



# Second Life et apprentissage d'une langue étrangère dans une approche Emile : quels apports d'un environnement synthétique pour l'apprentissage du vocabulaire ?

Christine Rodrigues, Ciara R. Wigham

## ► To cite this version:

Christine Rodrigues, Ciara R. Wigham. Second Life et apprentissage d'une langue étrangère dans une approche Emile : quels apports d'un environnement synthétique pour l'apprentissage du vocabulaire ?. Colloque Association des Chercheurs et Enseignants Didacticiens des Langues Étrangères, Jun 2012, Nantes, France.

**HAL Id: edutice-00703113**

**<https://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00703113>**

Submitted on 31 May 2012

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

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

Rodrigues, C. et Wigham, C.R. (2012). « Second Life et apprentissage d'une langue étrangère dans une approche Emile : quels apports d'un environnement synthétique pour l'apprentissage du vocabulaire ? » *Recherches en didactique des langues : apprendre les langues autrement* Colloque ACEDLE 2012, Nantes, 7-9 Juin

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, les problèmes en vocabulaire rencontrés par les apprenants peuvent concerner diverses caractéristiques d'une unité lexicale (UL), que nous désignons comme des Points de Vocabulaire Problématiques (PVP). Ainsi, la signification, la charge culturelle, le registre, ou encore les liens thématiques entre les UL (Galissou, 1979 & 1989 ; Boggards, 1994) sont autant de difficultés possibles, qu'il faut être en mesure d'identifier, afin d'aider à la compréhension, à la mémorisation et au réemploi du vocabulaire.

Notre intérêt se porte particulièrement sur les potentialités des contextes d'apprentissage pour l'aide à la résolution de ces PVP. Du point de vue des TICE, il a déjà été démontré que les environnements synthétiques fonctionnant sur un mode en 3D ouvraient de nouvelles et nombreuses perspectives pour l'enseignement/apprentissage, notamment en didactique des langues. Permettant non seulement le travail collaboratif (Dalgarno & Lee, 2010), mais également les échanges à distance avec des natifs, ces environnements, qui sont de ce fait un support didactique de la perspective actionnelle (suivant les préconisations du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues), présentent également la particularité d'ajouter une dimension visuelle et spatiale (en comparaison aux dispositifs de type plateformes d'apprentissage), à travers la manipulation d'un avatar qui interagit dans et avec cet espace virtuel, et avec les autres utilisateurs. Ces environnements offrent de cette façon des possibilités de communication verbale, para-verbale et non verbale (Peterson, 2010). De plus, ils désinhibent (Schwienhorst, 2002) et rassurent les apprenants (Teoh, 2007), qui ont l'impression de prendre moins de risques que dans le monde réel.

Afin d'appréhender les apports de ces environnements pour l'apprentissage lexical, nous proposons d'étudier une situation d'apprentissage de l'anglais et du français, dans le cadre d'une expérimentation menée en février 2011 avec des étudiants d'architecture, dont la spécificité est de suivre leurs cours dans une approche didactique EMILE (Enseignement de Matières par l'Intégration d'une Langue Etrangère). La démarche choisie dans ce projet a consisté à élaborer un dispositif hybride, comportant séances en présentiel et à distance, utilisant notamment le monde synthétique *Second Life*. Diverses activités ont été menées, telles que la construction collaborative d'un objet en groupes, encadrée par un tuteur de langue, l'un des apprenants jouant le rôle de l'assistant, les autres étant ouvriers (Kraut et al, 2003), afin de favoriser les interactions (Pica et al., 1993), ou encore des séances réflexives.

Notre communication s'attache tout d'abord à la description du dispositif. Nous présentons ensuite notre analyse des interactions au cours des activités, afin de déceler les potentialités de l'environnement synthétique pour l'apprentissage lexical. Nous essayons ainsi de répondre aux questions suivantes :

- comment les besoins liés au vocabulaire ont-ils été exprimés dans *Second Life*, lors des activités menées ?
- les modes verbal, para-verbal et non-verbal ont-ils joué un rôle dans l'identification et l'explication des PVP ?
- quels PVP semblent avoir été résolus dans ce contexte, pour ce public spécifique, et de quelle manière ?

## **Bibliographie :**

### **Ouvrages**

Boggards, P. (1994). *Le vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères*. Paris : Crédif, Hatier, Didier.

Galisson, R. (1979). *Lexicologie et enseignement des langues: essais méthodologiques*. Paris : Editions Hachette.

### **Chapitres ou articles d'ouvrages avec éditeurs scientifiques**

Galisson, R. (1989). "Enseignement et apprentissage des langues et des cultures, "évolution" ou "révolution" pour demain ? " *Le Français dans le monde*, n° 227, Paris : Hachette Edicef, pp. 40-50.

Pica, T., Kanagy, R., & Falodun, J. (1993). "Choosing and using Communication Tasks for Second Language Instruction and Research". In G. Crookes & S. Gass (dir.) *Tasks and language learning: Integrating theory and practice*. Clevedon: Multilingual Matters.

Teoh, J. (2007). "Second Life, a simulation: barriers, benefits, and implications for teaching". Technology, Colleges & Community (TCC) Worldwide online conference 2007 Proceedings.

### **Articles de périodiques**

Dalgarno, B. & Lee, M. J. W. (2010). "What are the learning affordances of 3-D virtual environments?" *British Journal of Educational Technology*, vol. 40, n°6, pp. 10-32.

Kraut, R. E., Fussell, S. R., & Siegel, J. (2003). "Visual information as a Conversational Resource in Collaborative Physical Tasks". *Human Computer Interaction*, vol. 18, n°1, pp. 13-49.

Peterson, M. (2010). "Learner participation patterns and strategy use in Second Life: an exploratory case study". *ReCALL (European Association for Computer-Assisted Language Learning) Journal*, vol. 22, pp. 273-292.

Schwienhorst, K. (2002). "The state of VR: A meta-analysis of virtual reality tools in second language acquisition". *Computer-Assisted Language Learning Journal*, vol. 15, n°3, pp. 221-239.