



ISSN 1951-6088

ISSN en ligne 2260-653X

La machinima *Entrevista de trabajo / Entretien d'embauche* : une ressource numérique pour l'apprentissage de la langue française en contexte universitaire

**M<sup>a</sup> Elena Baynat Monreal**

Faculté d'Économie,  
Département de Philologie Française et Italienne,  
Iulma-Universitat de València,  
Universitat de València, Espagne  
Melena.baynat@uv.es

<https://orcid.org/0000-0003e0856-0574>

**Mercedes López Santiago**

École Technique Supérieure d'Architecture,  
Département de Linguistique Appliquée,  
Universitat Politècnica de València, Espagne  
mlosan@idm.upv.es

<https://orcid.org/0000-0002-3270-0541>



Reçu le 28-09-2020 / Évalué le 19-10-2020 / Accepté le 25-11-2020

### Résumé

Une *machinima* est une vidéo tournée dans un *monde virtuel* ou *métavers* dans lequel des avatars (personnages virtuels qui représentent les usagers de ce monde) jouent différents rôles. Cet article présente la *machinima* intitulée *Entrevista de trabajo/Entretien d'embauche* qui a été créée dans le *métavers Second Life* pour simuler une situation professionnelle dans le domaine touristique. Cette *machinima* a été conçue pour être utilisée avec des étudiants de français en contexte universitaire. Après une brève introduction théorique, cette étude présente des exemples d'exploitation didactique qui montrent qu'apprendre avec des ressources numériques est motivant pour les étudiants car ils sont, effectivement, plus proches de leur vie quotidienne tout imprégnée de technologie.

**Mots-clés** : enseignement de langues, français langue étrangère, *Second Life*, *machinima*

**The machinima *Entrevista de trabajo / Entretien d'embauche* :  
a digital resource for learning French in a university context**

### Abstract

A *machinima* is a video made in a virtual world or metaverse, in which avatars (virtual characters who represent the users of this world) play different roles. This article presents the *machinima* entitled *Entrevista de trabajo/Entretien*

*d'embauche*, which was created in the Second Life metaverse to simulate a professional situation in the touristic domain. This machinima was designed to be used with French students in a university context. After a brief theoretical introduction, this study presents examples of didactic exploitation which show that learning with digital resources is motivating for students because they are, in fact, closer to their daily lives, all imbued with technology.

**Keywords** : teaching languages, French as a Foreign Language, Second Life, machinima

## Introduction<sup>1</sup>

Internet et les TICES ont déclenché une révolution dans l'enseignement de toutes les branches de connaissance car ils constituent des supports performants qui fournissent des ressources et des instruments utiles à la portée des enseignants et apprenants. Néanmoins, il ne s'agit pas de les utiliser toujours pendant les cours mais seulement quand ils sont nécessaires pour atteindre les objectifs d'enseignement visés. Effectivement, savoir gérer ces outils numériques peut faciliter la tâche ou améliorer les résultats, cependant ce qui est prioritaire est de décider ce que l'on veut enseigner, c'est à dire définir les objectifs, les compétences et les contenus à travailler. Par conséquent, nous pouvons affirmer que, même si les TICES apportent des bénéfices incontestables dont on parlera postérieurement, la technologie choisie n'est pas l'aspect le plus important ; au contraire, la méthodologie mise en place demeure le point clé du processus de l'enseignement.

De nos jours, il est certain que la compétence digitale est fondamentale dans l'accomplissement des tâches de la plupart des postes de travail. Pour cela, nous considérons que la création de simulations professionnelles favorise chez les étudiants le développement d'une série d'habiletés numériques, telles que : la recherche d'information sur Internet à propos du poste de travail et de l'entreprise ; la sélection des données les plus pertinentes pour la préparation de l'entretien d'embauche ainsi que l'utilisation de logiciels de création et édition de vidéos (son, voix, bande sonore, images).

L'objectif de la recherche décrite dans ce travail est de montrer les possibilités didactiques qu'Internet et les mondes virtuels offrent aux professeurs et étudiants. Pour cela, nous abordons, en premier lieu, le rôle des TICE dans l'enseignement, en général. En deuxième lieu, nous définissons les *métavers* ou mondes virtuels, tout en énumérant sommairement les avantages de leur application pédagogique. Puis, nous décrivons le *métavers* choisi, *Second Life* : définition ; fonctionnement ; interaction entre ses habitants ou résidents (avatars); projets et cours pour apprendre des langues dans ce monde virtuel. En troisième lieu, nous montrons le processus de création d'une *machinima* (histoire numérique sur *Second Life*)

et nous présentons la nôtre : une simulation professionnelle bilingue intitulée *La entrevista de trabajo / L'entretien d'embauche* adressée à des étudiants universitaires. Finalement, nous partageons diverses idées d'exploitation didactique de la ressource créée afin de prouver son utilité et sa capacité de motivation pour l'enseignement/apprentissage de la langue française<sup>2</sup> en contexte universitaire.

## 1. TICE et enseignement

Nous affirmons, comme Imbernón, Silva et Guzmán (2011 : 113), que « les technologies mettent à disposition des étudiants un ensemble d'outils et ressources qui font que l'apprentissage soit plus interactif et significatif et qu'il se déroule surtout dans une ambiance plus dynamique<sup>3</sup> ». Dans le même ordre d'idées, nous ajoutons que la rénovation méthodologique, suite à l'usage généralisé des TICE dans l'enseignement, a entraîné un changement de rôles des acteurs qui participent dans le domaine éducatif. En effet, l'étudiant devient le protagoniste et l'axe sur lequel pivote son propre processus d'apprentissage ; Baynat et Sanz (2007 : 77) indiquent, dans ce sens, que le professeur « perd de l'importance et devient facilitateur, guide et/ou formateur » et, ainsi, les étudiants « sont orientés et formés pour qu'ils soient autonomes dans leur propre apprentissage<sup>4</sup> ».

