



Recherche participative et affordances des mondes virtuels : des vecteurs de résilience des valeurs dominées dans la professionnalité enseignante en SEGPA

Communication orale du LÉA collège de Fontreyne

Contribution sur la thématique "Sens et valeur des projets conduits dans les LÉA"

Auteurs

Gadille Martine (Lest-CNRS-Aix Marseille Université), Delphine Manouba (Collège Fontreyne), Caroline Corvasce (chercheur associé Lest-CNRS-Aix Marseille Université)

Mots clés :

valeurs professionnelles, accessibilité langagière, conception, expression corporelle, affordances

Résumé

Dans cette communication nous traitons des effets conjoints de la recherche participative du LÉA collège de Fontreyne et de son objet, l'appropriation de la technologie des mondes virtuels pour l'apprentissage des élèves, sur la légitimation de valeurs au cœur d'une professionnalité enseignante émancipatrice en classe SEGPA. Dans cet objectif, nous prenons appui sur la notion d'accessibilité scolaire invitant à se centrer sur les processus d'apprentissage contextualisés et leurs situations pédagogiques plutôt que sur l'acte d'enseigner pour pallier les inadaptations de l'institution scolaire plutôt que celle des élèves (Feuilladiou, Gombert, Benoît, 2021). En cohérence avec cette vision, pour étudier la façon dont la technologie des mondes virtuels soutien le processus d'apprentissage à travers les situations pédagogiques imaginées par l'enseignante et co-imaginées avec les élèves, nous mobilisons la notion d'affordance langagière (Ghliiss, Perea & Ruchon, 2019). Par affordance, nous entendons l'ensemble des potentialités d'action offertes par un environnement, ici environnement virtuel 3D en écho avec les attentes et intérêts de ses usagers ou « habitants ». Cette notion d'abord définie en psychologie sociale a été réappropriée en sciences sociales pour signifier que les objets naturels et artificiels contribuent pleinement aux élaborations langagières et discursives et « ne sont plus un simple décor de l'activité de langage » (Paveau 2012, p. 1). De ce point de vue les environnements des mondes virtuels présentent des affordances particulières avec les besoins manifestés par une majorité d'élèves de SEGPA pour qu'apprendre reste synonyme de bien-être à travers la réalisation de soi. Dans les scénarios d'apprentissage imaginés par l'enseignante nous mettons en évidence derrière son geste technique de didactisation pour l'accessibilisation des mondes virtuels, des valeurs professionnelles d'empathie et d'empowerment pour les élèves, conduisant à soutenir leur capacité de conception et d'expression corporelle et donc langagière, au-delà de ce qui est prescrit dans les programmes pour ces classes destinées à des

métiers socialement dominés. L'analyse repose sur un corpus de données recueillies pendant trois ans, sur l'usage d'un monde virtuel pour enseigner en classes de SEGPA. Font partie de ce corpus les échanges langagiers tracés au cours de la co-production d'un écrit pour publication dans un ouvrage collectif.

Bibliographie ([Normes APA](#) à respecter)

Paveau, M. A. (2012). Ce que disent les objets. Sens, affordance, cognition. *Synergies Pays riverains de la Baltique*, (9), 53-65.

Ghliss, Y., Perea, F., & Ruchon, C. (2019). Introduction: les affordances langagières, levier d'une réflexion postdualiste du discours numérique?. *Corela. Cognition, représentation, langage*, (HS-28).

Feuilladiou, S., Gombert, A., & Benoit, H. (2020). Forme scolaire et accessibilisation pédagogique et didactique. In S. Ebersold, *L'accessibilité ou la réinvention de l'école*, Iste éditions, Londres, 103-122.