



MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR

ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

Université DJILALI BOUNAAMA

Khemis-Miliana

FACULTE DES LETTRES

ET DES LANGUES ETRANGERES

Département des langues étrangères



Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de master II

Spécialité : Didactique du français langue étrangère

Le thème:

*La technologie immersive pour aider les élèves à apprendre
et mémoriser les noms des animaux cas 5AP*

Dirigé par:

➤ *Madame Merrah Hayette*

Présenté et soutenu par:

➤ *Amrouche Myriam Chahrazed*

➤ *Saidi Amina*

Année universitaire

2021/2022

Remerciements

On tient à remercier toutes les personnes qui ont contribué au succès de notre mémoire de fin d'étude et qui nous ont aidé lors de la rédaction de ce dernier.

On voudrait dans un premier temps remercier notre directrice de recherche Mme Merah Hayette à qui on doit tout le respect et la reconnaissance.

On remercie également toute l'équipe pédagogique de l'université de «Djilali Bounaama» et les intervenants professionnels responsables de notre mémoire

Nos remerciements vont également aux membres de Jury et à nos parents pour leur soutien et leurs encouragements.

Résumé:

Dans ce mémoire de fin d'étude, nous parlons de l'expérience immersion et son efficacité dans l'apprentissage du français langue étrangère aussi bien sur les compétences langagières.

Pour cela nous avons cherché à répondre à la problématique suivante: « la réalité augmentée et la réalité virtuelle sont elles aujourd'hui des outils d'apprentissage dans le domine de FLE?

Si oui quelles en sont les particularités et comment les enseignements peuvent- ils utiliser ces technologie »

Pour répondre à cette problématique, notre travail de recherche sera parti en deux parties:

- Partie théorique qui se devise en trois chapitres.
- Dans le première et le deuxième chapitre nous abordons l'enseignement/ apprentissage du FLE en Algérie au primaire et la compréhension orale et analyse du programme et nous avons concerné le 3ème chapitre à la technologie immersion au primaire.
- Pour la deuxième partie elle s'est portée sur la méthodologie nous avons distribué un questionnaire aux enseignants du dydle primaire, puis à l'analyse des résultats obtenu suit à une expérimentation pour infirmer ou conformer nos hypothèses de départ mener auprès des apprenants.

Finalement nous avons confirme que l'enseignement en immersion permet de développer chez les élèves des aptitudes plus larges et facilité les apprentissages.

Mots clés :

Evolution/ méthodologies/ enseignement/ apprentissage/ français/ langue étrangère/ (FLE)/ l'école/ algérienne.

Summary

In this dissertation, we talked about the immersive experience and its effectiveness in learning French as a foreign language as well as on language skills.

For this we have sought to answer the following problem:

“augmented reality and virtual reality are they today learning tools in the field of French as a foreign language if so, what are the particulates and how can teaching use these technologies?”

To answer this problem; our research work will be divided into two parts:

- A theoretical part which is divided into three chapters; in the first and second chapter we approach the teaching/ learning of French as a foreign language in Algeria at the primary level and the oral comprehension and analysis of the program and we devoted the third chapter to immersive technology in the primary.
- For the second part, it focused on the methodology we distributed a questionnaire to the teachers of the primary cycle, the analysis of the results obtained following an experiment to invalidate or confirm our initial hypotheses carried out with the learners.

Finally we have confirmed that immersion teaching allows students to develop broader skills and facilitates learning.

الملخص:

في هذه الرسالة نتحدث عن التجربة الغامرة وفعاليتها في تعلم الفرنسية كلغة أجنبية، وكذلك في المهارات اللغوية لهذا سنعينا للإجابة عن الإشكالية الآتية:

الواقع المعزز والواقع الافتراضي هما اليوم أدوات تعلم في مجال الفرنسية كلغة أجنبية؟ إذا كانت

الإجابة بنعم، فما هي خصائصه وكيف يمكن استخدام هذه التقنيات للتدريس؟

للإجابة عن هذه الإشكالية، سيتم تقسيم عملنا البحثي إلى قسمين:

الجزء النظري وينقسم إلى ثلاثة فصول، نتناول في الفصلين الأول والثاني التدريس/ تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في الجزائر في المرحلة الابتدائية والفهم الشفهي وتحليل البرنامج. وخصصنا الفصل الثالث للتكنولوجيا الغامرة في المدرسة الابتدائية.

أما الجزء الثاني فقد ركزنا على المنهجية، قمنا بتوزيع استبيان على معلمي المرحلة الابتدائية ثم تحليل النتائج التي تم الحصول عليها بعد التجربة لنفي أو تأكيد فرضيتنا الأولية التي تم إجراؤها مع التلاميذ. أخيرا أكدنا أن التدريس الذي يركز على الواقع المعزز والواقع الافتراضي يسمح للطلاب بتطوير مهارات أوسع ويسهل التعلم.

TABLE DES MATIERES

❖	Remerciement	02
❖	Résumé	03
❖	Table des matières	06

Première partie : le cadre théorique

Chapitre 1: L'enseignement/ apprentissage du fle en Algérie au primaire.

A-	Qu'est-ce que l'enseignement / apprentissage du FLE en Algérie au primaire?	(11)
B-	Evolution Des Méthodologies D'enseignement- Apprentissage Du Français Langue étrangère (FLE) Dans L'école primaire Algérienne : Constat Et Perspectives.	(11)

Chapitre 2 : la Compréhension Orale et analyse du programme.

A-	Qu'est-ce que comprendre l'orale?.....	(12)
B-	La compréhension de l'orale en classe de langue.	(12)
C-	PROGRAMME SCOLAIRE: Un ensemble le savoir pour discuter dans le contexte éducatif.	(12)

Chapitre 3: la technologie immersive au primaire.

A-	Qu'est-ce que la technologie immersive au primaire?	(14)
B-	Qu'est ce que la technologie immersive?	(14)
C-	Quelle est l'utilité de la réalité augmentée dans le domaine éducatif?	(15)

Partie Pratique

Chapitre 01: l'état des lieux	(23)
1.1-Présentation de l'établissement.....	(23)
1.2- Le choix du public.....	(24)
1.3- Les outils d'investigation.....	(24)
a-Présentation du questionnaire destinés aux enseignants et son objectif.....	(24)
b-Questionnaire destiné aux apprenants et son objectif.....	(24)

<i>c-L'observation de la classe et l'expérience.....</i>	<i>(26)</i>	
Chapitre 02: Recueil des données.....	(26)	
<i>1.2-Analyse et interprétation du questionnaire.....</i>	<i>(30)</i>	
<i>a- Questionnaire destiné aux enseignants.....tableaux : ...questions.....</i>	<i>(32)</i>	
<i>b- Questionnaire destinés aux apprenants..... tableaux :.....questions.....</i>		
<i>2.2 : Les résultats de l'expérience.....</i>		
<i>2.3 commentaire général</i>	<i>(55)</i>	
<i>❖ Conclusion</i>	<i>(56)</i>	<i>générale</i>
<i>❖ Références</i>	<i>(57)</i>	<i>bibliographiques</i>
<i>❖ Annexes</i>	<i>(58)</i>	

Première partie : le cadre théorique

Première partie : le cadre théorique

Chapitre 1: L'enseignement/ apprentissage du fle en Algérie au primaire.

- A- Qu'est-ce que l'enseignement / apprentissage du FLE en Algérie au primaire?(11)
- B- Evolution Des Méthodologies D'enseignement- Apprentissage Du Français Langue étrangère (FLE) Dans L'école primaire Algérienne : Constat Et Perspectives.(11)

Chapitre 2 : la Compréhension Orale et analyse du programme.

- A- Qu'est-ce que comprendre l'orale?.....(12)
- B- La compréhension de l'orale en classe de langue.(12)
- C- PROGRAMME SCOLAIRE: Un ensemble le savoir pour discuter dans le contexte éducatif.(12)

Chapitre 3: la technologie immersive au primaire.

- A- Qu'est-ce que la technologie immersive au primaire?(14)
- B-Qu'est ce que la technologie immersive?(14)
- C- Quelle est l'utilité de la réalité augmentée dans le domaine éducatif?(15)

Introduction:

La réalité augmentée et la réalité virtuelle sont des technologies qui aujourd'hui peuvent faire partie de notre quotidien. Face à l'évolution des pratiques en termes de technologies en expansion, il nous a paru pertinent de s'interroger sur son impact dans les pratiques de séance d'enseignement/apprentissage de FLE.

Ce mémoire se présente comme une suite de cette étude en élargissant le sujet et en le réduisant à la fois : la réalité augmentée est à présent accompagnée de la réalité virtuelle et le patrimoine est alors réduit au secteur d'enseignement/apprentissage. L'évolution des technologies de l'information et de la communication impacté cette médiation qui prend aujourd'hui de nouvelles formes. L'objectif de ce mémoire est l'observation de ces nouvelles formes à travers la réalité augmentée et la réalité virtuelle, deux technologies récentes qui offrent aux utilisateurs une nouvelle vision des objets valorisés. La réalité augmentée, comme son nom l'indique, est une technologie qui permet d'apporter un contenu supplémentaire à la réalité. La réalité virtuelle, de son côté, est la création d'un environnement artificiel avec lequel l'utilisateur peut interagir.

Ces technologies ont investi le secteur patrimonial, terrain des évolutions techniques utilisées avec les publics, depuis quelques années. Les produits de réalité augmentée et de réalité virtuelle apparaissent en Algérie. Avènement technologique : la réalité augmentée et la réalité virtuelle sont-elles aujourd'hui des outils d'apprentissage dans le domaine de FLE ? Si oui, quelles en sont les particularités et comment les enseignants peuvent-ils utiliser ces technologies ?

Afin de traiter le sujet et de répondre aux questionnements qui se sont posés, un plan de recherche a été établi. Internet s'est révélé être un outil indispensable pour la recherche étant donné que ces technologies sont très récentes, certains produits ayant été développés pour l'été 2018. C'est un outil proche des personnes utilisant les technologies du numérique, il semblait être le meilleur moyen de trouver des sources très récentes. Ensuite, une étude de terrain a été menée pour pouvoir présenter un panorama des produits de réalité augmentée et de réalité virtuelle consacrés à la valorisation du patrimoine historique et des archives. Si les produits étaient disponibles sur Smartphone, ils ont été testés, si besoin à l'aide d'un cardboard.

Les données et conclusions tirées des recherches de terrain doivent permettre de comprendre comment la réalité augmentée et la réalité virtuelle se sont emparées du secteur d'enseignement, et quels types de produits ont été réalisés et quels sont les avantages et les inconvénients à utiliser ces technologies. Dans un premier temps, nous verrons donc l'évolution l'enseignement jusqu'à l'utilisation du numérique et des technologies très récentes. La réalité augmentée et la réalité virtuelle seront décrites afin d'éviter toute confusion entre ces deux technologies et leur utilisation sera analysée (I).

Problématique: la réalité augmentée et la réalité virtuelle sont-elles aujourd'hui des outils d'apprentissage dans le domaine de FLE ? Si oui, quelles en sont les particularités et comment les enseignants peuvent-ils utiliser ces technologies ?

-I- Chapitre 01: L'enseignement/ apprentissage du FLE en Algérie au primaire:

A- Qu'est-ce que l'enseignement / apprentissage du FLE en Algérie au primaire ?

Le projet de réforme de l'enseignement/apprentissage de FLE en Algérie a été mis en chantier en octobre 2001 puis sa mise en œuvre a été effective dès la rentrée scolaire 2003/2004 selon « le plan d'action »¹ retenu par le Conseil des ministres. Le 13 mai 2000, à l'occasion de l'installation officielle de la commission nationale pour la réforme de l'éducation (CNRE)² chargée de la réforme du système éducatif algérien, l'ancien président A. Bouteflika déclare au sujet de l'enseignement des langues étrangères :

« (...) la maîtrise des langues étrangères est devenue incontournable.

Apprendre aux élèves, dès leur plus jeune âge, une ou deux autres langues de grande diffusion, c'est les doter des atouts indispensables pour réussir dans le monde de demain. Cette action passe, comme chacun peut le comprendre, aisément, par l'intégration de l'enseignement des langues étrangères dans les différents cycles du système éducatif pour, d'une part, permettre l'accès direct aux connaissances universelles et favoriser l'ouverture sur d'autres cultures et, d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filières, de la formation professionnelle »

De multiples questions se posent dès lors que la notion de changement induite par le terme même de réforme préside à la conception et à l'élaboration des outils pédagogiques et didactiques nouvellement conçus pour sa mise en œuvre tout en intégrant les nouvelles technologies dans l'enseignement/apprentissage de FLE en Algérie. L'article que nous présentons est une réflexion sur l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère en Algérie, nous avons pris comme exemple le premier palier de l'enseignement et précisément les apprenants de la cinquième année primaire. L'objectif est de montrer la réalité de l'apprentissage du français langue étrangère en Algérie et les enjeux de l'étude de la compréhension orale et l'analyse du programme.

B- Evolution Des Méthodologies D'enseignement- Apprentissage Du Français Langue étrangère (fle) Dans L'école primaire Algérienne: Constat Et Perspectives:

L'enseignement/apprentissage du F.L.E est une discipline dont les méthodes et la terminologie sont loin de faire l'unanimité. Probablement, parce qu'elle s'inscrit toujours aux confluits de diverses disciplines, à la fois, différentes, et complémentaires, telles que la linguistique, la sociologie, l'ethnologie...et multiples technologies. L'enseignement/apprentissage du F.L.E, s'inscrivant en didactique des langues étrangères, demeure ainsi une discipline en perpétuelle constitution sur le plan scientifique, bien que les théoriciens et les praticiens aient essayé d'en circonscrire rigoureusement le champ et d'en affiner les démarches. Notre travail de recherche penche sur celles-ci (démarches), pour un enseignement/apprentissage, efficient, du F.L.E, dans l'école primaire. Pour ce fait, nous avons jugé utile de :

- Faire une rétrospective sur l'enseignement- apprentissage du FLE embrassant ainsi la période postcoloniale, c'est-à-dire : de 1965 jusqu'à 1976 ;
- Suivre du même coup l'évolution méthodologique, durant cette période, et les causes inhérentes ayant mené les décideurs à penser aux changements et au recours à l'enseignement fondamental, s'étalant sur une période allant de 1976 jusqu'à aujourd'hui ;
- Essayer de comprendre les causes quant à la mise en œuvre d'une démarche pédagogique à savoir l'approche par les compétences, pour l'enseignement-apprentissage du FLE ; marquant un tournant décisif, en regard des perspectives méthodologiques appliquées dans nos écoles, et ce depuis 2004 ;
- S'interroger, enfin, sur une approche didactique et pédagogique, à la fois, qui

serait au service et de l'apprenant algérien et de l'enseignant de français ; en d'autres termes, une approche qui répond aux besoins de l'apprenant du primaire et aux attentes de l'enseignant du FLE.

Chapitre 2: la compréhension orale et l'analyse de programme

I-La compréhension orale: concept et définition

A- Qu'est-ce que comprendre l'orale?

Le dictionnaire de didactique des langues définit la compréhension de l'orale comme une « opération mentale, résultat du décodage d'un message qui permet (...) à un auditeur de saisir la signification que recouvrent des signifiants sonores », (Galisson et Coste, 1976 : 110).

De son côté, cornaire (1998 : 196) qualifie la compréhension de l'orale d'« habileté complexe qui s'apparente à une tâche de résolution de problèmes durant laquelle les compétences sollicitées vont de la perception de sons, à travers un stimulus oral, jusqu'à leur représentation mentale dans un processus de reconversion en unités de sens »

Par ailleurs, le dictionnaire de didactique du FLE (Robert ; 2008 : 42 explique que « dans la théorie de la communication, la compréhension orale est la capacité de comprendre un message oral : échange en face à face, émission radio, chanson, etc... ». Une définition partagée par C. parpette (2008 : 222) qui affirme que « le terme « compréhension orale » recuire essentiellement dans les pratiques d'enseignement, l'accès au sens des énoncés ».

B- La compréhension de l'orale en classe de langue :

Selon Ducrot (2005), « la compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés à l'oral deuxièmement ». En effet, en situation de classe, l'objectif de l'enseignement de cette habileté n'est pas de tout faire comprendre à l'apprenant inexpérimenté qui a tendance, notamment dans les premières années d'apprentissage, à vouloir comprendre tous les mots qu'il entend. Naturellement, il faut que l'apprenant-auditeur arrive à saisir le sens global du message entendu. Mais au-delà de ce but, la compréhension permet de développer l'écoute chez l'apprenant et lui permet grâce à des activités adéquates et des tâches graduées choisies par l'enseignant de faire appel à différentes stratégies qui vont lui permettre d'acquérir une autonomisation dans la compréhension des documents oraux, et par voie de conséquence, d'apprendre la langue étrangère. En effet, l'autonomie dans l'apprentissage est le but ultime de tout apprentissage. Ainsi, l'enseignement de cette compétence va permettre poursuit Ducrot (Ibid.) de « former nos auditeurs à devenir plus sûrs d'eux, plus autonomes progressivement ». De cette façon, « il sera progressivement capable de repérer des informations, de les hiérarchiser, de prendre des notes, en ayant entendu des voix différentes de celle de l'enseignant, ce qui aidera l'élève à mieux comprendre les français natifs ».

