

## **Enseigner les langues à travers la narration immersive : vers une didactique de la réalité augmentée et des mondes virtuels**

### **Teaching languages through immersive storytelling :towards a didactics of augmented reality and virtual worlds**

**ELMEZOUAR Souad<sup>1</sup>,**

Université Belkacem Saadallah d'Alger2/Algérie, [souad.emezouar@univ-alger2.dz](mailto:souad.emezouar@univ-alger2.dz)

---

Date d'envoi: 05/08/ 2025

Date d'acceptation: 27/11/2025

---

#### **RESUME:**

**Mots clés:**

Narration immersive, Réalité augmentée, Réalité virtuelle, Didactique des langues, Motivation

Cet article explore l'hypothèse selon laquelle la narration immersive, intégrant la réalité augmentée (RA) et la réalité virtuelle (VR), améliore l'apprentissage des langues. Une étude qualitative a été menée à travers l'analyse de scénarios immersifs et des entretiens semi-directifs. Les résultats révèlent un impact positif sur la motivation, la fluidité orale et l'autonomie des apprenants.

---

#### **ABSTRACT:**

**Keywords:**

Immersive storytelling, Augmented reality, Virtual reality, Language didactics, Motivation.

This article investigates the hypothesis that immersive storytelling using augmented reality (AR) and virtual reality (VR) enhances language learning. A qualitative study was conducted through the analysis of immersive scenarios and semi-structured interviews. Results highlight positive effects on learner motivation, oral fluency, and autonomy.

---

<sup>1</sup> ELMEZOUAR Souad

## **Introduction**

L'évolution rapide des technologies immersives transforme en profondeur les paradigmes traditionnels de l'enseignement, notamment en didactique des langues. Si les premières formes de pédagogie numérique reposaient sur des dispositifs bidimensionnels tels que les exercices interactifs, les vidéos ou les applications mobiles, l'essor de la réalité augmentée (RA) et de la réalité virtuelle (VR) ouvre aujourd'hui la voie à des environnements sensoriels, cognitifs et affectifs inédits. Ces technologies immersives ne se contentent plus d'accompagner l'apprentissage : elles en deviennent le milieu expérientiel, invitant l'apprenant à vivre la langue dans des mondes narratifs simulés ou hybrides.

Dans ce contexte émergent, la narration immersive s'impose comme une modalité pédagogique particulièrement féconde. En intégrant l'apprenant au sein de scénarios interactifs et signifiants, elle lui offre une exposition langagière contextualisée, émotionnellement engageante et cognitivement stimulante. Cette approche rejoint les postulats de la pédagogie narrative (Bruner, 1990), selon laquelle la construction du sens passe par le récit, et s'inscrit dans une perspective socioconstructiviste (Vygotsky, 1978), où l'interaction médiatisée devient vecteur d'apprentissage.

Dès lors, la langue ne se présente plus comme un simple objet d'étude, mais comme un outil d'action, de réaction et d'interaction, mobilisé dans un univers fictionnel ou simulé. Ces transformations pédagogiques interrogent la posture de l'enseignant, la dynamique de classe, la nature des tâches langagières, ainsi que les ressorts motivationnels de l'apprenant. À l'ère des pédagogies immersives et de l'apprentissage expérientiel (Kolb, 1984), il devient nécessaire de repenser l'enseignement des langues non plus comme une simple transmission de savoirs, mais comme une co-construction d'expériences langagières vécues.

Partant de ce constat, cet article se propose d'examiner dans quelle mesure la narration immersive, lorsqu'elle est médiée par des dispositifs de RA ou de VR, peut enrichir les pratiques didactiques en langues. À travers une revue critique des cadres théoriques et l'analyse d'exemples concrets, notre objectif est de cerner les apports, les limites et les implications pédagogiques d'une telle intégration. Nous émettons l'hypothèse que cette approche favorise non seulement la motivation et la fluidité orale, mais également une plus grande autonomie langagière. Il s'agit, in fine, de dégager les éléments constitutifs d'une didactique augmentée, sensible aux dimensions sensorielles, affectives et interactives de l'apprentissage linguistique au 21e siècle.

