

**JOURNÉE D'ÉTUDE**

**LES IMMERSIONS LINGUISTIQUES  
APPUYÉES ET AUGMENTÉES PAR LE NUMÉRIQUE :  
MOBILITÉS, INTERACTIONS, VIRTUALITÉS, AUTHENTICITÉS ?**



[www.atilf.fr](http://www.atilf.fr)

**Jeudi 20 décembre 2018**  
**9h30 - 17h00**  
**NANCY | MSH Lorraine | Salle internationale**

## LES IMMERSIONS LINGUISTIQUES APPUYÉES ET AUGMENTÉES PAR LE NUMÉRIQUE : MOBILITÉS, INTERACTIONS, VIRTUALITÉS, AUTHENTICITÉS ?

La réalité virtuelle (Virtual Reality) a ouvert un nouveau champ d'expérimentations et de recherches en didactique des L2. Elle correspond à un environnement immersif (appuyé ou augmenté par le numérique) se voulant être une reproduction du monde réel et fournissant une expérience à la première personne (Ralph 2008). Ce séminaire a pour ambition de faire dialoguer des spécialistes nationaux et internationaux autour des enjeux théoriques et méthodologiques, en recherche comme en formation, liés au renouveau des contextes immersifs, les expériences numériques qui en découlent et leurs effets sur l'apprentissage des langues, à travers une diversité d'outils numériques et de contextes.

Cette journée d'étude s'inscrit dans deux des 3 axes de recherche de l'équipe « **Didactique des langues et sociolinguistique** » du **laboratoire ATILF**, autour des notions de migration/mobilité (axe LTF) et de numérique (axe 3A). Elle s'appuie sur les récents projets de recherche questionnant l'apprentissage des langues par la réalité augmentée menés au sein de l'équipe, dans des partenariats internationaux (avec la Grande-Bretagne et le Koweït). En outre, le **Centre de Langues Yves Châlon | CLYC de l'Université de Lorraine**, partenaire de la journée d'étude, est l'un des premiers centres de langues en France à proposer à ses étudiants d'apprendre les langues via les casques de réalité 3D.

L'originalité de cette rencontre scientifique est de mettre en lumière et en regard différents projets de recherche menés en France et à l'international autour des réalités augmentées pour l'apprentissage. Les dimensions théoriques et méthodologiques investiront plus particulièrement les notions d'expérience et de connectivisme dans des contextes variés. Toutefois, l'ambition de cette journée d'étude est d'ouvrir le questionnement au-delà du volet technologique, en proposant des questions épistémologiques et sociales autour du renouveau des contextes immersifs et des acteurs impliqués (migrants, étudiants en mobilité internationale, étudiants résidents). L'une des plus-values de la manifestation est de proposer un dialogue interdisciplinaire entre des chercheurs français et internationaux, avec un prisme Nord/Sud, et venant de domaines de recherche divers (droit, géographie, langues, neurosciences, sciences de l'éducation, sciences du langage, sociologie).

9h30 ▶ 10h00	Accueil des participants   Bâtiment MSH Lorraine
10h00 ▶ 10h45	Ouverture de la journée d'étude <b>Anne Chateau   Virginie Privas-Bréauté   Maud Ciekanski   Justine Paris   Nicolas Molle, ATILF / Université de Lorraine - CNRS</b> <b>Anne Chateau, Nicolas Molle, Justine Paris, ATILF / Université de Lorraine - CNRS</b> <i>Création d'un espace réalité virtuelle en CRL : objectifs &amp; opportunités pour l'apprentissage des langues</i>

### Thème 1

#### Mobilité/ migration, usages numériques et apprentissage informel des langues

10h45 ▶ 11h15	<b>Jean-François Grassin, ICAR / CNRS - ENS Lyon - Université Lyon 2</b> <i>Le séjour d'étude comme expérience immersive : de quelle mobilité instrumentée parle-t-on ?</i>
11h15 ▶ 11h45	<b>Nicolas Guichon, ICAR / CNRS - ENS Lyon - Université Lyon 2</b> <i>L'étudiant international en immersion : un individu mobile et connecté</i>
11h45 ▶ 12h00	Table-ronde et questions du public
12h00 ▶ 13h30	Pause déjeuner
13h30 ▶ 14h00	Visite du CLYC et de la salle de Réalité virtuelle ( <i>bâtiment J</i> )