Selon Rodríguez (2017), les TICE contribuent au développement d'activités didactiques basées sur l'apprentissage constructiviste, connectiviste et collaboratif. Dans ce contexte a lieu l'apprentissage par la découverte de connaissances, ainsi que l'apprentissage basé sur des projets. L'acquisition de compétences de différente nature est de même encouragée, à savoir : les capacités d'analyse, de synthèse, d'organisation, de planification et d'application des concepts théoriques à la pratique. Effectivement, d'après García-Pernía (2012) : « Le monde numérique ouvre de nouveaux chemins entre ceux qui enseignent et ceux qui apprennent, pour cela il est important de connaître l'utilisation des nouveaux instruments afin de contribuer au développement de la réflexion et de la pensée critique<sup>5</sup> ». De plus, les TICE aident de façon significative à la création d'un milieu plus propice et attrayant pour l'enseignement et à l'apprentissage des langues. À ce sujet, Alvarez (2015 : 22) signale à propos d'Internet :

*Internet est un moyen ouvert et favorable pour l'apprentissage dans la mesure qu'il nous permet une approche aux contextes authentiques d'utilisation en langue étrangère, c'est à dire il favorise l'immersion linguistique à l'enseignant et à l'apprenant, ce qui donne lieu, de cette manière, à l'exploitation des compétences orales et écrites de la L2<sup>6</sup>.*

En somme, Internet contient des espaces virtuels polyvalents qui peuvent être adaptés à un environnement pédagogique dont les *métavers* seraient un exemple illustratif que nous traitons ci-dessous.

### 1.1. *Metavers (Second Life)* et enseignement de langues

Un *métavers*<sup>7</sup> est un environnement immersif qui constitue une métaphore ou représentation de la vie réelle, mais sans limites physiques (Checa, 2010 : 149). Chaque usager accède à ce monde virtuel au moyen d'un avatar qui le représente et à travers lequel il interagit avec d'autres usagers connectés (des avatars aussi). L'interaction entre eux est synchronique, c'est-à-dire il s'agit d'une rencontre virtuelle parmi des internautes géographiquement éloignées, ce qui facilite l'immersion linguistique et le contact avec des personnes qui parlent d'autres langues. Ce processus communicatif a lieu au moyen du microphone (discours oral), sur le chat (texte écrit) et selon les caractéristiques de l'avatar (aspect physique, vêtements et gestualité).

Parmi le grand nombre de mondes virtuels qui existent (*World chat, Sims, Habbo*, etc.), dans ce travail nous privilégions *Second Life* (SL). Comme il est expliqué sur le *Guide officiel de Second Life* (Rymaszewski, Warner, Wallace et al. 2008: 4), ce *métavers*, par sa versatilité, sa capacité de séduction, son intérêt, son dynamisme et sa variété d'effets, espaces ou scénarios, permet l'interaction entre les usagers et avec le propre monde virtuel (construction et édition d'éléments ou espaces).

Les mondes virtuels sont des espaces qui apportent un éventail de possibilités pour l'éducation où « prévaut l'identification, l'élaboration et l'expérimentation de l'étudiant<sup>8</sup> » (Zangara, Escobar, 2014 : 28). Ce sont des milieux qui participent à l'apprentissage car ils donnent « la possibilité d'expérimenter, explorer et réaliser des simulations en temps réel de façon conjointe avec d'autres étudiants partageant des ressources online comme des vidéos, des documents audio, des textes ou des images<sup>9</sup> » (Barneche-Naya, Mihura, Hernández-Ibáñez, 2011 : 371). D'innovateurs projets et expériences mis en place sur SL ont fait l'objet d'articles et de blogs : entre autres, *Second Life: primer tastet d'un professor*<sup>10</sup>, *Blogeando en ciencias de la educación*<sup>11</sup> ou *Las chuletas de Bea Fride*<sup>12</sup>. Dans le même esprit, en 2009-2010, l'*Universitat Oberta de Catalunya* (UOC)<sup>13</sup> a proposé des formations officielles comme le *eLearn Center* de l'UOC ou le Certificat de spécialisation en Mondes virtuels appliqués à l'Éducation, programme qui inclut deux cours: « El potencial de los mundos virtuales como una herramienta educativa » et « El diseño de actividades formativas en entornos inmersivos 3D ». Actuellement cette université continue de proposer des cours de formation sur *Educación y TIC (e-learning)*.

Particulièrement, SL a été exploité pédagogiquement par des professeurs appartenant à divers domaines et niveaux éducatifs. Par exemple, des centres d'enseignement supérieur possèdent des campus virtuels dans ce *métavers* dont l'Université de New York, l'Université de Stanford ou l'Université du Texas aux États-Unis, l'Université de Sheffield au Royaume Uni, l'Université Polytechnique de Hong Kong ou l'Université de Monash à Melbourne en Australie<sup>14</sup>.

Même si de nos jours il existe d'autres options plus modernes, simples et souples, tel que *Sansar* (Linden Lab, 2020) ou des réseaux sociaux plus populaires (*WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, etc.), SL nous intéresse dans cette recherche en raison de sa versatilité pour l'apprentissage des langues et pour la création de ressources didactiques. À cet égard, il convient de nommer quelques projets internationaux sur l'apprentissage de langues romanes : *Avalon*, soutenu par *Lifelong Learning Program* de l'Union Européenne dont les activités de formation et d'entraînement de professeurs de langues étrangères se déroulent sur SL, et le projet d'Antonella Berriolo (*Anna Begonia* sur SL) pour l'apprentissage de la langue italienne. De même, le groupe de recherche SLATES organise chaque année des Journées d'Innovation Éducative où sont partagées des recherches avec TICE. Parmi ces actions, plusieurs montrent des expériences d'utilisation de SL pour l'apprentissage des langues étrangères avec des étudiants universitaires : notamment, *Herramientas docentes y mundos virtuales* (Rodríguez, 2012) et *La enseñanza del Francés Lengua Extranjera (FLE) en Second Life: ¿amenaza u oportunidad?* (López Santiago, 2014).