## I . Cadre théorique

### I.1. La narration immersive : définition et principes

La narration immersive désigne une forme de récit dans laquelle l'apprenant ne se contente pas de lire ou d'écouter une histoire, mais devient acteur de l'univers narratif. Elle se distingue de la narration linéaire traditionnelle par son caractère interactif, participatif et sensoriellement engageant. L'objectif n'est pas simplement de transmettre un contenu, mais de faire vivre une situation linguistique authentique à travers une fiction simulée.

En didactique des langues, la narration immersive mobilise les acquis de la pédagogie narrative (Bruner, 1990), qui considère que les êtres humains construisent leur compréhension du monde à travers des récits. Elle permet aux apprenants :

- de donner du sens aux énoncés qu'ils produisent,
- de s'approprier un rôle, une situation, un objectif dans un monde scénarisé,
- d'être exposés à un input contextualisé, qui favorise la mémorisation.

### I.2. Réalité augmentée, réalité virtuelle et mondes immersifs

La **réalité augmentée (RA)** superpose des éléments numériques (textes, images, objets 3D) à l'environnement réel. La **réalité virtuelle (VR)** plonge quant à elle l'utilisateur dans un univers totalement simulé, souvent via un casque immersif.

Dans un cadre pédagogique, ces technologies permettent :

- de reconstituer des contextes d'usage de la langue (marché, gare, entretien d'embauche),
- de créer des jeux de rôle collaboratifs,
- de faire émerger une langue spontanée, motivée par l'action.

Les mondes virtuels (type Metaverse éducatif ou VRChat) offrent en outre une continuité d'interaction, où l'apprenant peut converser avec d'autres avatars, progresser dans un récit, résoudre des énigmes, etc.

### I.3. Cadres didactiques mobilisables

#### 1. Approche actionnelle (Conseil de l'Europe, CECRL)

→ L'apprenant est vu comme **acteur social**, utilisant la langue pour **réaliser des tâches**. Les scénarios immersifs constituent des **tâches complexes et finalisées**, propices à l'apprentissage par l'action.

#### 2. Pédagogie expérimentuelle (Kolb, 1984)

→ Apprendre par l'expérience directe, vécue corporellement et cognitivement, avant de la verbaliser, l'analyser, et la transférer. La RA/VR offre un **environnement d'expérimentation immédiate**.

### **3. Socioconstructivisme (Vygotski)**

→ L'apprentissage émerge par **interaction et médiation**. Dans les mondes immersifs, la langue devient outil de co-construction du récit, de négociation de sens et de coopération.

## **II. Méthodologie : étude exploratoire sur les usages didactiques de la narration immersive**

Dans le but de comprendre les apports concrets de la narration immersive dans l'enseignement des langues, nous avons mené une étude exploratoire fondée sur l'observation de dispositifs pédagogiques existants, l'analyse de scénarios d'apprentissage, et des entretiens ciblés auprès d'enseignants et d'apprenants. Ce choix méthodologique s'inscrit dans une démarche qualitative, inductive et située, visant à explorer les effets perçus, les pratiques émergentes, et les défis rencontrés lors de l'intégration des environnements immersifs dans le cadre didactique.

### **II.1. Corpus de scénarios et dispositifs pédagogiques observés**

#### **II.1.1. Critères de sélection**

Trois dispositifs ont été sélectionnés selon les critères suivants :

- **Intégration explicite de la narration immersive**, via RA ou VR ;
- Utilisation en contexte d'enseignement des langues (FLE, anglais L2, espagnol L2) ;
- Accessibilité aux données (scénarios partagés, vidéos de séances, entretiens possibles).