### Thème 2

#### La part ludique des EVI : fictionnalité/authenticité des échanges et des expériences ?

14h00 ▶ 14h30	<b>Vincent Berry, EXPERICE, Université Paris 13 - Sorbonne Paris Cité</b> <i>Jeux vidéo, apprentissages et éducation : contours d'une problématique</i>
14h30 ▶ 15h00	<b>Daniel R. Mestre, Directeur du Centre de réalité virtuelle de la Méditerranée, CNRS - Université Aix-Marseille</b> <i>Immersion et présence en réalité virtuelle</i>
15h00 ▶ 15h15	Table-ronde et questions du public

### Thème 3

#### Connectivisme et Réalité 3D

15h15 ▶ 15h45	<b>Hani Qotb, Université de Koweït &amp; ATILF / Université de Lorraine - CNRS</b> <i>Vers une analyse de l'apprentissage immersif des langues en ligne</i>
15h45 ▶ 16h15	<b>Pareesh Kathrani, Directeur du département "Education and Training" au Chartered Institute of Arbitrators, Londres</b> <i>'Situatdness' and Learning Outcomes: Gamification and Immersion in the Virtual Reality of Legal Education</i>
16h15 ▶ 16h45	Questions du public et synthèse par deux grands témoins <b>Hervé Adami, ATILF / Université de Lorraine - CNRS</b> <b>Nicolas Guichon, ICAR / CNRS - ENS Lyon - Université Lyon 2</b>
16h45	Conclusion
17h00	Clôture de la journée d'étude

## **Création d'un espace réalité virtuelle en CRL : objectifs & opportunités pour l'apprentissage des langues**

Le 8 mars 2018, le Centre de Langues Yves Châlon (CLYC) organisait, avec fierté, sa toute première « Journée de la réalité virtuelle ». En effet, depuis le début de l'année 2018, le CLYC, l'un des Centres de Ressources en Langues de l'UFR Lansad de l'université de Lorraine, offre, grâce au programme Mut@camp, un nouveau type d'activité en langues aux étudiants, et ce par le biais de la réalité virtuelle.

En effet, Mut@camp, projet pluriannuel d'évolution et de rénovation des espaces pédagogiques, a permis, en 2015, la création d'une salle de réalité virtuelle avec trois casques. Aussi, au cœur du CRL, ce nouveau lieu physique dédié aux Environnements Virtuels a permis la mise en place de nouvelles pratiques pédagogiques pour l'apprentissage des langues car, selon Qotb, ces environnements virtuels « permettent de proposer un apprentissage immersif des langues [...] en favorisant les échanges entre des locuteurs natifs et les apprenants dans des situations de communication réelles » (2015, 2). Par ailleurs, nous espérons que ce nouvel espace permettra de réconcilier les pratiques d'apprentissage informel de l'anglais en ligne (AIAL) qui, selon Toffoli & Sockett, « semble[nt] être un phénomène majoritaire chez les publics Lansad » (2015, 147) avec l'usage des CRL en tant qu'« endroit[s] par excellence où l'on trouve un conseil adapté aux pratiques et aux besoins de l'apprenant » (ibid, 162). Une « Journée de la réalité virtuelle » a donc été organisée dans le but de faire découvrir ces nouvelles activités - que certains préconisent pour les centres de langues du futur (Ledgerwood, 2017) - auprès du public étudiant de l'Université de Lorraine. Les étudiants et personnels présents lors de ces journées ont pu venir y essayer des applications de réalité virtuelle en fonction de la langue de leur choix (anglais, FLE, allemand, espagnol, italien ou chinois). Depuis, de nombreux ateliers de langue en réalité virtuelle sont proposés au CLYC.

Inspirés par ce nouvel espace et ces nouvelles perspectives de recherche, l'équipe d'enseignants-chercheurs de l'équipe didactique des langues et sociolinguistique (Crapel) de l'ATILF a, tout naturellement, mis sur pied des expérimentations que nous évoquerons lors de cette introduction à la journée.

## **Bibliographie :**

Ledgerwood, M. (2017). Foreword, or Musings on Over Fifty Years of Using Technology for Language Learning. In F. Knonenberg (ed.), *From Language Lab to Language Center and Beyond: The Past, Present, and Future of Language Learning Center Design* (p. 6-12). A publication of the International Association for Language Learning Technology.

