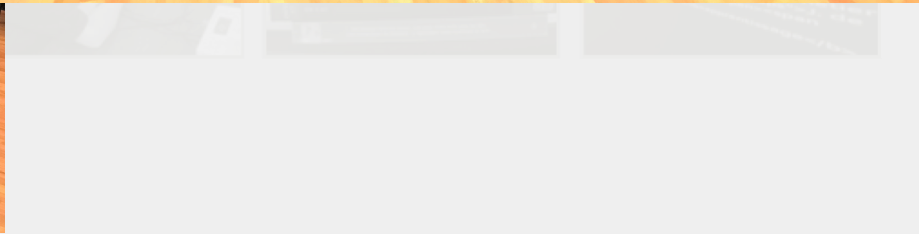
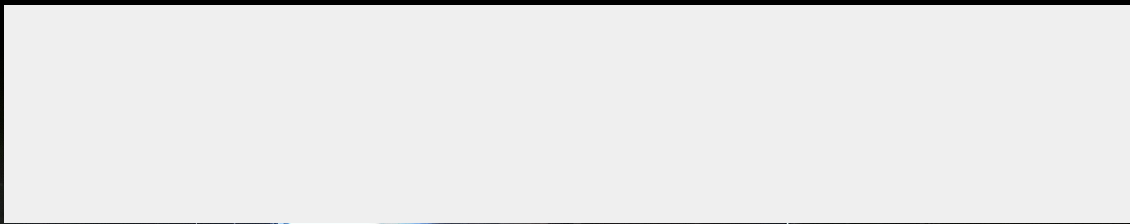
- ▶ Les émotions
- ▶ L'éducation (différences d'ordre culturel)
- ▶ Gestion de l'espace (salles avec mobilier)



Gestion de l'espace ?



Techniques théâtrales en Master 2



Techniques théâtrales en Master 2

- ▶ Développement/ consolidation des compétences de communication (+ découverte de l'Irlande du Nord - objectif culturel) et compétences générales
- ▶ Forces et faiblesses (perceptions du dispositif par les étudiants)



forces

- ▶ Interaction
- ▶ Pratique de la langue vivante à l'oral (cours de langue orale)
- ▶ Autonomie
- ▶ Créativité

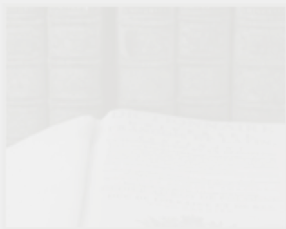
- ▶ Découverte du théâtre, de l'Irlande, de l'Irlande du Nord

- ▶ Gestion de l'espace et du temps, corporéité



faiblesses

- ▶ Trop d'autonomie?
- ▶ Pas assez de créativité?
- ▶ Pas assez de temps
- ▶ Heure du cours trop matinale
- ▶ Choix de la pièce (*out of print*)
- ▶ Pas l'impression d'avoir enrichi/ amélioré leur pratique orale



Conclusion 2

- ▶ Les techniques théâtrales et le jeu théâtral facilitent la consolidation des compétences générales et des compétences de communication
- ▶ « A work in progress » (anti-linéaire)
- ▶ Professionnalisant : **co-construction** des compétences professionnelles



Conclusion 2

- ▶ Pour J. Aden, « c'est par le langage que nous co-crédons en permanence ce monde que nous habitons » (Aden, 2017 : 8).

Cela peut-être en référence aux langues écrites et orales, mais aussi au langage du corps et des émotions.

=> l'articulation de ces trois langages permet la **co-construction** de compétences individuelles et professionnelles en interaction.

Conclusion 2

- ▶ Mais le théâtre pour le théâtre= ???
- ▶ Manque d'habitude? D'entraînement?
- ▶ Ne pas l'imposer mais le proposer (atelier?)



En IUT, les mondes virtuels

- ▶ dispositif multimodal
- ▶ apprentissage par l'expérience
- ▶ résolution de problèmes après accomplissement de tâches = segmentation des compétences / absence de linéarité (idem jeu théâtral)



Les mondes virtuels

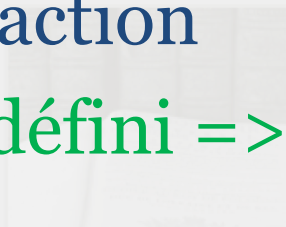
Consolidation des **compétences de communication (linguistique, sociolinguistique et pragmatique)**:

- ▶ l'équipement technique : le monde virtuel *Second Life* permet aux joueurs de se connecter et de discuter via des microphones, casque audio
- ▶ 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)
- ▶ **créativité**

