

# Mathieu Loiseau

## Curriculum vitæ

Département I3L  
Bureau I103 — Bâtiment Stendhal  
1180 avenue Centrale

38400 Saint-Martin-d'Hères

☎ (+33/0) 4 76 82 77 61

✉ [mathieu.loiseau@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:mathieu.loiseau@univ-grenoble-alpes.fr)

<http://www.lezinter.net/~lzbk>

Maître de conférences en Informatique

Docteur en Sciences du Langage (spécialité Industries de la Langue)

Membre du Laboratoire LIDILEM (Université Grenoble-Alpes)

<http://w3.u-grenoble3.fr/lidilem/labo/>

Membre associé du LSE (Université Grenoble-Alpes)

<http://webu2.upmf-grenoble.fr/sciedu/>

Chargé de mission « culture numériques » pour l'Université Grenoble Alpes

### Identité

Né le 5 mai 1979 (38 ans) à Bonneville (74)

### Composition du dossier

**CV Court** Résumé des activités p. 2

**CV Long** Formation p. 3

**Recherche** Problématisation p. 5

p. 5 Participation à des projets p. 10

Réalisations informatiques p. 11

Liste des publications p. 12

Responsabilités collectives p. 22

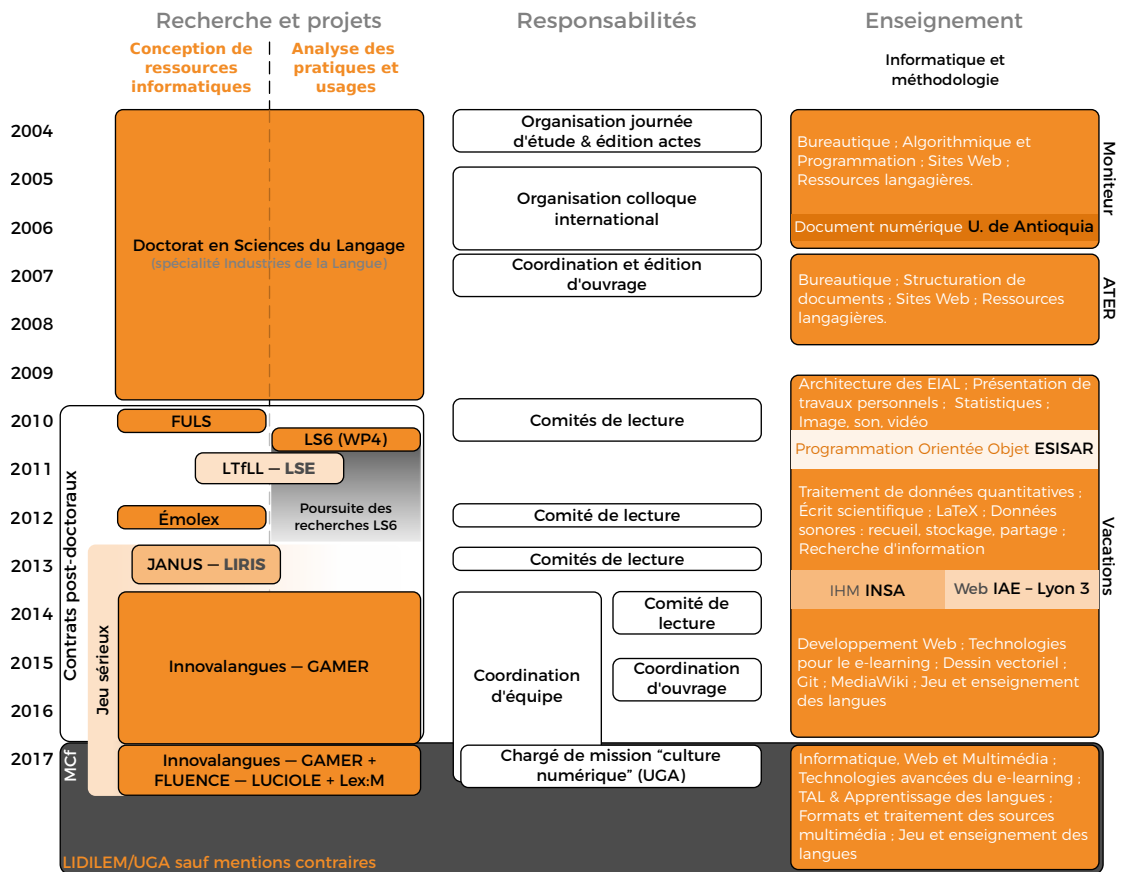
**Enseignement** Présentation de l'activité d'enseignement p. 24

