

L'enseignement de l'anglais avec la réalité virtuelle

Céline Meyran-Martínez – LERASS (EA 827)



Introduction

Cette étude s'intéresse aux freins et aux leviers de l'utilisation des outils de la réalité virtuelle (RV) dans l'enseignement de l'anglais auprès des lycéen.ne.s du projet APLIM, ainsi qu'au rôle des enseignant.e.s impliqué.e.s dans le projet, lors des séances de manipulation des outils par les élèves.

Méthodologie

Méthodologie qualitative et longitudinale (2 ans) consistant en des entretiens semi-directifs (Flick, 2018 et Gray, 2013) auprès des quatre enseignant.e.s, suivant une grille de questions regroupées en cinq catégories:

1. impressions et appréhensions au début du projet,
2. formation et acculturation à la réalité virtuelle,
3. retours d'expérience,
4. attitudes et comportements des élèves,
5. synthèse globale et recommandations.

Entretiens individuels en visioconférence (Zoom et Microsoft Teams) qui ont ensuite été dactylographiés et codés en 3 étapes:

1. phase de codage ouvert identifiant les thèmes abordés,
2. phase de codage axial regroupant les thèmes par catégories,
3. phase de codage sélectif établissant des liens entre les catégories (Glaser & Strauss, 1967 et Strauss & Corbin, 1998).

Déroulement

D'une durée d'1h30 environ, les entretiens ont été conduits:

- après la réalisation du 1^{er} scénario pédagogique (mai-juin 2020),
- après la réalisation des deux autres scénarii pédagogiques (mars 2021),

auprès des 4 enseignant.e.s faisant partie du projet APLIM, choisi.e.s par le corps d'inspection, dont voici leur profil:

Établissement	Antoine Bourdelle (Montauban)	Antoine de Saint-Exupéry (Blagnac)	Roland-Garros (Toulouse)	Jean Lagarde (Ramonville Saint-Agne)
Genre	Féminin	Féminin	Masculin	Féminin
Formation	Licence Anglais	Licence Anglais	Licence FLE et Anglais	Licence Anglais
Expérience	13 ans d'enseignement	• 20 ans d'enseignement • 8 ans formatrice académique et INSPÉ	• 20 ans d'enseignement • 10 ans coordinateur de projets Erasmus+	• 28 ans d'enseignement • 14 ans formatrice académique • 15 ans référente public Handicap

Résultats

MOTIVATION

« J'étais curieuse de savoir comment on allait intégrer la réalité virtuelle dans nos cours d'anglais »
« J'étais enthousiaste et très partante pour participer à ce projet, qui me paraissait vraiment passionnant pour les élèves et pour moi aussi »
« Le travail avec d'autres collègues, d'autres établissements allait sans doute être très intéressant et permettre de mettre en commun nos problèmes et nos réussites »
« J'étais enchantée de pouvoir y participer car je suis toujours à l'affût de nouvelles expériences pour moi et pour mes élèves »

FORMATIONS

« Les premières formations nous ont permis de découvrir le matériel et de le manipuler, ce qui a bien permis de dédramatiser sur ces nouveaux outils »
« Ça permet de voir comment les scénarii peuvent être amenés avec la réalité virtuelle, comment elle est intégrée dans les cours de langues »
« Il y a l'aspect technique qu'il faut s'approprier et ce n'est pas une évidence pour nous enseignants »
« Sans aucune expérience, on ne peut pas utiliser ces outils »

APPRÉHENSIONS

« Est-ce que j'allais savoir m'y prendre ? »
« Je me suis interrogé sur ma posture d'enseignant, je ne savais pas comment j'allais accompagner les élèves »
« J'ai de suite senti qu'il allait y avoir une organisation très différente car la manipulation me semblait être quelque chose de très délicat »
« Est-ce que les élèves adhèreraient et tiendraient sur la durée ? »

INTÉGRATION

« À mon goût, les formations n'étaient pas assez complètes et pas assez régulières »
« J'avais oublié comment faire au moment de l'intégration en classe, tellement les formations remontaient à loin et parce que c'était trop d'un seul coup, et ça nous a perturbé au départ »
« On a dû se réunir plusieurs fois entre collègues (du projet) pour essayer de comprendre comment les outils fonctionnaient »
« Il y a eu beaucoup d'investissement personnel à côté, sans ça, ça aurait été tout simplement impossible »

APPORTS PÉDAGOGIQUES

« Grâce aux outils de la réalité virtuelle, les élèves abordent l'apprentissage sous un nouvel angle, plus attrayant que ce qu'ils ont pu connaître jusqu'à présent et ils en sont demandeurs »
« Ça a permis d'allier la langue à quelque chose que les élèves ont vécu, à leur milieu, à leur environnement »
« Ces outils ont permis de donner du sens à ce que les élèves avaient pu faire et à le mettre en valeur, d'autant plus que l'apprentissage des langues chez les jeunes n'a plus aucun sens »

ACCOMPAGNEMENT TECHNIQUE

« Les rendus des élèves sont uniques et plus concrets pour eux »
« Quand on est sur du matériel et qu'on n'est pas efficace et au point, ça peut vite dégénérer et là on perd les élèves »
« C'est quand on se retrouve seul et qu'il y a le moindre problème technique que ça devient compliqué »
« Sans accompagnement et avec une classe de vingt-quatre élèves, c'est juste impossible car les élèves sont très sollicitants et si on ne répond pas à leurs questions, les élèves se lassent et se déconnectent totalement de la séance »
« Certains élèves peuvent rester sur le carreau car je ne vais pas pouvoir leur accorder le temps nécessaire pour des explications techniques, donc ce n'est pas gérable »

RÔLE

« Ma principale tâche a été de mettre les élèves en situation d'utilisation des outils de la réalité virtuelle »
« Mon rôle a été seulement de les accompagner, de les guider et de les conseiller »
« Je n'ai rien fait, ils ont fait tout, tout seuls, ils se sont débrouillés, ils ont été très autonomes »

Recommandations

Motivation personnelle (curiosité, passion, intérêt) et motivation pédagogique (utilisation des outils, partage avec les collègues, soucis des élèves) pour garantir une réelle intégration technologique (Guichon, 2012).

Importance des formations d'acculturation pour:

- pallier des appréhensions légitimes de l'enseignant.e;
- éviter la perte d'estime personnelle de l'enseignant, l'angoisse monopolisant toute son attention;
- prévenir les distractions, l'incapacité à apprendre, ou les interactions inappropriées des élèves.

Nécessité d'accompagnement technique des enseignants, (si l'effectif groupe-classe > 15 élèves), pour privilégier le travail linguistique aux résolutions de problèmes techniques pouvant survenir.

Intérêt d'une médiation relationnelle des différent.e.s acteurs.actrices impliqué.e.s, pour faciliter l'intégration des outils de la réalité virtuelle dans les cours de langues étrangères, afin d'éviter des écueils ou des échecs.

Bibliographie

- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research*. Sage Publications Limited.
- Glaser, B., & Strauss, A. (1967). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Aldine de Gruyter.
- Gray, D. E. (2013). *Doing research in the real world*. Sage Publications.
- Guichon, N. (2012). *Vers l'intégration des TIC dans l'enseignement des langues*. Didier.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory* (2^e éd.). Sage Publications.

Remerciements

- DRANE de Toulouse
- Atelier 31 du réseau Canopé
- Rectorat de Toulouse
- Élèves de Première des quatre établissements intégrant le projet et leur enseignant d'anglais respectif
- Équipe de recherche des universités de Toulouse 2-Jean Jaurès, de Bordeaux Montaigne et de Paul Valéry Montpellier 3