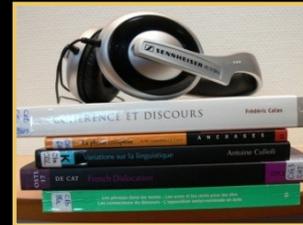
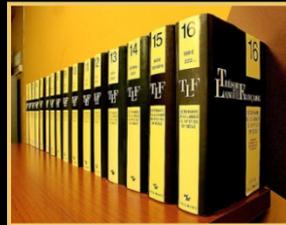


# L'apprentissage des langues et la réalité virtuelle : Réal développement de compétences en autonomie ou illusion ?

Virginie Privas-Bréauté  
Flavien Delcloque-Le Banner



# Plan de la présentation

1. Cadrage théorique
2. Protocole de recherche
3. Résultats
4. (Discussion)





## L'autonomie

- ▶ « Nous ne naissons pas autonomes, nous le devenons : l'autonomie ne se donne pas, elle se construit. Ensemble. » (Trocmé-Fabre, 2022, p. 20)
- ▶ La symbolique de l'arbre
- ▶ Les 10 étapes du savoir-apprendre (7+3)

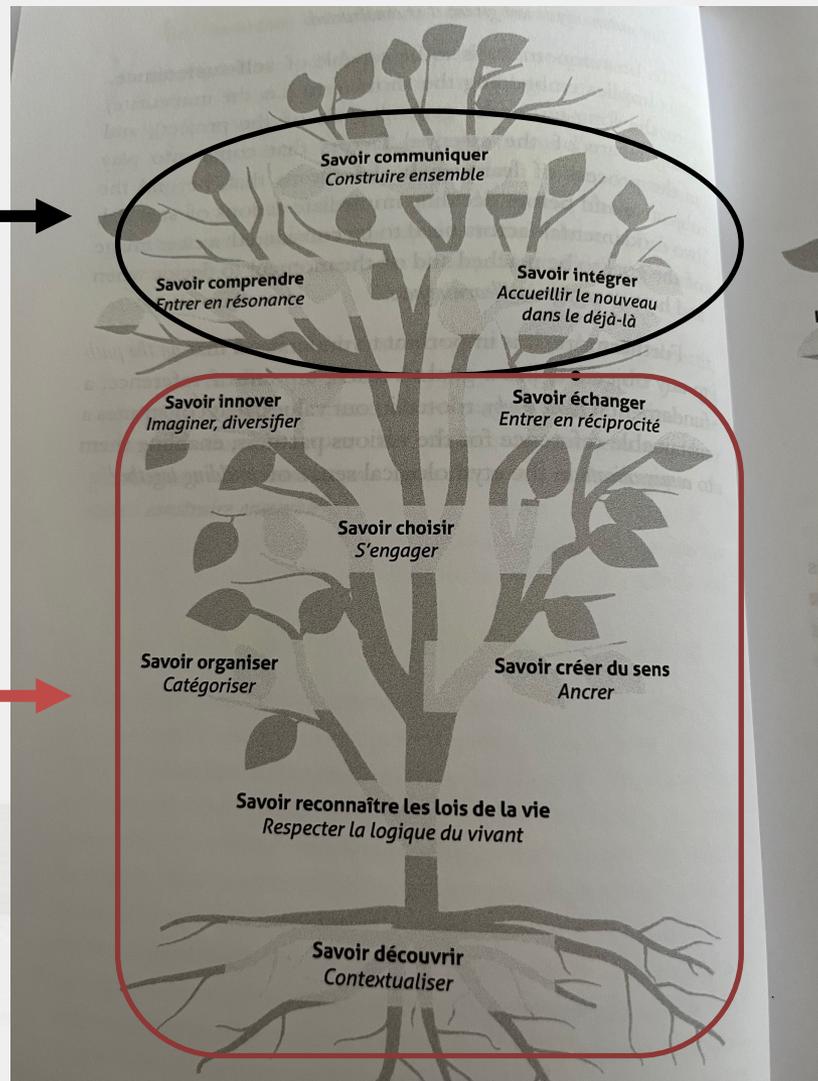


# Les 10 étapes du savoir-apprendre

L'élève seul



Avec  
l'enseignant



- ▶ « Être autonome, c'est être capable d'autoportance. » (Trocmé-Fabre, p. 48)
- ▶ « Entrer en apprenance. » (Trocmé-Fabre, p. 48)



## Question de recherche

Les Environnements virtuels Immersifs, la RV/ VR, permettent-ils aux enseignants de LVE d'accompagner leurs élèves vers l'autonomie, l'autoportance ?