Qotb, H. (2015). Vers une analyse de l'apprentissage des langues en environnements virtuels immersifs. *Corela* [En ligne], 13-1, consulté le 16 novembre 2018. URL : <http://journals.openedition.org/corela/3865> ; DOI : 10.4000/corela.3865

Toffoli, D., Sockett, G. (2015). « L'apprentissage informel de l'anglais en ligne (AIAL) : quelles conséquences pour les centres de ressources en langues ? », *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité*, Vol. XXXIV N° 1 | 2015, 147-165.

## **Bio :**

**Anne Chateau** ([anne.chateau@univ-lorraine.fr](mailto:anne.chateau@univ-lorraine.fr)) : Directrice de l'UFR Lansad à l'Université de Lorraine depuis septembre 2014, Anne Chateau est maître de conférences en anglais. Elle est co-responsable de l'axe Autonomie et apprentissage autodirigé de l'équipe de recherche Didactique des langues et sociolinguistique (Crapel) de l'ATILF. Ses intérêts de recherche sont le développement de l'autonomisation dans le cadre de l'apprentissage des langues en auto-direction, la conception de dispositifs d'apprentissage hybrides, les Centres de Ressources en Langues et l'anglais pour spécialistes d'autres disciplines.

**Nicolas Molle** ([nicolas.molle@univ-lorraine.fr](mailto:nicolas.molle@univ-lorraine.fr)) : Maître de Conférences en anglais à l'UFR Lansad, Nicolas Molle est Directeur du PEARL (Pôle d'Enseignement Autoformation et Recherche en Langues). Il est membre de l'axe Autonomie et apprentissage autodirigé de l'équipe de recherche Didactique des langues et sociolinguistique (Crapel) de l'ATILF. Il s'intéresse à l'apprentissage des langues en auto-direction, à la question de l'institutionnalisation du secteur Lansad dans les établissements d'enseignement supérieur, au lien entre numérique et enseignement des langues ainsi qu'à l'anglais comme langue de spécialité.

**Justine Paris** ([justine.paris@univ-lorraine.fr](mailto:justine.paris@univ-lorraine.fr)) : Justine Paris est maître de conférences en linguistique anglaise et didactique des langues à l'Université de Lorraine. Ses recherches portent actuellement sur le langage figuré en acquisition du langage L1/L2 ainsi que sur l'autonomisation de l'étudiant et l'usage de la réalité virtuelle dans le domaine l'apprentissage des langues. Correspondante Pédagogie et Numérique pour l'UFR LANSAD, elle s'intéresse également à la transformation des pratiques pédagogiques via le numérique et à l'usage des TICE en classe de langue, et plus particulièrement à la pédagogie hybride dans le cadre de l'enseignement de langue de spécialité. Directrice du département des Centres de Ressources en Langues (CRL), elle s'intéresse également à l'apprentissage des langues en auto-direction et aux interactions entre le CRL et la classe de langue.



## Le séjour d'étude comme expérience immersive : de quelle mobilité instrumentée parle-t-on ?

Nous interrogerons, dans cette communication, « la complexité de l'expérience de la mobilité » (Gohard-Radenovich, 2009 : 4) d'étudiants internationaux en séjour d'étude en France. Il s'agit, en adoptant une posture critique à l'égard d'une idéalisation du séjour d'étude et des discours sur la société hypermobile, de mieux comprendre les projets mobilitaires et les stratégies mises en place pour leur réussite, dans leur réalité matérielle et numérique. Nous envisagerons la mobilité comme une « cinétique sociale » (Cresswell, 2006) structurée par des conventions, des institutions, des valeurs qui proviennent de la société et de l'histoire de l'individu.

Nous nous poserons la question d'une méthodologie outillée pour suivre les chemins d'apprentissage des acteurs et les ressources dont ils se saisissent dans les situations de la vie quotidienne, où les interactions comprennent beaucoup d'improvisation et où une conscientisation de ses propres pratiques est plus difficile.

Notre dispositif de recherche s'appuie sur des technologies de soi, mais, à la différence des approches biographiques, il ne demande pas à l'étudiant une mise en récit entendu comme agencement d'événements. L'interface numérique utilisée autorise la fragmentation du réel en événements de littératie, à la façon d'un journal de bord ou journal d'apprentissage numérique.

