**« La plateforme Check your Smile, un espace pluriel pour l’apprentissage du vocabulaire de spécialité »**

Nadia Yassine-Diab (Laboratoire LAIRDIL, Université de Toulouse)

Laurent Sorin (Laboratoire IRIT, Université de Toulouse)

Charlotte Orliac (Laboratoire IRIT, Université de Toulouse)

Mots clés : crowdsourcing, collaboration, personnalisation de l’apprentissage, profiling, jeux sérieux, vocabulaire, co-construction, enseignement/apprentissage des langues

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]](#footnote-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]](#footnote-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.

**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\_2012\_Gamification.pdf](http://www.pewinternet.org/%7E/media/Files/Reports/2012/PIP_Future_of_Internet_2012_Gamification.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

Conole, G. (2010). "Learning design – Making practice explicit". ConnectEd 2010:2nd International Conference on Design Education, June 28-July 1, 2010. Sydney, Australia. <http://oro.open.ac.uk/21864/>

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.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). "From game design elements to gamefulness: defining gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York : ACM. pp. 9-15.

Dilger, B. (2010). "Beyond Star Flashes: The Elements of Web 2.0 style". Computers and Composition, vol. 27, nº 1. pp. 15-26.  
DOI : [10.1016/j.compcom.2009.12.002](http://dx.doi.org/10.1016/j.compcom.2009.12.002)

Dixhoorn, L. van, Loiseau, M., Mangenot, F., Potolia, A. & Zourou, K. (2010). "Language Learning: Resources and Networks". Language Learning and Social media Network. Disponible en ligne : <http://www.openeducationeuropa.eu/en/article/-Language-learning%3A-resources-and-networks>

Djaouti, D.(2011). Serious Game Design Considérations théoriques et technique sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire (Thèse de doctorat en informatique). Université de Toulouse 3, Toulouse.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). "Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes". Computers & Education, nº 63. pp. 380-392.  
DOI : [10.1016/j.compedu.2012.12.020](http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020)

Folse, K. S. (2004) Vocabulary Myths: Applying Second Language Research to Classroom Teaching . Ann Arbor, MI: University of Michigan PressHoussaye, J. (1988). Le triangle pédagogique. Berne : Peter Lang SA. 2ème édition, 1992.

Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended Learning: Uncovering Its Transformative Potential in Higher Education. The Internet and Higher Education, 7, 95-105.   
<http://dx.doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>

Gruba, P. & Clark, C. (2013) "Formative assessment within social network sites for language learning". In Lamy, M.-N. & Zourou, K. (dir.). pp. 177-196.

Hamari, J. & Koivisto, J. (2013). "Social motivations to use gamification: an empirical study of gamifying exercise". Proceedings of the 21st European Conference on Information Systems, June 5-8, 2013. Utrecht, Netherlands. <http://www.hiit.fi/u/hamari/2013-social_motivations_to_use_gamification-preprint.pdf>

Harrison, R. (2013). Profiles in online communities: social network sites for language learning – Livemocha revisited. In Lamy, M.-N. & Zourou, K. (dir.). pp. 100-116.

Harrison, R. & Thomas, M. (2009). "Identity in online communities: Social networking sites and language learning". International Journal of Emerging Technologies and Society, vol. 7, nº 2. pp. 109-124.

Howe, J. (2006). "The Rise of Crowdsourcing". Wired, vol. 14, nº 6. <http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>

Lamy, M.-N. (2013a). "Distance CALL Online". In Thomas, M., Reinders, H. & Warschauer, M. (dir.). Contemporary Computer-Assisted Language Learning. London & New York : Continuum. pp. 141-158.

Lamy, M.-N. (2013b). "'We don't have to always post stuff to help us learn': informal learning through social networking in a Beginners' Chinese group". In Meskill, C. (dir.). Online Teaching and Learning: Sociocultural Perspectives. London : Bloomsbury Publishing. pp. 219-238.

Lamy, M.-N. & Goodfellow, R. (2010). "Telecollaboration and Learning 2.0". In Guth, S. & Helm, F. (dir.). Telecollaboration 2.0: language, literacies and intercultural learning in the 21st century. Bern : Peter Lang. pp. 107-138.