Il faut aussi remarquer l'existence de cours gratuits pour l'apprentissage des langues (espagnol, italien, français, anglais, etc) sur SL ; à savoir, *Cypris*<sup>15</sup> et *Virtlantis*<sup>16</sup> pour l'anglais ou *Ayuda virtual*<sup>17</sup> pour l'espagnol. Par ailleurs, *Edunation*<sup>18</sup> est une organisation qui loue des terrains sur SL pour donner des cours de différentes matières qui incluent habituellement des stages de langues avec des professeurs natifs, des séances thématiques (tourisme, cuisine, architecture, théâtre, etc.) et d'autres activités dans la langue d'étude. Un article intéressant dans ce sens est celui de Garrido (2012) dans lequel il analyse les éléments constitutifs ainsi que les avantages et inconvénients de l'usage de SL en classe de français langue étrangère en contexte universitaire. Un autre travail de recherche remarquable est celui de Sanz et autres (2014) au sein duquel sont analysées plusieurs possibilités éducatives pour l'enseignement de l'anglais accessibles sur SL.

Pour conclure, grâce aux particularités de SL nous pouvons dire que ce *métavers* répond et s'adapte aux besoins des enseignants et des apprenants de langues étrangères, ce qui est utile pour le développement des compétences communicatives (orales et écrites). Dans ce contexte, Mas y Marín (2008 : 2) précisent que c'est « un lieu pour pratiquer des langues écrites et parlées car il dispose d'un dispositif

audio qui peut s'activer à volonté<sup>19</sup> ». Dans le cas de l'enseignement de langues en contexte universitaire, les bénéfices de l'utilisation de ce *métavers* sont encore majeurs du fait que sa versatilité et son interactivité préparent les étudiants pour être performants dans des situations professionnelles. L'expérience didactique menée par Baynat (2012)<sup>20</sup> durant laquelle elle montre des récits digitaux créés par ses étudiants universitaires conçus dans le but de familiariser les étudiants à la virtualité en contexte professionnel est un exemple d'immersion dans SL des étudiants de français de spécialisation. Effectivement, dans l'avenir ou en situations exceptionnelles<sup>20</sup>, la plupart des relations commerciales des entreprises seront gérées virtuellement et, selon toute vraisemblance, au moyen d'espaces immersifs et tridimensionnels similaires à *Second Life* ; pour cela, nous considérons pertinent d'initier les étudiants universitaires à l'emploi de ces mondes virtuels.

### 1.2. *Machinima*: définition, types et domaines éducatifs d'application

Réaliser une approche théorique de la définition des *machinimas* n'est pas évident parce que les articles scientifiques publiés sont rares. Pour Escribano (2014 : 6) : « les sources proviennent majoritairement de blogs, de sites généralistes ou spécialisés, et des productions publiées sur Youtube, Vimeo ou semblables<sup>21</sup> ». Pour sa part, Gregori (2008) définit la *machinima* de la façon suivante : une histoire numérique ou création audiovisuelle produite sur des mondes virtuels (*métavers*). Son nom provient, selon cette auteure, de l'union des mots anglais *machine* et *cinema* (*machinema*) qui est devenue *machinima*; ainsi, durant son processus de création il faut posséder, au moins, des connaissances fondamentales en cinématographie. D'après Garavito (2017), « le terme *machinima* a été forgé par Hugh Hancock et Antony Bailey en 1990-2000. Son histoire est étroitement liée au lancement de jeux et au développement technologique<sup>22</sup> ».

Garavito (2017) identifie les types de *machinimas* suivants : (1) « informatifs : entretiens, débats et expositions »; (2) « variétés : concours, *shows* de talents, *talk shows*, séries y spectacles musicaux »; (3) « cinématographiques: comédie, drame, fantaisie, horreur, aventures et guerre »; (4) « publicitaires: annonces et spots publicitaires; et (5) éducatifs: entretiens, simulations, jeux de rôle, *sketchs*, etc.<sup>23</sup> ». Ces derniers sont ceux qui conviennent le mieux pour ce travail car ils s'adaptent parfaitement au contexte d'enseignement et apprentissage des langues étrangères en Éducation Supérieure.

À propos des *machinimas*, Rodríguez (2017) explique, sur le blog du groupe d'Innovation Éducative SLATES, qu' « actuellement cette technique est très utilisée dans les espaces virtuels, surtout dans le milieu éducatif, car elle permet de

développer la créativité à des coûts très bas et d'utiliser différentes ressources orientées vers l'apprentissage<sup>24</sup> ». D'autres auteurs ont décrit leurs expériences sur la création et l'usage de *machinimas* dans leurs cours. En contexte universitaire, des enseignants de diverses matières utilisent des *machinimas*: pour les arts, Pérez (2019) et Iridas Rubin (2008) ; pour l'anglais, Ochoa Alpala et Ortiz García (2018) ; pour le français (FLE, FOS), López Santiago et Baynat Monreal (2017) ; pour la musique, Tejedor Sánchez (2016) ; pour l'apprentissage sur SL, Grané, Frigola y Muras (2007, 2006), etc. Par ailleurs, les professeurs du groupe d'innovation éducative SLATES<sup>25</sup> ont dirigé des projets de création de *machinimas* avec leurs étudiants : deux *machinimas* faites par des étudiants de *Français pour les Affaires II* du diplôme d'Affaires Internationales de l'Université de Valencia sont disponibles sur *Youtube*: *Ars Airlines*<sup>26</sup> y *AMC Lentilles*<sup>27</sup>.

Enfin, Escribano (2014, 57) affirme que la production d'une machinima est un processus relativement facile et peu coûteux : « tout ce dont vous avez besoin est d'un logiciel de capture d'écran et d'un avatar dans le monde virtuel<sup>28</sup> ». Pourtant, le défi est d'obtenir un résultat optimal, c'est-à-dire de pouvoir créer une machinima séduisante et techniquement bien faite « car il faut connaître le fonctionnement de la plateforme et disposer d'un hardware performant, ainsi que d'une connexion Internet rapide et d'une bonne idée à exploiter<sup>29</sup> » (Escribano, 2014 : 57). Toutes ces particularités sont au sein de la création et l'exploitation didactique de la machinima présentée dans la section suivante.

## **2. La machinima *Entrevista de trabajo/Entretien d'embauche***

### **2.1. Objectifs**

Cette machinima a été créée dans le but d'aider les étudiants universitaires français<sup>30</sup> à préparer leur avenir professionnel, notamment dans le processus de recherche d'emploi, en leur proposant une simulation d'entretien d'embauche. Bien que cette ressource numérique ait été contextualisée dans le domaine du tourisme, elle peut être extrapolée et servir de modèle dans les cours de langues étrangères au sein d'autres études universitaires (technico-scientifique, économie, humaines et sociales) dont le dénominateur commun est le niveau intermédiaire de français (B1-B2, CECR). Une valeur ajoutée de cette machinima est sa liberté d'utilisation, car elle peut être visionnée et travaillée à l'intérieur ou à l'extérieur de la classe, en groupe ou individuellement.