De même que cette compétence va être le médium pour acquérir d'autres compétences qui vont faciliter l'apprentissage de la langue cible comme l'explique Ducrot (Ibid.), « les activités de compréhension orale les aideront [les apprenants] à découvrir du lexique en situation, découvrir différents registres de langue en situation, découvrir des faits de civilisation, découvrir des accents différents, reconnaître des sons, repérer des mots-clés, comprendre globalement, comprendre en détails, reconnaître des structures grammaticales en contexte, prendre des notes... ».

II- l'analyse de programme :

A- Qu'est-ce qu'une analyses de programme :

L'étude a pour but d'analyser l'importance du programme scolaire dans le milieu éducatif, social et culturel, et le programme, un ensemble bénéfique de connaissances / compétences, qui doit être

analysée sur le plan éthique dans les écoles, ainsi que l'influence du programme en réalisation des objectifs de l'enseignement des élèves. Il est nécessaire pour l'école, ainsi que des enseignants / éducateurs, les parents et la communauté scolaire en général, sont capables de réfléchir, d'analyser, de comprendre et de vérifier que le programme scolaire est un élément d'une importance capitale dans l'école et dans la planification concrète activités conçues par l'enseignant / éducateur. En effet, il est le programme scolaire qui permet une meilleure organisation du contenu et des activités à travailler par le professeur d'éthique et de manière démocratique. Depuis lors, devrait être la compréhension par ceux qui composent l'équipe de l'école, le programme va au-delà de la compréhension des cours isolés, le contenu, les passifs et les connaissances fragmentées. On ne peut pas nier que la connaissance fragmentée est intégrée dans de nombreuses écoles actuelles, que les écoles souvent non démocratiques cherchent à mettre ces connaissances à ses élèves manipulés.

On observe que, lorsque l'enseignement ordinaire est évalué par le personnel de l'école, le programme offre des possibilités certainement des points importants dans l'expansion et la mise en place de la connaissance constructive, ce qui contribue à un apprentissage critique, actif, de réflexion et structuré dans différents contextes sociaux.

B- Programme scolaire:Un ensemble de savoir pour discuter dans le contexte éducatif:

Le programme de mot vient du programme latin (origine du verbe currere latin, qui signifie la course) et fait référence au cours, la route, le mode de vie ou les activités d'une personne ou d'un groupe de personnes (GORDON cité Ferraço, 2005, p . 54). Déjà, selon le dictionnaire Aurelio de la langue portugaise, Ferreira (1986, p. 512), est programme défini comme « partie d'un cours littéraire, les questions d'un cours. » Selon Zotti (2008), le terme a été utilisé pour caractériser un plan d'études structuré, en 1963, l'Oxford DictionaryInglês.

Il est important de repenser le rôle de socialisation que le programme scolaire doit exercer dans le domaine de l'éducation est analysée en même temps, le programme ne peut pas être vu ni compris comme un « build up » de disciplines individuelles, fragmenté, avec de façon traditionnelle notre contenu, et transmis sans réflexion par l'enseignant / éducateur en classe. Il semble que le programme scolaire est historique, et va au-delà du contenu et des disciplines, et devrait être mis au point le programme afin de créer des conditions de possibilités de connaissances aux étudiants à la recherche de la couverture et de répondre aux différentes réalités sociales existantes, de manière large, réelle, significative, de réflexion, dynamique, démocratique, inclusive, éthique et morale.

Discuter du programme à l'époque contemporaine, il est en fait d'analyser en profondeur le système éducatif, mais aussi ce produit étant l'humain et la production continue au fil du temps, cette fois appelé l'histoire. Par conséquent, il est nécessaire de chercher à comprendre les connaissances élaborées et appropriées pour tous les membres de la société, ainsi que les différentes cultures existantes, peu à peu élargie ou même modifiée de génération en génération.

Le programme est la transformation, non seulement en ce qui concerne changer de direction, pour aller dans l'autre sens, mais de chercher de nouvelles alternatives, de nouvelles solutions, de nouveaux objectifs et de nouvelles réalisations. Le programme consiste à transformer le inexact connu, et ce fait implique un enseignement qualitatif et l'apprentissage.

Chapitre 03:la technologie immersive au primaire.

A- Ou'est-ce que la technologie immersive au primaire ?

Tout d'abord les technologies immersives visent à plonger, et mettre en situation l'utilisateur dans un environnement numérique avec lequel il est capable d'interagir. Les récentes avancées technologiques

ont modifié le paysage éducatif ces dernières années. L'arrivée d'Internet, du tableau interactif et d'autres outils du genre a certainement contribué à transformer les stratégies pédagogiques et les façons d'apprendre.

Parmi ces technologies en éducation, on remarque un intérêt récent pour la réalité augmentée qui, à sa façon, change les méthodes d'enseignement. Lorsqu'elle est utilisée à bon escient, elle modifie la relation de l'élève au contenu d'apprentissage, décloisonne les murs des classes et permet de mieux comprendre des éléments auparavant difficiles à conceptualiser y compris l'oral et la mémorisation des noms des choses et des animaux tout dépend de la séance ou l'activité d'apprentissage traitée .

B- Qu'est ce que la technologie immersive ?

La réalité augmentée:

Les différentes définitions de la réalité augmentée et des concepts s'y apparentant – virtualité augmentée et réalité mixte, par exemple – proposées au cours de l'histoire s'accordent sur l'essentiel. S'appuyant sur des dispositifs technologiques similaires, ces conceptions se distinguent en fait en raison de leur degré d'immersion dans la réalité ou la virtualité.

Réalité augmentée:

Dans l'ensemble, la réalité augmentée se caractérise par la superposition d'éléments virtuels sur le monde réel. La perception de l'utilisateur est alors altérée en direct, sans complètement l'amener dans un monde artificiel.

Généralement attribuée à la vision, cette altération se produit lorsqu'un marqueur ou un déclencheur réel ou virtuellement géolocalisé – symbole, image ou logo – est saisi par la caméra d'un appareil mobile (téléphone intelligent ou tablette) ou d'un ordinateur. Une fois reconnu par une application particulière installée sur l'appareil, ce marqueur devient un contenu numérique en deux ou trois dimensions qui se superpose à la réalité déjà captée.

Auparavant possible par la photographie d'un symbole concret, cette superposition est maintenant beaucoup plus facile grâce à la géolocalisation. En effet, la détection d'un déclencheur virtuel positionné (via Google Maps, par exemple) selon les mêmes coordonnées géomatiques que l'appareil mobile permet maintenant de superposer des éléments virtuels au monde réel (pensons au fameux jeu Pokémon Go, par exemple).

La réalité augmentée s'applique aussi à l'audition et à la gestuelle. Un système de téléassistance, par ses réponses automatisées, superpose en effet une voix automatisée à la réalité. Par exemple, une voix guide l'utilisateur en fonction de ses choix sur un appareil téléphonique. La télé présence assistée permet quant à elle à un expert de manipuler virtuellement des objets qu'un opérateur sur le terrain déplace réellement. Dans les deux cas, des tâches sont réalisées par l'entremise de superposition virtuelle sur la réalité.

Virtualité augmentée:

S'opposant à la conception de la réalité augmentée, la virtualité augmentée intègre pour sa part des objets du réel au monde virtuel. La technologie remplace alors l'environnement réel par un environnement synthétique. Le capteur Kinect de la console X-Box conçue par Microsoft est un exemple de cette technologie. Captant les mouvements des joueurs, ceux-ci sont directement retransmis virtuellement sur l'écran.

Réalité mixte:

Les investigations concernant les concepts ci-dessus ont d'ailleurs mené les chercheurs Milgram et Kishino à définir un concept de « réalité mixte ». Passant autant par la réalité augmentée que la

virtualité augmentée, la réalité mixte permet une interdépendance entre l'environnement réel et l'environnement virtuel. Un ensemble de dispositifs d'entrée d'information (webcam, GPS, etc.) et de sortie (écran, haut-parleurs, etc.) servent au déploiement de cette réalité. Le monde mixte advient alors lorsqu'il y a combinaison spatiale, temporelle ou sémantique entre le monde virtuel et réel, et vice versa.

C- Quelle est l'utilité de la réalité augmentée dans le domaine éducatif ?

La réalité augmentée est utile dans bien des domaines comme le jeu, la publicité, le commerce en ligne, la politique, la presse, le tourisme, l'enseignement et bien d'autres. Avant tout ludique, cette technologie contribue à la hausse individuelle et collective de prise de conscience et de compréhension de son entourage. Par le divertissement, les utilisateurs bonifient leur perception du monde réel par des données complémentaires qui mènent à le percevoir autrement et de manière plus positive. Ces interactions entre les aspects physiques et virtuels contribuent à changer la perspective des utilisateurs et à leur faire réaliser la disposition des lieux, des objets et bien plus.

Utilisée en éducation, cette technologie change la relation des apprenants à leur milieu d'apprentissage. Tissant des liens entre l'apprenant et le contenu, la réalité augmentée peut favoriser l'efficacité de l'enseignement, la transmission de connaissances et le développement de compétences.

La réalité augmentée et son apport à l'éducation:

L'utilisation de la réalité augmentée en éducation amène les élèves au cœur de leurs apprentissages. Intervenant d'une manière différente avec leur environnement et leurs pairs, l'approche pédagogique change alors et procure de nombreux avantages.

Changement dans l'approche pédagogique:

Favorisant l'autonomie de l'apprenant et cherchant à le rendre plus actif, l'utilisation de la réalité augmentée permet d'adapter les approches pédagogiques.

S'appuyant sur les théories constructivistes et socioconstructivistes, pour lesquelles les connaissances sont constamment confrontées puis réorganisées par les données de l'individu et de son environnement, cette approche est un atout pour contextualiser des concepts ou des savoir-faire parfois plus abstraits. La compréhension de lecture, l'enseignement de sujets nécessitant des composantes spatiales et même l'apprentissage de gestes techniques (notamment en science, en ingénierie et en médecine) sont facilités.

Ayant la possibilité d'évoluer dans un cadre plus informel, les élèves bénéficient d'un contexte d'apprentissage à la fois réel et virtuel, multipliant les situations authentiques favorables au transfert de connaissances et au développement de compétences.

La classe inversée:

L'utilisation de cette technologie en classe inversée amène les élèves à expérimenter de manière plus libre et individualisée des activités authentiques proposées et encadrées par l'enseignant. Sans être contraints aux effets négatifs réels de l'erreur, ils bonifient ainsi la réalité d'informations virtuelles (les interactions entre les personnes, les endroits, les objets et les processus) et accèdent à leur rythme à des activités porteuses de sens.

Approche complémentaire:

Pour ne pas faire reposer l'ensemble de leurs activités d'apprentissage sur la réalité augmentée, beaucoup d'enseignants s'en servent plutôt comme complément. Lorsque l'intérêt des élèves diminue, ils utilisent les livres augmentés plutôt que les ouvrages traditionnels. L'approche multi sensorielle et

ludique de ces livres ravive alors la motivation et favorise des liens entre le texte, les images, les sons et les mouvements.

L'équilibre:

Pour optimiser l'apprentissage des élèves, des études suggèrent de considérer autant l'utilisateur que l'apprentissage lors de la conception d'activités pédagogiques exploitant la réalité augmentée. L'enseignant doit s'attarder aux notions et aux situations d'apprentissage avant de laisser librement les élèves utiliser cette technologie. Au même titre, bien que l'aspect ludique de la réalité augmentée stimule l'intérêt des apprenants à s'investir dans leurs apprentissages, ils doivent aller au-delà du simple jeu pour emmagasiner des connaissances. L'équilibre entre les approches traditionnelles et socioconstructivistes doit être respecté.

Intégration en classe:

L'intégration de la réalité augmentée à la pédagogie, comme c'est le cas d'ailleurs pour toute technologie, est facilitée lorsque bien réfléchi.

L'enseignant doit d'abord planifier l'utilisation de cette technologie de manière globale. Pour optimiser le rendement, quelques outils seulement (applications ou appareils) doivent servir à un ensemble d'activités individuelles ou de groupe. Cette façon d'opérer diminue la charge de travail et évite de déployer des outils différents pour chaque activité pédagogique. En bref, vaut mieux exploiter à fond une petite quantité d'outils que de sous-utiliser une trop grande variété.

En classe, l'enseignant est au centre des interactions afin de moduler ses interventions (directives et explications) selon la progression individuelle des élèves. Sans devoir saisir l'attention de tous, il les encadre selon leurs besoins.

Des activités d'apprentissage simples et adaptées à l'évolution des élèves, aussi disponibles selon l'horaire ou aux autres événements inattendus sont à privilégier. Ayant d'emblée une multitude d'aspects à gérer et étant souvent confrontés à des imprévus (particulièrement lorsque les élèves développent individuellement leurs apprentissages), les enseignants devraient miser sur des scénarios pédagogiques simples et modulables pour obtenir de meilleurs résultats. En effet, les activités pédagogiques rigides et trop complexes fonctionnent généralement moins bien.

Outils pédagogiques:

Se déployant, entre autres en éducation, par les livres augmentés et les jeux sérieux, la réalité augmentée dynamise bien des scénarios pédagogiques. En voici quelques exemples.

Les livres augmentés:

Nécessitant un minimum de savoirs en matière technologique, le livre augmenté renferme du contenu numérique virtuel accessible lorsqu'un appareil mobile détecte un déclencheur (réel ou virtuel).

Captant d'abord l'attention des élèves, cette procédure permet de lire d'une manière variée et divertissante. Les élèves bonifient en effet leur lecture par des compléments au contenu imprimé (éléments en trois dimensions, expériences interactives ou scènes animées, par exemple) qui stimulent leur apprentissage ainsi que leur autonomie. Percevant d'abord le livre sous son aspect primaire, leur perspective varie ensuite selon l'angle avec lequel ils utilisent leur appareil mobile. Maintenant courante dans les publicités et les magazines, cette idée « d'augmenter le papier » propose une façon intéressante de lier le monde réel au virtuel.

Voici d'ailleurs quelques exemples de livres augmentés disponibles sur le marché:

The Future is Wild: The Living Book:

Cet ouvrage transporte les utilisateurs à des millions d'années dans le futur. Permettant d'entrevoir l'évolution du monde, des créatures qui l'habitent et bien plus, il regroupe plusieurs sections interactives et éducatives divertissantes (documentaire, expositions et éducation). Les nombreuses animations virtuelles en trois dimensions offrent même aux élèves l'opportunité de visualiser des phénomènes complexes et difficiles à situer.

La collection Dokeo+:

Grâce aux livres de cette collection, les enfants se familiarisent avec le phénomène de la réalité augmentée dès l'âge de 3 ans. Percevant virtuellement des concepts, des phénomènes ou des situations par les interactions entre le livre et l'appareil mobile, ils apprennent sur l'actualité, les sciences, l'histoire, les animaux et bien plus.

Magic book:

Fonctionnant sous le même principe que les autres livres du genre, le Magic book a été conçu pour favoriser la lecture chez les plus jeunes. Contenant beaucoup d'illustrations en couleurs, les histoires de ces livres permettent de jouer et d'apprendre tout en collaborant avec d'autres lecteurs. Il est notamment possible d'accéder au même contenu que d'autres, mais dans des perspectives différentes. Par les dispositifs du livre, chacun agrandit ou rapetisse les éléments d'une scène interactive selon l'attention qu'il lui porte.

AR Pop-Up Book:

Utilisant les mêmes dispositifs, les ouvrages de cette collection amènent les lecteurs à percevoir des éléments en trois dimensions.

Augmenter ses propres livres:

Une idée d'exploitation pédagogique toute simple de la réalité augmentée consiste à amener les élèves à augmenter eux-mêmes une œuvre littéraire existante, comme l'ont fait entre autres les élèves de l'école secondaire Cardinal-Roy en 2014-2015 avec Petite Poucette, de Michel Serres.

Animer la lecture avec les codes QR:

Pour bonifier l'expérience de lecture ou aider à la compréhension, des codes QR peuvent «accompagner» un livre proposé aux élèves. Dans cette section du dossier La technologie au service de la lecture, Annie Marois donne des exemples de ce qu'un enseignant peut proposer aux élèves grâce aux codes QR.