p. 24 Tableaux récapitulatifs p. 25

Détail des cours p. 27

Expérience d'encadrement p. 33

# Curriculum Vitæ synthétique



## Publications

Articles de revue	9	Actes avec comités de lecture (dont internationaux)	21 (17)
[97] Chapitres	5	Ateliers ou communications orales / séminaires	36 / 13
Démo/rapports/salons	11	Coordination d'ouvrage	2

## Enseignement (844h)

**Informatique 701h** Non-spécialistes (UGA, Université Stendhal, Universidad de Antioquia — Colombie, INSA de Lyon, IAE — Université Lyon 3), « Futurs spécialistes » (Université Stendhal) et Spécialistes (Esisar — Valence)

**Méthodo. de la recherche 143h** L2, M et chercheurs (EDAF, École Doctorale LLSH et École Doctorale de Grenoble Université, LANSAD)

**Encadrement** 12 stages et projets M2 dont 1 recherche ; 5 stages M1 ; 1 stage IUT2 ; 1 stage L3

## Responsabilités

**Lecture** 9 comités : 1 jury de thèse, 4 conférences, 3 revues, 1 jury d'attribution de prix scientifique  
**Organisation** Participation à l'organisation de 2 conférences et édition de 2 ouvrages  
**Administration** Responsabilité « culture numérique » au sein de l'Univ. Grenoble Alpes

## Langues

Anglais Courant  
 Espagnol Courant

Licence LLCE Anglais et TOEIC (960 points) en 2001.  
 Cours et fonction d'interprète à Medellín – Colombie en 2006.

### Formation

- 2003–2009 **Thèse de doctorat en Sciences du Langage (spécialité Industries de la langue)**  
Laboratoire LIDILEM / École Doctorale de l'Université Stendhal Grenoble 3  
Thèse financée par une allocation de recherche ministérielle de 2003 à 2006
- Titre *Élaboration d'un modèle pour une base de textes indexée pédagogiquement pour l'enseignement des langues*
- Jury **Georges Antoniadis**, *Maître de Conférences (HDR)*, LIDILEM/Université Stendhal Grenoble 3.  
directeur de thèse
- Éric Bruillard**, *Professeur des Universités*, UMR STEF/ENS Cachan – INRP.  
rapporteur
- Cédric Fairon**, *Professeur des Universités*, CENTAL/Université Catholique de Louvain.  
président du jury
- Natalie Kübler**, *Professeur des Universités*, CLILLAC/Université Paris Diderot.  
rapporteur
- Claude Ponton**, *Maître de Conférences*, LIDILEM/Université Stendhal Grenoble 3.  
co-directeur
- Soutenance Le 9 décembre 2009 à l'Université Stendhal Grenoble 3
- Mention Mention Très Honorable avec félicitations du jury à l'unanimité
- Mots-clés Indexation pédagogique, Apprentissage des Langues Assisté par Ordinateur (ALAO), Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH), Didactique des langues, Métadonnées, Traitement Automatique des Langues (TAL), Modélisation, Corpus
- Résumé Cette thèse traite la notion d'**indexation pédagogique** et l'aborde sous l'angle de la recherche et du choix de textes pour l'enseignement des langues. Ce problème est replacé dans le champ disciplinaire de l'Apprentissage des Langues Assisté par Ordinateur (ALAO) et des apports potentiels du Traitement Automatique des Langues (TAL) à cette discipline, avant d'être confronté à des éléments provenant plus directement de la didactique des langues, pour proposer une approche empirique. Celle-ci est ensuite justifiée par l'incapacité des **standards de description de ressources pédagogiques** actuels à modéliser des ressources brutes de manière cohérente, en particulier des textes pour l'enseignement des langues. La thèse s'articule ensuite autour de deux questionnaires visant à connaître les pratiques déclarées des enseignants quant à la recherche et au choix de textes dans le cadre de la tâche de planification des cours. Le premier questionnaire permet la formalisation de la notion de **contexte pédagogique**, qui est ultérieurement appréhendée à travers certaines de ses composantes grâce au second questionnaire. Enfin, ces premières ébauches de formalisation servent de fondement à la **définition d'un modèle** dont l'objectif est de rendre compte de la **contextualité des propriétés dites pédagogiques** quand elles sont appliquées à des ressources brutes. Des pistes d'implantation du modèle sont finalement proposées dans le cadre de la description d'un système informatique.
- Manuscrit <http://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00440460/fr/>  
<http://www.lezinter.net/~lzbk/These-MathieuLoiseau.pdf> (avec liens internes)