Nous insisterons ici sur l'importance du territoire urbain dans le développement de répertoires communicatifs et mettrons au jour comment les usages numériques s'agencent à la polytopocité des apprentissages dans des formes complexes de subjectivité. Les pratiques numériques ne sont jamais isolées mais des assemblages qui s'intègrent dans un régime de mobilité que se construit l'individu.

**Bio :** Jean-François Grassin est maître de conférences en sciences du langage à l'université Lyon 2. Au laboratoire ICAR (Interactions, Corpus, Apprentissage, Représentations), ses recherches portent notamment sur la didactique du Français Langue Etrangère, les étudiants internationaux et les usages d'outils numériques en contexte d'apprentissage.

## L'étudiant international en immersion : un individu mobile et connecté

Les étudiants internationaux représentent un enjeu de plus en plus important pour l'attractivité des universités françaises et, plus particulièrement, pour les centres de langue dédiés à l'apprentissage du français. Pourtant, malgré la part importante des étudiants étrangers dans les flux migratoires dans bien des pays, ceux-ci demeurent l'une des catégories de migrants les moins étudiées (King et Raghuram, 2013). En outre, si de nombreux travaux ont été publiés dans des supports anglophones, la recherche francophone en didactique des langues semble avoir davantage utilisé les centres de langue française comme des terrains de recherche privilégiés pour étudier ce qui se passe en classe sans toujours déterminer les spécificités de cette population ni ce que la mobilité induisait pour elle.

Cette présentation partira d'un double postulat. D'une part, la figure de l'étudiant international a changé ces dernières années en même temps que les conditions sensibles de son expérience à l'étranger se voyaient modifiées par des possibilités de mobilité accrues et par les outils numériques (Kinginger, 2013). D'autre part, les recherches sur les séjours d'étude à l'étranger ont elles-aussi connu des évolutions tandis que la notion même de mobilité s'est progressivement enrichie.

Nous verrons, à travers une revue de la littérature, comment les études sur les séjours d'étude à l'étranger ont évolué d'un paradigme cognitiviste à un paradigme social incluant une réflexion sur l'identité et la socialisation. Le second temps de la présentation s'attèlera à montrer quelle part les outils numériques jouent dans la mobilité étudiante et renouvellent, au moins en partie, la notion de capital de mobilité en prenant appui sur un projet en cours.

**Bio :** Nicolas Guichon est professeur des universités en sciences du langage, spécialisé en didactique des langues, à l'université Lyon 2. Il conduit ses travaux au laboratoire ICAR (Interactions, Corpus, Apprentissage, Représentations). Ses recherches portent sur l'apprentissage des langues médiatisé par les technologies, sur les interactions en ligne et sur l'appropriation des outils numériques.

## Jeux vidéo, apprentissages et éducation : contours d'une problématique

Qu'il s'agisse de « mondes virtuels », tels que *Word Of Warcraft*, dans lesquels des joueurs vivent une « deuxième vie », ou de pratiques dites « e-sportives » qui rassemblent les « meilleurs » joueurs (mondiaux) de *Clash Royal* au sein de compétitions filmées, ou encore, à l'image de *Candy Crush*, de jeux « occasionnels » que l'on pratique dans les transports en commun, le jeu vidéo est devenu en l'espace de 40 ans un objet culturel majeur. Premier loisir chez les enfants et les adolescents, en expansion chez les adultes et les seniors, il concerne, sous des formes diverses, toutes les composantes ou presque de la société. Logiquement, son succès interroge le monde politique et culturel. S'agit-il d'un simple divertissement, d'un (nouvel) art, d'un (nouveau) sport, d'un problème sociétal dont les excès seraient à encadrer ?

Dans le champ de l'éducation, si ses possibles méfaits restent toujours à l'étude, notamment ses possibles liens avec la problématique de l'échec scolaire ou celle du développement de l'enfant, on s'interroge dans le même temps sur ses dimensions éducatives. Pensés comme un « puissant dispositif d'apprentissage » par certains, ses propriétés en feraient un outil pédagogique pertinent pour la formation et l'éducation : apprentissage par la pratique, principe de rétroaction immédiate, scénarisation des savoirs, « gamification » de l'activité, motivation ... L'émergence des « jeux sérieux », ces dispositifs pensés pour l'apprentissage, et les encouragements parfois institutionnels à utiliser le jeu vidéo en classe, témoignent d'un intérêt grandissant du champ de l'éducation pour l'aspect potentiellement éducatif de la pratique vidéoludique.