#### **II.1.2. Présentation des dispositifs analysés**

Les dispositifs sélectionnés pour cette étude répondent aux critères définis précédemment, à savoir : l'intégration explicite d'une narration immersive via réalité augmentée (RA) ou réalité virtuelle (VR), leur usage en contexte d'enseignement des langues, et l'accessibilité aux données (scénarios partagés, traces de séance, entretiens).

Afin de faciliter la lecture et la comparaison, nous proposons ci-dessous un tableau synthétique regroupant les principales caractéristiques des trois dispositifs analysés.

**Tableau n° 01: Principales caractéristiques des trois dispositifs analysés.**

Dispositif	Technologie utilisée	Langue / Niveau visé	Type de tâche immersive	Objectifs langagiers principaux
<b>Mission Louvre</b>	Réalité virtuelle (casque Oculus)	FLE / B1	Jeu de rôle narratif	Décrire un lieu, poser des hypothèses, explorer et interagir oralement
<b>Escape Game Ville fantôme</b>	Réalité augmentée (smartphone géolocalisé)	Espagnol / A2	Parcours d'énigmes scénarisé	Compréhension orale/écrite, narration, collaboration
<b>Débat des avatars</b>	VRChat (univers immersif d'interaction orale)	Anglais / B2	Débat argumenté immersif	Argumenter, exprimer une opinion, interagir et réfuter

Ces dispositifs illustrent une diversité de contextes pédagogiques, de niveaux linguistiques et de modalités technologiques. Chacun d'eux s'appuie sur un récit structurant dans lequel l'apprenant joue un rôle actif, mobilise ses compétences langagières en situation, et progresse dans l'apprentissage par l'action. Leur analyse constitue une base pertinente pour évaluer les effets de la narration immersive sur la motivation, la production orale et l'autonomie.

## II.2. Méthodes d'analyse

### II.2.1. Analyse qualitative des scénarios pédagogiques

Chaque scénario a été analysé à partir d'une **grille d'analyse didactique** combinant :

- Le type de tâche langagière (narrative, argumentative, exploratoire) ;
- Le rôle du récit dans la progression pédagogique ;
- Les interactions langagières prévues (monologales / dialogiques) ;
- La place de l'autonomie et de la coopération.

### II.2.2. Observation directe et analyses des traces

Des **vidéos de séances** en contexte réel (ou simulation) ont été visionnées, avec un focus sur :

- Les prises de parole spontanées (fluence, hésitations, interaction) ;

- Les réactions émotionnelles (engagement visible, rire, surprise) ;
- Les stratégies d'adaptation des apprenants face à la tâche immersive.

Certaines productions écrites ont également été collectées dans les dispositifs RA (*ex. : journaux de bord, messages décodés, résumés narratifs*).

### **II.2.3. Entretiens semi-directifs**

Un total de **9 entretiens semi-directifs** a été mené :

- 3 enseignants ayant expérimenté les dispositifs ;
- 6 apprenants ayant participé aux scénarios.

Les entretiens ont été transcrits, puis analysés selon une méthode d'analyse thématique (Paillé & Mucchielli, 2012), en croisant les catégories suivantes :

- Expérience vécue de la narration immersive ;
- Perception de l'engagement et de la motivation ;
- Impression d'avoir appris / progressé ;
- Difficultés techniques ou pédagogiques rencontrées

### **II.3. Limites méthodologiques**

Cette étude présente un **caractère exploratoire**, sans prétention de généralisation statistique. Les limites principales sont :

- Le **nombre restreint de cas étudiés**, bien que diversifiés ;
- Le **biais d'enthousiasme** chez les participants volontaires ;
- L'**absence d'évaluation standardisée des compétences acquises**.

Cependant, cette approche qualitative permet de **faire émerger des tendances et des pistes solides** pour des recherches futures plus systématiques.