- 2002–2003 **DEA Sciences du Langage**, *Université Stendhal*, Grenoble, *Mention Très Bien*.  
Mémoire intitulé *Vers la création d'une base de données de ressources textuelles indexée pédagogiquement pour l'enseignement des langues* encadré par Georges Antoniadis et Claude Ponton.
- 2001–2002 **DESS Génie Informatique**, *Université Joseph Fourier*, Grenoble, *Mention Bien*.  
Deux stages effectués, le premier avec 3 autres étudiants à XRCE, le second seul à SIGNUM (Quito)
- 2000–2001 **Maîtrise d'Informatique**, *Université de Savoie*, Le Bourget Du Lac, *Mention Bien*.  
Projet : Explorateur de fichiers en 3 dimensions (Smalltalk), responsable : Christophe Roche.
- Licence LLCE Anglais**, *Université de Savoie*, Jacob Bellecombette.  
Projet (option ALAO) : « *pronouncing compounds* » (ToolBook), responsable : John Osborne.
- 1999–2000 **Licence d'Informatique**, *Université de Savoie*, Le Bourget Du Lac, *Mention Bien*.  
Projet : Correcteur grammatical (Ada), responsable : Jean-Charles Marty.
- DEUG LLCE Anglais**, *Université de Savoie*, Jacob Bellecombette.
- 1996–1999 **DEUG MIAS**, *Université de Savoie*, Le Bourget Du Lac, *Mention Assez Bien*.
- 1995–1996 **Baccalauréat Série S**, *Lycée du Mont Blanc*, Le Fayet, *Mention Assez Bien*.

### Expériences professionnelles non-universitaires

- 2009–2010 **Consultant**, *Nuance Communications*, Belgique (télétravail), 7 mois.  
Travail sur Dragon NaturallySpeaking
- 2002 **Stage**, *SIGNUM Cía. Ltda.*, Quito (Équateur), 3 mois.  
Modélisation informatique d'un dictionnaire de formes fléchies pour le castillan
- 2001–2002 **Stage**, *Xerox Research Centre Europe*, Grenoble, 7 mois dont 4 à plein temps.  
Intégration d'outils pour l'automatisation du balisage sémantique XML

### Problématique

Mon activité de recherche s'articule autour de deux axes principaux :

- la conception de ressources informatiques pour l'enseignement et l'apprentissage ;
- l'analyse des pratiques et usages d'enseignement/apprentissage autour des TIC.

Tous les acronymes de projets sont développés p. 10

Tous deux s'appuient sur mon parcours **informatique** et **sciences humaines et sociales (SHS)** : le premier consiste à produire des modèles et des outils informatiques viables pour des problématiques des SHS en général, et en didactique des langues en particulier ; le second a recours à des outils issus des SHS pour appréhender l'informatique. Le domaine d'application privilégié pour ces deux axes est **l'enseignement et l'apprentissage des langues**<sup>1</sup>.