Du côté de la recherche, l'étude de la relation entre jeu et apprentissage n'est pas nouvelle mais le jeu vidéo l'a profondément renouvelée. Si certains travaux démontrent, sans réserve parfois, des liens très nets entre jeux vidéo et apprentissage, un certain nombre d'interrogations, de doutes et de réserves scientifiques demeurent. En effet, il est souvent difficile d'établir des relations de causalité entre l'acquisition de compétences dans une pratique vidéoludique et sa « transférabilité » dans d'autres domaines. On peut en outre se demander si, comme dans le cas de *serious games*, la transformation d'un jeu vidéo, dont le but est le divertissement, en un dispositif pédagogique, dont le but est l'apprentissage, ne transforme pas profondément la nature du jeu qui est alors produit. Sommes-nous toujours dans du jeu (vidéo) ?

L'analyse des relations entre jeu et apprentissage se révèle complexe. Nous proposons néanmoins d'explorer cette problématique. Est-ce que les joueurs « apprennent » des « choses » à travers leurs pratiques ludiques ? Est-ce que des savoirs se construisent ou se transmettent ? De quelles natures sont-ils ? Concernent-ils exclusivement le jeu ou le domaine des TIC ? Quelles sont les formes que prennent ces apprentissages ? Pour à mener à bien ces réflexions, nous resituerons d'abord l'état du débat scientifique sur la relation entre jeu vidéo et apprentissage pour, dans un deuxième temps, à partir d'exemples de recherches sur les joueurs de jeux vidéo, analyser des processus d'apprentissages. Dans un dernier temps enfin, nous nous proposerons quelques éléments théoriques pour penser la question de la relation entre jeu (vidéo) et apprentissage.

**Bio :** **Vincent Berry** est maître de conférences à l'université de Paris 13, au sein du laboratoire EXPERICE. Ses travaux proposent une sociologie du jeu, des joueurs (vidéo et autre) et de la culture ludique contemporaine en général (jouet, jeu de société, jeux vidéo, jeux de rôles, etc.). En attachant une attention toute particulière à la notion d'expérience, il s'agit d'étudier les relations entre jeu et apprentissages informels.

Articles et travaux disponibles sur : <http://experice.academia.edu/VincentBerry>

## Immersion et présence en réalité virtuelle

Les concepts d'immersion et de présence sont complémentaires dans le domaine de la recherche en réalité virtuelle. L'immersion renvoie aux conditions techniques de l'interaction de l'utilisateur avec un environnement virtuel, incluant notamment les notions de richesse (multi)sensorielle et de temps-réel. Néanmoins, si l'immersion est une condition de la performance en environnement immersif, elle ne garantit pas l'expression d'un comportement qui soit représentatif du comportement dans le monde réel, ni le transfert de compétences acquises en environnement virtuel. C'est pourquoi le concept de présence a été introduit, comme conséquence des propriétés immersives d'un environnement virtuel. La présence est un état psychologique, attentionnel, cognitif et comportemental, dans lequel l'utilisateur réagit naturellement aux possibilités d'action offertes par l'environnement virtuel. Comprendre les déterminants de la présence est une condition de l'évaluation de la validité écologique d'une expérience virtuelle.

**Bio :** Daniel Mestre est le directeur de recherche du Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS) affilié à l'institut des Sciences du Mouvement (CNRS et Université d'Aix-Marseille II). Il dirige le Centre de Réalité Virtuelle de la Méditerranée. Membre fondateur de l'association française de Réalité Virtuelle, il en est le président. Sa thèse de doctorat ès psychologie, soutenue en 1987 à l'Université d'Aix-Marseille portait sur « le contrôle visuel du déplacement : l'exemple du pilotage portuaire ». Il est titulaire d'une HDR en Neurosciences explorant le contrôle visuel du comportement spatial. Ses publications sont disponibles sur <http://www.ism.univmed.fr/mestre/publications.html>