Créer une bibliothèque en réalité augmentée:

Dans cet atelier offert au colloque de l'AQUOPS 2017 par les personnes-ressources du RÉCIT des régions de l'Abitibi-Témiscamingue et du Nord du Québec, on présente un projet de bibliothèque en réalité augmentée, réalisée par des élèves du primaire. La démarche du projet est clairement expliquée, de même que les outils utilisés. Des tutoriels accompagnent les logiciels présentés pour en faciliter leur appropriation.

Les jeux sérieux:

Applicables dans une multitude de disciplines, peu importe le niveau scolaire, les jeux réalisés dans un cadre formel à partir de la réalité augmentée ou de la réalité virtuelle sont basés sur le monde réel et agrémentés d'éléments virtuels, ou vice versa.

En mettant les jeux en scène, l'enseignant est celui qui donne un sens à l'apprentissage en présentant, commentant ou prolongeant les concepts clés, les méthodes d'utilisation et les éléments plus abstraits.

Pour en savoir plus sur les jeux sérieux, consultez le dossier conjoint de Carrefour éducation et d'École branchée Exploiter les jeux numériques pour favoriser l'apprentissage : mission possible!

Des exemples dans différentes matières:

Appelant au défi et à la curiosité, les jeux sérieux motivent les élèves à se surpasser dans des buts explicites et éducatifs. En voici quelques exemples regroupés par matière.

En science et technologie:

La juxtaposition d'éléments virtuels sur le réel enrichit certainement les explications de phénomènes scientifiques complexes ou inaccessibles. Visualisant des phénomènes plus difficiles à conceptualiser, comme l'écoulement de la lave, la chute d'un corps, les phénomènes électriques ou magnétiques, les élèves les comprennent mieux.

En histoire:

Des applications de la réalité augmentée servent aussi l'enseignement de l'histoire.

ArchéoGuide:

Le support ArchéoGuide offre l'opportunité d'être guidé virtuellement par des éléments audio et vidéo lors de la visite d'un lieu touristique ou archéologique. Présentement en développement, le projet ArchéoGuide – Québec repose sur les mêmes principes, s'appliquant spécifiquement au territoire québécois.

Le projet iTacitus:

Au même titre qu'ArchéoGuide, le projet iTacitus agrmente d'éléments vidéo et audio les visites réelles de lieux culturels, historiques, artistiques ou traditionnels. Cette approche est intéressante en conservation du patrimoine historique ou en tourisme, mais ne couvre présentement que le territoire européen.

La réalité augmentée au RÉCIT de l'univers social:

Le RÉCIT de l'univers social a créé deux tâches qui intègrent la réalité augmentée : le jeu Les piliers de l'Empire et la tâche Que pensent les groupes sociaux du Bas-Canada vers 1830? L'usage de l'appareil mobile permet aux élèves de répondre à des questions posées ou d'en apprendre davantage grâce aux documents complémentaires.

Des jeux pour enfants:

Osmo : Destinés aux enfants de 5 à 12 ans, les jeux sérieux de réalité mixte de la collection Osmo renforcent la dextérité des jeunes et favorisent leur apprentissage des mathématiques et de l'utilisation de la logique tout en développant leur sens de l'autonomie et leur débrouillardise.

Concevoir ses propres jeux:

Plusieurs applications permettent aux enseignants de développer leurs propres jeux sérieux et de les utiliser dans des situations d'apprentissage.

Wikitude:

L'application Wikitude permet de géolocaliser des marqueurs d'informations partout dans le monde (avec Google Maps par exemple). En lien avec une matière, elle devient intéressante pour l'enseignant qui aime faire chercher ses élèves dans un but pédagogique précis. Les élèves pourchassent des informations virtuellement accessibles en temps réel à l'aide d'un appareil mobile, puis les rassemblent selon l'objectif de la situation d'apprentissage. Sous le même principe que l'encyclopédie Wikipédia, cette application ouverte (Open Source) est enrichie par les informations que les élèves laissent aux nouveaux visiteurs qui se présenteront au même endroit (réel ou virtuel).

Oryptal QR Code Reader :

Intéressante et facile à utiliser, notamment pour majorer des activités d'apprentissage en français ou anglais langue d'enseignement, Qryptal QR Code Reader permet à l'enseignant de créer facilement un

code QR et de l'associer à une vidéo, une image ou un lien Internet. Une fois créés et imprimés, ces codes sont disposés en classe (ou ailleurs) afin que les élèves les détectent à l'aide de l'application installée sur un appareil mobile. Amenant la perception de contenu complémentaire au monde réel, cette pratique dynamise par le fait même les activités d'apprentissage ou de gestion de classe.

Aurasma:

De façon similaire, l'application Aurasma majore aussi bien des livres traditionnels que n'importe quel élément de la classe. L'enseignant l'utilise pour ajouter une vidéo, du texte, une image ou un lien Internet à un déclencheur donné pour diversifier les activités pédagogiques.

LearnAR:

Favorisant l'apprentissage autonome, LearnAR regroupe une multitude de ressources interactives et d'activités éducatives pour plusieurs matières scolaires. Cette application diversifie les possibilités d'apprentissage des concepts abstraits en mathématiques, en biologie ou dans d'autres matières.

ARToolkit:

Sur le même principe que Wikitude, mentionné précédemment, les enseignants créent leurs propres applications de la réalité augmentée grâce à la bibliothèque logicielle ARToolkit. En géolocalisant des marqueurs qui seront ensuite détectés, l'utilisateur a accès à de l'information virtuelle complémentaire au monde réel.

BuildAR:

Simple à utiliser, BuildAR s'intègre très bien comme complément à une approche pédagogique traditionnelle. N'encombrant pas les élèves de détails ou d'éléments superflus, cet outil est autant utilisé en arts (création de contenus numériques en 2D, 3D ou en dessin) qu'en mathématiques (résolution de problèmes) ou pour raconter des histoires.

Opérant sous le même principe, d'autres applications comme Inglobe Technologies ou Layar sont aussi faciles à utiliser et favorisent l'engagement physique des apprenants, qui modélisent des concepts abstraits par la superposition d'éléments virtuels sur le réel.

Avantages éducatifs de la réalité augmentée:

Ludique, la réalité augmentée appliquée en éducation capte l'attention des apprenants, les motive et suscite leur engagement. Favorisant la compréhension de concepts complexes, elle facilite aussi l'accès à une multitude d'informations riches et actuelles.

Souple et individuelle, l'approche de la réalité augmentée stimule également les élèves à s'engager dans leurs apprentissages. Explorant librement du contenu et réalisant des activités avec confiance, ils s'appliquent davantage pour réaliser des tâches. Par essais-erreurs, ils les répètent au besoin afin de vérifier leurs acquis ou les approfondir.

D'ailleurs, malgré l'approche personnalisée de l'apprentissage, cette technologie favorise la collaboration entre les pairs et l'éducateur. En face à face ou à distance, certaines activités de réalité augmentée stimulent l'argumentation et la réalisation de tâches collaboratives. Confrontés à une situation similaire dans un endroit commun (réel ou virtuel), les utilisateurs échangent pour comprendre ou résoudre le problème. Cette communication les amène à revoir leur perspective et leur fait remarquer et identifier des façons de faire et des moyens différents.

Partie Pratique

Partie Pratique

Chapitre 01: l'état des lieux	(23)
1.1-Présentation de l'établissement	(23)
1.2- Le choix du public	(24)
1.3- Les outils d'investigation	(24)
a-Présentation du questionnaire destinés aux enseignants et son objectif	(24)
b-Questionnaire destiné aux apprenants et son objectif	(24)
c-L'observation de la classe et l'expérience	(26)
Chapitre 02: Recueil des données	(26)
1.2-Analyse et interprétation du questionnaire	(30)
a- Questionnaire destiné aux enseignantstableaux : ...questions.....	(32)
b- Questionnaire destinés aux apprenants tableaux :.....questions.....	
2.2 : Les résultats de l'expérience	
2.3 commentaire général	(55)
Conclusion générale	(56)
Références bibliographiques	(57)
Annexes	(58)

Chapitre 01: L'état des lieux:

1.1- Présentation de l'établissement:

On a choisi de travailler dans l'école primaire de Ahmed Ferrah qui se trouve à Miliana exactement à BenAllel , c'est une grande école qui est construite et qu'elle existe depuis 1913 connue par son grand nombre d'apprenants, mais aussi parce qu'on travaille là-bas donc on a préféré de travailler avec nos apprenants. Dans le cadre de la réalisation de notre mémoire, nous avons réfléchi même au déploiement de la réalité virtuelle dans les milieux éducatifs. Le but de ce questionnaire est de recueillir des données sur l'utilisation de la technologie immersive pour l'enseignement et les programmes éducatifs. Ce questionnaire s'adresse aux enseignants du primaire qui ont utilisé ou ont utilisé au moins une fois les technologies immersives (réalité augmentée, réalité virtuelle, réalité mixte ou vidéo 360°) avec leurs élèves pour mettre en place des activités pédagogiques et les différentes technologies immersives pour un même projet. Dans ce cas, il nous a été demandé de remplir ce questionnaire pour chaque technique utilisée. Le temps de réalisation est estimé à quelques minutes (jusqu'à environ 15 minutes).

1.2- Les outils d'investigation:

Le questionnaire:

Introduction:

Pour soutenir notre travail de recherche, nous prévoyons de mener des travaux de terrain à l'aide de questionnaires comme moyen efficace et rapide d'obtenir des informations quantitatives et qualitatives précises et exploitables. Notre outil peut répondre à tous les niveaux de scolarité allant de l'école primaire à l'université. Néanmoins, nous avons choisi de commencer par le niveau primaire car c'est à ce moment qu'il est le plus pertinent. En effet, les classes de l'école obligatoire ont l'avantage de représenter toutes les classes sociales sans distinction. De plus, c'est cette tranche d'âge qui doit s'appropriier les nouvelles technologies et pour qui elles seront le plus intuitif.

L'objectif du questionnaire :

Le questionnaire est un outil méthodologique destiné à la démonstration des observations que nous avons rapportées au départ ainsi qu'à la validation d'hypothèses théoriques. Cela nous permet d'obtenir un grand nombre de réponses précieuses et de collecter un maximum d'informations et de données nécessaires en peu de temps. Cela nous a permis d'identifier clairement les points principaux de notre recherche, en nous concentrant sur l'amélioration de celle-ci à l'aide d'ateliers de réflexion partagée lors de séances d'exposés oraux.

a- Présentation du questionnaire destiné aux enseignants et son objectif.

Question N°01:Etes vous homme ou femme?

Homme

Femme

Objectif:Quelle est la catégorie le plus dominotier dans l'enseignement du FLF au cycle primaire (Féminin, Masculin).

Question N°02:Combien d'années d'expérience avez-vous?

Objectif:Son objectif est de vérifier leniveau d'expérience de chaque enseignant selon l'ancienneté dans l'enseignement du FLE.

Question N°03:comment vos élèves trouvent la séance de la compréhension oral.

Difficile

Moyenne

Facile

Objectif:Son objectif est de vérifier les niveaux des élèves dans la séance de la compréhension orale.

Question N°04: Utilisez vous de nouvelles méthodes en compréhension oral pour motiver vos apprenants?

Oui Non

Objectif: pour voir si de nouvelles méthodes en classe facilité l'enseignement et motive les apprenants.

Question N°05: Savez vous ce que c'est la technologie immersive?

Oui Non

Objectif: pour voir s'ils connaissent cette nouvelle technologie.

Question N°06: Êtes vous d'accord avec le fait que l'immersion (VR, AR, MR) permettent de développer la compétence de l'oral?

Oui Non

Objectif: connaître si l'immersion aide à l'amélioration de la compétence oral.

Question N°07: L'application de cette technique représente-t-elle des aspects positifs sur le processus d'apprentissage?

Oui Non

Objectif: connaître si cette technologie a un résultat positif dans l'enseignement apprentissage.

Question N°08: Le niveau des élèves s'améliore-t-il grâce à cette technologie?

Oui Non

Si oui justifier votre réponse.

Objectif: pour connaître si cette technologie améliore le niveau des élèves.

Question N°09: Selon vous, l'application de l'expérience immersive, vous-t-elle facilite l'enseignement?

Oui Non

Si oui justifier votre réponse.

Objectif: détecter si cette nouvelle méthode est efficace.

Question N°10: Rencontrez-vous des difficultés dans son application?

Oui Non

Si oui, ces difficultés sont dues à quoi ?

a/ la résistance au changement.

b/ les enseignants ne sont pas formés sur cette technologie.

c/ l'ignorance de mécanismes de cette technologie.

Objectif: connaître les difficultés rencontrées lors de l'application de cette méthode.

Question N°11: Lors de la séance, comment se passe l'immersion.

a/ l'élève est immergé isolément dans un environnement artificiel.

b/ l'élève est immergé en ensemble dans un même environnement.

c/ vous êtes aussi en immersion avec les élèves.

d/ vous n'êtes pas en immersion.

Objectif: déterminer la façon la plus efficace pour réaliser l'expérience immersive.

Question N°12: Quel sont les objectifs pédagogiques de l'utilisation de cette technique immersive?

a/ acquisition de connaissances de concepts concrets ou abstraits

b/ formation comportementale : acquisition de savoir être.

c/ formation professionnelle : apprentissage de savoir- faire de geste manuels ou techniques.

d/ autre.

Objectif: pour voir si cette technologie est bénéfique ou pas «acquérir des connaissances, des concepts, concrets ou abstraits».

b- Questionnaire destiné aux apprenants et son objectif:

Question N°01: Es-tu?

Un garçon

Une fille

Objectif: pour connaître le public.

Question N°02: Quel âge as-tu?

09 ans

10 ans

11 ans

14 ans

Objectif: connaître la tranche d'âge visée.

Question N°03: Dans quel cycle es-tu ?

Primaire

Moyen

Secondaire

Objectif: pour connaître le cycle du public.

Question N°04: Dans quelle classe es-tu ?

3ème AP

4ème AP

5ème AP

Objectif: afin de détecter le niveau des apprenants.

Question N°05: Aimes-tu le français ?

Oui

Non

Objectif: voir si les apprenants sont intéressés par cette langue étrangère.

Question N°06: Comment trouves-tu la compréhension générale du cours en français?

Moyenne

Avancée

Faible

Objectif: connaître le niveau d'assimilation du cours de français.

Question N°07: Que préfères-tu le plus?

Lire

écrire

Objectif: savoir l'activité préférée de l'apprenant.

Question N°08: Comment trouves-tu la séance de la compréhension de l'oral avec votre enseignant de français ?

Ennuyante

Amusante

Objectif: pour connaître l'ambiance dans la classe.

Question N°09: Aimes-tu l'utilisation de l'immersion lors de la séance de la C.O?

Oui

Non

Objectif: afin de connaître si les apprenants sont passionnés par les nouvelles technologies utilisées dans l'enseignement/ apprentissage.

Question N°10: Est-ce que l'expérience immersive vous a été :

Utile

Inutile

Objectif: Si l'expérience immersive est efficace ou pas dans l'enseignement/apprentissage .

c- L'observation de la classe et de l'expérience:

Le dimanche 19 septembre 2021, à 08h00 du matin, avec la classe de 5AP on a mené une séance de compréhension de l'oral.

Notre séance a été débuté par un échange de salutation entre nous et les apprenants , ce jour là , les élèves étaient surexciter car on les a déjà prévenu qu'il va y'avoir une utilisation d'une nouvelle technologie jamais utilisée auparavant et qu'on l'appelait l'expérience immersive , une fois que les élèves prennent leur place , on les a devisé en groupe de cinq et chaque groupe sera dirigé par un chef , on a commencé par distribué les Smartphones et les tablettes avec des casques , une fois que les chefs de groupe commencent a regardé la vidéo soit regarder par la totalité des élèves , on remarque des visages joyeux , émerveillés et étonnés .

On a commencé a leur poser des questions en leur demandant ce qu'ils voyaient , ce qu'ils ont aimé le plus , et comment ils ont trouvé cette expérience , les élèves donc ,ont commencé a crié à haute voix c'était super , c'était génial , c'était magnifique , Wow , ils voulaient même refaire l'expérience a nouveau , tellement ils ont trouvé que c'était une expérience a la fois bénéfique et amusante et au même temps éducative .

Chapitre 02: Recueil des données.

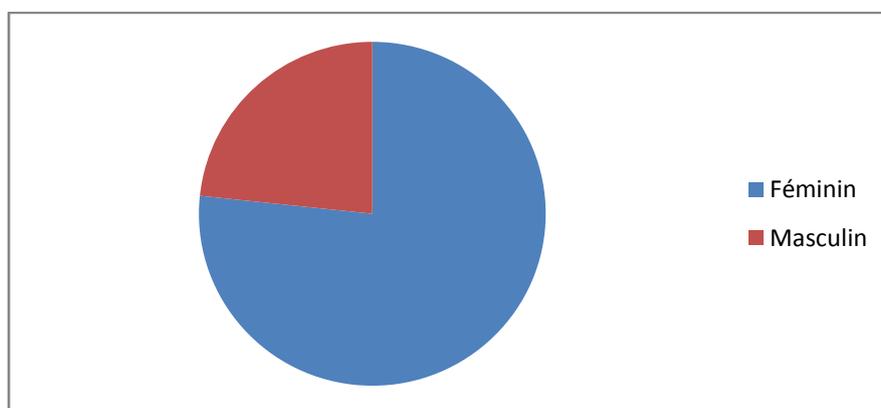
1.2- analyse et interprétation du questionnaire:

a-Questionnaire destiné aux enseignants :

Question N°01:le sexe.