## 2.1 Contexte

- ▶ Étudiants en Master 2 MEEF, second degré, parcours anglais
- ▶ De septembre à octobre 2022
- ▶ Cours de « apprentissages et évaluations des acquis des élèves »
- ▶ 3 cours de 2 heures
- ▶ Un assistant de recherche



## 2.2 Méthodologie

	Cours- atelier	recherche
Cours 1	- Présentation du module	<b>Pré-questionnaire</b> <b>Photos et vidéos</b>
Cours 2	- Essai de la VR (filaire et nomade)	<b>Photos et vidéos</b> <b>1<sup>er</sup> post-questionnaire</b>
Cours 3	- Essai de la VR (filaire et nomade)	<b>Photos et vidéos</b> <b>2<sup>nd</sup> Post-questionnaire</b>

## 2.3 Données

- ▶ Qualitatives: photos et vidéos
- ▶ Quantitatives: questionnaires (pré- et post-)



# Photos



# Vidéo



# Pré-questionnaire

## Pré-questionnaire M2 MEEF

### Fréquence et utilisation des NTICE et NTIC

#### A propos de vous

- 1 Êtes-vous : un homme / une femme / je ne souhaite pas répondre  
2 Quel est votre âge ?

- 4 Vous intervenez en : collège / lycée / les deux  
5 Quelles classes avez-vous cette année ?

#### Vos pratiques de classe

6 Quels sont les supports pédagogiques que vous utilisez ? Classez ces propositions par ordre de préférence (1 le plus souvent, 6 le moins souvent)

- manuels/ ouvrages
- documents authentiques papier
- documents authentiques numériques
- cahiers d'activités (workbooks)
- fiches d'activités (worksheets)
- exercices sur internet
- autres. Précisez :

7 utilisez-vous internet pour préparer vos cours ?

Oui/ non/ je ne sais pas

8 pourquoi ? Si oui, classez ces propositions du plus pertinent 1, au moins pertinent 6

- facile d'accès
- gratuit
- ressources nombreuses/ illimitées
- ressources authentiques
- ressources de qualité
- rapide
- facilite l'engagement des élèves
- facilite l'agentivité des élèves
- facilite l'autonomie des élèves
- autre

9 quelles sont les nouvelles technologies que vous utilisez le plus en classe ? (classez de 1, le plus souvent, à 8, le moins souvent)

- la vidéo
- la baladodiffusion
- le TBI
- la réalité virtuelle
- les smartphones
- les tablettes
- les ordinateurs
- le vidéoprojecteur
- aucune technologie
- autre :

10 quels dispositifs pédagogiques utilisez-vous ? classez par ordre de préférence (1 le plus souvent, 7 le moins souvent)

- le jeu de rôle
- le théâtre
- le jeu de société
- le débat
- le dessin
- le chant
- les mondes virtuels
- les jeux vidéo
- autres jeux en ligne (hot potatoes, kahoot)
- autres. Précisez :

11 expliquez votre choix.

12 quels sont, selon vous, les dispositifs les plus propices pour la collaboration des élèves ? Pourquoi ?

13 quels sont, selon vous, les dispositifs les plus propices pour la compréhension orale des élèves ? Pourquoi ?

14 quels sont, selon vous, les dispositifs les plus propices pour la production orale des élèves ? Pourquoi ?

15 quels sont, selon vous, les dispositifs les plus propices pour développer l'autonomie langagière des élèves ? Pourquoi ?