## Vers une analyse de l'apprentissage immersif des langues en ligne

L'immersion linguistique est une des approches didactiques qui permettent aux individus d'apprendre une langue étrangère dans un contexte réel d'échanges tout en prenant contact avec des locuteurs natifs. Mais, la visée linguistique n'est pas le seul objectif de l'apprentissage immersif qui pourrait aider à atteindre d'autres objectifs notamment d'ordre cognitif et culturel. Grâce aux développements des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC), on constate l'émergence des Environnements Virtuels Immersifs (EVI) comme *Second Life* et *Assemblive* où l'utilisateur a le sentiment d'être plongé dans un monde virtuel. Dans le cadre de l'enseignement-apprentissage des langues, plusieurs formations immersives (ex : *VOWEL*, *Les Eonauts*, etc.) ont été mises en place en vue de développer les compétences linguistiques et communicatives en L2. En adoptant le modèle *SPEAKING* de Hymes (1984), nous tentons d'analyser les différentes composantes des formations immersives des langues sur Internet en mettant l'accent sur les éléments suivants : le cadre spatio-temporel, les participants, les objectifs, les actes du langage, les tonalités, les instruments, les normes et les genres. La prise en compte de ces éléments facilite la compréhension du déroulement de l'apprentissage immersif sur Internet pour aider le cadre enseignant à mieux scénariser des cours de langue en EVI dans le but d'atteindre les objectifs visés.

**Bio :** Hani Qotb travaille actuellement au Département de FLE de l'Université du Koweït et a rejoint, en tant que membre associé, l'équipe "Didactique des Langues et Sociolinguistique" de l'ATILF en 2018. Il a travaillé en tant qu'enseignant de FLE et de FOS auprès de divers publics dans divers pays notamment la France et l'Égypte. Il a soutenu son doctorat à l'Université de Montpellier au sein de l'équipe Praxiling (UMR 5267 CNRS) dans laquelle il a notamment participé au projet de recherche européen (FEDER) RAUDIN (Recherches Aquitaines sur les Usages pour le Développement des Dispositifs Numériques) (<http://raudin.u-bordeaux3.fr/>) (2008-2015). Il est l'auteur d'articles et d'ouvrage sur les environnements immersifs virtuels (EVI) pour l'apprentissage du FLE.

## **‘Situatedness’ and Learning Outcomes: Gamification and Immersion in the Virtual Reality of Legal Education**

Legal education is based around the attainment of skills in working with law and encompassed within discrete learning outcomes. Such skills include analysing evidence, appropriate legal research and the application and analysis of a set of facts with a view to coming to a sound judgement. Whilst the pedagogies for training and assessing such competencies is becoming diverse, taking in methods such as clinical training and role playing, technology and gamification has provided an effective way of augmenting this, particularly around the important concept of ‘situatedness’. Situatedness, which refers to immersing a person within a relevant context so that they experience the important, practical sensations, such as sight and sound, that add to the authenticity of a situation, is fundamental to the effective realising of legal skills. This is not least because this ‘realness’ can evoke feelings of empathy, understanding and social and psychological awareness that are crucial to cases. Computer games, especially collaborative VR, provide an opportunity for such immersion and real-lifeness, and value-add to the achievement of learning outcomes and acquisition of legal skills. This presentation will focus on the journey, over a number of years, that the module leader of criminal law at the University of Westminster Law School took in rendering his learning outcomes into games with the help of Computer Science colleagues.

**Bio :** **Dr Paresh Kathrani** is director of the education and training department at the Chartered Institute of Arbitrators in London, UK. He researches artificial intelligence, robotics and the law and has convened expert panel discussions between roboticists, ethicists and lawyers. He has been invited to talk to lawyers at professional events and has written on the changes that are likely to occur in the legal profession as a result of automation. He also looks at the ethics and legal regulation of artificial intelligence and robotic systems in other contexts. Amongst his many projects, he worked with the Faculty of Science and Technology at the University of Westminster on virtual and augmented reality and the law, some of which has been publicised in the national and international media. Prior to academia, he worked in a law firm environment for six years.



