UQAM UQTR UQAC UQAR UQO UQAT INRS ENAP ÉTS TÉLUQ UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

VOLUME 14 • NUMÉRO SPÉCIAL • 2025

Le Tableau
ÉCHANGE DE BONNES PRATIQUES ENTRE ENSEIGNANTS DE NIVEAU UNIVERSITAIRE

LUMIÈRES SUR L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE
Les Prix du GRIIP

CRÉATION D'UNE EXPOSITION VIRTUELLE IMMERSIVE POUR SOUTENIR L'APPRENTISSAGE DE L'ESPAGNOL

Dans ce numéro, Jessica Payeras-Robles, professeure à l'École de langues, et Pablo Castell, chargé de projets technopédagogiques au Carrefour d'innovation et de pédagogie universitaire de l'UQAM présentent leur projet d'innovation pédagogique. Ils partagent le contexte les ayant menés à cette innovation, ses visées et ses retombées sur l'enseignement et les apprentissages des étudiantes et étudiants.

CONTEXTE DU PROJET

Ce projet d'exposition virtuelle en 360° a été conçu pour répondre aux besoins pédagogiques identifiés dans certains cours d'espagnol de premier cycle, à l'UQAM. Ces cours visent à développer des compétences linguistiques de base tout en éveillant la curiosité culturelle des personnes étudiantes. Dans ces cours, des visites d'expositions réelles étaient envisagées pour favoriser des interactions avec des contenus hispanophones authentiques. Toutefois, les contraintes logistiques rendaient difficile l'intégration de ces contenus au sein des cours. Pour contourner ces défis, un dispositif original a été conçu à l'aide de technologies immersives et d'intelligence artificielle, qui consiste en une visite virtuelle d'une exposition accessible à distance, structurée et adaptée au niveau linguistique des personnes étudiantes. Celles-ci peuvent explorer des œuvres d'art visuel générées par l'IA, écouter des échanges fictifs entre une artiste et un responsable d'exposition, tout en suivant un guide d'accompagnement, pendant leur visite. Le dispositif repose sur une approche d'apprentissage expérientiel (Kolb, 1984), intégrée au contexte de l'apprentissage des langues. Elle permet aux personnes étudiantes de vivre une situation concrète (visite), d'y réfléchir en suivant le guide de visite (qui contient notamment les objectifs et les consignes de réalisation de l'activité, ainsi qu'une fiche à compléter après la visite, qui est évaluée), de s'approprier les contenus et de réinvestir leurs apprentissages.

Dépôt légal : 2025
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque et Archives Canada
ISSN 1927-551X (version pdf)

LES INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

CE PROJET S'INSCRIT DANS UNE DÉMARCHE D'INNOVATION VISANT À :

1. Favoriser l'immersion linguistique et culturelle dans un environnement contrôlé, adapté aux niveaux débutants et intermédiaire des apprenant·es d'espagnol, langue étrangère ;
2. Soutenir l'apprentissage actif et autonome de la langue par l'interaction avec des contenus culturels riches et significatifs ;
3. Intégrer les outils d'intelligence artificielle à des objectifs pédagogiques de manière éthique et pertinente ;
4. Stimuler la réflexion, l'engagement et la motivation des personnes étudiantes grâce à une activité originale et engageante.

LES MOYENS DÉPLOYÉS

LE PROJET SUIT LA DÉMARCHE DU MODÈLE ADDIE (DICK & CAREY 2004) :

Analyse : identification des besoins pédagogiques en lien avec l'apprentissage de l'espagnol, analyse des compétences linguistiques visées, des objectifs d'apprentissage, ainsi qu'une réflexion sur l'alignement pédagogique. Cette étape inclut aussi l'examen des contraintes et des possibilités liées au développement technologique du projet.

Design : scénarisation de l'exposition virtuelle, rédaction des requêtes pour créer les contenus avec des outils d'IA, définition des pages de navigation, des personnages et des interactions. Cette étape comprenait également la rédaction du guide d'accompagnement et la définition de la tâche d'évaluation à réaliser par les personnes étudiantes.