#### Votre maîtrise des NTIC

16 quels outils numériques utilisez-vous quotidiennement, personnellement ? (classez de 1 le plus souvent, à 3 le moins souvent)

- ordinateurs
- smartphones
- tablettes
- réalité virtuelle (casque)
- aucun
- autres. Précisez :

17 avant ce cours, connaissiez-vous la réalité virtuelle ? oui/ non/ je ne sais pas

18 En aviez-vous fait l'expérience ? oui/ non/ je ne sais pas

19 avant ce cours, connaissiez-vous les casques de réalité virtuelle ? oui/ non/ je ne sais pas

20 en aviez-vous fait l'expérience ? oui/ non/ je ne sais pas

21 Ce dispositif peut-il (répondre par oui, non, ou je ne sais pas)

- être introduit dans la salle de classe de langue ?
- promouvoir la télécollaboration entre élèves ?
- faciliter/ encourager la production orale en continu ? en interaction ?
- faciliter/ encourager la compréhension orale ?
- développer des compétences de communication ?
- développer l'autonomie langagière des élèves ?
- développer d'autres compétences, plus générales ?
- Si oui, lesquelles ?

22 selon vous, quels sont les freins à l'introduction de la réalité virtuelle dans la salle de classe de langue ?

# Post-questionnaire

Master 2 MEEF

Post-questionnaire n°

## A propos de vous

- 1 Vous êtes : un homme / une femme / ne souhaite pas répondre
- 2 Quel est votre âge ?
- 4 Vous intervenez en : collège / lycée / les deux
- 5 Quelles classes avez-vous cette année ?

## La Réalité virtuelle

6. Était-ce la première fois que vous utilisiez la réalité virtuelle ?

Oui/ non/ je ne sais pas

7. Était-ce la première fois que vous utilisiez les casques de réalité virtuelle ?

Oui/ non/ je ne sais pas

8. Quelle.s application. s/ ressource. s avez-vous utilisée. s/ découverte. s aujourd'hui ?

9. Quelle a été votre/ quelles ont été vos première. s impression. s ?

10. Pourquoi ? Expliquez en quelques mots

11. Quelle.s émotion. s avez-vous ressentie. s ?

12. Pourquoi ? Expliquez en quelques mots.

13. Cette ressource développe-t-elle/ encourage-t-elle l'autonomie langagière des élèves ? Justifiez votre réponse en quelques lignes.

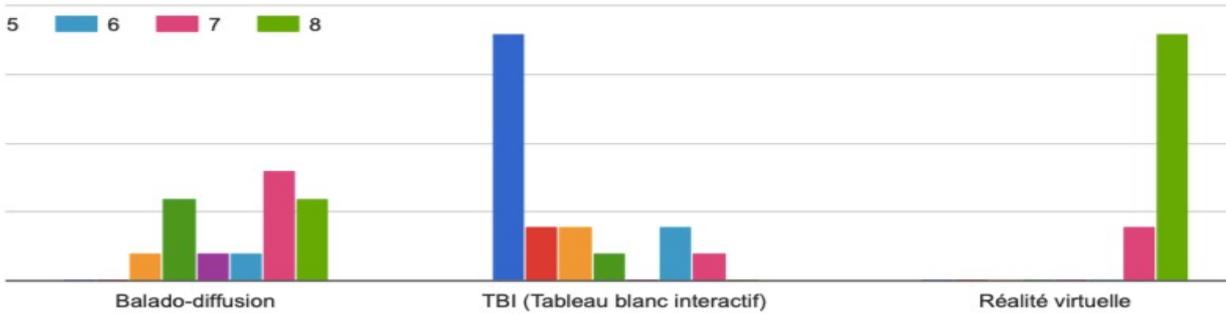
13. Cette ressource développe-t-elle/ encourage-t-elle un autre type d'autonomie pour les élèves ? Justifiez votre réponse en quelques lignes.