[www.atilf.fr](http://www.atilf.fr)



[www.cnrs.fr](http://www.cnrs.fr)



[www.univ-lorraine.fr](http://www.univ-lorraine.fr)



[www.univ-lorraine.fr/ufr-lansad](http://www.univ-lorraine.fr/ufr-lansad)



[www.msh-lorraine.fr](http://www.msh-lorraine.fr)



[www.grandest.fr](http://www.grandest.fr)

# Contacts journée d'étude

Maud Ciekanski | [maud.ciekanski@univ-lorraine.fr](mailto:maud.ciekanski@univ-lorraine.fr)

Virginie Privas-Bréauté | [virginie.privas-breaute@univ-lorraine.fr](mailto:virginie.privas-breaute@univ-lorraine.fr)

## Adresse et plan

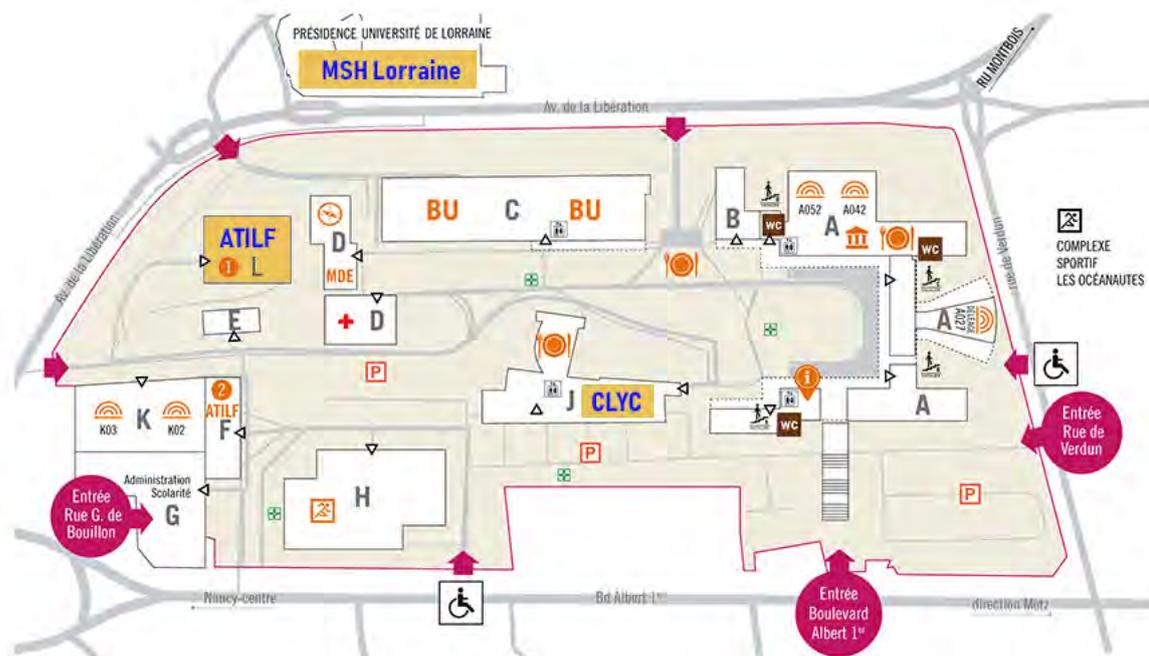
MSH Lorraine, site de Nancy  
91 avenue de la Libération (3<sup>ème</sup> étage)  
BP 454  
54001 NANCY Cedex

Tél. : 03 54 50 42 42

Fax : 03 54 50 42 01

[www.msh-lorraine.fr](http://www.msh-lorraine.fr)

[www.facebook.com/MSHLorraine/](https://www.facebook.com/MSHLorraine/)



-  : ENTRÉE CAMPUS
-  : POINT D'ACCUEIL / LOGE
- BU** : BIBLIOTHÈQUE UNIVERSITAIRE
-  : POINT DE RESTAURATION
-  : SOIP (Service Orientation Insertion Professionnelle)
-  : MAUL (Musée Archéologique de l'Université de Lorraine)
-  : AMPHITHÉÂTRE
- MDE** : MAISON DE L'ÉTUDIANT
- ATILF** : UNIVERSITÉ DE LORRAINE / CNRS  
Laboratoire d'Analyse et Traitement Informatique de la Langue Française  
Centre de documentation M. Dinet ● Site linguistique ● Site didactique des langues
-  : SERVICE DE SANTÉ
-  : SUAPS (Activités Physiques et Sportives)
- WC** : TOILETTES
-  : PORTE D'ACCÈS AUX BÂTIMENTS
-  : POINT DE RASSEMBLEMENT
-  : ASCENSEUR
-  : ENTRÉE POUR PERSONNES À MOBILITÉ RÉDUITE