## **III. Analyse : effets de la narration immersive sur l'apprentissage langagier**

L'analyse croisée des données issues des scénarios pédagogiques, des observations de séances et des entretiens permet de dégager plusieurs effets significatifs de l'usage de la narration immersive dans l'enseignement des langues. Ces effets concernent à la fois les **dimensions affectives (motivation, engagement), langagières (production, interaction) et cognitives (autonomie, ancrage, transfert)** de l'apprentissage.

Nous présentons ici ces résultats selon trois axes principaux.

### **III.1. Engagement émotionnel et motivation dans l'apprentissage**

#### **III.1.1. Une immersion affective propice à l'engagement**

Tous les dispositifs observés ont provoqué une mobilisation émotionnelle intense chez les apprenants. Les environnements immersifs favorisent une implication affective immédiate, par l'effet de présence, de surprise, ou de suspense narratif.

#### **Exemples observés :**

- Dans « *Mission Louvre* », les apprenants expriment des réactions physiques visibles (étonnement, rire, tension) lorsqu'ils découvrent des indices ou entendent des voix off mystérieuses.
- Dans « *L'escape game de la ville fantôme* », certains apprenants décrivent une montée d'adrénaline comparable à un jeu réel :  
*« J'avais l'impression d'être vraiment dans l'histoire, et pas juste en train de faire un exercice. »*

#### **III.1.2. Impact sur la motivation langagière**

Les entretiens révèlent une hausse significative de la motivation à s'exprimer dans la langue cible. Plusieurs apprenants déclarent ne pas « sentir » qu'ils parlent une langue étrangère, car l'objectif devient narratif et non linguistique.

*« Je n'ai pas vu le temps passer. Je voulais avancer dans l'histoire, donc j'ai parlé sans réfléchir à la grammaire. »*

→ Cela crée un **état de flux** propice à l'acquisition implicite.

#### **III.1.3. Rôle de la gamification immersive**

La structure en quête, mission ou défi crée une **tension narrative** qui renforce l'engagement :

- Le scénario fournit une **finalité claire et motivante** à la tâche linguistique.
- La progression repose sur la réussite d'actions langagières authentiques.

### **III.2. Développement des compétences orales et interactionnelles**

#### **III.2.1. Production spontanée et désinhibition**

Dans les environnements immersifs, la prise de parole est plus spontanée, notamment chez les apprenants habituellement réservés. Le recours à un avatar ou à une posture de personnage semble diminuer l'anxiété langagière.

Extrait d'entretien (VRChat) :

*« Derrière mon avatar, je me sentais plus libre. C'est comme si ce n'était pas vraiment moi, alors je n'avais pas peur de faire des fautes. »*

→ Cela confirme le rôle protecteur de la fiction pour favoriser la **désinhibition**.

#### **III.2.2. Richesse du lexique et variété des actes de parole**

Les productions langagières recueillies dans les trois scénarios montrent :

- Un registre lexical contextuel : vocabulaire du musée, de l’émotion, de l’espace…
- Une mobilisation de structures complexes (hypothèses, justification, négociation)
- Des **enchaînements conversationnels** riches : relances, clarifications, expressions affectives.

Par exemple, dans le jeu de rôle au musée :

*« Si je me fie à l’ombre sur la fresque, on doit être en fin de journée... donc peut-être que le vol s'est produit vers 17h ? »*

→ Cette forme d’oralité semi-contrôlée combine créativité, stratégie, et authenticité.

### **III.2.3. Interaction et coopération langagière**

Dans les dispositifs collaboratifs, l’interaction est au cœur de la progression narrative. Les apprenants :

- se répartissent les rôles,
- négocient les choix à faire dans l’histoire,
- réfléchissent ensemble à des solutions en langue cible.

Ce contexte favorise des échanges symétriques, authentiques et finalisés, dans une dynamique proche de celle de la vie réelle.