14. Réfléchissez à une **application didactique de cette ressource** en classe de langue et les compétences langagières ou autres qu'elle développe. |



# 3.1 Pré-questionnaire

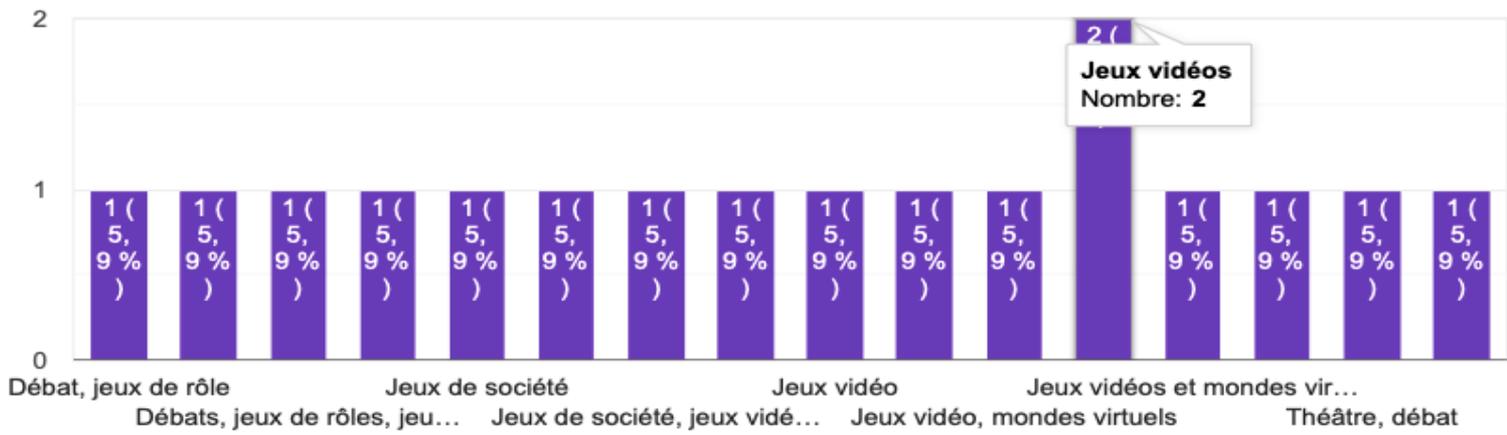
Quelles sont les nouvelles technologiques que vous utilisez le plus en classe ? Classez de 1, le plus souvent, à 8, le moins souvent



Quels sont, selon vous, les dispositifs les plus propices pour développer l'autonomie langagière des élèves ?

Copier

17 réponses



## Pourquoi ?

16 réponses

Parce que l'on peut utiliser ces dispositifs seuls. Je pense que l'on est plus poussé à devenir autonome dans ces situations.

L'effet d'immersion dans un jeu paramétré en anglais permettrait d'habituer rapidement l'élève à un vocabulaire nouveau.

Parce qu'ils jouent par eux-mêmes

Ils permettent de laisser libre cours à leur imagination.

Les élèves y sont plus libres de s'exprimer.

Ils permettent aux élèves de s'entraîner à s'exprimer.

Ils peuvent souvent être utilisés, lorsque les élèves le souhaitent et ils peuvent donc progresser en dehors des cours.

Parce que les élèves sont seuls et responsables de leurs choix.

## Pourquoi ?

16 réponses

Travail individuel chez soi ou en classe avec un besoin de décision rapide ; développement de stratégie de compréhension.

L'élève utilise la langue pour communiquer ses idées, ce qui améliore l'autonomie.

Thèmes et vocabulaires variés, plus de possibilité.

Le professeur est en retrait total dès lors que les règles sont explicites et comprises par tous les participants.

Car c'est un dispositif que les élèves peuvent développer même en dehors des cours.

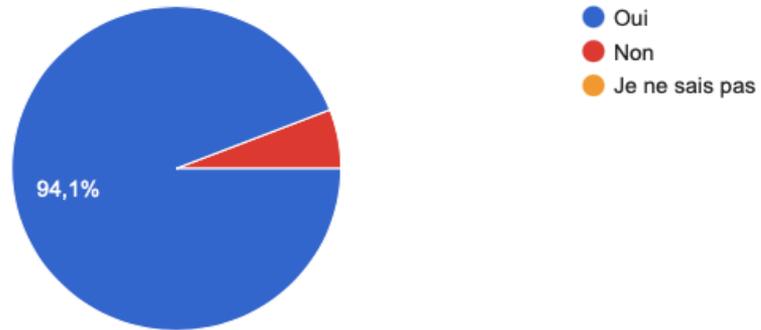
Les élèves vont devoir s'adapter aux mondes auxquels ils sont confrontés. Ils vont peu à peu comprendre et déduire la signification (même approximative) d'un mot grâce à l'aspect ludique présent dans ces dispositifs.

