

**INTRODUCTION. L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES  
IMMERSIVES EN COURS : VERS UN PROCESSUS  
D'ENSEIGNEMENT-APPRENTISSAGE DU FLE AUGMENTÉ**

THE USE OF IMMERSIVE TECHNOLOGIES IN THE CLASSROOM: TOWARDS  
AN ENHANCED FLE TEACHING-LEARNING PROCESS

EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS INMERSIVAS EN EL AULA: HACIA UN  
PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL FLE AUMENTADO

José Adolfo Almansa Polo, Julie Corsin

Universidad de Castilla-La Mancha

L'enseignement des langues étrangères traverse actuellement une phase de mutation profonde, étroitement liée à l'omniprésence des technologies numériques dans les pratiques éducatives. Loin de constituer un simple cumul d'outils numériques, ces technologies ont contribué à reconfigurer l'espace de la salle de classe, désormais envisagé comme un environnement dynamique, multimodal et interconnecté, où les frontières entre espace physique et espace numérique tendent à s'estomper. Les travaux de Bautista et López-Costa (2025) montrent ainsi que les environnements d'apprentissage contemporains ne se réduisent plus à des lieux fixes, mais qu'ils intègrent de manière articulée des dimensions pédagogiques, environnementales et numériques, donnant lieu à des espaces flexibles et évolutifs. Dans ce contexte, la classe devient un milieu co-construit par l'enseignant et les dispositifs technologiques, favorisant de nouvelles formes d'interaction et de médiation pédagogique.

Le présent numéro monographique s'inscrit dans cette dynamique de recherche en interrogeant l'apport des technologies immersives dans le processus d'enseignement-apprentissage du français langue étrangère (FLE). Il est issu du projet de recherche « *Apprentissage et technologies immersives en FLE* », porté par le groupe de recherche « Langues et Cultures en Francophonie » de l'Université de Castille-La Manche (UCLM), avec le soutien institutionnel et financier de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. Ce numéro a pour objectif principal de réduire le décalage fréquemment observé entre les promesses associées aux technologies immersives et leurs usages effectifs dans les pratiques pédagogiques. Il vise à contribuer à une compréhension plus fine des conditions réelles de leur intégration en didactique du français langue étrangère, en s'appuyant à la fois sur des analyses

## INTRODUCTION. L'UTILISATION DES TECHNOLOGIES IMMERSIVES EN COURS

de pratiques pédagogiques et sur des études empiriques rendant compte des effets de ces technologies émergentes sur les processus d'enseignement et d'apprentissage du FLE.

En partant des prémisses de spécialistes, telles que Laurence Schmoll (2017) ou Jaroslav & Klimova (2019), nous savons que les outils technologiques immersifs augmentent la motivation des apprenants. De plus, elles sont devenues un axe important dans l'apprentissage des langues étrangères, comme l'exige la politique de l'Union européenne. C'est dans ce cadre pédagogique que s'inscrit l'intérêt croissant pour les technologies immersives en didactique des langues. Conceptuellement, l'immersion est souvent décrite par la métaphore de la submersion, désignant un phénomène où une couche de données médiatisées se superpose à la réalité physique au point d'en occulter momentanément la perception (Arsenault et Picard, 2008). Dans le cadre éducatif, ce processus ne se limite pas à une simple prouesse technique, mais s'articule autour de trois dimensions fondamentales : l'immersion perceptive, sensorielle et visuelle ; l'immersion narrative, liée au développement du récit, et l'immersion sociale, renforcée par le sentiment d'appartenance à une communauté, (Boullier, 2008).

La littérature scientifique récente relevée par Martin (2022) distingue principalement deux leviers technologiques :

- La Réalité Virtuelle (RV) : Elle permet à l'utilisateur, via un casque, d'interagir dans un univers artificiel totalement numérique, favorisant un sentiment d'immersion profond.
- La Réalité Augmentée (RA) : Elle superpose des éléments virtuels (images 3D, sons, données) au monde réel, créant une interface hybride où l'interaction avec les objets physiques demeure centrale.