« Tableau N° 01 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Féminin	23	77%
Masculin	07	23%



« Graphique N°01 »

Présentation des résultats:

D'après les réponses par les enseignants concernant la première question, nous avons constaté que la majorité des questions étaient de sexe féminin (77%) et (23%) de sexe masculin.

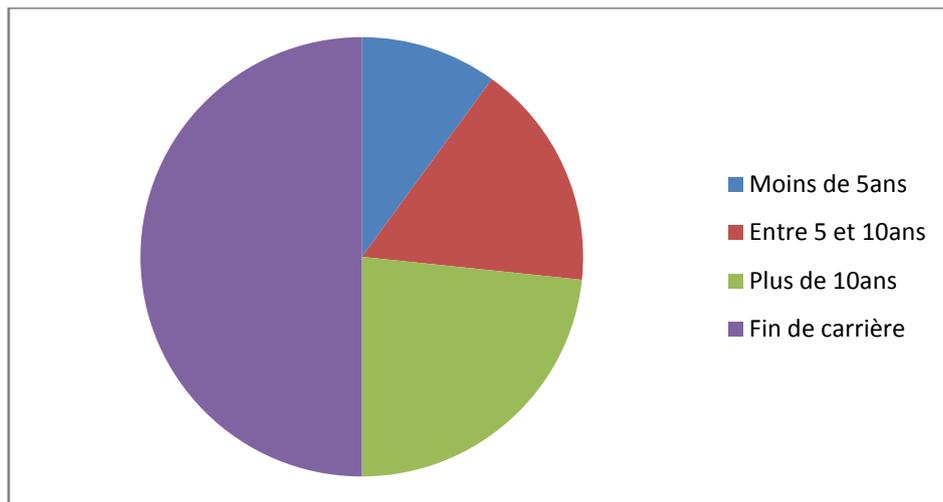
Analyse des résultats:

D'après la lecture de ce premier résultat on a trouvé que les femmes préfèrent enseignement du FLE au cycle primaire plus que les hommes.

Question N°02: combien d'années d'expérience avez-vous?

« Tableau N° 02 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Moins de 5ans	03	10%
Entre 5 et 10ans	05	17%
Plus de 10ans	07	23%
Fin de carrière	15	50%



« Graphique N°02 »

Présentation des résultats :

Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 30 enseignants, 50% sont en fin de carrière dans l'enseignement du FLE, 23% sont dans l'enseignement depuis plus de 10 ans, 17% entre 5 et 10 ans et enfin 10% ont moins de 5 ans.

Analyse des résultats:

D'après la lecture de ce deuxième résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous observons qu'il y a une différence qui s'articule autour de l'ancienneté. Le taux le plus important se situe chez les enseignants en fin de carrière. C'est une catégorie qui joue d'une grande expérience et de savoir faire.

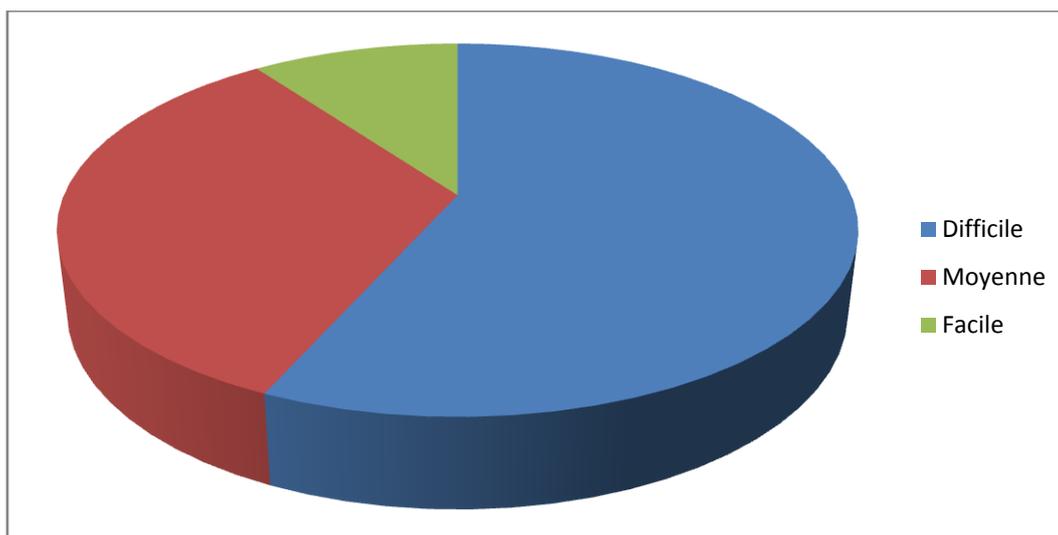
Pour ce qui concerne les autres enseignants particulièrement chez ceux qui ont exercé l'enseignement moins de cinq ans.

Par la variété présente sur le plan de l'ancienneté, nous pouvons commenter leur avis sur l'application de la production écrite en classe.

Question N°03: est-ce que la fiche pédagogique vous aide à améliorer la production écrite de vos élèves?

« Tableau N° 03 »

Réponses	Nombre de réponses	Pourcentage
Difficile	17	57%
Moyenne	10	33%
Facile	03	10%



« Graphique N°03 »

Présentation des résultats:

Les résultats de notre recherche nous montre que la majorité des enseignants affirme qu'ils trouvent la séance de la compréhension oral est difficile pour les élèves (57%) et (33%) trouvent moyenne, la minorité la trouvent facile.

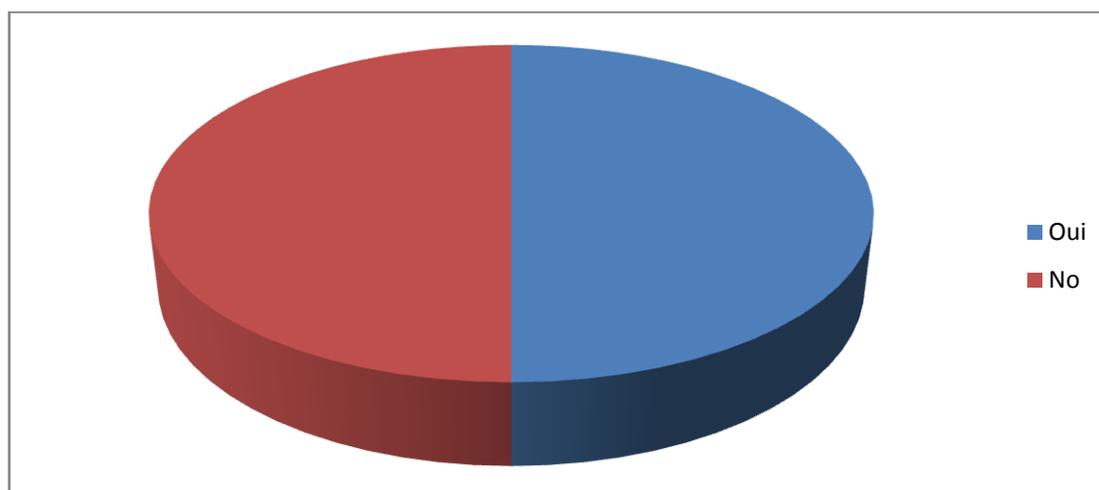
Analyse des résultats:

D'après les réponses obtenues nous constatons que la séance de la compréhension orale est difficile puisque les élèves rencontrent beaucoup de difficultés à s'exprimer et à maîtriser la langue Française.

Question N°04: Utilisez vous de nouvelles méthode en CO pour motiver vos apprenants ?

« Tableau N° 04 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	15	50%
Non	15	50%



« Graphique N°04 »

Présentation des résultats:

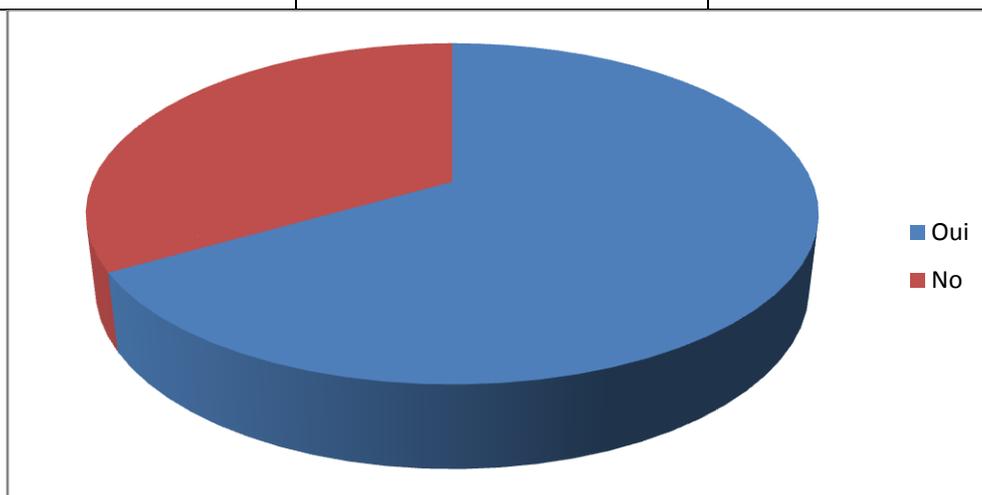
Les résultats de notre recherche nous montre que la moitié (50%) des enseignants utilisent de nouvelles méthodes en séance de compréhension orale tandis que les autres l'ancienne méthode.

Analyse des résultats:

D'après les réponses obtenues nous constatons que la séance de compréhension orale varie d'un assignant à l'autre, certains utilisent l'ancienne méthode et d'autres optent pour des nouvelles technologies.

Question N°05: Savez vous ce que c'est la technologie?

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	20	60%
Non	10	40%



« Graphique N°05 »

Présentation des résultats:

Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 30 enseignants 60% connaissent l'immersion et les 40% ignorent ce que c'est la technologie immersive.

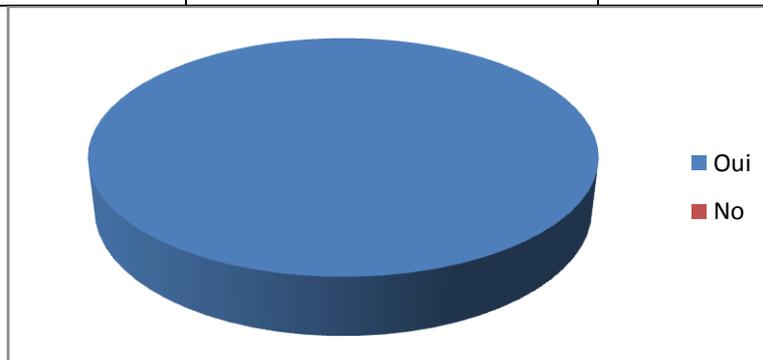
Analyse des résultats:

D'après la lecture du cinquième résultat nous constatons qu'il y a un pourcentage non négligeable qui ignorent la technologie immersive.

Question N°06: Etes vous d'accord avec le fait que l'immersion permet de développer la compétence de l'orale.

« Tableau N° 06 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	30	100%
Non	00	00%



« Graphique N°06 »

Présentation des résultats:

Sur l'ensemble de mots échantillon, nous avons obtenu 100% pour la réponse Oui et 00% sur la réponse Non.

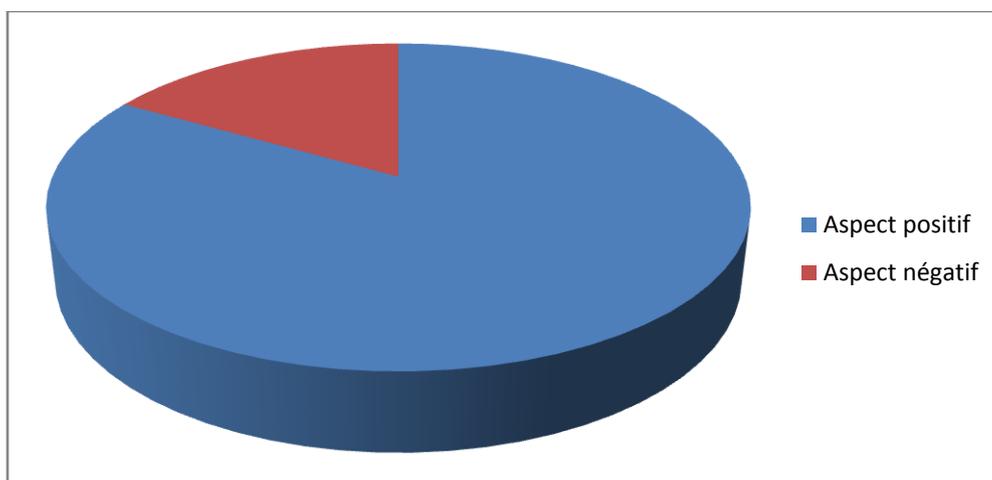
Analyse des résultats:

Le résultat de notre recherche nous montre que la totalité des enseignants affirment que l'immersive développe la compétence orale et améliore l'enseignement de la compréhension orale.

Question N°07: L'application de cette technique représente-t-elle des aspects positifs sur le processus d'apprentissage?

« Tableau N° 07 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Aspect positif	25	83%
Aspect négatif	05	17%



« Graphique N°07 »

Présentation de résultats:

Le tableau qui est s'affiché au dessus présente le nombre des enseignants que nous avons capté à travers le questionnaire, 83% des enseignants trouvent que l'application de cette technique représente un aspect positif et 17% parmi eux la considère négatif.

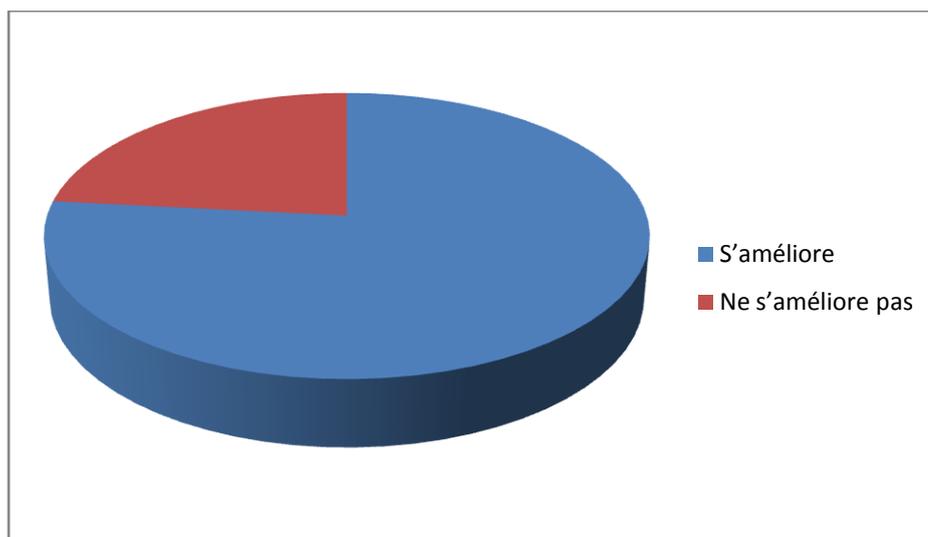
Analyse de résultats:

A travers ces résultats, nous observons que la majorité des enseignants affirment que l'immersion contribue au bon déroulement du processus d'apprentissage.

Question N°08: Le niveau des élèves, s'améliore-t-il grâce à cette technologie?

« Tableau N° 08 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
S'améliore	23	77%
Ne s'améliore pas	07	23%



« Graphique N°08 »

Présentation des résultats:

D'après les réponses par les enseignants concernant la première question, nous avons remarqué que la majorité 77% trouvent que le niveau des élèves s'améliore en appliquant cette technologie mais le reste 23% trouvent le contraire.

