
La plateforme Check your Smile, un espace pluriel pour l'apprentissage du vocabulaire de spécialité

Nadia Yassine-Diab*^{†1}, Laurent Sorin*², and Charlotte Orliac*²

¹Laboratoire Interuniversitaire de Recherche en Didactique LANSAD (LAIRDIL) – Université de Toulouse Paul Sabatier – France

²Institut de Recherche en Informatique de Toulouse (IRIT) – Université de Toulouse Paul Sabatier – France

Résumé

L'apprentissage du vocabulaire est un pilier de l'apprentissage d'une langue (Folse 2004), même s'il ne se résume évidemment pas à ce seul outil. La question se pose d'autant plus dans des formations professionnelles/ professionnalisantes dans lesquelles l'acquisition du vocabulaire dit " de spécialité " a une place prépondérante et enrichit l'employabilité et l'opérationnalité du candidat dans un contexte nécessairement international. Or, dans un contexte d'enseignements de langues en présentiel de plus en plus réduits, peu de temps peut être raisonnablement consacré à ce seul aspect de la langue. La multiplication actuelle des espaces physiques d'apprentissage nous amène aujourd'hui à proposer, en complément de nos enseignements, un espace numérique d'apprentissage accessible à la maison ou en mobilité, donc dans un cadre de *Blended Learning* (Garrison, 2004).

La plateforme web collaborative multidisciplinaire et multilingue dénommée Check Your Smile[1] décline un ensemble de *jeux sérieux* (Alvarez 2007, Djaouti 2011) pour l'apprentissage du vocabulaire de spécialité en langue étrangère. Un premier prototype est actuellement en ligne[2] ; nous décrirons cependant les principes fondateurs de la *future* plateforme prévue pour Janvier 2017.

Les jeux sérieux de notre plateforme couvrent autant les compétences de compréhension orale/écrite, que de production orale/écrite, et sont tous basés sur un lexique collaboratif. Chaque utilisateur peut l'enrichir en proposant de nouvelles traductions, définitions, exemples, transcription phonétique etc., en validant les propositions des autres, et en complétant les mots déjà présents dans le lexique. Nous plaçons donc les étudiants-utilisateurs en position de créateurs de contenus, mais également d'évaluateurs du contenu proposé par leurs pairs. Ils sont ainsi confrontés aux représentations différentes de mêmes objets, situation d'apprentissage selon la théorie socio-constructiviste (Vygotsky 1978). De plus, chaque apprenant est ainsi actif et en interaction avec les autres, ce qui favorise la motivation et la réussite (Béliveau 2011). Nous avons ainsi choisi de laisser à l'apprenant la liberté de son parcours, comme par exemple dans le choix des types ou des modes de jeux. Enfin, il pourra également créer un espace personnel d'apprentissage au travers de listes de mots et de parties de jeux personnalisées, aiguillé s'il le souhaite par le système de guidage interne de la plateforme.

*Intervenant

[†]Auteur correspondant: nadia.yassine-diab@univ-tlse3.fr

Le nom de cette plateforme est lié à son historique et au dispositif pédagogique appelé SMILE dans lequel elle était à l'origine intégrée.

www.checkyourmile.fr

Bibliographie indicative

Alvarez, J., 2007. Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle (Thèse de doctorat en informatique). Université de Toulouse 3, Toulouse.

Anderson, J. & Rainie, L. (2012). "Gamification and the Internet". *Pew Research Center's Internet & American Life Project*. http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2012/PIP_Future_of_Internet.pdf

Antin, J. & Churchill, E. (2011). "Badges in social media: A social psychological perspective". In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems 2011*. New York : ACM. pp. 1-4. Disponible en ligne : <http://uxscientist.com/public/docs/uxsci.2.pdf>

Béliveau, G. (2011), *Impacts de l'usage des TICE au collégial*. Trois Rivières: Cegep Trois Rivières

Cornillie, F., Thorne, S. L. & Desmet, P. (dir.) (2012). "Digital games for language learning: from hype to insight?". *ReCALL*, vol. 24, n° 3. pp. 243-256.

...etc