

De l'EIAH à l'escape game pédagogique en ligne : une pratique numérique qui favorise les interactions en langues

Fanny Hervé-Pécot, doctorante à l'Espace des langues avec un financement PIA 4 DEMOES AIR, ainsi que Dolly Ramella, ingénieure pédagogique et cheffe de projet numérique, ont participé en tant que conférencières au Xème colloque international de l'ADCUEFE à Lyon. Leur présentation portant sur la construction du monde virtuel du point de vue de la recherche a ouvert le débat sur les choix pédagogiques, didactiques et informatiques liées à cet univers numérique. Les thèses de Dolly et Fanny constituent le point de départ et la mise en pratique d'un espace co-construit favorisant les interactions en langues. Elles exposeront l'état des lieux de différentes expérimentations menées cette année sur Rennes2D.

L'ADCUEFE met en avant cette année les pratiques et les usages du numérique en Français Langue Étrangère (FLE), une thématique qui suscite un vif intérêt au sein de l'Espace des langues et dans les projets qui y sont développés. Rennes2D, espace de partage libre et respectueux des droits d'auteur encourage les échanges et ouvre la réflexion sur les nouvelles perspectives dans le domaine de l'apprentissage des langues grâce à l'utilisation du monde virtuel. Leur approche éclairée a mis en lumière les avantages et les défis de cette technologie émergente, explorant comment elle peut être intégrée de manière efficace dans les pratiques pédagogiques et didactiques. De plus, en partageant les résultats des premières expérimentations menées sur Rennes2D, elles ont contribué à dresser un état des lieux complet des différentes possibilités offertes par cet EIAH (Environnement Informatique pour l'Apprentissage Humain).

Le Xème colloque international de l'ADCUEFE à Lyon est l'occasion idéale de découvrir les travaux de recherche de pointe et d'explorer les synergies entre le monde virtuel, les pratiques pédagogiques et les besoins des apprenants en langues.

Ensemble, construisons un avenir numérique prometteur pour l'apprentissage des langues et explorons les multiples possibilités offertes par les espaces virtuels pour une éducation linguistique innovante et enrichissante.

Informations sur l'ADCUEFE <http://adcuefe-fra.fipf.org/accueil>

Site et programme du colloque international https://campusfle2023.sciencesconf.org/data/pages/COLADCUEFE_programme_13_06_23.pdf

- Thèse de Dolly Ramella : <https://www.theses.fr/s217113>
- Thèse de Fanny Hervé-Pécot : <https://www.theses.fr/s347486>



Dolly et Fanny lors de la communication



juin 2023



Fanny Hervé-Pécot et les collègues du CIREFE – Gaël Zanol, David Lavenant, Virginie Forestier



Dolly Ramella et Laurence Schmoll, Maitre de conférences en Sciences du langage, Didactique des langues, FLE chez Université de Strasbourg spécialiste en Serious Game pour les langues.

