

Projet pour le n° 17, Année 2024



Technologies immersives, interactives et applications mobiles : une valeur ajoutée pour l'enseignement-apprentissage du français

Coordonné par Justine Martin et Claude Duée

(Universidad de Castilla-la Mancha, Espagne)

Les technologies sont en constante évolution et leur démocratisation remet en question nos pratiques d'enseignement et le processus d'apprentissage des langues étrangères. La Commission Européenne met en avant l'importance et le besoin d'en profiter pleinement et de les intégrer de façon efficace dans l'enseignement (INTEF, 2017). Il en est de même pour les technologies émergentes. Les stratégies méthodologiques et le recours aux technologies numériques doivent être adaptés et servir à motiver et engager les apprenants durant tout le processus d'apprentissage (INTEF, 2022). En ce sens, plusieurs recherches (Moreno Martínez et al., 2017 ; Schmoll, 2017 ; Patiño, 2019 ; Ciekanski, Privas-Bréauté, 2019 ; Cabrera Muñoz et al., 2019 ; Huertas Abril, 2020 ; Krystalli et al., 2020) ont montré, ces dernières années, que l'utilisation des jeux vidéo, des vidéos interactives ou encore de la réalité virtuelle (technologies immersives et interactives) dans l'apprentissage des langues étrangères auraient des bénéfices notables chez les apprenants. L'immersion du joueur dans le monde fictionnel d'un jeu vidéo, par exemple, représente selon Schmoll (2017) une parfaite alternative au monde réel lorsque, en tant qu'enseignant, nous n'avons pas la possibilité de mettre en place des tâches ancrées dans la vie réelle.

Les autres recherches ont mis en avant le potentiel des technologies émergentes comme la réalité virtuelle (RV) ou la réalité augmentée (RA). Ces technologies faciliteraient l'exploration et une approche pratique de la langue ainsi que le travail de la compétence linguistique. Selon ces chercheurs, la réduction de la charge cognitive et l'augmentation de l'intérêt des apprenants entraîneraient des répercussions positives sur leur motivation et donc leur engagement, dans la mesure où le caractère immersif accorderait à l'expérience une dimension beaucoup plus significative. Dans le rapport Horizon 2019 (EDUCAUSE, NMC, 2019) la réalité virtuelle et la réalité augmentée sont d'ailleurs des technologies proposées comme des méthodologies innovantes ayant un fort potentiel pédagogique.

Les atouts de l'apprentissage mobile sont aussi multiples. Il permet, entre autres de personnaliser l'apprentissage et d'encourager l'autonomie de l'apprenant. L'utilisation d'applications mobiles pour l'enseignement (comme outils d'apprentissage formel ou complémentaire) favoriserait l'aspect ludique de l'apprentissage et permettrait ainsi d'obtenir de meilleurs résultats pour l'apprentissage d'un élément déterminé de la langue étrangère en question (Mandin et al., 2021). De plus, Boulahoual et Ouasri (2019) ont démontré qu'il permettrait aussi une consolidation des acquis.

C'est pour toutes ces raisons que nous souhaitons réserver un numéro spécial afin de rendre compte des recherches et expériences dans ce domaine.

Ce projet contient principalement deux axes (enseignement/apprentissage du français par technologies et applications mobiles pour l'enseignement/apprentissage du FLE) mais les articles peuvent porter sur différentes thématiques. En voici un échantillon :

1. État de l'art sur l'utilisation de technologies immersives, interactives et/ou applications mobiles dans l'enseignement des langues étrangères et plus particulièrement le français.
2. Retour d'expériences et résultats sur la mise en place de situation d'apprentissage reprenant les outils dont il est ici question.
3. Analyses d'outils permettant l'immersion des apprenants de langues étrangères.
4. Conception pédagogique de situations d'enseignement/apprentissage des langues par applications mobiles et/ou technologies immersives/interactives.
5. Les effets des technologies immersives sur l'apprentissage des langues et plus particulièrement du français.