Depuis 2012, le volet « conception de ressources informatiques pour l'enseignement et l'apprentissage » est principalement centré sur la production de **jeux** pour l'enseignement/apprentissage.

### Conception de ressources informatiques pour l'enseignement et l'apprentissage

Utilisation d'outils TAL

La thématique de mes travaux de thèse (**l'indexation pédagogique de textes pour l'enseignement des langues**) résultait de questions soulevées par la problématique de la génération automatique d'activités d'apprentissage des langues à partir de textes tout-venants et grâce à l'usage d'outils du **Traitement Automatique des Langues (TAL)**. Ces réflexions étaient au centre du projet **MIRTO** [28] qui posait ainsi la question d'avoir un ensemble de textes parmi lesquels choisir, et par transitivité, celle de son **organisation**. Le projet **MIRTO** proposait un cadre théorique étudiant les possibilités offertes par le **TAL** pour la conception d'outils pour l'enseignement/apprentissage des langues : ses avantages en termes de généralité pour améliorer la qualité [33] et la diversité des ressources, mais aussi ses limites [35, 34]. Il a donné lieu à la réalisation d'un prototype, pour lequel j'ai participé au développement de plusieurs fonctions. Le projet **PPF « émotions »** faisait intervenir quant à lui les résultats des recherches de **MIRTO** comme outil pour l'exploitation d'un corpus avec annotation du lexique des émotions et du discours rapporté [14, 83]. La tâche à laquelle j'ai contribué consistait à définir un **schéma d'annotation** de textes cohérent aussi bien avec le point de vue des linguistes, qu'avec celui des didacticiens. Ces annotations avaient notamment pour but de proposer des exercices sur le discours rapporté. À la demande des membres du projet, j'ai défini des macros d'aide à l'annotation pour leur permettre d'effectuer cette tâche avec des outils qu'ils maîtrisaient (cf. p. 11). Ce projet a également constitué un cas d'étude pertinent pour mes recherches (cf. section 7.6 de ma thèse).

---

1. Deux projets auxquels j'ai dédié environ une année chacun s'intéressaient à d'autres disciplines, tout le reste de mon activité de recherche depuis 2003 avait une dimension l'enseignement/apprentissage des langues.

J'ai à nouveau abordé directement cette thématique (conception de ressources) dans le cadre de mes activités post-doctorales. Le projet **FULS**, bien que proche du projet « émotions » dans ses objectifs, abordait le problème différemment : plutôt que de proposer des annotations spécifiques pour un corpus (*Scientext* dans ce cas), il visait à définir des modalités d'interactions pour sa réutilisation dans une séquence pédagogique. Après avoir activement participé au dialogue interdisciplinaire d'adaptation de la séquence à un contexte informatique, j'ai développé des modules réutilisables dans les différentes activités. Ce projet m'a également permis une réflexion autour de l'**instrumentalisation** (au sens de Rabardel), pour l'enseignement, d'un corpus prévu à un autre effet [79].

L'apprentissage des langues n'est pas le seul domaine d'application auquel je me sois intéressé. Lors d'une recherche au LSE, le projet **LTfLL** considérait des technologies TAL dont l'assise théorique est issue de la statistique et de l'acquisition : **Latent Semantic Analysis** (LSA) est un modèle inférant la proximité sémantique des items selon leurs cooccurrences dans un corpus [21].

Le projet a donné lieu à l'implémentation d'un prototype fonctionnel<sup>2</sup> utilisant LSA pour aider l'apprenant dans une tâche de synthèse de cours en proposant un *feedback* automatique [95]. Le prototype s'appuyait sur des théories de **sciences de l'éducation** pour le choix de la tâche, ainsi que pour la scénarisation des interactions [9]. J'ai également fait évoluer le prototype en accord avec les spécifications concernant les **widgets** (ici pour Wookie), tout en conservant une version *stand alone* [87, 88]. J'ai également été amené à définir et implémenter les fonctions destinées à favoriser chez les apprenants, la réflexivité sur leurs pratiques. J'ai également participé à la conception et à l'analyse des résultats de plusieurs expérimentations. À titre plus personnel, ce projet m'a permis d'examiner à nouveau la question des conditions d'intégration du TAL dans un Environnement Informatique pour l'Apprentissage Humain **EIAH**. Plus précisément, je me suis interrogé sur le degré de fiabilité nécessaire pour produire un feedback adéquat pour les apprenants et l'influence d'éléments contextuels sur cette adéquation [85].