## **III.3. Autonomie, réflexivité et co-construction du sens**

### **III.3.1. Prise d’initiative et autonomie langagière**

Les environnements immersifs sont souvent **moins balisés** que les activités traditionnelles. Cela pousse les apprenants à :

- formuler leurs propres hypothèses linguistiques,
- mobiliser spontanément leurs ressources langagières,
- gérer seuls les aléas de communication (incompréhension, reformulation, etc.).

*« C'était à moi de faire avancer le jeu. Si je ne parlais pas, on restait bloqués. »*

→ La tâche immersive encourage donc une posture **proactive et stratégique**.

### **III.3.2. Construction collective du récit**

Dans les dispositifs collaboratifs, les apprenants deviennent **co-auteurs de l'histoire**. Ils négocient la direction du récit, inventent des dialogues, prennent des décisions narratives ensemble. Ce processus favorise :

- une **implication cognitive** plus profonde,
- une **coopération langagière intense**,
- et une **appropriation partagée** du sens.

### III.3.3. Ancrage et transfert des apprentissages

L'expérience vécue, sensorielle et narrative, facilite **l'ancrage mnésique**. Plusieurs apprenants disent se souvenir de vocabulaire ou de structures spécifiques **parce qu'ils les ont "vécus" dans l'histoire**.

« *Je retiens mieux quand je vis la scène que quand je l'écris sur une fiche.* »

→ Ce phénomène d'**encodage contextuel** est renforcé par la charge émotionnelle et la cohérence du scénario.

L'analyse des données révèle que la narration immersive lorsqu'elle est médiée par des dispositifs en RA ou VR offre un cadre d'apprentissage riche, engageant, et profondément transformateur. Elle permet non seulement de développer les compétences langagières, mais aussi d'installer l'apprentissage dans une expérience incarnée, émotionnelle et sociale.

Loin de se substituer à l'enseignant, elle redéfinit les conditions dans lesquelles la langue devient action, relation et imagination, ouvrant la voie à une didactique augmentée.

## IV. Discussion et perspectives

Les résultats de cette étude confirment que la narration immersive, médiée par la réalité augmentée ou virtuelle, constitue bien plus qu'un simple enrichissement technique des pratiques pédagogiques. Elle inaugure une mutation profonde dans la manière d'envisager l'enseignement/apprentissage des langues, à la fois sur le plan didactique, interactionnel, affectif et institutionnel.

Cette discussion vise à situer ces résultats dans une perspective plus large, en analysant les apports, limites, et implications pédagogiques de la narration immersive. Elle propose également des axes de réflexion pour la formation des enseignants et l'évolution de la recherche en didactique des langues.

### IV.1. Vers une didactique augmentée : apports et limites

#### IV.1.1. Apports didactiques majeurs

Les effets observés sur la motivation, la fluidité orale et l'autonomie langagière invitent à considérer la narration immersive comme un **levier puissant d'engagement et de contextualisation**. Parmi les apports identifiés :

- **Authenticité** des situations de communication, renforcée par l'univers narratif et les enjeux internes au récit ;
- **Multimodalité** mobilisée dans l'apprentissage (voix, image, geste, espace)
- **Ancrage mémoriel** accru grâce à l'expérience vécue et émotionnelle ;
- **Participation active** de l'apprenant, devenu co-auteur du parcours langagier.

#### **IV.1.2. Limites et contraintes**

Malgré ces apports, plusieurs limites ressortent :

- **Accessibilité inégale** aux dispositifs RA/VR (coût, matériel, compatibilité)
- **Niveau de préparation requis** : la conception de scénarios immersifs demande du temps, des compétences numériques, et une scénarisation rigoureuse ;
- **Complexité de l'évaluation** : difficile d'objectiver les progrès linguistiques dans des environnements ouverts et narratifs ;
- **Risque de distraction** ou de surcharge cognitive si le dispositif est mal calibré.

Ces limites n'invalident pas la pertinence du dispositif, mais soulignent la nécessité d'un encadrement méthodologique et réflexif solide.