Les mondes virtuels

Consolidation des **compétences générales**
(études de **Sherry Turkle** , **Vincent Berry** +
observations du professeur et retours des
étudiants) :

- ▶ épanouissement
- ▶ entraînement à la vraie vie
- ▶ Dépassement des blocages, des complexes
- ▶ interaction
- ▶ rôle défini => socialisation



Les mondes virtuels

- ▶ la création d'avatars augmente la conscience de soi
- ▶ « spect-acteur » => prise de distance par rapport à son apprentissage (augmentée par les questionnaires remis aux étudiants + vidéos)



La réalité virtuelle, les EVI

- ▶ Immersion avec casque de réalité virtuelle



Conclusion 3

- ▶ Possible transfert des compétences dans la vraie vie
 - ▶ Premiers pas vers l'autonomisation des apprenants ?
- = > valeur ajoutée

Mais limites :

- ▶ contraintes techniques et matérielles
- ▶ dispositif chronophage



Conclusion générale



Conclusion générale

- ▶ Les neurosciences => acquisition/ apprentissage des langues
 - ▶ Le jeu théâtral et les techniques théâtrales=> apprentissage des langues
 - ▶ Les mondes virtuels, les Tice=> apprentissage des langues
 - ▶ inscription dans une approche « communicationnelle » (Bourguignon, 2006)
- ⇒ évolution de l'**enseignement** des langues

Conclusion générale

- ▶ Projet de recherche à court terme : les mondes virtuels en 3D, Sensor + casques de réalité virtuelle (dispositif immersif)
- ▶ Projet de recherche sur le long terme : jeu et apprentissage / enseignement des langues pour les personnes en situation de handicap (moteur), la réalité virtuelle ?



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.

Publications de l'auteur

Ouvrage

Immersion dans le conflit nord-irlandais : Le théâtre didactique de Stewart Parker (1941-1988) et Anne Devlin (1951-). Editions Persée, collection l'Arbre du Savoir, 2018.

Coordination de revues scientifiques

« Confiance, reliance et apprentissage des langues dans l'enseignement supérieur », *Revue Recherche et Pratiques Pédagogiques en Langue de Spécialité - Les Cahiers de l'APLIUT*, n° 37 (co-coordination avec Joséphine Remon, Université Lyon 2), janvier 2018, <http://journals.openedition.org/apliut/5461>.

Revues

« Dramatic activities in business schools: educational devices to consolidate linguistic competences and develop professional skills », *Revue Recherche et Pratiques Pédagogiques en Langue de Spécialité - Les Cahiers de l'APLIUT*, « Body, voice and language in higher education », soumis le 1er décembre 2017.

« Le jeu et les techniques dramatiques en classe de langue : Un levier pour la co-construction des compétences professionnelles », *Mélanges CRAPEL*, soumis le 1er septembre 2017

« Développement cognitif et apprentissage/acquisition de l'anglais langue des affaires en IUT à travers le jeu : Utilisation des mondes virtuels », *Revue Recherche et Pratiques Pédagogiques en Langue de Spécialité - Les Cahiers de l'APLIUT*, « Jeux et Langues dans l'enseignement supérieur », n° 36-2, juillet 2017, <https://apliut.revues.org/5740>.

« Les mondes virtuels : Des dispositifs de création innovants pour développer les compétences générales et langagières ? », *Revue Etudes en Didactique des Langues*, « Nouvelles voies, nouvelles voix », n° 27, 2017, pp. 43-56.

« L'apprentissage de l'anglais par le jeu dramatique et les techniques dramatiques en IUT : dispositifs de professionnalisation et de socialisation », *Revue Lingua E Nuova Didattica*. Numéro spécial : Approcci teatrali nella didattica delle lingue. Parola, corpo, creazione. n° 2, avril 2016, pp. 93-119.

« Creating an avatar to become the "spect-actor" of one's learning of ESP », *The Eurocall Review*, 24/1, mars 2016, pp. 40-52.

« Evolution de la profession d'enseignant de langue vivante grâce aux TICE », *Ludomag*, chaîne d'information sur le digital et l'éducation, novembre 2015. <http://www.ludovia.com/2015/11/16140/>

« DRAMATIC ACTIVITIES AND ICTE IN LANGUAGE ACQUISITION: LEARNING a FOREIGN LANGUAGE FOR PROFESSIONAL/SPECIFIC PURPOSES THROUGH ROLE PLAYS AND ONLINE GAMES », *Journal of Global research in Education and social science*, vol. 3, issue 3, 2015. <http://www.ikpress.org/issue.php?iid=552&id=46>

« Le Jeu dramatique comme dispositif de consolidation des compétences en anglais », in *Les Langues Modernes*, n°1, 2013, pp. 58-66.