Création plus ou moins autonome du scénario et spontanéité de l'exercice.

Immersion totale et spontanéité.

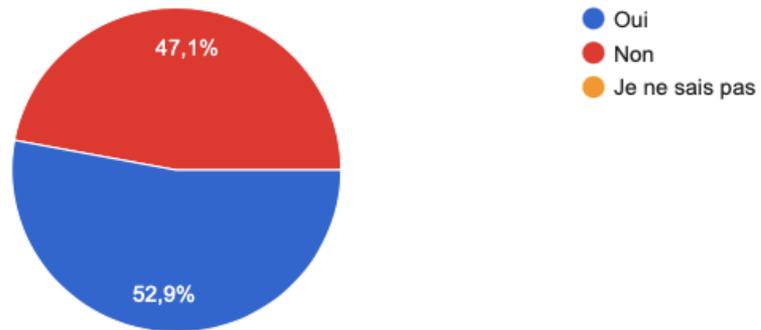
Avant ce cours, connaissiez-vous la réalité virtuelle ?

17 réponses



En avez-vous fait l'expérience ?

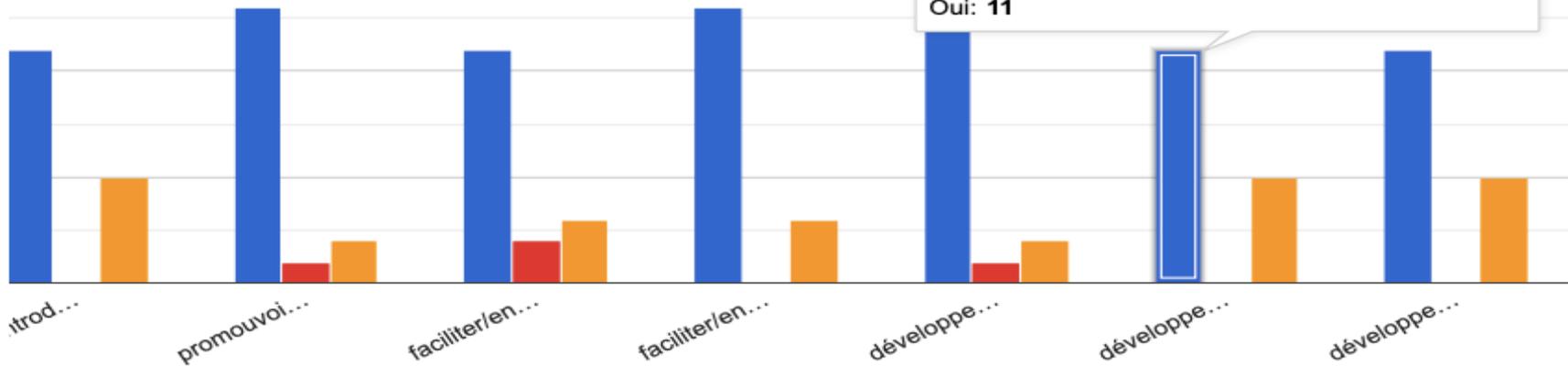
17 réponses



### Ce dispositif peut-il

 Copier

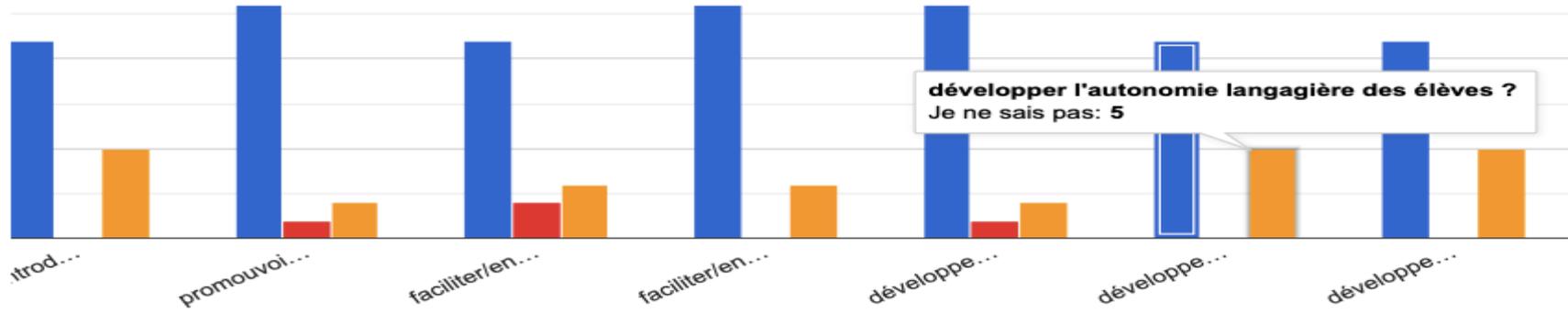
Oui Non Je ne sais pas



### Ce dispositif peut-il

 Copier

Oui Non Je ne sais pas



# 3.2 Post-questionnaires



### 3.2.1 Impressions et émotions

+	-
Amusant : 7/36 => 19,44%	Compliqué à utiliser/ prise en mains (casques nomades) : 6/36 => 16,67%
Surprenant : 3/36 => 8,33%	Frustrant (applications qui ne fonctionnent pas): 2/36 => 5,55%
Impressionnant : 8/36 => 22,22%	Décevant (applications qui n'existent plus) : 3/36 => 8,33%
Immersif : 4/36 => 11,11%	
Réaliste (« on s'y croirait! ») 1/36 => 2,78%	
Perturbant : 3/36 => 8,33%	

## 3.2.2 Développement de l'autonomie langagière

oui	non