Martin (2022) souligne aussi que, sur le plan didactique, ces technologies s'inscrivent dans une perspective constructiviste et dans la méthodologie du *Learning by doing*. En plaçant l'apprenant dans une position active, elles favorisent l'acquisition de connaissances par l'expérimentation et la résolution de problèmes en contexte. Pour l'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE), ces dispositifs sont particulièrement propices à la mise en œuvre de l'approche actionnelle préconisée par le CECRL.

Les recherches récentes en didactique des langues soulignent que l'immersion pédagogique ne se limite pas à l'usage de dispositifs technologiques haut de gamme tels que la réalité virtuelle ou augmentée, mais doit être conçue comme une scénarisation pédagogique capable de créer un environnement d'apprentissage significatif et authentique (Martin, 2022). Dans cette perspective, l'immersion se définit ici comme la capacité d'un environnement numérique à

générer un sentiment de présence cognitive et affective chez l'apprenant, en combinant rigoureusement éléments visuels, sonores et narratifs. Cette orchestration multimodale favorise l'engagement émotionnel, la motivation intrinsèque et l'autonomie, tout en réduisant la charge cognitive et en facilitant la production orale ainsi que la rétention lexicale à long terme (Ciekanski & Privas-Bréauté, 2019). Ainsi, qu'il s'agisse de télécollaboration en E-Tandem, de parcours interactifs sur Genial.ly ou de création de booktrailers, ces outils technologiques fonctionnent comme des médiateurs immersifs, plaçant l'apprenant au centre d'une expérience située et authentique, où l'apprentissage de la langue se trouve à la fois motivé et contextualisé.

Les contributions réunies dans ce numéro thématique interrogent, sous des angles complémentaires, les mutations de la didactique du Français Langue Étrangère (FLE) face à l'émergence des technologies immersives et interactives. Ces travaux s'articulent autour de trois axes scientifiques majeurs : la reconfiguration épistémologique du rôle de l'enseignant, la modélisation de cadres de référence pour la conception de dispositifs, et l'analyse empirique de pratiques multimodales innovantes.

### **Axe 1 : Réflexions épistémologiques et cadres de référence méthodologiques**

Cet ensemble regroupe des travaux qui interrogent les fondements mêmes de l'intégration technologique, dépassant le simple usage technique pour proposer une vision critique et structurée de l'innovation.

- Verónica Méndez Sánchez propose une déconstruction critique des mythes de déshumanisation liés au numérique, redéfinissant l'enseignant comme un médiateur essentiel dont la sensibilité émotionnelle et l'intuition demeurent irremplaçable dans les nouveaux espaces de classe hybrides.
- Justine Martin établit un cadre de référence méthodologique pour la conception de dispositifs interactifs, démontrant comment une scénarisation pédagogique rigoureuse sur Genial.ly permet de transformer l'interactivité technique en une immersion cognitive et affective favorisant le sentiment de présence de l'apprenant.

## **Axe 2 : Narrations multimodales et médiations audiovisuelles interactives**

Cette partie se concentre sur des expérimentations pédagogiques utilisant la vidéo et les récits numériques pour dynamiser l'engagement, la motivation et la créativité des apprenants.

- Silvia Fernández Martín examine l'efficacité de l'outil *Edpuzzle* dans une approche de classe inversée, mettant en lumière comment la transformation de supports audiovisuels passifs en activités interactives permet d'optimiser la compréhension orale et le suivi personnalisé des progrès linguistiques.
- Gema Guevara Rincón explore le potentiel didactique du *booktrailer* comme outil de création multimodale, soulignant comment la réinterprétation numérique d'œuvres littéraires permet à l'apprenant de s'affirmer comme un agent culturel actif tout en développant ses compétences numériques et critiques.

## **Axe 3 : Dispositifs de télécollaboration et apprentissage autonome**

Les contributions de cet axe explorent le potentiel des environnements numériques pour favoriser l'interaction authentique et le développement de compétences transversales par la coopération.

- María Liliانا Rubio Platero analyse l'intégration du projet E-Tandem au sein du centre APLA de l'Université de Séville, illustrant comment les échanges virtuels structurés renforcent non seulement la compétence communicative, mais aussi l'autonomie et la conscience interculturelle des étudiants à travers une co-construction du savoir en contexte authentique.