Développement : production des contenus à l'aide d'outils d'IA (*DALL·E*, *ChatGPT*), enregistrement des capsules audio avec *Voice Over Maker*, création de séquences visuelles avec *Canva*, et utilisation des outils *Office* pour structurer les documents pédagogiques et scénariser les activités.

Implémentation : intégration de l'ensemble dans *Moodle* et *H5P* à l'aide des outils *Visite 360* et *Documentation Tool*.

Évaluation : collecte de rétroaction par sondage et analyse des guides remplis par les personnes étudiantes.

En plus de la visite virtuelle, le guide de visite constitue un outil structurant, conçu pour accompagner les personnes étudiantes pas à pas dans leur expérience, tout en leur fournissant des repères linguistiques, culturels et réflexifs. L'ensemble du dispositif repose sur une scénarisation pédagogique originale et interactive, soutenue par des choix technologiques cohérents avec les objectifs visés.

Un formulaire de rétroaction a également été intégré afin de recueillir les impressions et suggestions des personnes étudiantes, en complément à l'analyse de leurs réponses dans le guide.

LES IMPACTS SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉTUDIANTES ET ÉTUDIANTS

L'INTRODUCTION DE CE DISPOSITIF IMMERSIF A EU UN EFFET TANGIBLE SUR L'APPRENTISSAGE DE L'ESPAGNOL, NOTAMMENT EN RENFORÇANT LA MOTIVATION, LA COMPRÉHENSION ORALE ET L'APPROPRIATION DES CONTENUS LINGUISTIQUES ET CULTURELS.

Les personnes étudiantes ont exprimé un fort intérêt pour l'activité, en soulignant son caractère innovant, stimulant et accessible. Le format virtuel a permis une immersion sans les contraintes d'une visite en présentiel, tout en créant un environnement d'apprentissage sécurisant. La navigation libre dans l'espace 360°, l'écoute des capsules audio et la démarche proposée dans le guide d'accompagnement ont favorisé l'autonomie et l'engagement.

Plusieurs personnes étudiantes ont mentionné que cette expérience les avait aidées à mieux comprendre l'espagnol parlé dans un contexte spécifique, leur avait également permis de découvrir des accents différents, d'enrichir leur vocabulaire et d'exprimer leurs idées avec plus de confiance. Le réinvestissement final, sous forme de production écrite, a permis de consolider les acquis de manière authentique, avec un encadrement soutenu par la personne enseignante.

Le cycle d'apprentissage basé sur l'expérience a joué un rôle central dans cette progression en quatre étapes: 1) les personnes étudiantes vivent une expérience concrète (la visite virtuelle); 2) la relient à leurs connaissances (grâce aux questions du guide); 3) en extraient du sens (en analysant les contenus linguistiques et culturels), puis, 4) l'appliquent dans une tâche de réinvestissement (production finale). Ce processus cyclique a favorisé la motivation, la réflexivité et le transfert des apprentissages dans d'autres contextes d'usage de la langue. Ce type de démarche conforte l'idée que les environnements immersifs, lorsqu'ils sont bien scénarisés et alignés avec les objectifs pédagogiques, peuvent créer des conditions favorables à l'apprentissage d'une langue étrangère.

LES IMPACTS SUR LES PRATIQUES D'ENSEIGNEMENT

CETTE INITIATIVE IMMERSIVE ET EXPÉRIENTIELLE A DÉMONTRÉ SON POTENTIEL À ENRICHIR L'ENSEIGNEMENT DES LANGUES ET D'AUTRES DISCIPLINES.

L'introduction de ce dispositif a contribué à renouveler et à diversifier les pratiques et stratégies pédagogiques des personnes enseignantes, tout en proposant des ressources didactiques innovantes et engageantes.