<p>Production orale ( restitution de la découverte) Possible accès à des salons de discussion comme VRChat</p>	<p>Selon les applications, manque d'interaction, voire simplement de dialogue ou de lecture ( comme dans une vidéo)</p>
<p>Développement des compétences de compréhension (orale et écrite) – découverte de lieux touristiques</p>	<p>Nécessite un certain temps de compréhension du monde virtuel avant de pouvoir développer des compétences langagières</p>
<p>L'élève reste acteur de son apprentissage (l'enseignant ne voit pas ce que l'élève fait, et ne peut pas être avec tous les élèves en même temps)</p>	<p>Peu de ressources exploitables dans un cadre éducatif =&gt; nécessité de l'enseignant de créer des scénarios</p>
<p>Élève confronté seul à un monde nouveau et virtuel (doit se débrouiller seul pour comprendre/ parler)</p>	

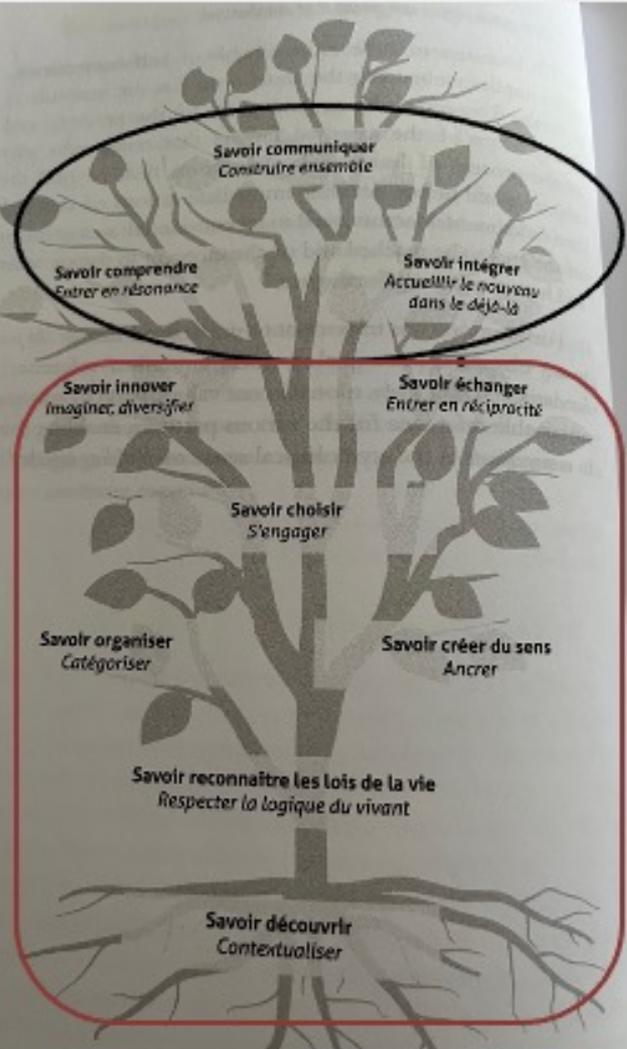
### 3.2.3 Développement d'un autre type d'autonomie