Systèmes  
d'information  
et enseigne-  
ment /  
apprentissage

La question des informations à rendre disponibles aux utilisateurs et sous quelle forme était également centrale dans le projet **ÉMOLEX**. Dans la première partie du projet, un corpus a été constitué et étiqueté pour permettre des analyses linguistiques concernant le lexique des émotions (collocations / schémas actanciels). Le but de mon travail était de structurer les données issues de ces analyses, en vue d'y donner accès par le biais d'une API (*Application Programming Interface*) permettant de développer aussi bien des applications à destination de linguistes qu'à destination d'enseignants de FLE. J'ai ensuite participé à la définition des modalités d'une séquence didactique [74] articulée autour de l'interface « enseignant », finalisée ultérieurement [10].

À l'instar du projet **ÉMOLEX**, mon travail de thèse proposait de concevoir des ressources à destination des enseignants. Comme dans les projets MIRTO, PPF émotion et FULS, l'utilisation du TAL apparaît tout à fait pertinente pour accéder aux concepts au centre de leur problématique [31]. Cependant, le TAL est vu ici comme un outil parmi d'autres au service de la question de l'**indexation pédagogique**. Ma thèse constitue essentiellement une réflexion autour de ce que serait une indexation pédagogique de textes pour l'enseignement des langues. Elle aboutit à la proposition d'un modèle informatisable, introduisant les notions de **prisme** et **facette** [25, 24] destinées à prendre en compte les contraintes liées aux pratiques des utilisateurs [27, 26, 23].

Analyse des pratiques et usages autour des technologies de l'information et de la communication

---

2. <https://sourceforge.net/projects/ltfll/files/widgets/pensum/>

**Normes et Standards** Pour parvenir au modèle proposé dans ma thèse, l'analyse des normes et standards pour la **description de ressources pédagogiques** s'est avérée nécessaire (au vu des informations disponibles dans la littérature en didactique des langues et dans le champ des EIAH). Cette analyse s'est fondée sur la littérature concernant la description d'objets pédagogiques, mise en perspective grâce à une analyse des pratiques des enseignants pour l'accès aux ressources qu'ils réutilisent dans leurs cours [32, 30, 84, 29].

Celle-ci a montré les limites inhérentes aux **métadonnées** dans le cadre de la description de ressources brutes, en particulier pour le cas qui m'intéressait [81, 82], dans lequel le contexte (au sens large du terme) joue un rôle important dans l'évaluation des caractéristiques pédagogiques des ressources. Le modèle proposé avait ainsi pour but d'intégrer la notion de **contexte pédagogique** dans le calcul des propriétés utilisées pour décrire les textes.

**Apprentissage collaboratif** Du fait des objectifs de ma thèse, les informations recueillies sur les pratiques enseignantes étaient réinvesties pour prendre en compte le contexte par l'entremise de mécanismes déterministes (cf. partie 2 de ma thèse). Dans mes activités post-doctorales, la focalisation sur les **usages** était avant tout descriptive et centrée sur les outils en apprentissage des langues dans le contexte du Web dit « 2.0 ». Tout d'abord, j'ai été recruté pour participer à une étude de l'offre existante [89], dans le cadre du projet européen **LS6WP4**. Avec deux autres membres du projet nous avons approfondi cette étude pour le cas de l'analyse de communautés d'apprentissage des langues [22, 78, 77]. Ces analyses étaient pour l'essentiel centrées sur les dispositifs, mais elles nous ont menés à la problématique des interactions au sein de ces communautés. L'appartenance de ces dispositifs à de grandes entreprises privées s'accompagne d'une certaine opacité. Nous avons tenté de la contourner en proposant un cas d'étude (section culture d'une communauté) à partir d'informations publiquement disponibles. Nous avons traité ces informations comme un ensemble de **traces** que nous avons tenté d'instrumenter en respectant les conditions d'utilisation pour replacer les interactions qui s'y déroulent dans leur contexte technique et didactique [12, 73].