Références bibliographiques

Aubin, S. 2022. « Hommage à Mario Tomé, pionnier dans l'usage scientifique des outils numériques pour l'enseignement du français à l'université ». *Synergies Espagne*, n° 15, p. 9-21. <https://gerflint.fr/Base/Espagne15/aubin.pdf>

Boulahoual, A., Ouasri, A. 2019. « Impact des applications éducatives sur l'apprenant dans l'apprentissage mobile : Cas de l'application de soutien PC2AC ». *European Journal of Open Education and E-Learning Studies*. 4(2). <https://zenodo.org/record/3571764>

Cabrera Muñoz, R., Marrero Sosa, M., Gómez García, T. 2019. "Explorando entre realidades: la realidad virtual en el aula". (24), p. 23-33. <http://hdl.handle.net/11162/189105>

Ciekanski, M., Privas-Breauté, V. 2019. « La réalité virtuelle 3D en soutien des apprentissages de langues : le rôle du contexte de communication dans les environnements immersifs ». *Education 4.1, Distances, Médiations des Savoirs et des Formations ?* <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02378652>

EDUCAUSE, NMC. 2019. *Horizon Report 2019 Higher Education Edition*. EDUCAUSE. <https://www.educause.edu/horizonreport>

Huertas Abril, C. A. 2020. El potencial del uso de la realidad virtual para la enseñanza del inglés como lengua extranjera y la educación bilingüe en Educación Primaria. In: R. Roig-Vila, *La docencia en la Enseñanza Superior. Nuevas aportaciones desde la investigación e innovación educativas*, p. 1225-1235. Barcelona: Ediciones OCTAEDRO.

INTEF. 2017. *Marco Común de Competencia Digital Docente*. INTEF. http://aprende.intef.es/sites/default/files/2018-05/2017_1020_Marco-Com%C3%BAAn-de-Competencia-Digital-Docente.pdf

INTEF. 2022. *Marco Común de Competencia Digital Docente actualizado*. INTEF. https://intef.es/wp-content/uploads/2022/03/MRCDD_V06B_GTTA.pdf

Krystalli, P., Arvanitis, P., Panagiotidis, P. 2020. « Réalité Augmentée et développement des compétences langagières à l'oral : enjeux et perspectives ». *Langues & Cultures*, 1(2), p. 99-112. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/13879>

Mandin, S., et al. 2021. Expérimentation à grande échelle d'applications pour tablettes pour favoriser l'apprentissage de la lecture et de l'anglais oral. In : Lefevre, M., Michel, C. Eiah - *10^e Conférence sur les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain*. Fribourg / Virtual, Suisse. p. 118-129. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03292798>

Moreno Martínez, N. et al. 2017. Realidad aumentada y realidad virtual para la enseñanza-aprendizaje del inglés desde un enfoque comunicativo e intercultural. In: J. Ruiz-Palmero, J. Sánchez-Rodríguez, E. Sánchez-Rivas, *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. Málaga: UMA Editorial. http://www.enriquesanchezrivas.es/congresotic/archivos/Form_Compet_metodos/MorenoMartinez_Otros.pdf

Neira-Piñeiro, M.R., Del Moral, M.E., Fombella-Coto, I. 2019. "Aprendizaje inmersivo y desarrollo de las inteligencias múltiples en Educación Infantil a partir de un entorno interactivo

con realidad aumentada” Magister, 31(2), Universidad de Oviedo. <https://www.uniovi.es/reunido/index.php/MSG>

Neira-Piñeiro, M.R, Fombella-Coto, I., Del Moral, M.E. 2019. “Potencialidad didáctico-creativa de un álbum ilustrado enriquecido con recursos digitales y realidad aumentada”. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 8(2), p. 108-128. DOI: <https://doi.org/10.21071/edmetic.v8i2.11567>

Patiño, A. 2019. Des activités techno-ludiques pour soutenir l'apprentissage de l'espagnol langue étrangère comme activité parascolaire au primaire. CIRTA 2019 : *Le numérique au-delà de la classe - Vers une plus grande hybridation*, p. 30-33. https://www.usherbrooke.ca/poleduc/fileadmin/sites/poleduc/CIRTA_2019/CIRTA_2019_Actes_Finale.pdf

Schmoll, L. 2017. « Penser l'intégration du jeu vidéo en classe de langue ». *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité*, Vol.36(2). URL : <http://journals.openedition.org/apliut/5722>

Schmoll, L. 2016. « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique ». *Sciences du jeu*, 5. DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.628>

Trépanier-Jobin, G., Couturier, A. 2018. « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité ». *Sciences du jeu*, 9. <http://journals.openedition.org/sdj/950> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.950>

- Un appel à contributions a été lancé en février 2023.
- **Contact** : synergies.espagne@gmail.com