Les objectifs proposés pour l'exploitation didactique de la machinima montrée sont liés aux compétences communicatives et professionnelles qu'il convient de développer chez nos étudiants :

- (1) Objectifs linguistiques : développement de la compréhension et l'expression orale et écrite, ainsi que de l'interaction orale dans un contexte de travail simulé en cours.
- (2) Objectifs pragmatiques : découverte d'aspects liés au protocole suivi pendant l'entretien, à savoir, les formules et règles fondamentales de courtoisie dans un contexte francophone ; les différences de coutumes et d'habitudes entre leur pays d'origine et un pays francophone ; l'attitude envers l'enquêteur ; le langage corporel ; la tenue vestimentaire formelle ; les actions à faire après l'entretien, etc.
- (3) Objectifs méthodologiques : renseignements sur l'entreprise et le poste de travail ; structure d'un entretien d'embauche (présentation, questions, réponses et remerciements).
- (4) Objectifs émotionnels : développement de l'intelligence émotionnelle des étudiants pour leur permettre de faire face à leurs propres peurs et insécurités face à un entretien d'embauche afin d'éviter le stress et l'anxiété.

## 2.2. Création, avantages et inconvénients

Le processus de création d'une machinima sur SL ressemble à celui d'une production audiovisuelle tournée dans le monde réel (Escribano, 2014), c'est-à-dire que des techniques cinématographiques sont utilisées et un plan de travail du tournage similaire à celui d'un court-métrage est suivi : d'abord, la conception du scénario ; ensuite, la création du *storyboard* ; puis, le plan de tournage et, finalement l'enregistrement audiovisuel (réglage de l'image et du son). Cette dernière étape diffère de ce qui se fait habituellement dans la vie réelle (RL) parce que l'action se déroule à l'intérieur d'un *métavers*, accessible depuis un ordinateur ou un dispositif mobile. Par conséquent, seuls des programmes d'enregistrement numériques -tel que Camtasia- peuvent être utilisés pour enregistrer l'écran de l'ordinateur,

Le tournage d'une machinima sur SL présente les suivants avantages par rapport à cette même activité sur RL : (1) utilisation d'espaces déjà construits par d'autres utilisateurs sur SL (sans déplacements physiques); (2) création et modification des scènes plus rapidement que sur LR (par un simple clic); (3) utilisation de divers avatars selon leur nature (personne, animal ou objet) selon les modes de représentation de l'histoire ; (4) transformation immédiate de l'apparence physique (taille, cheveux, peau, apparence, gestes, etc.) et vestimentaire (vêtements, chaussures, accessoires, etc.) de l'avatar/acteur en fonction des besoins du scénario; et (5) filmage de plusieurs scènes dans un court laps de temps (rapidité de mouvements dans SL par un simple clic).



Grâce à ces avantages, SL dispose d'un plus grand nombre de scénarios et de personnages (variés et transformables rapidement) qui rendent plus facile le tournage de la machinima. Le seul inconvénient est que pour obtenir des résultats optimaux, il faut savoir maîtriser l'avatar et le métavers dans lequel il interagit.

### 2.3. Description

Le titre de la machinima - *Entrevista de trabajo/Entretien d'embauche* - annonce qu'il s'agit d'un produit audiovisuel bilingue composé de deux parties distinctes :

- (1) La première partie a été jouée en espagnol afin que les étudiants espagnols s'identifient mieux avec les personnages et leur entourage. Cette partie préalable sert à guider les étudiants dans la préparation d'un entretien d'embauche en leur montrant les aspects fondamentaux à retenir pour réussir cette épreuve.
- (2) La seconde partie (filmée en français) constitue, d'une part, un guide de référence à suivre pour les étudiants qui devront préparer un entretien d'embauche dans le monde réel et, d'autre part, une aide pour les enseignants qui travaillent le lexique spécifique du travail et les compétences orales dans leurs classes. Cette partie simule un entretien de recrutement pour un poste dans un contexte touristique francophone (agent de voyage) pendant lequel une candidate répond aux questions de la responsable des Ressources Humaines d'un tour-opérateur. Puis, pour impliquer davantage les étudiants, la fin de la machinima est ouverte.

Finalement, nous décrivons ci-dessous le storyboard dessiné, à partir du scénario suivant de l'entretien d'embauche, qui comprend le contenu des deux parties de la machinima filmée: (1) la phase préparatoire et (2) l'entretien d'embauche.

#### 2.3.1. La phase préparatoire

La phase préparatoire de notre machinima est composée de deux scènes, une extérieure et l'autre intérieure. Lors de la première scène<sup>31</sup> deux jeunes filles discutent assises sur la terrasse d'un café : Ana raconte à son amie Belén qu'elle a été convoquée à un entretien d'embauche et elle lui fait part de ses peurs ; Belen lui pose quelques questions sur la préparation de son entretien. La seconde scène (cf. note 19) se déroule entre deux espaces : la chambre d'Ana et le salon de Belén. Pendant qu'Ana est en train de chercher dans son armoire la tenue pour son entretien, elle reçoit un appel téléphonique de son amie. Leur sujet de conversation

est, de nouveau, l'entretien et sa préparation. Elles discutent sur la tenue à porter (robe ou costume), sur la recherche d'informations au sujet du poste et de l'entreprise ; ensuite, elles imaginent les questions et réponses qui seront probablement posées à Ana ; puis, elles considèrent la politesse et les bonnes manières à respecter lors d'un entretien d'embauche (ponctualité, langage approprié, attitude, etc.). À la fin de l'appel, Belen souhaite bonne chance à son amie Ana.