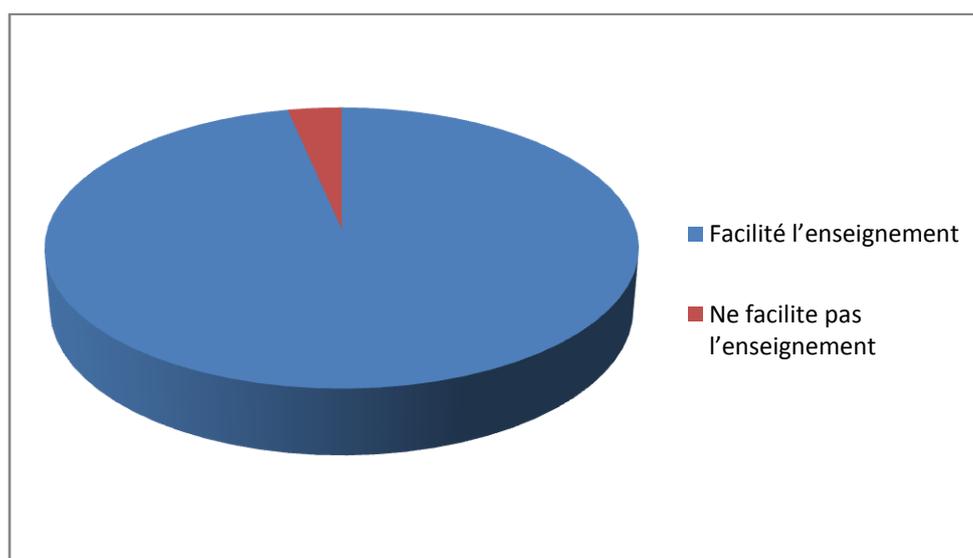
Analyse des résultats:

Constat par de lui-même les majorités des réponses étaient affirmatives concernant l'utilité de la technologie immersive et son rôle avec le niveau des élèves en classe FLE.

Question N°09: Selon vous l'application de l'expérience immersive, vous à t- elle facilité l'enseignement?

« Tableau N° 09 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Facilité l'enseignement	29	97%
Ne facilite pas l'enseignement	01	03%



« Graphique N°09 »

Présentation des résultats:

De 30 enseignants, nous avons une personne qui ne remarque aucun changement en appliquant l'immersion tandis que 97% voient quelle facilite l'enseignement et motive les apprenants.

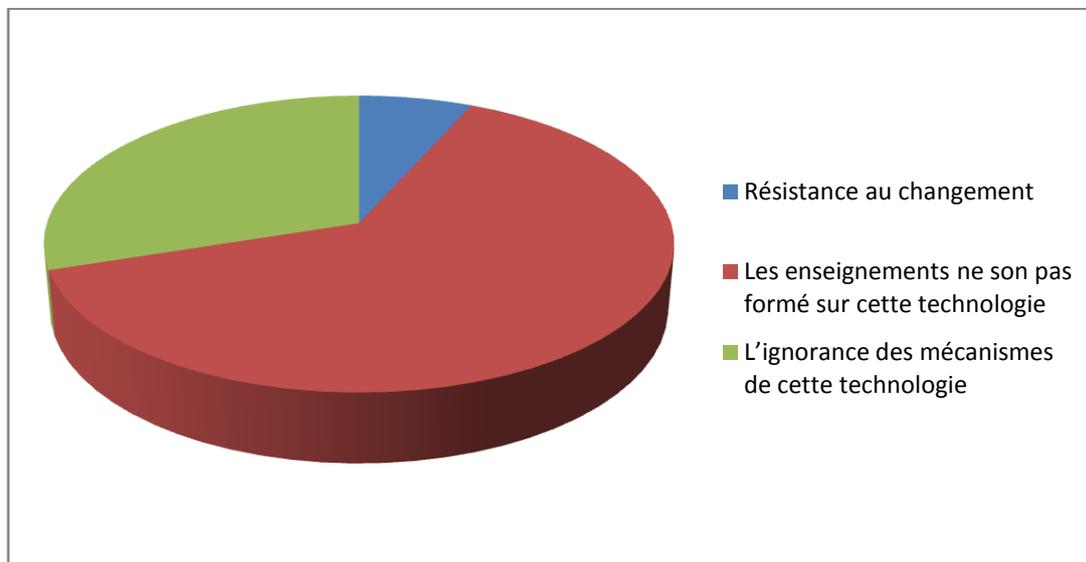
Analyse des résultats:

D'après les résultats nous pouvons dire que le rôle de l'expérience immersive est très important et nécessaire dans enseignement apprentissage.

Question N°10:Rencontrez- vous des difficultés dans son application?

« Tableau N° 10 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Résistance au changement	02	07%
Les enseignements ne son pas formé sur cette technologie	19	63%
L'ignorance des mécanismes de cette technologie	09	03%



« Graphique N°09 »

Présentation des résultats:

Nous remarquons suit à l'observation du tableau que 63% des enseignants ne sont pas formé sue cette technologie tandis que 07% sont des enseignants qui résistante au changementil attachent toujours à leur ancienne méthode et les 03% ignorent complètement les mécanismes de cette technologie.

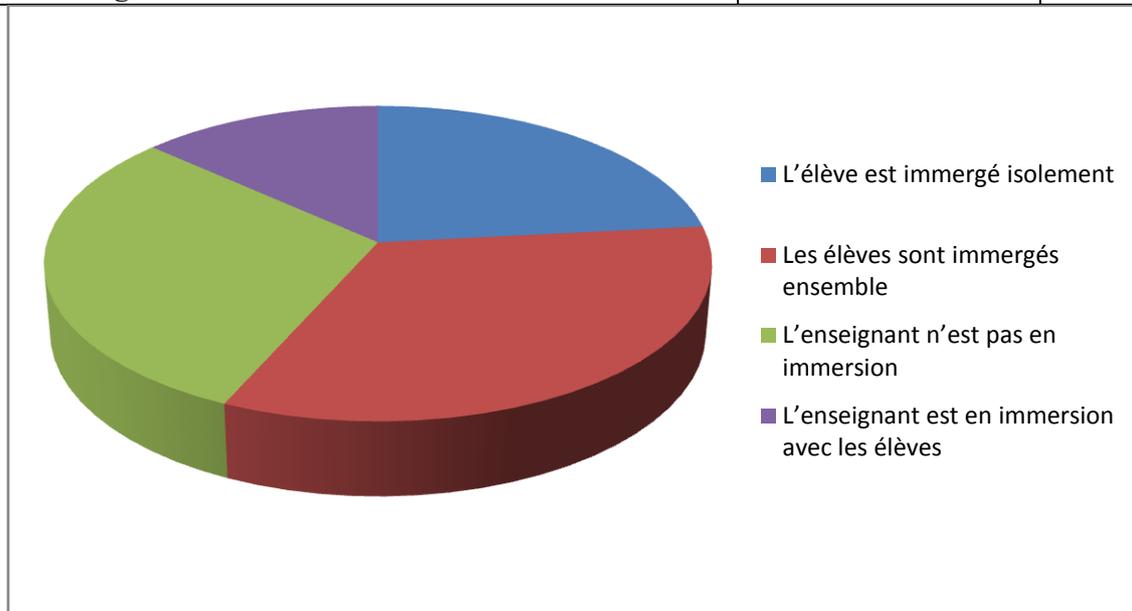
Analyse des résultats:

D'après la lecture de ce résultat on à trouve que la plupart des enseignants ne son pas formé sur cette technologie, ce qui justifie le manque de l'utilisation de cette dernière.

Question N°11:Lors de la séance, comment se passa l'immersion?

« Tableau N° 11 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
L'élève est immergé isolement	07	07%
Les élèves sont immergés ensemble	10	63%
L'enseignant n'est pas en immersion	09	03%
L'enseignant est en immersion avec les élèves	04	13%



« Graphique N°09 »

Présentation des résultats:

D'après les réponses, lors des séances les élèves peuvent être immergés tous ensemble dans un même environnement artificielle (10%) tout autour que les élèves peut être immergé isolement dans l'environnement artificielle (07%), (09%) répondants déclarent ne pas être en immersion avec leur élèves ce qui peut permettre à l'enseignant de guider les élèves pour leur actions dans l'espace virtuel et nous constatons seulement (04%) cas dans lesquels enseignant est en immersion.

Analyse des résultats:

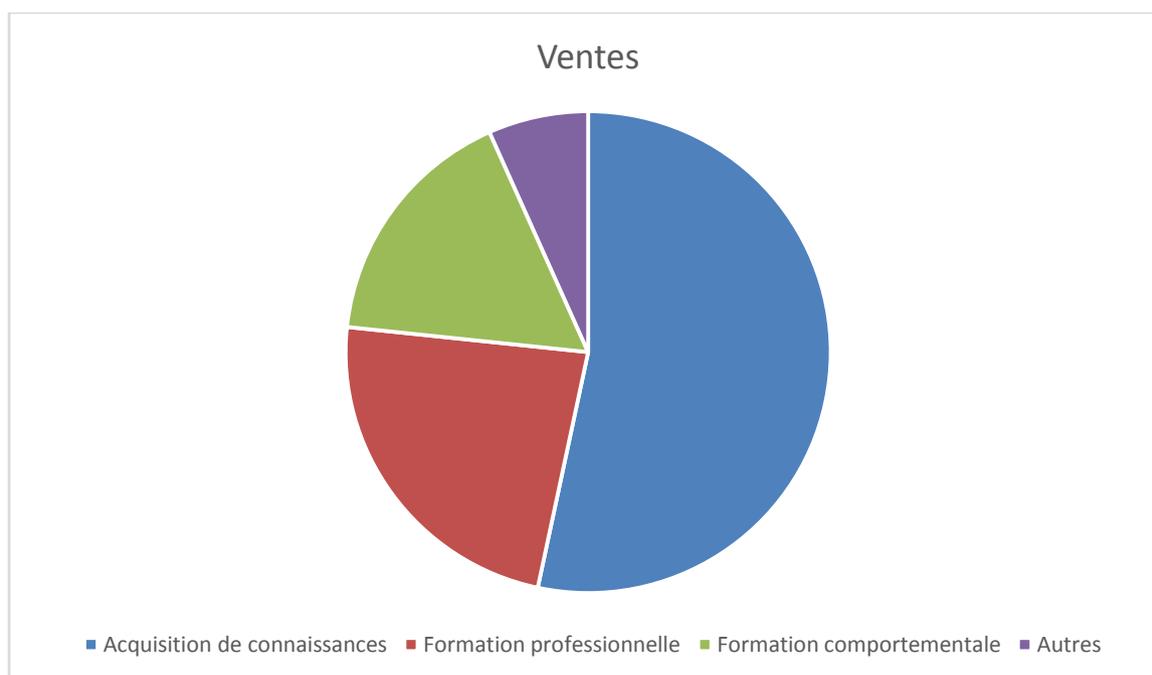
D'après la lecture de ces résultats, on voit que les élèves peuvent être immergés isolement comme ils peuvent être immergés avec leurs camarades tandis que pour l'enseignant le plus souvent il n'est pas en immersion.

Question N°12: quel sont les objectifs pédagogiques dans l'utilisation de cette technique immersive ?

« Tableau N° 01 »

Tableau N° 01 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Acquisition de connaissances	16	53%
Formation professionnelle	07	23%
Formation comportementale	05	16%
Autres	02	07%



« Graphique N°09 »

Présentation des résultats :

Selon une large majorité de réponses (16 enseignants) l'un des objectifs pédagogiques poursuivis pour les enseignants était que les élèves puissent acquérir des connaissances, en seconde position (07) apparaissent des objectifs en lien avec formation professionnelle et la réponse la moins sélectionnée(05) était l'utilisation d'une technique d'immersion pour une formation comportementale.

Analyse des résultats :

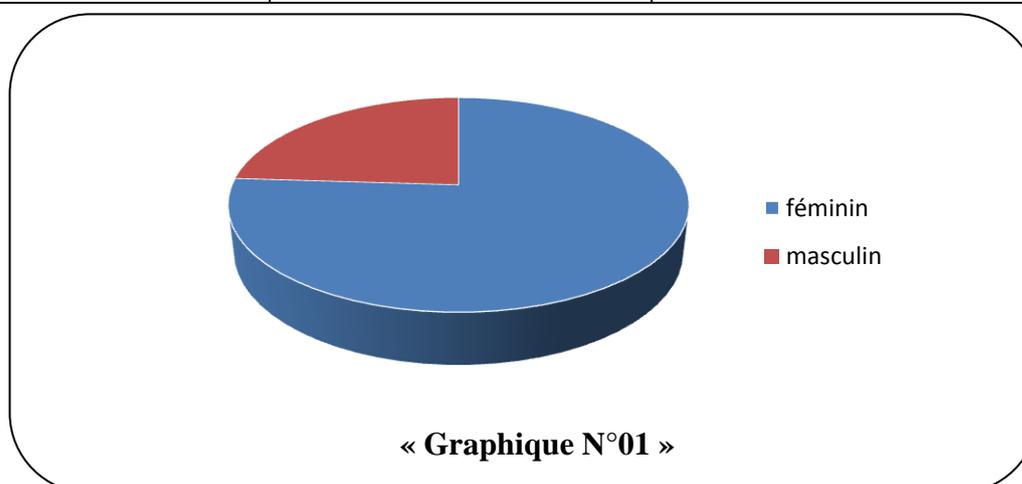
D'après la lecture de cette question nous observons qu'il y a une différence qui s'articule autour les objectifs pédagogiques, le taux le plus important était pour l'acquisition des connaissances, tandis que pour la formation professionnelle comportementale étaient presque équivalents.

b-Questionnaire destiné aux apprenants :

Question N°01: le sexe.

« Tableau N° 01 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Féminin	13	76%
Masculin	04	24%



« Graphique N°01 »

Présentation des résultats:

D'après les réponses par les apprenants concernant la première question, nous avons constaté que la majorité des questionnés étaient de sexe féminin (76%) et (24%) de sexe masculin.

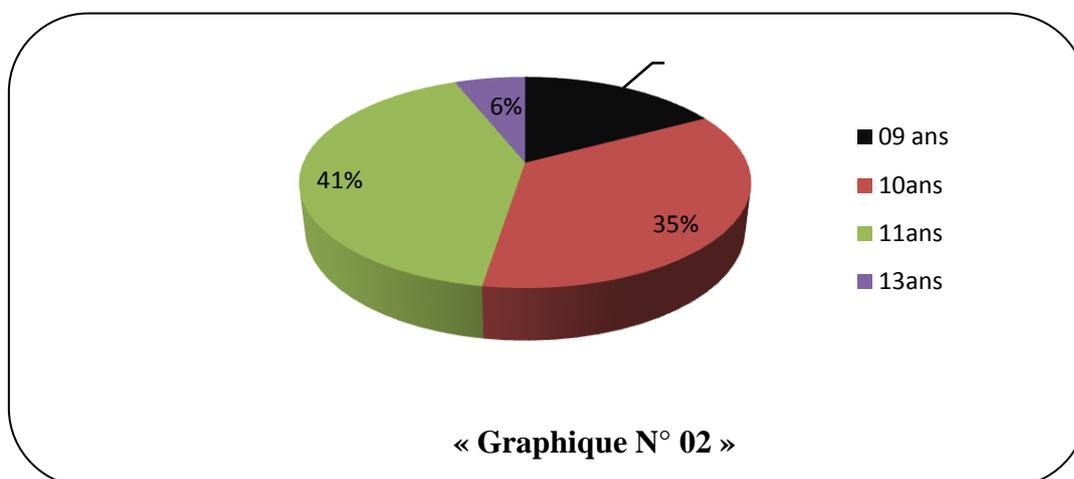
Analyse des résultats:

D'après la lecture de ce premier résultat on a constaté que les filles sont nombreuses qu'aux garçons.

Question N°01: quel âge as-tu?

« Tableau N°02 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	pourcentage
09 ans	03	17%
10 ans	06	35%
11 ans	07	41%
13 ans	01	06%



Présentation des résultats :

On remarque qu'il y'a 3 apprenants qui ont l'âge de 09ans, les 06 autres ont 10ans,07 apprenants qui ont 11 ans et 01 seul qui a 13 ans

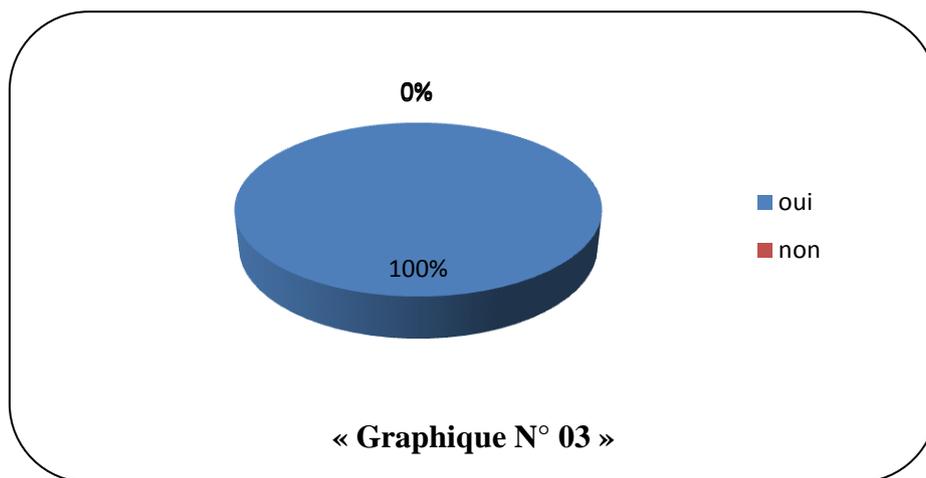
Analyse des résultats :

On constate qu'il y'a 17% des apprenants de 9ans, 35 % qui ont 10 ans, 41 % qui ont 11 ans et 06 % qui ont 13 ans .