#### **IV.2. Repenser la posture enseignante**

La narration immersive bouleverse le rôle de l'enseignant, qui passe :

- du statut de transmetteur à celui de médiateur, scénariste ou metteur en scène ;
- de la correction directe à l'accompagnement réflexif et à la facilitation narrative ;
- de la gestion de classe à la gestion de dynamiques immersives et collaboratives.

Cela implique une formation spécifique des enseignants en :

- conception de scénarios immersifs ;
- usage critique des technologies éducatives ;
- accompagnement émotionnel et langagier dans un cadre expérientiel.

Il devient essentiel de penser une didactique professionnelle du numérique immersif, qui intègre les compétences techno-pédagogiques dans la formation initiale et continue.

#### **IV.3. Pistes de recherche futures**

Les résultats ouvrent plusieurs axes d'approfondissement scientifique :

**a) Narration immersive et multimodalité langagière**

Explorer comment l'engagement corporel, spatial et gestuel dans les environnements immersifs impacte :

- l'acquisition du vocabulaire concret ou abstrait,
- l'intégration syntaxique,
- la prosodie en contexte simulé.

**b) Interculturalité et diversité linguistique dans les mondes virtuels**

Analyser comment les récits immersifs peuvent :

- intégrer des pratiques sociolinguistiques authentiques,
- mettre en scène des situations interculturelles,
- favoriser l'inclusion de profils plurilingues.

**c) Modélisation d'une séquence didactique immersive**

Concevoir et tester des séquences types structurées autour :

- d'une entrée narrative immersive,
- d'un parcours d'activités linguistiques intégrées,
- d'un temps de métalangage et de transfert réflexif.

**d) Évaluation et validation des acquis immersifs**

Élaborer des **outils d'évaluation intégrés**, capables de :

- capter les compétences en interaction,
- valider l'évolution des stratégies langagières,
- associer critères linguistiques et narratifs.

La narration immersive offre aujourd'hui à la didactique des langues un nouveau territoire pédagogique où la langue devient non seulement un objet d'étude, mais un vecteur d'action, de fiction et de transformation identitaire. En combinant narration, simulation, émotion et interaction, elle redéfinit les frontières traditionnelles de la tâche, du rôle de l'enseignant, et du statut de l'apprenant.

Pour pleinement déployer son potentiel, il convient désormais de penser une didactique augmentée :

- méthodologiquement rigoureuse,
- technologiquement lucide,
- humainement engagée.

C'est à ce prix que les environnements immersifs pourront devenir des espaces d'apprentissage signifiants, durables et inclusifs.

### **Conclusion**

L'étude menée confirme le potentiel didactique majeur de la narration immersive lorsqu'elle est intégrée à des dispositifs de réalité augmentée (RA) ou de réalité virtuelle (VR) dans l'enseignement/apprentissage des langues. En articulant interaction, engagement émotionnel et contextualisation des usages langagiers, ces environnements immersifs offrent un cadre d'apprentissage profondément transformateur. Les effets observés sur la motivation, la fluidité orale, la coopération langagière et l'autonomie des apprenants témoignent de la richesse pédagogique de cette approche.

Cependant, l'implémentation de telles pratiques nécessite une réflexion approfondie sur les conditions d'intégration (accès aux technologies, formation des enseignants, scénarisation rigoureuse) ainsi que sur les modalités d'évaluation des compétences développées. Il apparaît essentiel de concevoir des outils spécifiques d'analyse et de validation, tenant compte à la fois des performances linguistiques et de l'engagement dans le récit.

En définitive, la narration immersive permet de reconfigurer les rapports entre langue, apprenant et savoir. Elle invite à penser une didactique augmentée, sensible aux dimensions expérientielles, affectives et collaboratives de l'apprentissage, et adaptée aux exigences du 21e siècle. C'est à travers cette hybridation entre technologie, pédagogie et humanité que l'enseignement des langues peut durablement se renouveler.