### 2.3.2. L'entretien d'embauche

L'entretien d'embauche se joue sur une seule scène (cf. note 19) plus longue que les deux précédentes. Dans cette séquence, Ana apparaît en tenue formelle dans le bureau où l'entretien doit avoir lieu. La responsable des Ressources Humaines, après l'avoir invitée à s'asseoir, lui annonce que, puisqu'elle postule à un poste dans une entreprise française, l'entretien se poursuivra en français. Elle l'interroge sur sa formation, ses qualités personnelles et ses compétences professionnelles. Enfin, la responsable lui demande si elle a des questions à lui poser ; Ana profite de cette invitation pour s'intéresser aux horaires de travail et à son affectation dans l'organigramme de l'entreprise. Cette scène se termine sur un plan zénithal (cf. note 19) et un message lancé par une voix hors champ (*C'est à vous d'imaginer la suite...*) qui invite les étudiants à imaginer la fin de cette histoire : réussite ou échec.

### 2.4. Exploitations didactiques

La machinima *Entrevista de trabajo-Entretien d'embauche* suggère de multiples possibilités d'exploitation didactique pour l'enseignement du français dans un contexte universitaire. Dans cette section, nous allons expliquer certaines d'entre elles effectuées avec des étudiants inscrits dans les études nommées auparavant (cf. note 18). Les étudiants participants ont deux points en commun : (1) une tranche d'âge comprise entre 19 et 23 ans et (2) un niveau intermédiaire en français. Cette machinima peut être considérée comme un outil transversal utilisable dans différents contextes professionnels. En fait, bien qu'elle ait été conçue dans un contexte touristique, elle peut être appliquée dans d'autres domaines professionnels (l'architecture, l'économie, l'ingénierie, la traduction, etc.).

Nous montrons, par la suite, plusieurs exploitations didactiques de cette machinima employées dans des cours de français langue étrangère (cf. note 31).

### **2.4.1. Modes de visionnage**

Dans certains groupes d'étudiants, nous avons introduit le sujet de la recherche d'emploi en classe dans le but de découvrir s'ils avaient déjà été convoqués à des entretiens d'embauche. Nos étudiants ont été encouragés à expliquer comment ils s'étaient préparés, quels sentiments ils avaient éprouvés, ce qu'on leur avait demandé et quel avait été le résultat final. Après cette mise en situation, nous avons visionné ensemble la machinima dans l'intention d'illustrer ce processus de sélection qui est habituel dans le monde du travail. Dans d'autres groupes, cependant, nous avons suivi le chemin inverse : d'abord le visionnage, et après l'échange d'expériences antérieures des étudiants.

Après avoir visionné complètement la machinima en cours, nous avons discuté à propos des points forts et faibles de l'entretien simulé. Nous avons demandé également à nos étudiants d'énumérer les erreurs à éviter, de rédiger d'autres questions et réponses possibles et de proposer d'autres stratégies efficaces pour réussir dans cette situation professionnelle.

De même, cette ressource didactique nous a permis de développer l'intelligence émotionnelle de nos étudiants, et en particulier, de débattre sur (1) les sentiments et les craintes face aux changements et aux défis des apprenants lors de leur future incorporation au monde du travail ; (2) la continuité de l'histoire (la suite), c'est-à-dire si le candidat sera choisi ou non ; (3) la possibilité d'un second entretien pour le même poste. Dans ce dernier cas, les étudiants sont encouragés à formuler des questions pour ce nouvel entretien.

De plus, cette machinima est susceptible d'être vue de manière fragmentée (parties, scènes et plans) afin de pouvoir les étudier en classe de manière indépendante. Cela permet de traiter des aspects de la phase préparatoire et de l'entretien : soin de la tenue et de l'apparence personnelle, recherche préalable de données sur le poste et sur l'entreprise, répétitions de l'entretien, réaction et résolution face à d'éventuels imprévus, respect des règles de courtoisie dans un contexte professionnel, maîtrise de soi, attitude ouverte et positive, etc.

### **2.4.2. Activités réalisées en classe ou à l'extérieur**

Dans les modes de visionnage, nous avons abordé l'exploitation didactique de l'entretien d'embauche au moyen des activités suivantes :

- (1) Discussion à la suite du visionnage en classe de simulations d'entretiens d'embauche (notre machinima et d'autres vidéos similaires sur *Youtube*) :

tour de parole sur la structure de l'entretien, les questions les plus fréquentes et les réponses les plus appropriées, les attitudes de l'interviewer et de la personne interrogée, etc. Une variante de cette activité consiste à demander aux élèves de regarder les vidéos de manière autonome avant la mise au point.

- (2) Exercice d'expression écrite (rédaction d'un entretien d'embauche), en cours ou en dehors de la classe. Selon le nombre d'enquêteurs et de candidats (entre deux et quatre) et le profil des candidats (adaptés ou non au poste) nous obtenons de possibles variations de l'activité. La correction de cet exercice d'expression écrite peut être faite par les enseignants ou par les étudiants (seuls, en binôme ou en petits groupes).
- (3) Simulation orale en classe (avec ou sans enregistrement audio) : les étudiants doivent répondre à des offres d'emploi publiées sur Internet. Dans le cadre du cours de français académique et professionnel du Master en architecture de l'Universitat Politècnica de València, ces simulations ont été enregistrées<sup>32</sup> à partir d'offres d'emploi publiées par des entreprises de construction françaises sur *Archibat.com*<sup>33</sup>, *Le moniteur*<sup>34</sup> ou *Indeed*<sup>35</sup>. Ensuite, les points forts et faibles des simulations sont commentés, ainsi que certains aspects liés à la correction linguistique, à l'expression non verbale, à la vraisemblance, à l'adaptation au contexte professionnel, etc.
- (4) Tournage d'histoires numériques et de machinimas en dehors de la classe. Les étudiants se réunissent en groupes (de deux à quatre) pour préparer le filmage de la simulation corrigée en cours. Ils suivent le processus décrit ci-après:
  - (1) recherche de scénarios et des costumes adaptés ;
  - (2) pratique orale du dialogue (correction de la prononciation et de l'intonation) ;
  - (3) tournage des scènes avec leur propre téléphone portable ou appareil photo ;
  - (4) montage des vidéos en ajustant la bande sonore, la voix (le dialogue enregistré), les effets sonores, ainsi que le générique ;
  - (5) visionnage des vidéos avec les camarades de classe et l'enseignant, par le biais de canaux variés (classe virtuelle, *Youtube*, blog de la classe, *Google Drive*, etc). Nous renvoyons au site web du groupe SLATES<sup>36</sup> où vous trouverez, à titre d'illustration, la couverture<sup>37</sup> de deux vidéos confectionnées par les étudiants du cours de *Français des affaires II* du diplôme de Commerce International de l'Universitat de València (cours 2017-18 et 2018-19)<sup>38</sup>.