#### Ressource d'apprentissage spécifiques : le jeu

**Jeu sérieux** Par ses livrables (un prototype testable et ouvert au public [93]), le projet **JANUS** [20] s'inscrivait très clairement dans la conception de ressources pour l'apprentissage, mais prolongeait cette problématique **sociale** de l'apprentissage. Elle était abordée sous l'angle de l'intégration du joueur à deux niveaux de groupe. D'une part, le joueur effectue son apprentissage au sein d'une « guild » constituée sur le modèle de l'approche *jigsaw*. C'est avec cette guild qu'il réalise collaborativement une quête. D'autre part, certaines phases intégraient une dimension communautaire, qui tire parti d'outils du web social et de ressorts ludiques pour favoriser l'implication des joueurs à un niveau global. En outre, du fait du domaine d'application, l'archéologie, l'un des objectifs du projet était de permettre aux apprenants de considérer de véritables objets d'étude de la discipline. En effet, le jeu se déroule également en ligne et dans des sites archéologiques de la ville de Lyon (réalité mixte). Outre les aspects relevant directement du jeu, la **scénarisation** doit donc modéliser des aspects du monde réel et les modalités de passage avec le « virtuel » (Web des objets). Le projet JANUS a donné lieu à la modification du jeu en ligne BrowserQuest et à la réalisation de prototypes pour 3 mini-jeux<sup>3</sup> intégrés à un scénario global [5].

Le jeu LUCIOLE (projet FLUENCE) adopte le même type d'interrogation mais en ciblant un public beaucoup plus jeune. En effet, il vise à proposer un travail sur la compréhension orale chez les enfants de CP-CE1-CE2. À ce titre, il aborde des aspects du jeu, jusque là très peu développés (narration).

---

3. <https://github.com/janus-IMU>

**Traces** Le projet JANUS comportait également des aspects d'analyse des usages, puisqu'il doit se conclure par une phase de test. Les traces sont également au centre du protocole expérimental de LUCIOLE.

## Travaux en cours

**Apprentissage des langues** Le projet IDEFI **Innovalangues** me permet d'approfondir la thématique du jeu en l'appliquant à un domaine **central** dans mon parcours : **l'enseignement/apprentissage des langues**. L'un des objectifs du projet est la mise en œuvre d'un environnement personnel d'apprentissage (ENPA) en usage. Ma responsabilité au sein du projet est de **coordonner** le groupe de travail GAMER (*Gaming Applications for Multilingual Educational Resources*) et ce, depuis sa création en janvier 2014. Il s'agit de mener une réflexion sur la/les place(s) du jeu dans de l'ENPA [67], mais également de prendre en charge la conception/réalisation effective de jeux à intégrer à la plateforme. Ces deux tâches sont interdépendantes et s'alimentent mutuellement [a].

Dans le cadre de la première, j'ai collaboré à l'édition d'un numéro de la revue **Recherche et Application** [2, 96].

**Chantiers** À l'heure actuelle deux prototypes de jeux ont été réalisés [68]. Le premier, abrégé ici MW, s'appuie sur les structures ludiques d'un jeu de lettres<sup>4</sup> pour proposer un apprentissage inductif de la **morphologie** [3].

Le second (GoW) est un jeu de devinettes qui se focalise sur l'**oral** en adaptant les règles du *tabou* à un usage informel, sans contrainte de temps et qui puisse fonctionner dans le cadre d'une communauté d'utilisateurs de petite taille [64]. Le jeu fait intervenir de manière asynchrone trois joueurs dans trois rôles complémentaires. Le premier enregistre un énoncé oral visant à faire deviner un mot. Le second vérifie que l'enregistrement n'enfreint pas les règles. Si c'est le cas, le troisième tente de deviner le mot.