Qu'il s'agisse de l'E-Tandem, de plateformes interactives comme Genial.ly, d'outils vidéo comme Edpuzzle ou de la création de *booktrailers*, nous savons que les outils numériques bien utilisés augmentent significativement la motivation intrinsèque et l'implication émotionnelle des étudiants. La technologie constitue donc un fort levier d'engagement. Cependant, ces cinq articles nous feront également voir que l'interactivité en classe de FLE n'est qu'une première étape à franchir. En effet, Justine Martin souligne notamment que l'engagement profond et réel de l'apprenant passe par une immersion sensorielle et affective (sons, visuels, narration) qui renforce le sentiment de présence et la mémorisation. L'utilisation de la technologie interactive ne serait donc qu'une première marche vers une expérience immersive et sensorielle, ainsi qu'une réponse plus complète de

l'apprenant. De plus, le fait d'utiliser à travers ces outils des matériels authentiques (vidéos de YouTubers, œuvres littéraires, échanges réels) est fondamental pour placer l'apprenant dans des contextes de communication réels, favorisant ainsi une compétence sociolinguistique, interculturelle et pragmatique profonde.

En somme, l'alliance parfaite entre l'enseignant (empathie, médiation, temps dédié) et l'innovation technologique (immersion, interactivité) constitue le socle d'un enseignement des langues transformé, capable de répondre aux défis du XXI<sup>e</sup> siècle. Elle permettrait de créer une classe hybride et critique où, pour reprendre la conclusion de Veronica Méndez Sánchez, l'on ne supprime pas les machines, mais où l'on "allume" la réflexion pédagogique pour former des apprenants autonomes et créatifs. La salle de classe en elle-même se redéfinit comme un espace hybride et ouvert, où l'apprenant peut développer non seulement des compétences linguistiques, culturelles et interculturelles, mais aussi une littératie numérique critique. Il s'agira pour l'enseignant-e de former des apprenants-es autonomes, capables de naviguer avec discernement dans un environnement saturé d'informations.

### REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Arsenault, D. et Picard, M. (2008). « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : Les trois formes d'immersion vidéoludique ». *Proceedings of HomoLudens : Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, pp. 1-16.
- Bautista, G. & López-Costa, M. (2025). "Smart learning spaces considering the integration of the pedagogical, environmental and digital dimensions: A systematic review". *Learning Environments Research*, (28), pp. 455-472. <https://doi.org/10.1007/s10984-025-09551-2>
- Boullier, D. (2008). « Le Web immersif ». *Quaderni*, (66), pp. 67-80. <https://doi.org/10.3406/quad.2008.1848>
- Ciekanski, M., & Privas-Bréauté, V. (2019). « La réalité virtuelle 3D en soutien des apprentissages de langues: Le rôle du contexte de communication dans les environnements immersifs ». *Education 4.1, Distances, Médiations des Savoirs et des Formations ?* CNED: Poitiers.
- Martin, J. (2022). L'apprentissage immersif par technologies (réalité virtuelle et augmentée), des langues et cultures étrangères dans les recherches scientifiques. Dans : Duée C. et Martin, J. (Eds.). *Enseignement immersif des langues étrangères au moyen des technologies virtuelles*. Cuenca: Ediciones

de la Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 23-36.  
[https://doi.org/10.18239/atenea\\_2022.40.00](https://doi.org/10.18239/atenea_2022.40.00)

Este monográfico, fruto del proyecto *Apprentissage et technologies immersives en FLE. Aprendizaje y tecnologías inmersivas*, del grupo de investigación *Lenguas y Culturas en la Francofonía* (SBPLY/23/180225/000014) ha sido cofinanciado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional, en el marco del Programa Operativo Feder de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha y de la Agencia de Investigación e Innovación de Castilla-La Mancha.



Cofinanciado por  
la Unión Europea



Fondos Europeos



MINISTERIO  
DE HACIENDA



Castilla-La Mancha

INNOCAM

Agencia de Investigación e Innovación  
de Castilla-La Mancha