Résultat de la recherche avancée de témoignage

Réalité virtuelle en cours d'anglais au lycée agricole du Bourbonnais.

EPL Du Bourbonnais, Auvergne-Rhône-Alpes

Neuvy CS 41721

03017 Moulins Cedex

Tél : 0470469280
Site web : http://eplb2.odns.fr/EPL/index.php
Responsable : Béatrice Chevallereau , beatrice.chevallereau@educagri.fr
Rédacteur de la fiche : Bruno PRADINE, Enseignant Anglais , bruno.pradine@educagri.fr

DESCRIPTION SYNTHETIQUE DE L'ACTION

À l'origine du projet
Ce projet part du diagnostic qu'à l'épreuve d'anglais, en bac professionnel ou général, une partie de l'épreuve orale consiste à décrire l'image présentée. Cette description doit être conséquente en terme de contenu, car souvent les élèves ont beaucoup moins de choses à dire sur la partie analyse du document. L'ensemble des apprenants a mal à décrire des lieux de tous les jours, souvent par manque de vocabulaire, et car ils ne le font pas souvent à l'oral.

L'appétence des élèves pour l'utilisation des nouvelles technologies en classe, et la preuve, par une pratique personnelle, que le numérique peut aider les apprentissages, m'a donné l'idée de placer les élèves au cœur de l'action.

Les finalités, les bénéfices attendus, les objectifs.
Au final, le projet vise à habituer l'élève à décrire l'environnement dans lequel il se trouve, en utilisant naturellement le présent BE+ING, le temps de la description en anglais. Les bénéfices espérés sont plus d'aisance de l'élève à l'oral sur la partie description du document, l'acquisition de vocabulaire spécifique et l'utilisation systématique du présent BE+ING au niveau de la conjugaison.

L'objectif principal fixé est l'utilisation de la langue cible pendant tout le temps où l'élève est équipé du casque VR, sans jamais s'exprimer en français.

Les acteurs internes et les partenaires
Ce projet associe le professeur référent TIM, Marc Reverdy, pour la partie technique liée à la réalité virtuelle.

Le cadre d'action de ce projet
Cet usage de la réalité virtuelle se fait dans le cadre du projet régional « Lycée tout numérique » et d'une démarche d'expérimentation pédagogique suivie par la DRAAF SRFD Auvergne Rhône Alpes.

Les moyens mobilisés
La préparation de ce projet s'effectue sur du temps de travail bénévole. Au niveau informatique, les outils utilisés sont un casque de réalité virtuelle Oculus Rift, avec capteurs, ainsi qu'un PC MSI (processeur Pentium I7) pour faire fonctionner correctement l'application Google Street View VR. La fibre en Wi-fi dans la salle de classe est d'environ 35 Mo/s.

Au niveau de la salle de classe, il faut prévoir un bureau assez large pour le PC et les capteurs (au moins deux mètres entre les deux capteurs), ainsi qu'un espace d'environ 16 m2 dans lequel l'élève pourra évoluer en VR en toute sécurité.

Les grandes étapes
En classe, le but de l'élève équipé de réalité virtuelle est

de faire deviner le plus vite possible au groupe classe le lieu dans lequel il se trouve, uniquement par de la description en anglais.

Pour l'enseignant, le gros du travail est d'arriver à sauvegarder un lieu précis sur Google Street View (et non le même endroit mais à 300 mètres), pour que l'élève décrive ce que le groupe classe a exactement sous les yeux.

Une fois l'endroit défini, l'enseignant réalise, sur Google Street, 4 captures d'écran (Nord/Est/Sud/Ouest) qui reflètent exactement ce que l'élève équipé de VR décrit.

Une fois la séquence réalisée avec 2 classes, un bilan avec les élèves est fait.

Les facteurs facilitant la conduite du projet
Ce projet ne peut pas être réalisé sans une maîtrise parfaite du matériel et du logiciel Google Street VR. Il est en effet impératif de pouvoir régler tout soucis technique en peu de temps lors de la séance, au risque de voir l'intérêt des élèves diminuer.

Les difficultés rencontrées dans la conduite du projet
Il est nécessaire d'avoir la salle à disposition 15 minutes avant l'arrivée des apprenants, afin d'installer le périmètre de réalité virtuelle, mais aussi de paramétrer les capteurs et d'ouvrir l'application Google Street VR.

Les 15 vues N/E/S/O pour les binômes sont déjà sur les tables quand les élèves entrent en classe (retournées, et consultables seulement quand le 1er élève passe).

Les nouvelles pratiques mises en œuvre
Déroulement de l'activité :

Pour l'élève qui passe à l'oral, le but est de :

- Se présenter et présenter un lieu grâce à un vocabulaire

spécifique, étudié en cours.
- Décrire de façon simple, mais cohérente, une situation vécue (immersion VR)
- Gérer les questions qui découlent d'une production orale
- Maîtriser les prépositions de lieu

Pour le reste de la classe :

- Comprendre les points principaux d'une intervention sur des sujets étudiés en cours
- Poser des questions pertinentes

SEANCE1 : 1 heure, classe entière.
Présentation des objectifs de la séquence (à l'aide d'un diaporama crée sur www.visme.com), et vérification des acquis sur les prépositions de lieux (kahoot jumble), notion déjà vue en cours auparavant.

En binôme, avec l'aide de l'enseignant et du site wordreference.com, constitution par les élèves d'une liste de vocabulaire. Le but est d'anticiper ce dont ils peuvent avoir besoin pour décrire un lieu de la vie quotidienne. On insiste ici sur le vocabulaire des lieux en extérieur, qui seront plus tard décrits par l'élève : rue, chemin de campagne, centre-ville, etc…

SEANCE 2 : 1 heure, demi-groupes
Les élèves passent à l'oral. Point important, les élèves ne désirant pas essayer le casque VR (claustrophobie, trop grande appréhension) ne peuvent pas être désigné pour passer devant les autres.