Finalement nous dirons que, grâce aux activités décrites dans cette section, les étudiants sont formés pour réussir un entretien d'embauche, car ils assument différents rôles et acquièrent des compétences fondamentales dans le monde du travail.

## Conclusions

Dans le domaine de l'enseignement et de l'apprentissage des langues étrangères, les TICE fournissent de nombreux outils, ressources et espaces éducatifs, qui favorisent la tâche des professeurs. Dans ce contexte, nous avons donc parié pour les *métavers* et la création de machinimas comme instrument pédagogique. En fait, dans cet article, nous avons présenté et décrit le processus de création de la machinima *Entrevista de trabajo/Entretien d'embauche* ainsi que son exploitation didactique. Cette machinima, conçue spécialement pour des étudiants universitaires inscrits dans des cours de langue française, simule un entretien d'embauche, à savoir une situation professionnelle qui représente leur premier contact avec le monde du travail.

Notre expérience nous permet de conclure que ce type de ressources permet la mise en place de nombreuses exploitations didactiques au sein de multiples contextes professionnels. Ces exploitations didactiques incluent une série d'activités pour la pratique de la compréhension et de l'expression (orale et écrite) ainsi que de l'interaction orale dans la langue d'étude. Nous avons expliqué dans ce travail comment l'utilisation de notre machinima a aidé nos étudiants à découvrir des aspects méthodologiques (structure de l'entretien : préparation, déroulement et conclusion) et à acquérir des compétences transversales liées au protocole d'un entretien d'embauche (communication efficace, gestion du temps, etc.), des connaissances pragmatiques (courtoisie, adaptation sociale, langage corporel, etc.), des habiletés numériques (recherche et sélection d'informations), une intelligence émotionnelle (gestion du stress et de l'anxiété, contrôle des émotions, etc.).

En conclusion, nous avons observé qu'il est motivant pour les étudiants d'apprendre avec des ressources numériques car, nous le savons tous, leur vie quotidienne pivote autour des technologies. En effet, ils sont attirés par les nouveaux espaces d'apprentissage, comme c'est le cas des *métavers* et des machinimas éducatives. Les résultats d'apprentissage obtenus, c'est-à-dire les machinimas créées par nos étudiants, confirment l'efficacité et l'efficacité de cette activité didactique multimédia. Finalement, nous souhaitons que cet article contribue à montrer que l'utilisation d'Internet pour l'enseignement des langues étrangères apporte des avantages et des bénéfices incontestables aux enseignants et aux apprenants de nos jours.

## Bibliographie

Álvarez González, S. 2015. «Materiales didácticos FLE/FOS en el aula del siglo XXI». *Anales de Filología Francesa*, n°23, p. 21-38. [En ligne] : <https://revistas.um.es/analesff/article/view/250561> [Consulté le 21 février 2020].

- Barneche-Naya, V. et al. 2011. « Metaversos formativos. Tecnologías y estudios de caso». *Vivat Academia*, n° extra 117, p. 368-386. [En ligne] : <http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/67> [Consulté le 21 février 2020].
- Baynat Monreal, M<sup>a</sup> E. (non publié). Simulaciones profesionales en Second Life para la enseñanza de lenguas para fines específicos: un ejemplo de lengua francesa para el turismo. In: *Jornadas de Renovación Docente*, 2012. [En ligne]: <https://sites.google.com/view/slates-red-innovac-educativa/actividades/jornadas-de-innovaci%C3%B3n-educativa> [Consulté le 21 mars 2020].
- Baynat Monreal, M<sup>a</sup> E., Sanz Gil, M. 2007. «TIC y créditos ECTS: una combinación ineludible en la enseñanza-aprendizaje de lenguas». *Didáctica. Lengua y literatura*, n° 19, p. 75 - 92.
- Boulos, M.N.K. et al. 2007. « Second Life : an overview of the potential of 3D virtual worlds in medical and health education ». *Health Information and Libraries Journal*, n° 24, p. 233-245. [En ligne] : <https://doi.org/10.1111/j.1471-1842.2007.00733.x> [consulté le 09 avril 2020].
- Checa García, F. 2010. «El uso de metaversos en el mundo educativo: gestionando conocimiento en Second Life». *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, n° 8(2), p. 147-159. [En ligne] : <https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/6200/6250> [Consulté le 21 février 2020].
- Checa Romero, M. 2011. Discursos audiovisuales en las aulas: cine, videojuegos y machinima. Tesis doctoral. [En ligne] : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=91730> [Consulté le 09 avril 2020].
- Checa Romero, M. et al. 2011. Cultura participativa y machinima: creaciones audiovisuales en las aulas. In M. Gertrudix Barrio, F. Gertrudix Barrio, F. García García (Coords.) In: *Actas II Congreso Internacional Sociedad Digital: espacios para la interactividad y la inmersión*, 1, 227-241. [En ligne] : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4126638> [Consulté le 09 avril 2020].
- Escribano, M. 2014. Machinima en Mundos Virtuales 3D. Usos, estilos y presencia hispana en la plataforma Second Life. Trabajo Fin de Grado. [En ligne] : [https://eciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/11938/M%C3%93NICA%20ESCRIBANO%20PERUCHA\\_TFG\\_NOV-13.pdf?sequence=1&isAllowed=yZi](https://eciencia.urjc.es/bitstream/handle/10115/11938/M%C3%93NICA%20ESCRIBANO%20PERUCHA_TFG_NOV-13.pdf?sequence=1&isAllowed=yZi) [Consulté le 21 février 2020].
- Garavito Olivar, A., Ruiz, J. 2017. Taller de machinima. [En ligne] : <https://sites.google.com/site/tallerdemachinima/home> [Consulté le 21 février 2020].
- García-Pernía, M. R. 2012. *Medios de comunicación como contextos. Jugar, pensar y publicar*. Tesis doctoral. [En ligne] : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=73723> [Consulté le 11 mars 2020].
- Garrido Íñigo, P. 2012. «Second Life en la enseñanza del francés lengua extranjera en la universidad». *Thélème, Revista Complutense de Estudios Franceses*, n° 27, p. 161-174.
- Grané, M. et al. 2007. Second Life: Avatares para aprender. In: *Congreso Edutec*. Universidad Tecnológica Nacional de Buenos Aires. [En ligne]: <http://www.anobium.es/second-life-avatarespara-aprender?cat=46> [Consulté le 27 mars 2020].
- Grané, M., Muras, M.A. 2006. Second Life, entorno virtual, aprendizaje real. In *Actas del III Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad*, p. 1-38. [En ligne] : [http://161.116.23.180/repositori/objectes/mg0001/sl\\_elearning.pdf](http://161.116.23.180/repositori/objectes/mg0001/sl_elearning.pdf) [Consulté le 27 mars 2020].
- Gregori, C. 2008. Digital Storytelling / Relato Digital. [En ligne] : [https://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DIGITAL\\_STORY\\_INDEX](https://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DIGITAL_STORY_INDEX) [Consulté le 09 avril 2020].
- Imbernón, F. et al. 2011. «Competencias en los procesos de enseñanza-aprendizaje virtual y semipresencial». *Revista Comunicar*, n° 36, p. 107-114. [En ligne] : <https://www.revista-comunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=36&articulo=36-2011-13> [Consulté le 16 février 2020].
- Iridas Rudín, A. E. 2008. Enseñanza virtual en Second Life: una opción online animada para las universidades y las artes. In: *IV Jornada Campus Virtual UCM: Experiencias en el Campus Virtual*, 125-142. Madrid : Editorial Complutense. [En ligne] : <http://eprints.ucm.es/7800/> [Consulté le 16 février 2020].