Question N°01 : Dans quel cycle es-tu ?

« Tableau N° 03 »

Réponses proposées	Nombre de réponse	Pourcentage
Primaire	17	100%
Moyen	00	0%
Secondaire	00	0



Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon, nous avons obtenu (100%) pour la réponse «oui» et (0%) sur la réponse «non».

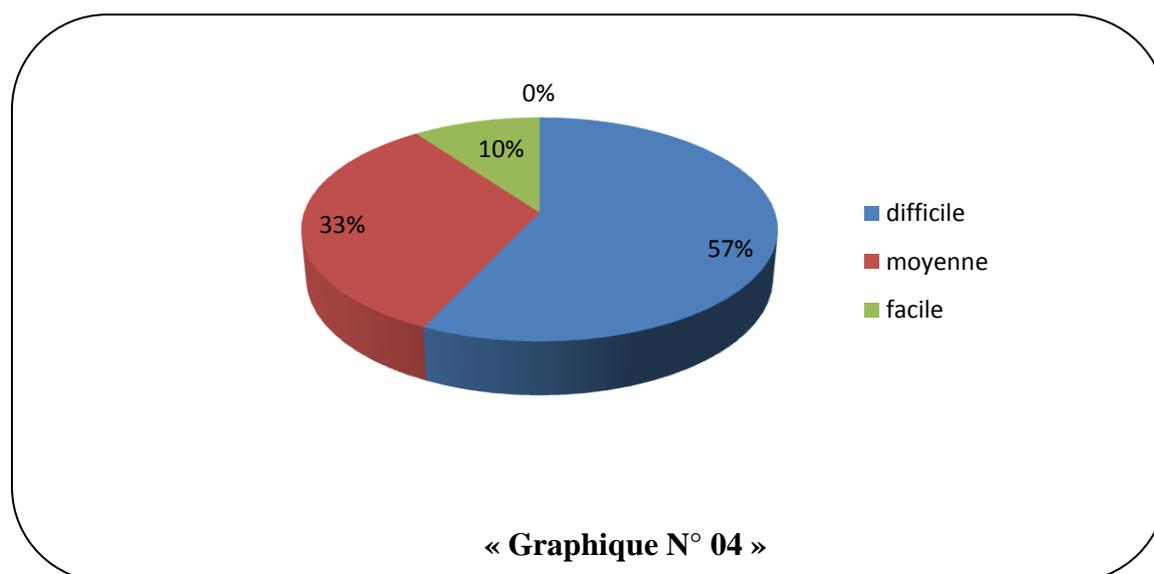
Analyse des résultats :

Suite aux résultats obtenus pour cette troisième question, nous pouvons constater que tous les 17 apprenants étaient des apprenants du cycle primaire.

Question N°04: Dans classe es-tu?

« Tableau N° 04 »

Réponses proposées	Nombre de réponse	Pourcentage
3 ème AP	00	0%
4 ème AP	00	0%
5 ème AP	17	100%



Présentation des résultats :

Les résultats de notre recherche nous montrent que les 17 apprenants étaient des apprenants de 5 AP.

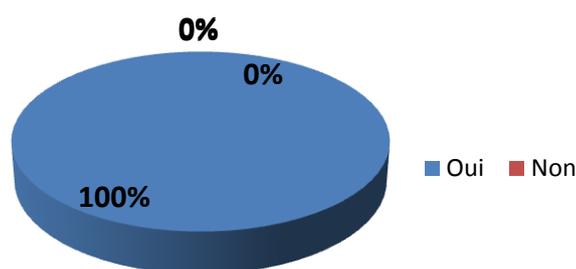
Analyse des résultats :

D'après les réponses obtenues nous constatons qu'il y'a que 17 élèves dans la classe 5 AP.

Question N°05: aimes-tu le français?

« Tableau N° 05 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	17	100%
Non	00	00%



« Graphique N° 05 »

Présentation de l'échantillon :

Le tableau qui est affiché au-dessus présente le nombre des apprenants qui aimaient le français

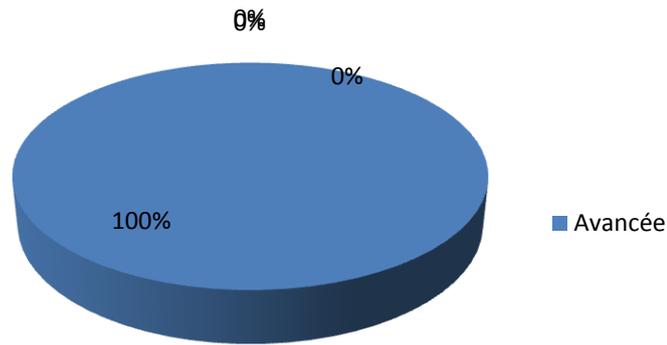
Analyse des résultats :

À travers ces résultats, nous observons que tous les apprenants aiment le français et les cours de français et qu'ils sont intéressés par cette langue étrangère.

Question N° 06 : comment trouves-tu la compréhension générale du cours de français ?

« Tableau N° 06 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Avancée	17	100%
Moyenne	00	0%
Faible	00	0



« Graphique N° 06 »

Présentation de l'échantillon :

Nous remarquons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 17 apprenants, 100% des élèves assimilent les cours de français.

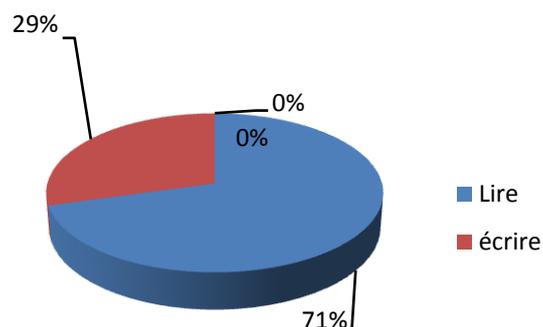
Analyse des résultats :

D'après les résultats obtenus concernant le sujet représentant notre échantillon, nous observons que tous les apprenants assimilent les cours de français.

Question N°07 : Que préfères-tu le plus ?

« Tableau N° 07 »

Réponses proposées	Nombre de réponse	Pourcentage
Lire	12	71%
Ecrire	05	29%



« Graphique N° 07 »

Présentation de l'échantillon :

Selon les chiffres indiqués dans le tableau précédent, 71% des apprenants préfèrent lire et 29% préfèrent écrire.

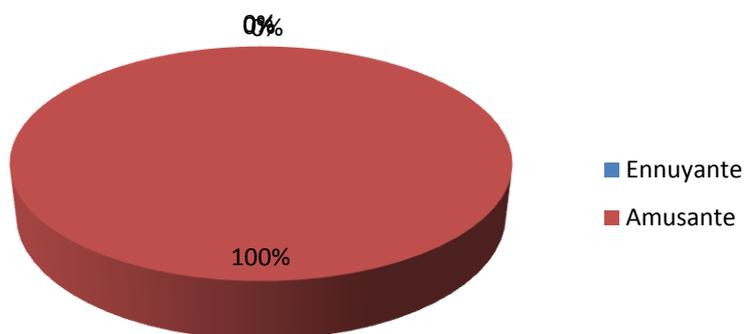
Analyse des résultats :

En visionnant les pourcentages, nous remarquons que la totalité des apprenants sondés (71%), préfèrent lire qu'écrire.

Question N° 08 : Comment trouves-tu la séance de la compréhension orale ?

« Tableau N° 08 »

Réponses proposées	Nombre de réponse	Pourcentage
Ennuyante	00	0%
Amusante	17	100%



« Graphique N° 08 »

Présentation de l'échantillon :

Selon ce que nous voyons, 100% des apprenants trouvent la séance de la compréhension Orale amusante tandis que 0 ennuyante.

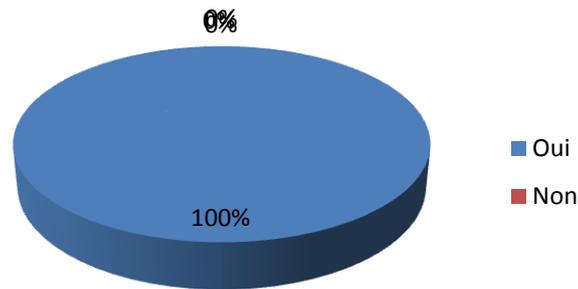
Analyse des résultats :

D'après les réponses que nous avons reçus, totalité des apprenants trouvent la séance de la compréhension orale amusante.

Question 09 : Aimes-tu l'utilisation de l'immersion lors de la séance de la Compréhension Orale ?

« Tableau N° 09 »

Réponses proposés	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	17	100%
Non	00	0%



« Graphique N° 09 »

Présentation de l'échantillon :

Nous avons obtenu un « oui » à 100 % des apprenants qui aiment l'utilisation de cette expérience.

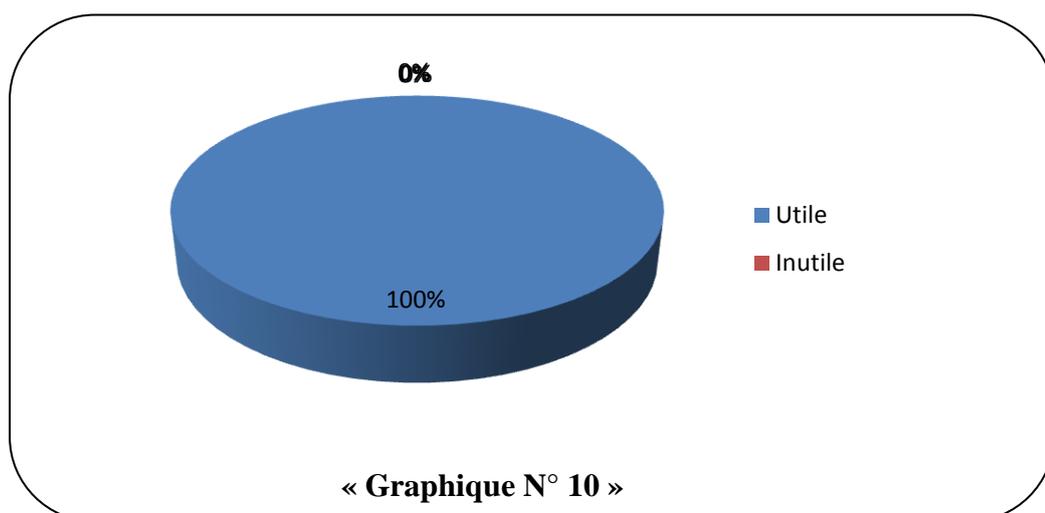
Analyse des résultats :

Affirmation total pour cette question, ce qui nous permet de dire que l'apprenant est toujours attiré par l'activité ludique même en classe elle influence le comportement de façon permanente par son caractère ludique, qui favorise une certaine liberté du plaisir et de motivation et qui représente à leur tour un bon stimulant pour l'apprentissage cette motivation ludique permet à l'apprenant de s'impliquer encore plus dans son apprentissage. L'utilisation de l'immersion est donc bénéfique dans la mesure où elle éveille l'intérêt et la curiosité chez l'apprenant.

Question N°10 : Est-ce que l'expérience immersive vous a été utile ou inutile ?

« Tableau N° 10 »

Réponses proposées	Nombre de réponses	Pourcentage
Utile	17	100%
Inutile	00	0%



« Graphique N° 10 »

Présentation de l'échantillon :

Sur les 100 % apprenants qui ont répondu à notre échantillon, 100% trouvent que cette nouvelle technologie est utile dans leurs apprentissages.

Analyse des résultats

Vers cette réponse, nous pouvons remarquer que le taux des élèves se fait remarquer à l'utilité de cette expérience en pleine séance, ce qui prouve que l'enseignant pratique ce genre d'activité pour mettre l'apprenant dans le bain des apprentissages, donc cette expérience joue un rôle positif qui accompagne l'élève dans la construction de ses connaissances de manière amusante.

2.2- Les résultats de l'expérience :

Lorsqu'il utilise une technique immersive, le graphique suivant [Figure 1] représente la répartition des réponses à la question sur l'interaction.

S'il est actif, ça signifie qu'il peut interagir avec des éléments de son environnement, tel que « sur son déplacement, il peut naviguer librement dans l'environnement artificiel », ce qui concerne réponses [voir Figure 2]. Les interactions peuvent aussi avoir lieu avec des objets, « sur le déroulement du scénario et de la séance »,

et l'élève peut aussi interagir avec des personnages, tous ces résultats sont représentés dans la figure 2. Le participant qui a répondu «Autre(s)» a précisé qu'il s'agissait de «modélisation 3D de l'espace».

Si l'utilisateur est passif en restant un simple observateur, il n'interagit pas avec son environnement, ce qui concerne les réponses au sein de notre échantillon, dont plusieurs utilisations d'une vidéo classique et autres d'une vidéo 360° [Figure 3]. Rappelons que lorsqu'une personne regarde une vidéo à 360°, le fait de tourner la tête pour observer l'environnement ne constitue pas une interaction.

En effet, si l'utilisateur est passif et qu'il ne peut pas interagir avec son environnement, nous ne pouvons pas parler d'une utilisation de la réalité virtuelle au sens technique du terme.

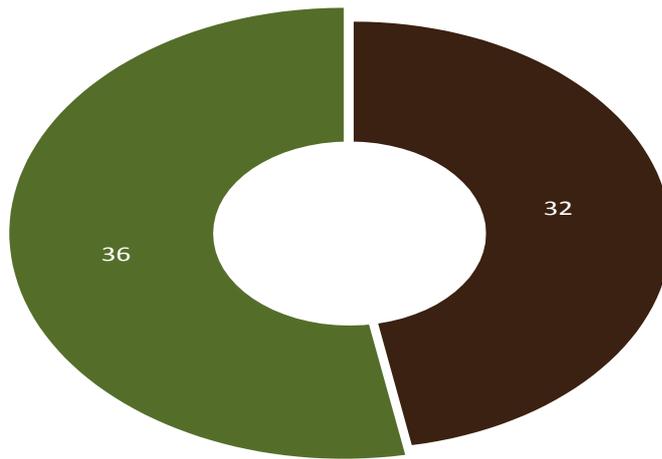
L'analyse et résultat :

Lorsqu'il utilise une technique immersive, le graphique suivant [Figure 1] représente la répartition des réponses à la question sur l'interaction.

S'il est actif, ça signifie qu'il peut interagir avec des éléments de son environnement, tel que « sur son déplacement, il peut naviguer librement dans l'environnement artificiel », ce qui concerne 24 réponses [voir Figure 2]. Les interactions peuvent aussi avoir lieu avec des objets (21 réponses), « sur le déroulement du scénario et de la séance » (13 réponses), et l'élève peut aussi interagir avec des personnages (8 réponses), tous ces résultats sont représentés dans la figure 2. Le participant qui a répondu «Autre(s)» a précisé qu'il s'agissait de «modélisation 3D de l'espace».

Si l'utilisateur est passif en restant un simple observateur, il n'interagit pas avec son environnement, ce qui concerne 32 réponses au sein de notre échantillon, dont 23 utilisations d'une vidéo classique et 9 utilisations d'une vidéo 360° [Figure 3]. Rappelons que lorsqu'une personne regarde une vidéo à 360°, le fait de tourner la tête pour observer l'environnement ne constitue pas une interaction.

En effet, si l'utilisateur est passif et qu'il ne peut pas interagir avec son environnement, nous ne pouvons pas parler d'une utilisation de la réalité virtuelle au sens technique du terme.



