



Docteur en littérature comparée et titulaire d'un Master FLE/FLS, je suis professeur certifié de lettres modernes et j'enseigne auprès de publics allophones en contexte UPE2A ainsi qu'à l'université.

Je développe des dispositifs pédagogiques articulant apprentissage linguistique, compétences académiques et insertion dans l'enseignement supérieur.

Versailles, France

hassleralexis@gmail.com

07-67-72-96-32

<https://alexishassler.com/>

COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES

- Didactique du FLE/FLS et publics allophones
- Préparation aux diplômes et certifications
- Développement des compétences académiques (méthodologie, écrit/oral)
- Conception de séquences pédagogiques et évaluation
- Pédagogies actives et différenciation
- Intégration du numérique éducatif

LANGUES

- Anglais - C1
- Espagnol - B2
- Italien - B2
- Japonais - J1ptn5 (N4 en juillet 2026)

ALEXIS HASSLER

Docteur en littérature comparée, Professeur certifié de lettres modernes, spécialisé en FLE/FLS

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

ENSEIGNEMENT FLS/FLS

Lettres modernes/UPE2A - 2015 - aujourd'hui (Collège Pasteur, La Celle-Saint-Cloud - coordination UPE2A) (Association Pierre Claver, Paris)

- Enseignement du FLE/FLS auprès de **d'élèves allophones/exilés** (A1 - B1) et **d'adultes apprenants** (B2)
- Développement des **compétences linguistiques et scolaires**
- Préparation aux **examens** et **certifications** (DNB, Delf)
- Travail sur **l'écrit argumentatif**, la structure des idées et la prise de position

PROJETS PÉDAGOGIQUES ET ARTISTIQUES

- Conception de **dispositifs d'éducation artistique et culturelle** intégrant le numérique (*Faites vos jeux, Challenge ton code, Sur les chemins de l'école*)

ENSEIGNEMENT UNIVERSITAIRE (DEPUIS 2024)

Université Côte d'Azur (Nice) - Master MAJIC (TD Sociologie du jeu vidéo)

- TD Universitaire : accompagnement à la recherche, rédaction et analyse)
- **Accompagnement** de travaux étudiants (enquête, analyse, conception, évolution du *narrative/game design*)
- **Enseignement de la méthodologie universitaire** : prise de notes, structuration de l'argumentation.

FORMATION D'ENSEIGNANTS (FRANCE ET INTERNATIONAL)

- **Formateur** (*Institut français, Alliances françaises, CY Cergy, Payet formation*)
- **Interventions** auprès d'enseignants du premier et du second degré
- **Conception** et **animation** de formations en didactique du FLE/FLS, pédagogies numériques et *serious gaming*
- **Accompagnement** de pratiques pédagogiques et mutualisation

RECHERCHE - DOCTORAT (2025)

- **Thèse** : *Les adaptations vidéoludiques de Sherlock Holmes* (Université Côte d'Azur) (Nov. 2025)
- **Travaux de recherche** (articles, colloques) en sciences du langage et littérature, mobilisés dans une perspective de formation des enseignants et de didactique.

FORMATIONS

- **Doctorat en littérature comparée** (2025) (Université Côte d'Azur)
- **DU Formation de formateurs** (2022) (Université Cergy)
- **CAPES** Lettres modernes (2015)
- **Master FLE/FLS** (2016)

PUBLICATIONS SCIENTIFIQUES (SÉLECTION)

- Hassler, A. (2025). « Un cas de transmédiatité : La Métamorphose de Franz Kafka dans le jeu vidéo ». In *La Métamorphose humain/insecte : un défi littéraire et artistique, de l'Antiquité à nos jours*, Paris, L'Harmattan.
- Hassler, A. (2022). « Carto or the video game ability to tell a story through and with a map ». In *Storytelling Revisited 2022 – Narrating Spaces. Literature, Education, Gender, Geography and Tourism*, Barcelone, Universitat Central de Catalunya.
- Hassler, A. (2022). « La place du fan et des fanfictions dans l'univers Wakfu, du roleplay à l'écriture ». In *Les mondes possibles au seuil du XXIe siècle : de la théorie littéraire à de nouvelles réalités*, dir. F. Buisson et P. Payraga, Paris, L'Harmattan.
- Hassler, A. (2022). « There is no game, Pony Island – le glitch vidéoludique ou la narration impossible ». In *Impossible Fictions / Fictions impossibles*, ASIFF / SIRFF, Chicago (États-Unis).

COMMUNICATIONS SCIENTIFIQUES (SÉLECTION)

- 2025 – « Le bishōjo game ou la rencontre amoureuse en Asie », Colloque La Représentation des relations amoureuses dans les fictions du Sud-Est asiatique, Inalco, Paris.
- 2024 – « Circulation des Trois Royaumes dans le cadre d'adaptations vidéoludiques », Xe Congrès du REARE, L'Épopée est morte, vive l'épique, Université de Rouen.
- 2024 – « This War of Mine, or how a video game can create an interactive, player-driven storytelling about civil war », Narrative and the Social Sciences: Interdisciplinary Perspectives, Université de Palerme (Italie).
- 2024 – « De Dante à Dante's Inferno : pérégrinations transmédiatiques de la Divine Comédie », Colloque Dante en Belgique francophone, Université de Mons (Belgique).
- 2023 – « Minit et 12 Minutes ou la fatalité de la mort comme moteur narratif vidéoludique », Colloque Mort, images et innovations, Université de Montréal (Canada).