Linden Lab 2020. Sobre Linden Lab. [En ligne] : <https://www.lindenlab.com/about> [Consulté le 28 février 2020].

López Santiago, M., Baynat, M.E. 2017. Entrevista de trabajo / Entretien d'embauche. Machinima. [En ligne] : <https://www.youtube.com/watch?v=9xslITF5kAs> [Consulté le 27 avril 2020].

López Santiago, M. (non publié). La enseñanza del Francés Lengua Extranjera (FLE) en Second Life: ¿amenaza u oportunidad? In: *Jornadas de Innovación Educativa 2014*. [En ligne] : <https://sites.google.com/view/slates-red-innovac-educativa/actividades/jornadas-de-innovaci%C3%B3n-educativa> [Consulté le 27 avril 2020].

Márquez, I.V. 2011. «Metaversos y educación: Second Life como plataforma educativa». *Revista Icono14*, n°9 (2), p. 151-166.

Mas, F., Marín, B. 2008. «Los metaversos en educación: el caso de Second Life y nuestra experiencia en formación». *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, n°52, p. 1-6. [En ligne] : [http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloU.visualiza&articulo\\_id=10479](http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloU.visualiza&articulo_id=10479) [Consulté le 09 avril 2020].

Ochoa Alpala, C., A., Ortiz García, W. R. 2018. «Creación de machinima (3D) y vídeos reales en un salón de inglés con propósitos específicos». *Revista Issues in Teachers' Professional Development*, n°20(1), p. 41-56. [En ligne] : <https://revistas.unal.edu.co/index.php/profile/article/view/59412> [consulté le 27 mars 2020].

Pérez, L. F. 2019. « Machinima y arte. Producciones Machinima y la figura del avatar en Second Life». *Revista de Signis* n°30. Ciberculturas / Tercera Época. Serie Transformaciones, p. 145-156. [En ligne]: <http://www.designisfels.net/revista/30/designis-i30p145-156.pdf> [consulté le 27 mars 2020].

Rodríguez Gómez, I. 2017. Blog SLATES. [En ligne] : <https://slates.blogs.uv.es/author/inesgome/> [Consulté le 07 mars 2020].

Rodríguez Gómez, I. (non publié). *Herramientas docentes y mundos virtuales*. In *Jornadas de Innovación Educativa*. [En ligne] : 2012. <https://sites.google.com/view/slates-red-innovac-educativa/actividades/jornadas-de-innovaci%C3%B3n-educativa> [Consulté le 27 mars 2020].

Ryaszewski, M. et al. 2008. *Guía oficial de Second Life*. Madrid: Anaya multimedia. [En ligne] : <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=316827> [Consulté le 17 février 2020].

Sanz, C.V. et al. 2014. « Posibilidades educativas de Second Life: Experiencia docente de exploración en el metaverso ». *TE & ET: Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología* 13, 27-35. [En ligne]: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5435462> [Consulté le 17 février 2020].

Tejedor Sánchez, R. 2016. «La representación del mundo virtual en la “machinima” a través de la música». *Revista Música Autónoma*, abril 2016, p. 1-9. [En ligne]: <http://revistamusicaauton.wixsite.com/musicaautonoma/la-revista/author/Ricardo-Tejedor-Sánchez> [Consulté le 27 mars 2020].

## Notes

1. Ce travail de recherche a été réalisé dans le cadre du groupe *SLATES-Red de Innovación Educativa*, Universitat de València, référence UV-SFPIE\_PID19-1097781.
2. Cette expérience didactique pourrait aussi s'appliquer à l'enseignement/apprentissage d'autres langues étrangères.
3. «Las tecnologías ponen a disposición de los estudiantes un conjunto de herramientas y recursos que hacen que el aprendizaje sea más interactivo y significativo y sobre todo que se realice en un ambiente más dinámico».
4. «Pierde protagonismo y pasa a ser facilitador, guía y/o formador [y, de este modo, al alumnado] se le orienta y forma para que sea autónomo en su propio aprendizaje».