- ▶ Autonomie spatio-temporelle (se situer dans l'espace, agir correctement au bon moment)
- ▶ Autonomie numérique (savoir se servir du matériel)
- ▶ Autonomie sociale (temps partagé par tous avec le matériel)
- ▶ Autonomie matérielle (préparer le dispositif, ranger les outils, en prendre soin)

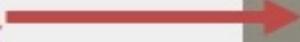




L'élève seul



Avec l'enseignant



# Leviers et freins

## LEVIERS

- ▶ Élèves impressionnés => point d'appui pour engager l'élève dans la tâche (effet « wow »)
- ▶ Certaines applications ludiques (connaitre/ faire découvrir une nouvelle forme de divertissement et d'apprentissage)

## FREINS

- ▶ Coût financier (dispositif très onéreux )
- ▶ Mise en fonctionnement qui peut être longue
- ▶ Applications qui disparaissent
- ▶ Complexité de surveiller une classe entière



## Réponse

- ▶ Les Environnements virtuels Immersifs, la RV/ VR, permettent-ils aux enseignants de LVE de tendre vers cet objectif à atteindre pour leurs élèves ?
- ▶ Oui mais....
- ▶ Nécessité absolue de créer des scénarios pédagogiques à partir des applications et jeux existants (détournement)





- ▶ **Recherche- action, voire recherche-développement**
- ▶ Recherche participative et collaborative au sein de la formation des enseignants
- ▶ Manque d'autonomie de l'enseignant !
- ▶ Apprendre à apprendre= savoir maîtriser le dispositif et apprendre à le maîtriser, à contrôler l'outil pour éviter les dérives (*Black Mirror, Ready Player One* etc..)
- ▶ si intelligence artificielle => contrôle humain
- ▶ Pas de contrôle algorithmique

« L'autonomie de l'apprenant n'a pas vocation à se limiter à son utilisation d'un centre de langues, mais implique aussi une multiplicité d'interactions dans des **contextes autres que formels** ». (Sockett, 2015 : 132)



## Références

- Benson, P. (2001). *Teaching and Researching Autonomy in Language Learning*. Harlow: Longman.
- Carton, F. (2009). L'autonomie, un objectif de formation. In *Le Français dans le monde. Recherches et Applications*, n°50, p. 57-66.
- Foray, P. & Glasman, D. (2016) *Devenir autonome : apprendre à se diriger soi-même*. ESF Editeur.
- Holec, H. (1982). *Autonomie et apprentissage des langues étrangères*. Collection : Projet langues vivantes. Hatier.
- Martina, M. (2005). *L'autonomie en classe d'anglais*. Editeur Belin.
- Sockett, G. (2015). La prise en compte des apprentissages informels en didactique des langues . In *Mélanges CRAPEL*, n°36, p. 127-135.
- Trocmé-Fabre, H. (2022). *L'arbre du Savoir-Apprendre. Vers un référentiel cognitif*. Editions La Manuscrit Savoirs.