

Exposition Immersive Culturelle

Sur le projet

Organisation : Centre de Langues de l'Université Rennes 2

Concepteur : Xiaobei Aloe - enseignant de chinois

Ingénierie pédagogique : Dolly Ramella, cheffe du projet L'Espace des Langues (EDL) et ingénieure pédagogique numérique

Projet 1 - Exposition Immersive 360

- Créer d'une séquence pédagogique sur la peinture chinoise dans une salle immersive 360
- Travailler l'apprentissage des langues grâce à une approche actionnelle et immersive, qui est une méthode d'enseignement axée sur la réalisation de tâches concrètes, afin de favoriser l'apprentissage des langues pour les niveaux de langue A1 à B2 du cadre européen de référence pour les langues (CECRL)

Début du projet : 17.05.2023

Espaces concernés : Tiers-lieu, Salle Immersive et Monde Virtuel

Matériels et logiciels utilisés : Caméra 360, Monde Virtuel [Rennes2D](#)

Public cible : Étudiant-es de tous les niveaux (Licence et Master)

Projet 2 - Atelier de calligraphie et peinture - Tiers-Lieu et Monde Virtuel

- Organiser un atelier de peinture et de calligraphie avec un intervenant peintre, associant l'apprentissage de la langue à la pratique artistique
- Exposer les œuvres des étudiants dans un Tiers-Lieu physique
- Maintenir une version numérique des œuvres dans le [Monde Virtuel](#)

Description :

Le premier projet, « Exposition Immersive 360 », vise à créer une séquence pédagogique immersive sur la peinture chinoise dans une salle immersive 360. Cette approche immersive permet aux apprenantes et apprenants de travailler l'apprentissage des langues tout en découvrant la culture chinoise, adaptée aux niveaux A1-B2 du CECRL.

Le deuxième projet, « Atelier de calligraphie et de peinture », propose un atelier de peinture et de calligraphie en collaboration avec un peintre professionnel, intégrant ainsi la pratique artistique à l'apprentissage de la langue. Les œuvres de la communauté étudiante seront exposées dans un Tiers-Lieu physique, un espace dans lequel le travail se mélange à d'autres aspects de la vie en collectif, tandis qu'une version numérique sera conservée dans le Monde Virtuel.

Rédaction des articles : Dolly Ramella, Elizaveta Vaseneva, Fanny Herve-Pecot, Maud Régnier



EXPOSITION IMMERSIVE CULTURELLE

DESCRIPTION

Le premier projet, « Exposition Immersive 360 », vise à créer une séquence pédagogique immersive sur la peinture chinoise dans une salle immersive 360. Cette approche immersive, adaptée aux niveaux A1-B2 du CECRL, permet aux apprenantes et apprenants de travailler la langue chinoise tout en découvrant l'art pictural chinois classique.



Le second projet, « Atelier de peinture et de calligraphie », propose un atelier en collaboration avec un peintre professionnel, intégrant ainsi la pratique artistique à l'apprentissage de la langue. Les œuvres de la communauté étudiante seront exposées dans un Tiers-Lieu physique, un espace dans lequel le travail se mélange à d'autres aspects de la vie en collectif, tandis qu'une version numérique sera conservée dans le Monde Virtuel.

OBJECTIF

Apprendre la langue et la culture chinoise, grâce à une approche actionnelle et immersive. Ce projet vise à construire un dispositif d'enseignement axé sur les actions concrètes d'apprentissage, qui permet aux étudiants à la fois un accès réel au sens des œuvres étudiées et un apprentissage de la langue chinoise qui se rapproche de pratiques authentiques.

ORGANISATION

Projet porté par une enseignante du centre de Langues et accompagné par les ingénieures pédagogiques de L'Espace des Langues, Université Rennes 2.

 **Xiaobei ALOE**
Enseignante de langue chinoise
xiaobei.aloe@univ-rennes2.fr

Logo de l'Université Rennes 2 et autres partenaires.

« Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre du programme d'investissements d'avenir portant la référence ANR-11-DRE3-0004 ».

Poster du projet

Contact

Xiaobei Aloe

xiaobei.aloe@univ-rennes2.fr

Dolly Ramella

dolly.ramella-georget@univ-rennes2.fr