Lors de

Figure 11: Rôle des élèves au cours de l'expérience immersive

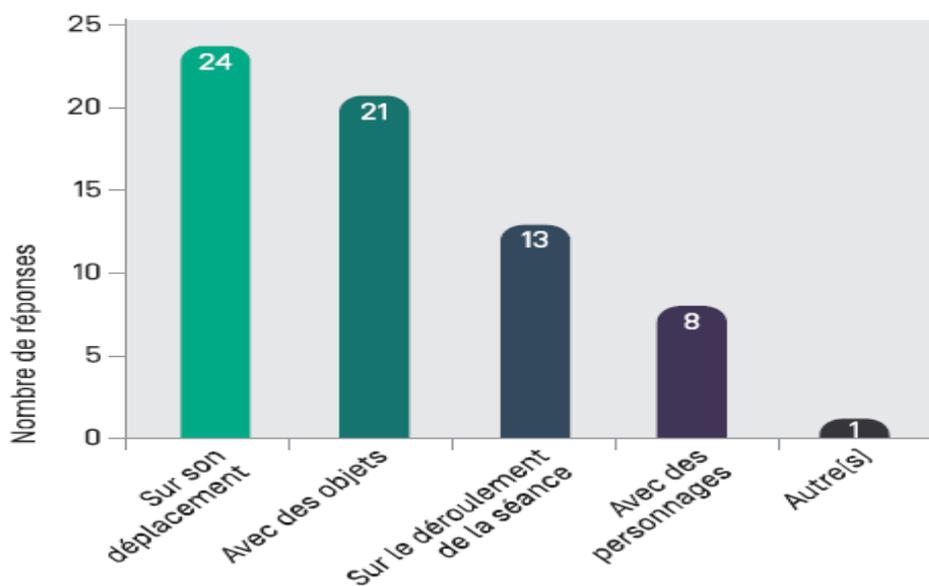
l'expérience

immersive, les élèves sont:

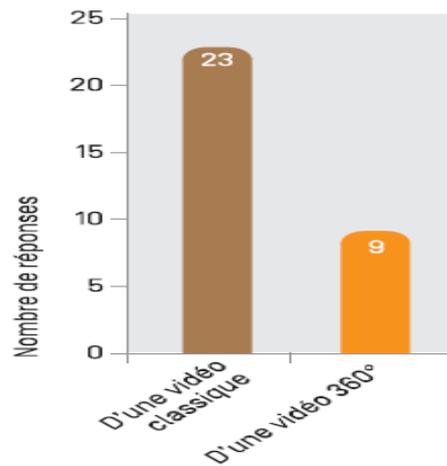
M Passifs physiquement [au niveau sensorimoteur]: c'est-à-dire qu'ils n'interagissent pas avec l'environnement virtuel.

M Actifs physiquement [au niveau sensorimoteur]: c'est-à-dire qu'ils avaient la possibilité d'interagir avec l'environnement virtuel.

L'élève interagit :



L'élève est en immersion grâce à l'utilisation :



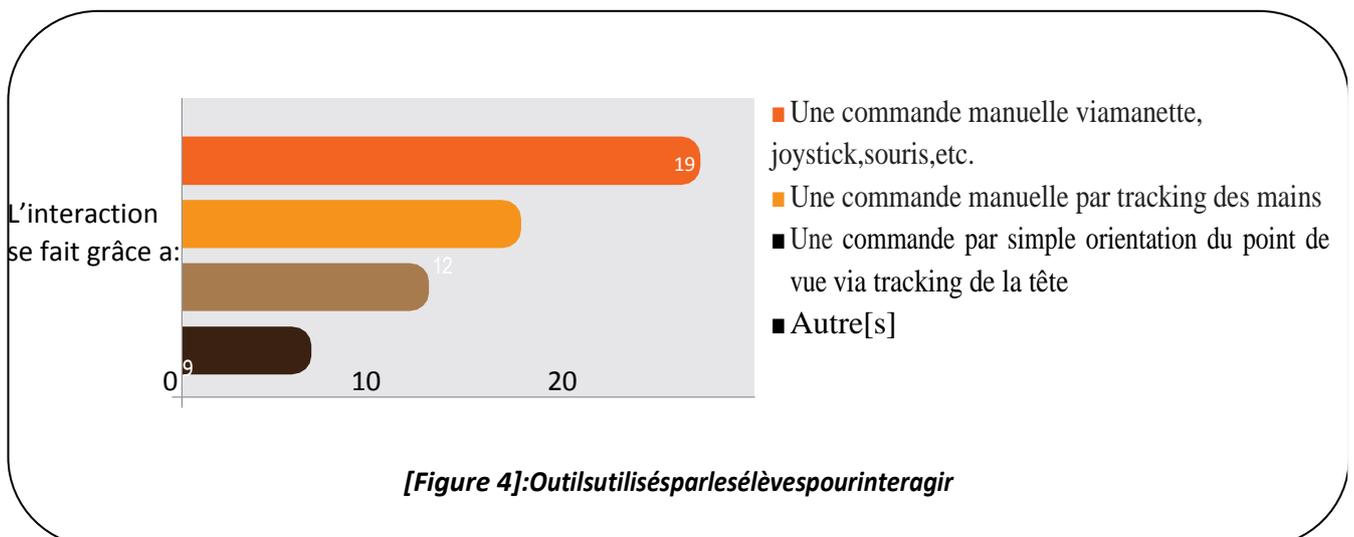
[Figure3]:Typesdevidéo

Une analyse de tris croisés nous a montré que 72% des répondants qui ont déclaré que leurs élèves étaient physiquement passifs ont utilisé des vidéos classiques.

Lorsque nous croisons le champ disciplinaire avec l'activité des élèves [le fait de pouvoir interagir avec l'environnement virtuel], nous observons 11 cas dans lesquels les élèves restent passifs à un niveau sensorimoteur en cours de technologie, soit 34% des utilisations [sans interaction] concernant des cours de technologie, et 58% des utilisations en Cours de technologie sont des utilisations au cours desquelles les élèves n'interagissent pas Avec l'environnement.

Les analyses de croisement entre les types d'interactions et les disciplines, ainsi qu'entre les outils et les disciplines, n'apportent aucun résultat significatif.

Le graphique suivant [Figure 4] représente le type d'outils utilisé pour interagir, on voit que Les commandes manuelles sont les procédés les plus utilisés.



[Figure 4]:Outilsutilisésparlesélèvespourinteragir

INTERFACE ET ENVIRONNEMENT ARTIFICIEL UTILISÉS PAR LES ÉLÈVES

Nous différencions les environnements de réalité virtuelle [RV] et ceux de réalité augmentée [RA]. Rappelons que le concept de réalité virtuelle implique d'être immergé dans une autre réalité que le monde physique dans lequel on se trouve [par exemple, Google Expeditions] alors que la réalité augmentée, elle, ajoute des informations artificielles au réel [par exemple, Aurasma]. La figure 5 nous montre que ces deux types d'environnements [RV et RA] sont les plus utilisés par les enseignants de notre échantillon avec 41 réponses

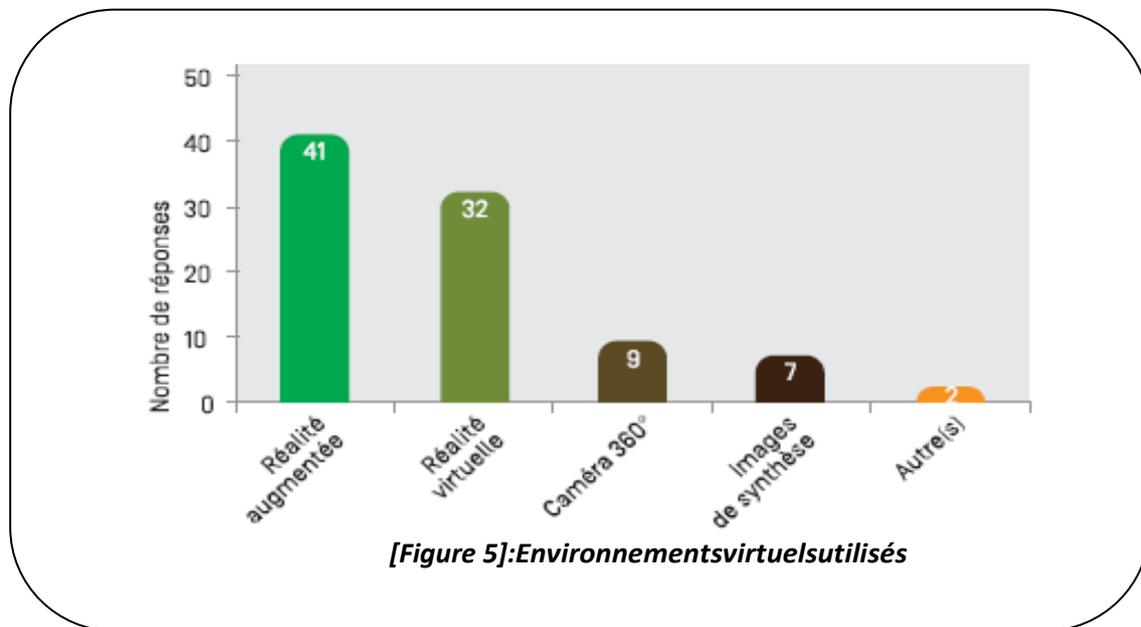
Pour Réalité augmentée, et 32 réponses pour Réalité virtuelle.

D'autre part, nous distinguons les environnements créés par images de synthèse

[7 réponses] de ceux filmés par une caméra 360°

[19 réponses]. Les premiers sont artificiels, ils peuvent être inspirés du réel ou d'univers fictionnels, imaginaires.

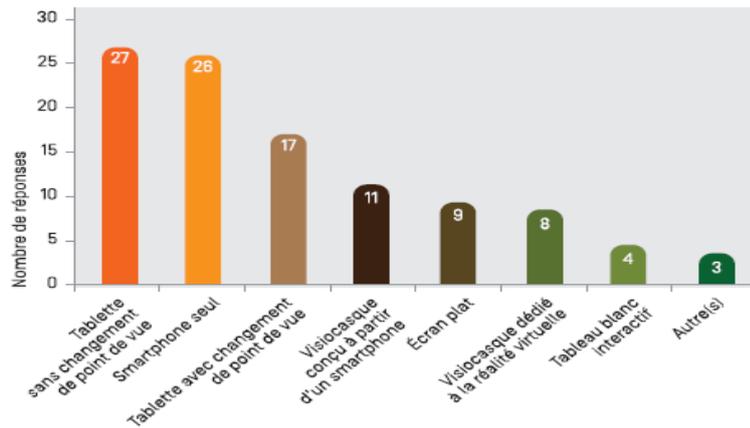
Les environnements filmés en 360° sont des scènes réelles que le spectateur peut observer en adoptant différents points de vue.



Les deux réponses «Autres» sont plus précisément: «des QR codes» et «PowerPoint».

[La figure 6] nous montre que les outils les plus utilisés sont les tablettes

Et les Smartphones, ce qui est tout à fait cohérent avec les réponses à la question précédente.



[Figure 6]: Type d'interface visuelle utilisé

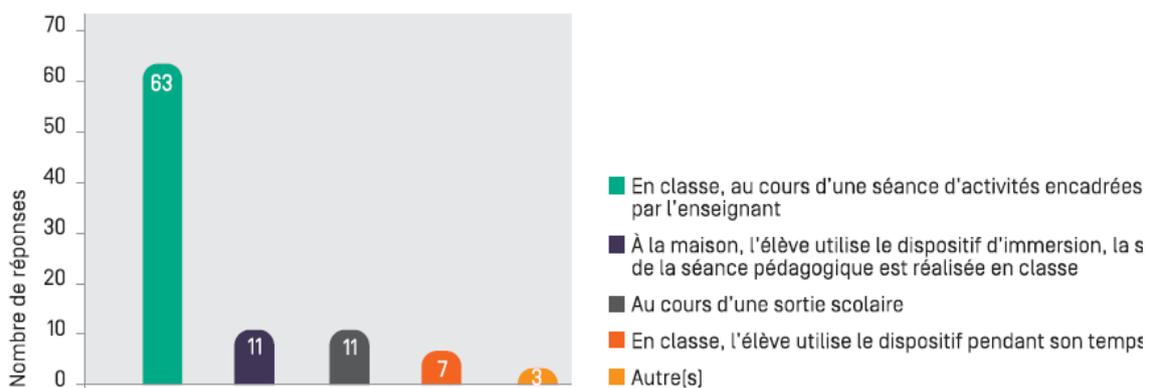
Les réponses «Autre(s)» sont: «uncave»; «unpcportableetvidéoprojecteur», «écran d'ordinateur».

CONTEXTED'UTILISATION

Concernant le contexte d'utilisation, nous observons que la quasi-totalité des réponses (63/68) indiquent que le dispositif immersif a été utilisé en classe au cours d'une activité encadrée par l'enseignant. Dans une moindre proportion, il y a eu 11 utilisations à la maison [la suite de la séance étant réalisée en classes], 11 utilisations au cours d'une sortie scolaire [par exemple, la visite d'un musée avec une application de réalité augmentée sur tablette ou sur Smartphone], et dans seulement 7 cas, l'élève utilise le dispositif d'immersion en classe durant son temps libre [par exemple, pendant la récréation].

Les 3 réponses « Autre(s) » apportent des précisions sur le contexte d'utilisation:

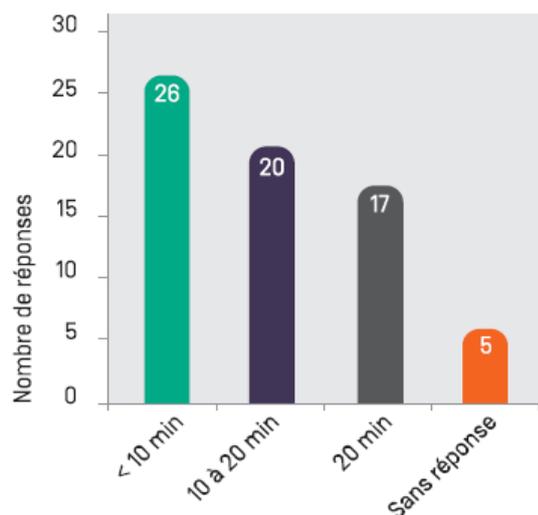
« En sortie scolaire, les élèves ont pris des photos 360° », « Lors d'un "escapegame" conçu par un autre groupe d'élèves », « Les élèves ont produit leur réalité augmentée ».



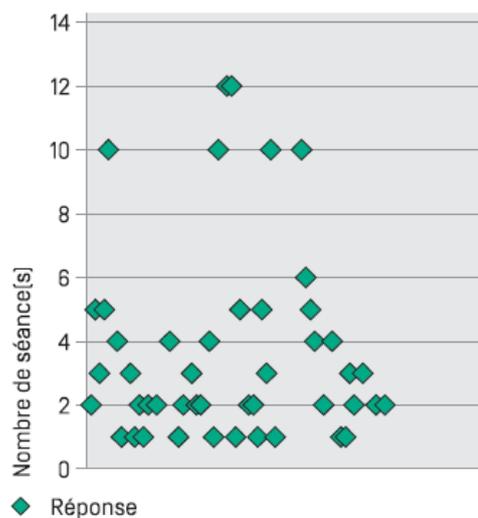
[Figure 7]: Contexte d'utilisation du dispositif d'immersion

Lorsqu'un enseignant répondait qu'il avait utilisé le dispositif d'immersion en classe, cinq autres questions conditionnelles apparaissaient alors, respectivement sur la durée, le nombre de séances, les outils utilisés et deux questions sur la séance en elle-même.

Quand l'enseignant utilise le dispositif immersif en classe, en général, sa durée d'utilisation est inférieure à 10 minutes (26 réponses); 20 répondants déclarent utiliser le dispositif entre 10 et 20 minutes; nous comptons 17 choix pour la réponse « Plus de 20 minutes » et 5 ne sont pas prononcés.



[Figure 8]: Durée moyenne d'utilisation du dispositif

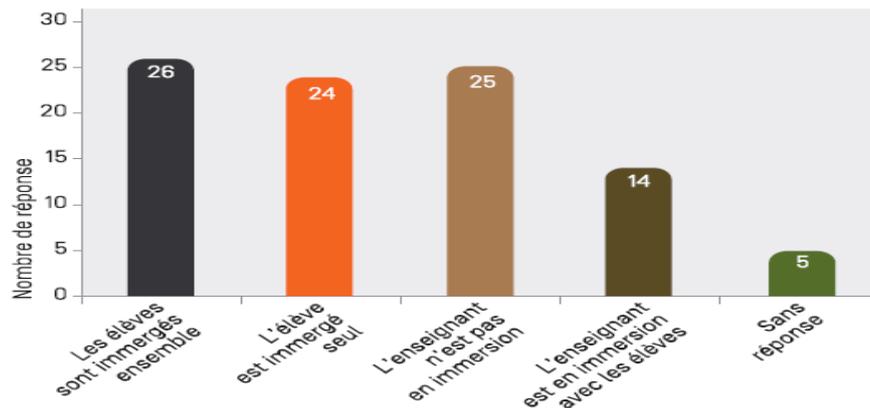


[Figure 9]: Nombre d'utilisations

Concernant le nombre de séances, nous observons en regardant le nuage de points [Figure 9] que la plupart des répondants déclarent avoir utilisé le dispositif immersif de 1 à 5 séances. En moyenne, les enseignants utilisent un dispositif au cours de 3 à 4 séances [la moyenne est égale à 3,7], le dispositif d'immersion a été utilisé au maximum pendant 12 séances.

Pour décrire le déroulement de l'expérience immersive lorsque les séances étaient réalisées en classe, les participants avaient le choix de cocher plusieurs réponses. On voit d'après

la figure 10 qu'aucune réponse ne prédomine.