En binôme dans la classe, les élèves ont à leur disposition une quinzaine d'impressions écrans de lieux de la vie courante (cf annexes): campagne, centre-ville, alentours de monuments célèbres, etc…

Un élève est tiré au sort grâce à une roue du hasard : www.la-roue.fr

L’élève équipé du casque de réalité virtuelle (VR), après s’être présenté brièvement, doit faire deviner à l’ensemble de la classe, grâce à une description orale, le lieu dans lequel il se trouve. Au bout de deux minutes, si aucun binôme n’a de propositions à soumettre, le groupe classe peut être sollicité pour poser des questions conduisant à trouver le bon lieu. L’enseignant peut déclencher les questions avant si l’élève est trop en difficulté.

Lorsqu’un élève pense avoir trouvé le lieu exact, il lève la main. L’enseignant valide ou non le choix du lieu. Même si le choix est le bon, l’élève peut continuer à poser des questions, plus précises, guidant le reste de la classe vers la réponse correcte.

Une fois le casque VR enlevé, l’enseignant revient sur les principaux indices qui ont conduits à l’identification du lieu par le groupe classe. A destination de l’élève qui vient de passer à l’oral, mais aussi des autres, l’enseignant revient sur les fautes qui perturbent le plus la communication, et sur un point ou deux de prononciation. On peut aussi revenir sur le vocabulaire qui a permis de retrouver la bonne image.

L’innovation dans cette action

L’innovation, c’est le fait de mettre l’élève en immersion dans le lieu à décrire. Grâce au casque de réalité virtuelle Oculus Rift, il décrit ce qu’il voit, sous ses yeux, à Manhattan, Paris ou Buenos Aires. La vue à 360 degrés permet de faire décrire plus qu’une simple image.

Les piliers de cette innovation

Nous mémorisons mieux lorsque nous expérimentons, manipulons et lorsque nous fixons notre attention en ignorant les stimuli extérieurs. C’est ce que permettent les casques de réalité virtuelle. Comparée à des images 3D sur un écran, cette technologie est davantage immersive et offre de nouvelles possibilités – comme pouvoir tester sans craindre les conséquences de ses erreurs. L’effet de nouveauté, l’immersion

et l'interactivité peuvent être motivants pour vos élèves et leur permettre de s'affranchir des barrières de la salle de classe pendant un court instant.

Les documents et les outils associés à ces nouvelles pratiques
Exemple d'une classe : https://www.la-roue.fr/secondes-gta-2018-g2-r-36024.html

Les élèves sont très demandeurs de ce site en classe quand l'enseignant interroge « au hasard ». Ici, le mot « hasard » prend tout son sens !

La séquence est présentée en classe avec l'outil « visme ». Cet éditeur de présentation online est simple, accessible et graphiquement les rendus sont réussis.

https://my.visme.co/projects/01oyx4d1-sequence-vr-description

Pour re-brasser le vocabulaire des prépositions de lieu et vérifier le niveau général de la classe, création d'un Kahoot Jumble : il faut remettre en ordre le plus vite possible des images liées à des prépositions de lieu. Un compte kahoot est nécessaire pour ouvrir ce lien.

https://play.kahoot.it/#/?quizId=cff8ccba-1de1-4ca7-840d-f4ca670a0ad7

Lors de la séance 1, pour créer le tableau de vocabulaire, beaucoup d'élèves utilisent Libre Office sur leur PC.

Le retour sur le problème de départ
La principale remédiation effectuée a été de supprimer des lieux à décrire, qui étaient trop simple. L'endroit était deviné tout de suite par la classe.

Les effets de cette action
L'effet nouveauté a vraiment fonctionné sur les élèves, beaucoup voulaient être tirés au sort, certains plus pour pouvoir essayer le casque que pour parler anglais devant les

autres. Mais avec un document papier à décrire, ces élèves n’auraient jamais été volontaires.

Les élèves voulaient aussi continuer cette activité lors des prochains cours, preuve de l’attractivité de celle-ci.

Au niveau pratique, dans un demi-groupe, personne a souhaité s’enlever de la liste pour être tiré au sort, alors que l’autre demi-groupe a vu 4 personnes exclues.

On peut se poser la question de savoir si c’était par peur du confinement, peur de faire de la claustrophobie, de l’inconnu, ou tout simplement de passer à l’oral devant la classe.

On peut retenir que 85% des élèves ont choisi de passer à l’oral devant leur camarade, en langue étrangère.

Voir ci-dessous **une vidéo de quelques images de la classe.**

VIDEOS

Date :2 juillet 2018
Mots-clés : Numérique éducatif, Pédagogie de groupe, de pairs, Pédagogie par le jeu. Jeux sérieux

Voie de formation : Formation initiale
Niveau de formation : IV (Bac pro, Bac général)
Initiative du dispositif : Locale
Structure d’appui : Etablissement National d’Appui
Référent : Sonia Rougier

Etat de l’action : Terminée
Nature de l’action : Innovation
Etablissement National d’Appui : AgroSup Dijon
Action du Dispositif National d’Appui : Pollen

COMMENTAIRES

Aucune entrée trouvée

Ajouter un commentaire

Vos commentaires Vos commentaires

Nom Nom

Si vous êtes un humain, ne remplissez pas ce champ.

Soumettre le commentaire

Δ