Lamy, M.-N. & Zourou, K. (dir.). (2013). Social Networking for Language Education. Basingstoke : Palgrave Macmillan.  
DOI : [10.1057/9781137023384](http://dx.doi.org/10.1057/9781137023384)

Liaw, M.-L. (2011). "Review of Livemocha". Language Learning and Technology, vol. 15, nº1. pp. 36-40. <http://llt.msu.edu/issues/february2011/review4.pdf>

Loiseau, M., Potolia, A. & Zourou, K. (2011). "Communautés web 2.0 d'apprenants de langue avec parcours d'apprentissage : rôles, pédagogie et rapports au contenu". In EIAH 2011 : À la recherche des convergences entre les acteurs des EIAH. Mons : Éditions de l'université de Mons. pp. 111-123. Disponible en ligne : <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1106/1106.1500.pdf>

O'Reilly, T. (2007). "What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software". Communications & strategies, nº 65. pp. 17-37.

Potolia, A. & Zourou, K. (2013). "Rétroaction et entraide dans les communautés web 2.0 d'apprenants de langue". In Ollivier, C. & Puren, L. (dir.). Mutations technologiques, nouvelles pratiques sociales et didactique des langues – Le français dans le monde – Recherches et applications, n° 54. pp. 108-119.

Reinders, H. (dir.). (2012). Digital Games in Language Learning and Teaching. Basingstoke : Palgrave Macmillan.  
DOI : [10.1057/9781137005267](http://dx.doi.org/10.1057/9781137005267)

Rézeau, J. (2009) « Le concept d'espace langues : une analyse de l'évolution des dispositifs dans le cadre d'un enseignement de type Lansad », Alsic [En ligne], Vol. 12 , mis en ligne le 06 décembre 2009, Consulté le 03 juin 2016. URL : http://alsic.revues.org/1315 ; DOI : 10.4000/alsic.1315

Stevenson, M. P. & Liu, M. (2010). "Learning a Language with Web 2.0: Exploring the Use of Social Networking Features of Foreign Language Learning Websites". Calico Journal, vol. 27, nº 2. pp. 233-259.

Vygotsky, L. (1978). « Mind in society: The development of higher psychological processes ». Harvard university press

Wikipedia – Article sur game mechanics (nd). <http://en.wikipedia.org/wiki/Game_mechanics>

Yassine-Diab, N. et Cabanac, G. (2014). SMILE 2013 : bilan d’une initiative transdisciplinaire au niveau DUT. Les langues modernes, 1, 17-25.

Yassine-Diab, N. et Cabanac, G. (2013). Fertilisation croisée anglais-informatique : parcours d’un décloisonnement dans l’enseignement supérieur français. Études en Didactique des Langues, 21, 131-145.

Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, CA : O'Reilly Media.

Zourou K. **et** Lamy M.N., « Les mécanismes de jeu appuyés par les réseaux sociaux dans les communautés web 2.0 d'apprentissage des langues », Alsic [En ligne], mis en ligne le 30 avril 2016, Consulté le 02 juin 2016. URL : http://alsic.revues.org/2876 ; DOI : 10.4000/alsic.2876

Zourou, K. (2012). "On the attractiveness of social media for language learning: A look at the state of the art". Apprentissage des langues et systèmes d'information et de communication (Alsic), vol. 15, nº 1. <http://alsic.revues.org/2436>. DOI : 10.4000/alsic.2436

Zourou, K. (2013). "Research challenges in informal social networked language learning communities". Elearning papers, n° 34. <http://openeducationeuropa.eu/en/download/file/fid/31790>

Zourou, K. & Loiseau, M. (2013). "Bridging design and language interaction and reuse in Livemocha's Culture section". In Lamy, M.-N. & Zourou, K. (dir.). pp. 77-99.

1. Le nom de cette plateforme est lié à son historique et au dispositif pédagogique appelé SMILE dans lequel elle était à l’origine intégrée. [↑](#footnote-ref-1)
2. [www.checkyoursmile.fr](http://www.checkyoursmile.fr) [↑](#footnote-ref-2)