

Bibliographie collective : l'immersion

Documents non universitaires

- Braun, J., & Braun, G. (1983). *Das kugeltranszendente Vorhaben : Utopischer Roman* (1. Aufl). Suhrkamp.
- Chiang, T., Durastanti, P.-P., & Pugi, J.-P. (2006). *La tour de Babylone : Nouvelles*. Denoël.
- Hoban, R. (1980). *Riddley Walker* (First published in Penguin classics). Penguin Books.
- Karinthy, F., Karinthy, J., Karinthy, P., & Carrère, E. (2013). *Épéfé*. Zulma.
- Mouche, P. (2023). *Bons baisers d'Europe* (1re édition). Gaïa.
- Slimani, L. (2022). *Nos langues françaises*. Éditions du patrimoine, Centre des monuments nationaux.
- Vance, J. (1989). *The languages of Pao*. T. Doherty Associates.
- Villeneuve, D. (Réalisateur). (2016). *Premier Contact* [Science-fiction]. Sony Pictures Releasing France.

Immersion et réalité virtuelle

- Alemi, M., & Khatooni, S. (2021). The Impacts of Virtual Reality on Young EFL Learners' Pronunciation. *mhrsjrns*, 11(6), Article 6.
- Alemi, M., & Khatoony, S. (2020). Virtual Reality Assisted Pronunciation Training (VRAPT) for Young EFL Learners. *Teaching English with Technology*, 20(4), Article 4.
- Barrett, A., Pack, A., Guo, Y., & Wang, N. (2023). Technology acceptance model and multi-user virtual reality learning environments for Chinese language education. *Interactive Learning Environments*, 31(3), Article 3. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1855209>
- Boel, C. (2023). *Mobile Immersive Virtual Reality in Secondary Education : From Affordances to Implementation [doctoral thesis]*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20976.02569>
- Brougère, G. & Fabbiano, G. (2017), *Apprentissages en situation touristique*. Presses universitaires du Septentrion. <http://books.openedition.org/septentrion/15201>
- Girvan, C., & Savage, T. (2010). Identifying an appropriate pedagogy for virtual worlds : A Communal Constructivism case study. *Computers & Education*, 55(1), Article 1. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.01.020>
- Hoang, D. T. N., McAlinden, M., & Johnson, N. F. (2023). Extending a learning ecology with virtual reality mobile technology : Oral proficiency outcomes and students' perceptions. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 17(3), Article 3. <https://doi.org/10.1080/17501229.2022.2070626>

- Petit, K. (2017). *L'immersion entre idéal didactique et idéologies sociopolitiques*. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=xzsWRbnqWCw>
- Mohsen, M. (2016). The Use of Computer-Based Simulation to Aid Comprehension and Incidental Vocabulary Learning. *Journal of Educational Computing Research*, 54. <https://doi.org/10.1177/0735633116639954>
- Mozaffari, S., & Hamidi, H. R. (2023). Impacts of augmented reality on foreign language teaching : A case study of Persian language. *Multimedia Tools and Applications*, 82(3). <https://doi.org/10.1007/s11042-022-13370-5>
- Na, K. S., Mohamed, F., Isham, M. I. M., Siang, C. V., Tasir, Z., & Abas, M. A. (2020). Virtual Reality Application Integrated with Learning Analytics for Enhancing English Pronunciation : A Conceptual Framework. *2020 IEEE Conference on e-Learning, e-Management and e-Services (IC3e)*, 82-87. <https://doi.org/10.1109/IC3e50159.2020.9288478>
- Nicolaidou, I., Pissas, P., & Boglou, D. (2023). Comparing immersive Virtual Reality to mobile applications in foreign language learning in higher education : A quasi-experiment. *Interactive Learning Environments*, 31(4). <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1870504>
- Parmaxi, A. (2023). Virtual reality in language learning : A systematic review and implications for research and practice. *Interactive Learning Environments*, 31(1). <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1765392>
- Perlin, K. (2016). Future Reality : How Emerging Technologies Will Change Language Itself. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 36(3), Article 3. <https://doi.org/10.1109/MCG.2016.56>
- Qiu, X., Chiu, C.-K., Zhao, L.-L., Sun, C.-F., & Chen, S. (2023). Trends in VR/AR technology-supporting language learning from 2008 to 2019 : A research perspective. *Interactive Learning Environments*, 31(4). <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1874999>
- Roche, L., Rolland, C., & Cunningham, I. (2023). L'utilisation de la vidéo 360° dans la formation professionnelle des enseignants : Une synthèse des connaissances. *Médiations et médiatisations*, 15. <https://doi.org/10.52358/mm.vi15.360>
- Spangenberg, P., Matthes, N., Geiger, S. M., Draeger, I., Kybart, M., Schmidt, K., Kruse, L., & Kapp, F. (2023). How to bring iVR into the classroom : German vocational teachers' perception of immersive Virtual Reality technology. *Journal of Technical Education (JOTED)*, 11(1). <https://doi.org/10.48513/joted.v11i1.257>
- Wood, D. (2021). *Experiential Learning through 'Real World' Placements Undertaken in 3D 'Virtual World' Spaces*.
- Yang, F.-C. O., Lo, F.-Y. R., Hsieh, J. C., & Wu, W.-C. V. (2020). Facilitating Communicative Ability of EFL Learners via High-Immersion Virtual Reality. *Educational technology & society*, 23(1).