Dans un troisième chantier (KC), nous proposons des structures ludiques qui visent : à déléguer une partie de l'apprentissage de la **compétence graphique en mandarin** à un jeu, libérant ainsi du temps pour travailler l'oral ; et à dissocier les compétences écrites et la compétence graphique. Ce jeu s'appuierait sur une approche didactique de l'écriture, dite globale, qui vise la compréhension de l'économie du système graphique du mandarin dans sa globalité [61]. Une première maquette et la modélisation didactique et ludique des premiers niveaux a été proposée dans le cadre d'un cas-projet du master DILIPEM [65].

Nous collaborons également avec l'université de Toulouse, à un projet de plateforme ludique (CYS) pour aborder le **lexique de spécialité**, initialement pensé dans le cadre d'un dispositif **EMILE**.

Enfin, un système de création collaborative de jeux de plateau pour l'enseignement / apprentissage est en cours de conception dans le cadre d'une collaboration avec Grenoble INP.

---

4. L'un des représentants les plus connus de ce type de jeux est le *Boggle*.



**Tests utilisateurs** Les deux prototypes<sup>5</sup>, réalisés dans le cadre de projets professionnels et de stages du master Industrie de la langues de l'université Stendhal [70], sont actuellement accessibles pour test. Ce qui a permis d'initier un **échange avec des enseignants**. Dans le cadre de MW (jeu de lettres), cela a permis de faire émerger la nécessité de pouvoir créer et paramétrer des parties explicitement focalisées sur un lexique spécifique. Un travail a été initié avec l'université de Bologne afin de pouvoir paramétrer les parties [18]. Ce verrou levé, nous sommes en train de proposer des règles pour intégrer au jeu cette dimension en vue de la réalisation d'une première version professionnelle du jeu.

**Ressources langagières** L'un des enjeux communs à la plupart de ces chantiers est celui des ressources langagières nécessaires à la **génération automatique de parties**. Dans le cadre de MW, le jeu ne peut prendre en charge que les langues pour lesquelles nous disposons d'un lexique de formes. Les mécaniques de jeu à visée didactique que nous planifions d'intégrer nécessitent d'associer chaque flexion à son lemme et aux traits morphologiques associés. Un travail a été effectué pour que le prototype fonctionne en italien, en français et en anglais.

Dans GoW, la dimension pédagogique du jeu nous a orientés vers une **constitution collaborative des ressources** : si des ressources sémantiques permettant de proposer des « cartes » (association entre « mots à deviner » et « mots interdits ») existent, le temps nécessaires à un calibrage adéquat pour une application didactique a interdit d'approfondir cette piste. En effet, d'une part, dépendre de ressources linguistiques complexes limiterait le nombre de langues pris en charge ; d'autre part, les tests utilisateurs nous ont permis de faire émerger une instrumentation pédagogique par l'intégration de la fonctionnalité de création de cartes au contexte formel du cours (les apprenants créaient eux-mêmes les cartes dans le cadre du cours). Cela nous a amenés à proposer une interface (extrêmement basique) de modération de l'ensemble de cartes.

Dans le cadre de CYS, la piste collaborative pour la constitution du lexique à partir duquel les parties sont générées a été choisie dès le début du projet. En effet, certaines propriétés des lexies choisies par les utilisateurs (schéma accentuel, enregistrements audios, etc.), nécessaires aux jeux se focalisant sur ces aspects ont nécessité la définition d'une **structure ad hoc** pour ce lexique.

Enfin, si dans l'état actuel des spécifications de KC, le système pourrait être réalisé à partir de ressources *ad hoc*, l'idée qui sous-tend le chantier est à terme de pouvoir générer automatiquement des niveaux personnalisés en fonction de listes de sinogrammes. Plusieurs travaux en cours relatifs à des banques libres de **sinogrammes** étiquetés rendent cette perspective atteignable.