Elle démontre qu'il est possible d'intégrer des pratiques immersives dans un cours de langue, en offrant une alternative enrichissante aux sorties en présentiel, sans toutefois chercher à les remplacer. Le dispositif peut soutenir, compléter ou réinventer l'évaluation sous ses différentes formes — diagnostique, formative ou sommative — selon l'intention pédagogique visée. Il permet de rendre visible le cheminement linguistique et les apprentissages des personnes étudiantes, tout en ouvrant la voie à de nouvelles pratiques combinant intelligence artificielle, immersion culturelle et accompagnement structuré.

L'utilisation d'outils d'IA a favorisé une grande créativité dans la conception, tout en assurant une rigueur pédagogique. Ces stratégies ne remplacent pas les approches traditionnelles, mais les complètent en proposant des solutions riches, flexibles et facilement adaptables à divers contextes. Elles peuvent être transférées à d'autres niveaux de langue : si le contenu culturel de l'exposition reste stable, les activités d'apprentissage et d'évaluation peuvent être ajustées selon les objectifs ciblés.

Par ailleurs, ce projet a permis de renforcer les compétences technopédagogiques des personnes enseignantes. En expérimentant avec ces outils et en intégrant une scénarisation immersive, elles développent leur autonomie numérique et leur confiance pour concevoir d'autres dispositifs pédagogiques innovants.

DES CONSEILS OU DES RÉFLEXIONS À PARTAGER…

VOICI QUELQUES PISTES INSPIRÉES DE CETTE EXPÉRIENCE POUR SOUTENIR LA CONCEPTION DE DISPOSITIFS SIMILAIRES :

- Proposer un accompagnement clair et structuré pour soutenir l'autonomie des personnes étudiantes. Dans le cadre de ce projet, l'encadrement de la personne enseignante, en classe, a été un complément au guide d'accompagnement de la visite, pour garantir l'atteinte des objectifs pédagogiques;
- Intégrer et mobiliser les dimensions culturelles et linguistiques dans des activités signifiantes. Dans ce projet, l'exposition d'art a été le prétexte pour inclure des aspects relatifs à un pays latino-américain et sa spécificité linguistique, permettant non seulement l'apprentissage de la langue mais aussi une découverte de la culture à travers l'art.
- Assurer un alignement pédagogique entre la cible du cours, les objectifs de l'activité, les contenus disciplinaires du dispositif ainsi que sa structure et les technologies mobilisées. Cela garantit un ancrage fort dans les objectifs du cours pour assurer une cohérence et une valorisation de l'activité.

Références

Dick, W., & Carey, L. (2004). *The systematic design of instruction* (6th ed.). Allyn & Bacon.
Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
Payeras Robles, J., & Castell, P. (2024, octobre 11). *L'IA pour créer une exposition virtuelle dans un cours de langues*. Éductive. https://eductive.ca/ressource/lia-pour-creer-une-exposition-virtuelle-dans-un-cours-de-langues/
Svinicki, M. D., & Dixon, N. M. (1987). The Kolb model modified for classroom activities. *College Teaching, 35*(4), 141–146. https://doi.org/10.1080/87567555.1987.9925469
Université du Québec à Montréal (UQAM). (2025). Prix de l'innovation pédagogique : une exposition virtuelle pour apprendre l'espagnol. https://actualites.uqam.ca/2025/prix-innovation-pedagogique-jessica-payeras-robles-pablo-castell/
University of Washington Bothell. (n.d.). *ADDIE Model*. Récupéré le 9 juillet 2025, de https://www.uwb.edu/it/addie

Cette capsule est une production de la Direction du soutien aux études et des bibliothèques (DSEB) en collaboration avec le Groupe d'intervention et d'innovation pédagogique (GRIIP)
Comité éditorial : Claude Boucher, Geneviève Demers,Marie-Ève Gonthier, Alain Huot et Naïma Tebourbi.
Coordination : Marie-Ève Gagnon-Paré
Rédaction : Jessica Payeras et Pablo Castell

LE TABLEAU est disponible en format électronique à l'adresse suivante :

http://pedagogie.uquebec.ca/le-tableau