Quelques productions de membres de l'axe (liste non exhaustive)

- Adami, H., Leclercq, V., & Tyne, H. (Éds.). (2012). *Les migrants face aux langues des pays d'accueil : Acquisition en milieu naturel et formation*. Presses Universitaires du Septentrion.
- Ciekanski, M. & Privas-Bréauté, V. (2021). *La réalité virtuelle 3D en soutien des apprentissages de langues : Le rôle du contexte de communication dans les environnements immersifs*. Conférence filmée, 2021, septembre 28.
https://www.canal-u.tv/video/cned/la_realite_virtuelle_3d_en_soutien_des_apprentissages_de_langues_le_role_du_contexte_de_communication_dans_les_environnements_immersifs.49451
- Ciekanski, M., & Yibokou, K. S. (2022). Les ressources d'édu-musement en réalité virtuelle. *Recherches en didactique des langues et des cultures. Les cahiers de l'Acedle*, 20-1.
<https://doi.org/10.4000/rdlc.11675>
- Ciekanski, M., Kalyaniwala, C., Molle, N., & Privas-Bréauté, V. (2020). Real And Perceived Affordances Of Immersive Virtual Environments In A Language Teacher-Training Context : Effects On The Design Of Learning Tasks. *Revista Docência e Cibercultura*, 4(3), 83-111.
<https://doi.org/10.12957/redoc.2020.56752>
- Molle, N., Privas-Bréauté, V., & Ciekanski, M. (2020). La réalité virtuelle comme vecteur d'immersion pour apprendre les langues. *Etudes en didactique des langues*, 34, 69-80.
- Privas-Bréauté, V. (2018). *Immersion dans le conflit nord-irlandais : Essai*. Éditions Persée.
- Qotb, H. (2015). *L'immersion linguistique dans les environnements virtuels*. Edilivre.
- Qotb, H. (2015). Vers une analyse de l'apprentissage des langues en environnements virtuels immersifs. *Corela. Cognition, représentation, langage*, 13-1. <https://doi.org/10.4000/corela.3865>

Sélection documentaire disponible à l'UL

- Angulo Mendoza, G. A., Plante, P., & Brassard, C. (2023). Regards sur les technologies immersives en éducation et en formation. *Médiations et médiatisations*, 15, 3-10.
<https://doi.org/10.52358/mm.vi15.375>
- Chen, J. (2023). *Second life as a virtual playground for language education : A practical guide for teaching and research*. Routledge.
- Duée, C., & Martin, J. (2021). Apprentissage immersif du FLE : Potentiels des applications et scénario ludo-éducatif. *Anales de Filología Francesa*, 29, 183-199. <https://doi.org/10.6018/analesff.483991>
- Giacomi, A., Stoffel, H., Véronique, D., Apfelbaum, B., & Université de Provence (Éds.). (2000). *Appropriation du français par des Marocains arabophones à Marseille : Bilan d'une recherche*. Publications de l'Université de Provence.

- Gobin Mignot, É., Wolff, B., & Kempf, N. (2019). *Former avec la réalité virtuelle : Comment les techniques immersives bouleversent l'apprentissage*. Dunod.
- Huang, X., Zou, D., Cheng, G., & Xie, H. (2021). A Systematic Review of AR and VR Enhanced Language Learning. *Sustainability*, 13(9). <https://doi.org/10.3390/su13094639>
- Meyran-Martinez, C., & Spanghero-Gaillard, N. (2021). L'enseignement de l'anglais avec la réalité virtuelle. *Mélanges CRAPEL*, 42(2), 70-92.
- Ozkan, B. (2017). The Reflections of English as a Foreign Language Teachers' on the Use of Virtual Reality in Classroom Practice (International Black Sea University Case). *Journal of Education in Black Sea Region*, 2(2). <https://doi.org/10.31578/jebs.v2i2.40>
- Roy, M. (2014). Sentiment de présence et réalité virtuelle pour les langues – Une étude de l'émergence de la présence et de son influence sur la compréhension de l'oral en allemand langue étrangère. *Alsic*, Vol. 17. <https://doi.org/10.4000/alsic.2709>
- Roy, M., Kussyk, M., Schlemminger, G., & Bechmann, D. (Éds.). (2016). *Environnements numériques et interactions en langue étrangère : Du formel à l'informel, du réel à la réalité virtuelle*. Peter Lang. [978-3-0343-2028-3](https://doi.org/10.1015/shsconf/20208204002)
- Varano, S., Descamps, N., & Touvenot, E. (2020). Expérimentation d'un EVE pour la co-création spatiale et pédagogique. *SHS Web of Conferences*, 82. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20208204002>
- Wang, Y. F., Petrina, S., & Feng, F. (2017). VILLAGE—Virtual Immersive Language Learning and Gaming Environment : Immersion and presence. *British Journal of Educational Technology*, 48(2), 431-450. <https://doi.org/10.1111/bjet.12388>