5. «El mundo digital abre nuevos caminos entre quienes enseñan y quienes aprenden, por ello es importante conocer cómo utilizar los nuevos instrumentos de forma que se contribuya al desarrollo de la reflexión y el pensamiento crítico».
6. «Internet es un medio abierto y favorecedor para el aprendizaje en la medida en que nos permite un acercamiento a los contextos reales de utilización en lengua extranjera, es decir, facilita la inmersión lingüística tanto al docente como al aprendiz dando lugar, de este modo, a la explotación de las competencias orales y escritas de la L2 ».
7. Neal Stephenson a inventé le terme *metaverse* (en anglais) dans son roman *Snow Crash* pour se référer à un espace virtuel créé sur Internet (Márquez, 2011 :154).
8. «prima la identificación, la elaboración y la experimentación del estudiante».
9. «la posibilidad de experimentar, explorar y realizar simulaciones en tiempo real de forma conjunta con otros estudiantes compartiendo recursos online como videos, audio, textos o imágenes».
10. Blog de l'avatar de Renzo Amat orienté à la planification pédagogique : [En ligne]: <http://renzoamat.blogspot.com/2007/08/primers-tastets-second-life.html?m=0> [Consulté le 29 août 2020].
11. Blog créé comme ressource pour les participants du Doctorat en Sciences de l' Education de l'Université Dr. Rafael Belloso Chacinura.
12. [En ligne] : <http://blogeandoenlenguasdeeducacion.blogspot.com/2011/01/ensenanza-de-idiomas-en-second-life-una.html> [Consulté le 9 septembre 2020].
13. [En ligne] : <https://educacionmetaverso.wordpress.com/2010/02/15/certificado-de-especializacion-en-%E2%80%9Cmundos-virtuales-aplicados-a-la-educacion%E2%80%9D/>
14. [En ligne] : <https://secondlife.com/destinations/learning/universities> [Consulté le 9 septembre 2020].
15. « Cypris Chat strives to provide an educational, fun and interesting environment for English learning and teaching. Members have the chance to be part of a living community surrounded by others who are learning, teaching or simply interested in speaking English with people from around the world ». [En ligne] : <https://secondlife.com/destination/cypris-chat> » [Consulté le 9 septembre 2020].
16. « Virtlantis is a free language learning resource and community of practice in the virtual world of Second Life" ([www.virtlantis.com](http://www.virtlantis.com)) » [En ligne] : [https://www.peterlang.com/view/9783653973686/12\\_Chapter4.html](https://www.peterlang.com/view/9783653973686/12_Chapter4.html) [Consulté le 9 septembre 2020].
17. «Comunidad de Recepción y Ayuda a nuevos usuarios a Second Life. Integrante del Proyecto Community Gateway. Para usuarios de habla hispana de todo el mundo» [En ligne]: <https://secondlife.com/destination/ayuda-virtual> [Consulté le 9 septembre 2020].
18. *EduNation* en SL. [En ligne] : <https://maps.secondlife.com/secondlife/EduNation/49/179/23?q=edunation&s=Places> [Consulté le 09 septembre 2020].
19. «un lugar para practicar idiomas tanto escritos como hablados, ya que dispone de una herramienta de voz que se puede activar a voluntad».
20. La pandémie de la COVID19 est une situation exceptionnelle qui a provoqué l'emploi généralisé des moyens virtuels dans les activités professionnelles.
21. «las fuentes de referencia proceden en su mayor parte de blogs, páginas web generalistas, o dedicadas a aspectos puntuales, y de la producción visible en espacios como *YouTube*, *Vimeo* o similar».
22. «el término machinima fue acuñado por Hugh Hancock y Antony Bailey en 1990-2000. Su historia está estrechamente ligada al lanzamiento de juegos y al desarrollo tecnológico».
23. (1) «informativos: entrevistas, debates y exposiciones»; (2) «de entretenimiento: concursos, *shows* de talentos, *talk shows*, series y musicales»; (3) «cinematográficos: comedia, drama, fantasía, terror, aventura y bélica»; (4) «publicitarios: anuncios y spots publicitarios» y (5) «educativos: entrevistas, simulaciones, juego de roles, *sketch*, etc ».
24. «en la actualidad esta técnica es muy usada en los espacios virtuales y, en particular, en el mundo educativo, pues permite desarrollar la creatividad con costes muy bajos y utilizar diferentes recursos orientados al aprendizaje».



25. [En ligne] : <https://www.uv.es/slates/index.html> [Consulté le 11 août 20].
26. [En ligne] : <https://www.youtube.com/watch?v=5Xd1BMGdYl4> [Consulté le 11 août 2020].
27. [En ligne] : [https://www.youtube.com/watch?v=z-b\\_Tkad7YY&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=z-b_Tkad7YY&feature=youtu.be) [Consulté le 11 août 2020].
28. «Lo único que se necesita es un software de captura de pantalla y un avatar en el mundo virtual.»
29. «Ya que se requieren conocimientos del funcionamiento de la plataforma y un hardware potente, además de una conexión rápida de internet y una buena idea que explotar».
30. *Grado en Turismo, Doble Grado en Turismo-ADE et Grado en Negocios Internacionales, Grado en Fundamentos de la Arquitectura et Máster en Arquitectura.*
31. Site web de SLATES, taller de machinima, section prise de la machinima *Entrevista de trabajo/Entretien d'embauche* : [En ligne] : <https://sites.google.com/view/slates-red-innovac-educativa/actividades/taller-de-machinima> [Consulté le 10 septembre 2020].
32. Ces enregistrements sont d'accès privés et ne peuvent donc pas être partagés pour préserver l'anonymat des auteurs.
33. [En ligne] : <https://archibat.com/fr/offres-demploi> [Consulté le 11 septembre 2020].
34. [En ligne] : <https://emploi-btp.lemoniteur.fr/offre-emploi/offre-emploi-architecture-h-f-om-344> [Consulté le 11 septembre 2020].
35. [En ligne] : <https://www.indeed.fr/Emplois-Architecte> (11/09/20).
36. [En ligne] : <https://www.uv.es/slates/index.html> [Consulté le 11 novembre 2019].
37. Pour préserver l'anonymat des étudiants, nous ne montrons que les couvertures des machinimas, disponibles sur le site web du groupe SLATES. [En ligne] : <https://sites.google.com/view/slates-red-innovac-educativa/actividades/taller-de-machinima> [Consulté le 21 février 2020].
38. Pour les mêmes raisons, nous indiquons uniquement le lien d'une vidéo publiée sur *Youtube* par les étudiants. [En ligne] : <https://www.youtube.com/watch?v=3iYjwl-JmbEY&feature=youtu.be> [Consulté le 21 février 2020].