[Figure 10]: Description de l'immersion en classe

D'après les réponses, lors des séances, les élèves peuvent être immergés tous ensemble dans un même environnement artificiel [26 réponses], tout autant que l'élève peut être immergé isolément dans l'environnement artificiel [24 réponses], en sachant que dans les questionnaires, les 2 réponses ont été cochées. Pour ce qui est de la posture de l'enseignant, 25 répondants déclarent ne pas être en immersion avec leurs élèves [ce qui peut permettre à l'enseignant de guider les élèves pour leurs actions dans l'espace virtuel], et nous constatons seulement 14 cas dans lesquels l'enseignant est en immersion. Les répondants ne se sont pas prononcés sur cette question.

OUTILS UTILISÉS POUR L'IMMERSION EN CLASSE

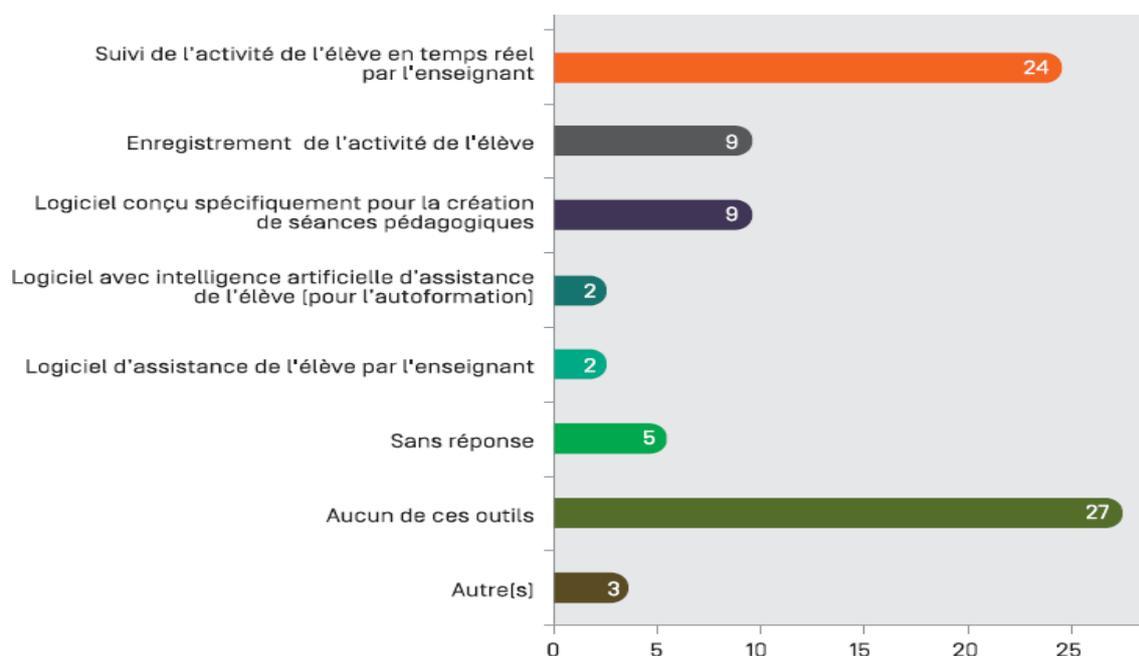
La figure

13 nous montre que le « suivi de l'activité de l'élève en temps réel par l'enseignant » est l'un des outils les plus utilisés lors des séances en classe avec 24 réponses pour cette proposition. Quelques répondants [9] ont déclaré avoir utilisé un « outil d'enregistrement

de l'activité de l'élève » et 9 également ont utilisé un « logiciel conçu spécifiquement pour la création de séances pédagogiques ». Dans une proportion très marginale, la réponse

« logiciel avec intelligence artificielle d'assistance de l'élève » a été cochée à 2 reprises ainsi que 2 fois également pour le choix d'un « logiciel d'assistance de l'élève par l'enseignant ».

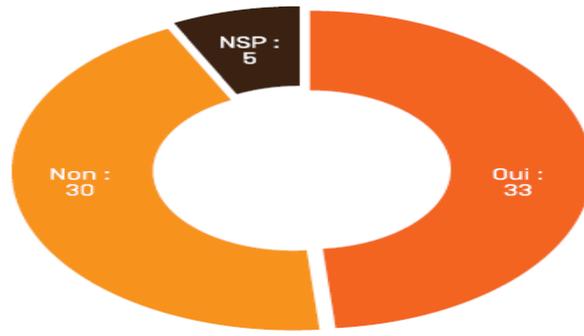
Environ un tiers des enseignants [27 réponses] n'ont utilisé aucun de ces outils. Les 3 réponses « Autres » sont : « CoSpaces » et 2 réponses « Augment ».



[Figure 11]: Outils utilisés pour la réalisation de la séance

Finalement, nous demandons aux enseignants qui ont utilisé l'immersion en classe, s'ils avaient déjà réalisé des séances sans un dispositif d'immersion [Figure 12].

Selon les réponses obtenues, la moitié [33/68] déclare avoir déjà réalisé des séances sans un dispositif d'immersion, alors que l'autre moitié, non [35/68] et 5 ne sont pas prononcés.



[Figure 12]: Réalisation des séances sans dispositif d'immersion

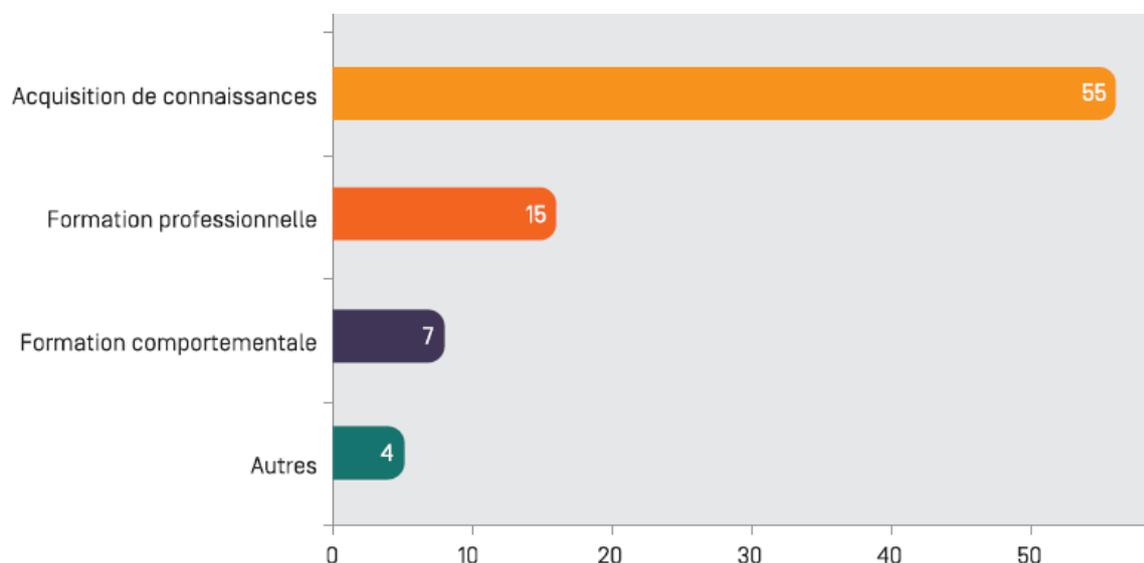
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Selon une large majorité de réponses [55 choix], l'un des objectifs pédagogiques poursuivis par les enseignants était que les élèves puissent « acquérir des connaissances, des concepts concrets ou abstraits ». En seconde position, apparaissent des objectifs en lien avec la « formation professionnelle : l'apprentissage des savoir-faire, des gestes manuels

ou techniques (par exemple, le geste de soudage) ».

Et la réponse la moins sélectionnée [avec 7 choix] était l'utilisation d'une technique d'immersion pour une « formation comportementale : acquisition de savoir-être (par exemple, développer de l'empathie) ».

Parmi les 4 réponses « Autre(s) », une réponse évoque la « différenciation pédagogique » et 3 concernent l'apprentissage d'une langue étrangère : « Favoriser le développement du langage spontané dans une langue en cours d'acquisition [anglais] ». « Apprentissage d'une LV2 » ; « Apprentissage d'une Langue étrangère / lecture d'un roman, mise en scène du roman en VR, production orale comprise ».

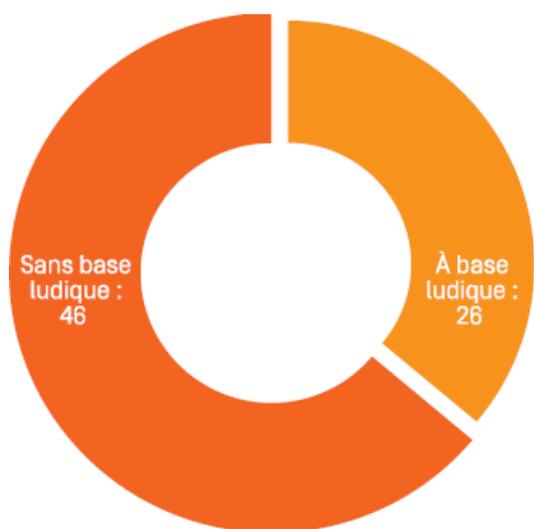


[Figure 13]: Objectifs pédagogiques poursuivis avec l'utilisation de cette technique immersive

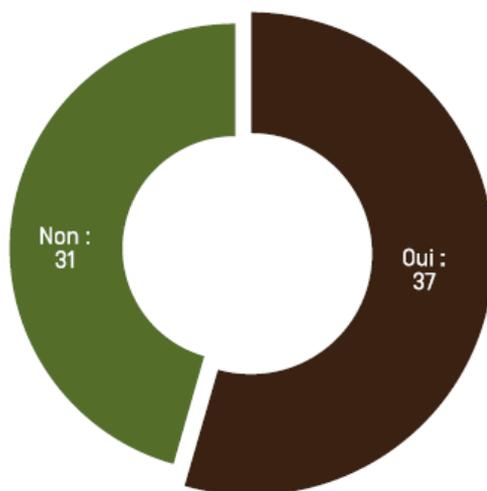
SCÉNARISATION PÉDAGOGIQUE ET ÉVALUATION DES ACQUIS

La figure 14 nous montre que dans la plupart des cas [46 réponses], les scénarios utilisés sont sans base ludique; pour seulement 26 réponses, du jeu a été intégré au scénario, et les 2 réponses ont été cochées dans 4 questionnaires.

Finalement, la dernière question concernait l'évaluation des acquis d'apprentissage, la figure 15 nous montre qu'environ la moitié des répondants ont évalué les acquis d'apprentissage après l'utilisation du dispositif d'immersion.



[Figure 14]:
Type de scénario pédagogique utilisé



[Figure 15]: Évaluation des acquis d'apprentissage

2.3-Commentaire général :

Tout d'abord les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont souvent proposées comme une solution aux problèmes de l'enseignement et de l'apprentissage. Bien sûr, ces nouveaux outils offrent des potentiels tout comme les nouvelles technologies tels que l'immersion d'après des recherches scientifiques, ils ont prouvé que cette dernière motive les apprenants plus que jamais car non seulement c'est tendance mais aussi ça s'est devenu un loisir et une nécessité de nos jours, De plus, l'utilisation des nouvelles technologies fait aussi partie des nouvelles pédagogies afin de permettre aux élèves des expériences de communication authentique dans la classe d'immersion afin de promouvoir un apprentissage beaucoup plus authentique on remarque aussi une participation active de la part de l'élève dans son apprentissage surtout au primaire il s'avère être plus pratique et plus motivant. Notre travail de recherche nous donne des pistes répondant à notre question de recherche, Nous avons structuré notre travail aux différents pôles : l'application, les aménagements, les élèves ainsi que les enseignants. Grâce à plusieurs entretiens, questionnaires, ainsi qu'observations en classe, nous avons pu récolter de différentes données. Tout d'abord, nous avons pu ressortir des éléments propres à la mise en place d'un système immersif en classe primaire, Ensuite, les aménagements en classe, c'est-à-dire la disposition du matériaux tout comme les casques, les smartphones, les tablettes et l'utilisation des applications adéquates a ses matériaux spécialement aménagés pour une classe immersive. De plus, les élèves identifient une amélioration dans leurs apprentissages et décrivent cette expérience comme étant riche et intéressante, bien que difficile pour certains. Les élèves remarquent également un enrichissement du vocabulaire. Les enseignants soulèvent la chance que les élèves ont, de se former l'oreille ainsi que de prendre goût à l'apprentissage des langues. En outre, l'utilisation concrète et sans barrière leur semble être une grande opportunité.

Enfin, l'avis des enseignants est généralement positif. En effet, ils ressortent les bénéfiques tant linguistiques que scolaires ainsi que le succès rencontré auprès des élèves qui leur permettent de s'exprimer librement et de pouvoir ainsi mettre en pratique les connaissances acquises grâce à cette expérience immersive, et que L'investissement des enseignants dans l'utilisation de cette expérience, est un facteur clé de sa réussite, l'enseignant doit se sentir à l'aise avec la langue pour favoriser l'envie d'apprendre de ses élèves.

Conclusion générale

Conclusion générale :

Une enquête qui a été basée sur l'utilisation de la réalité virtuelle dans un cadre pédagogique.

D'après les données de notre échantillon, nous pouvons conclure que les technologies immersives seraient surtout utilisées par des enseignants du cycle primaire non seulement pour la 5AP mais aussi pour les deux autres niveaux 3AP et 4Ap.

Nous avons pu observer que la quasi-totalité des répondants a utilisé des technologies immersives en classe au cours de séances d'activités qu'ils encadraient, en moyenne au nombre de 3 à 4 séances y compris celle de la compréhension de l'orale.

Les environnements artificiels les plus utilisés sont ceux de réalité virtuelle et de réalité augmentée, et les outils les plus utilisés restent les tablettes numériques et les smartphones.

L'un des principaux objectifs pédagogiques poursuivis par les enseignants qui ont utilisé l'immersion était l'acquisition de connaissances tout comme l'oral savoir parler, savoir s'exprimer, la mémorisation, l'acquisition de concepts concrets ou abstraits.

La plupart des scénarios pédagogiques utilisés ne font pas intervenir le jeu (sans base ludique).

Les objectifs de cette enquête étaient premièrement d'identifier plusieurs enseignants qui avaient déjà utilisé la réalité virtuelle pour des usages pédagogiques en classe.

Ces enseignants ont ensuite été recontactés pour compléter les cahiers d'expériences.

Le cahier d'expérience est un questionnaire constitué uniquement de questions ouvertes, l'enseignant doit raconter comment il a intégré l'expérience immersive en classe en décrivant un maximum de détails. Les résultats de cette enquête qualitative étaient vraiment intéressants.

Cette enquête nous permettra de représenter sur une même carte les différentes expériences pédagogiques immersives, identifiées sur le territoire demandé.

Références bibliographique :

Sites web :

1. Bastien L. (20 mars 2018), Ventes de casques VR : IDC prédit une hausse de 50 % pour 2018.
2. Repéré à : https://www.realite-virtuelle.com/ventes-casques-vr-2018-idc?utm_source=Sociallymap&utm_medium=Sociallymap&utm_campaign=Sociallymap
3. Fuchs P. (2006-2009), Traité de la réalité virtuelle, en 5 volumes, avec 101 auteurs,
4. 83 chapitres (www.pressesdesmines.com).
5. Gartner (2018), Gartner Hype cycle.
6. Repéré à : <https://www.gartner.com/technology/research/methodologies/hype-cycle.js>
7. Panetta K. (2017), Top Trends in the Gartner Hype Cycle for Emerging Technologies.
8. Repéré à : <https://www.gartner.com/smarterwithgartner/top-trends-in-the-gartnerhype-cycle-for-emerging-technologies-2017/>
9. <https://sites.google.com/erlc.ca/immersion-francaise/litt%C3%A9rature/la-compr%C3%A9hension-orale>
10. <https://www.letudiant.fr/jobsstages/conseils-stages/article/memoire-rapport-de-stage-les-regles-de-presentation/memoire-rapport-de-stage-les-annexes.html>
11. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01387314/document>
12. <https://www.cairn.info/revue-ela-2008-3-page-305.htm>
13. Dictionnaire de spécialité : Wikipédia .
14. Wikitionnaire .
- 15.

- Les annexes :**
- Les noms des établissements :
 - Boudjelal Mohamed .a ainsoltane .
 - BoubekerMordjani a oued eldjemaa
 - Makchouche Abdelkader a oued eldjemaa
 - Sadektarabless a miliana
 - Ahmed Ferrah a benallal
 - Sekiken Abdelkader a khemismiliana
 - OUadanibenaissa a khemismiliana
 - Ahmed halfaoui a miliana