### **Bibliographie :**

#### **1.Ouvrages :**

- Bruner, J. S. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press. Cambridge .
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall. Cambridge.
- Paillé, P., & Mucchielli, A. (2012). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (3e éd.). Armand Colin. Paris.
- Paveau, M.A. (2017). *La linguistique numérique: Corpus, outils et méthodes*. Armand Colin. Paris.
- Ryan, M.L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press. Baltimore.

- Salmon, C. (2007). *Storytelling: La machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*. La Découverte. Paris.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. Cambridge.

## 2. Articles :

- Deci, E. L. (1990). The relation of motivation and academic performance. *Educational Psychologist*, 25(3), 213–232.
- Rivens Mompean, A. (2017). Didactique des langues et dispositifs technologiques: Vers une pédagogie de l'engagement. *ALSIC*, 20(1), 1–15.

## 3. Thèses/Mémoires :

- Benrabah, M. (2000). *Les politiques linguistiques en Algérie* (Thèse de doctorat). Université de Rouen.France
- Djoudi, S. (2022). *Intégration de la réalité virtuelle dans l'enseignement du FLE: Étude de cas* (Mémoire de master). Université d'Alger 2.

## 4. Communications et interventions :

- Khelladi, R. (2023, mars). *Narration immersive et pratiques langagières en contexte virtuel*. Communication présentée au Colloque international sur la didactique numérique, Université de Tlemcen.
- Boualem, N. (2022, mai). *La réalité augmentée au service de la motivation langagière*. Intervention présentée à la Journée pédagogique nationale, École normale supérieure, Alger.

## 5. Références électroniques :

- Morin, E. (2021, 12 juillet). *L'éducation et la complexité*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377281> , consulté le 18 juin 2025.
- Ministère de l'Éducation nationale. (2023). *Réalité virtuelle et apprentissage immersif*. <https://eduscol.education.fr/realite-virtuelle>, consulté le 2 mai 2025

## Annexes

### Annexe 1 – Tableau comparatif des dispositifs analysés

Dispositif	Technologie	Niveau visé	Type de tâche	Objectif linguistique
------------	-------------	-------------	---------------	-----------------------

<i>Mission Louvre</i>	VR (casque Oculus)	B1 FLE	Jeu de rôle narratif	Décrire, émettre des hypothèses
<i>Escape Game ville fantôme</i>	RA (smartphone géolocalisé)	A2 Espagnol	Résolution d'énigmes	Compréhension, narration écrite
<i>Débat des avatars</i>	VRChat	B2 Anglais	Débat argumenté	Défendre une opinion, interagir

## **Annexe 2 – Extraits de productions langagières (anonymisées)**

### **Exemple 1 – Mission Louvre**

*“Je pense que le voleur a utilisé cette porte. C'est bizarre, elle est entrouverte...”*

### **Exemple 2 – Débat des avatars**

*“I strongly disagree. If we consider the data from last year, your point is invalid.”*

### **Exemple 3 – Escape Game**

*“La carta estaba rota... pero decía algo sobre el parque. ¡Vamos allí!”*

## **Annexe 3 – Grille d'analyse des effets pédagogiques**

Axe observé	Indicateurs	Données
Engagement émotionnel	Rires, surprise, immersion déclarée	Vidéos et entretiens
Désinhibition orale	Fluidité, spontanéité, moins de pauses	Transcriptions orales
Coopération langagière	Relances, négociations, reformulations	Captures de sessions
Réutilisation lexicale	Réactivation spontanée de vocabulaire	Journaux de bord

## **Annexe 4 – Extrait d'entretien apprenant (VRChat)**

*« Ce n'est pas comme un exposé ou un jeu de rôle en classe. Là, j'étais vraiment dans le débat, j'ai oublié que je parlais anglais. »*