**En dehors du lot GAMER** Ces enjeux (multiples ressources langagières, personnalisation) sont en parfaite adéquation avec un autre projet émergent (Lex:M). Dans le cadre d'une collaboration entre didacticiens, enseignants et chercheurs dont plusieurs membres l'équipe GETALP du LIG. Ce travail vise à proposer une solution pour un **lexique personnel multilingue** gérant des structures non-homogènes.

---

5. <http://gamer.innovalangues.net/magicword> et <http://gamer.innovalangues.net/gameofwords>

## Projets

### Contrats post-doctoraux

- 2016–... **FLUENCE (projet e-FRAN)**, *Responsable : Sylviane Valdois*, Le projet FLUENCE cible l'amélioration de la fluence de lecture par le biais de plusieurs dispositifs numériques aussi bien en apprentissage initial qu'en remédiation. Il s'accompagne d'une étude longitudinale sur 3 ans pour mesurer les bénéfices des dispositifs. Le jeu LUCIOLE cible la compréhension orale en anglais et ainsi joue le rôle de placebo pour les deux autres applications (et inversement). Il vise ainsi à mesurer l'effet de l'*input* dans le cadre d'un jeu sur l'acquisition. Coordination de l'équipe LUCIOLE, publications : [57, 56]
- 2016–... **Lex:M**, *Projet émergent*, Le projet Lex:M émerge de besoins d'enseignants, des travaux sur le jeu sérieux en langues réalisé dans le cadre du lot GAMER et du système Jibiki développé par Mathieu Mangeot. Il vise à s'interroger sur les besoins pédagogiques et didactiques liés à l'intégration d'un lexique à une plateforme d'apprentissage des langues. Il couvre autant la conception d'un tel lexique et les interactions avec d'autres outils, que les apports pour les apprenants et enseignants.  
Dépôt de projet IRS, obtention d'une bourse de stage « Pôle Cognition », dépôt d'un sujet de thèse CIFFRE en cours et publications : [17, 55, 58]
- 2014–2017 **Innovalangues (projet IDEFI)**, *Reponsable : Monica Masperi*, Lot « GAMER » : définition de la place du jeu dans la plateforme et réalisation d'un ou plusieurs jeux.  
Direction scientifique (2014–2017) et coordination (2014–2016) du groupe de travail, publications [17, 59, 60, 1, 37, 39, 38, 40, 91, 15, 41, 19, 3, 2, 70, 71, 69, 44, 67, 18, 41, 63, 62, 43, 65, 66, 68, 92, 61, 62, 63, 64]
- 2012–2013 **Janus (projet labex IMU)**, *Reponsables : Emmanuelle Villa, Élise Lavoué*, Réalisation d'un prototype de jeu sérieux social *blended* (réel/virtuel) pour la sensibilisation à la méthode scientifique en archéologie.  
Conception et réalisation du prototype (décembre 2012–novembre 2013), publications [93, 20, 46, 5]
- 2012 **ANR franco-allemand ÉMOLEX**, *Responsables : Iva Novakova, Peter Blumenthal*, Applications didactiques du projet, tâches 6 et 7.  
Conception d'un module pédagogique (mars–juin 2012), publications [74, 10]
- 2010–2011 **Projet Européen Lifelong Learning : Language Technologies for Lifelong Learning**, *Responsable : Wolfgang Greller*, Participation au Work Package 5.2 « 5.2 : The LTfLL Online Synthesis Advisor PenSum » (Université Pierre Mendès-France), Responsable du Work Package : Philippe Dessus.  
Développement et test d'un prototype (juin 2010–février 2011), publications [87, 88, 94, 8, 9, 95, 86, 21, 85, 7, 6, 72]
- 2010–2012 **Projet Européen Lifelong Learning : Language Learning and Social Media – 6 key dialogs**, *Responsable : Katérina Zourou*, Participation au Work Package 4 « key dialogue 2 : language learning, social media and development of language resources » (Radio France Internationale, Deutsche Welle, Université de Grenoble, Université du Luxembourg).  
Rédaction d'un rapport scientifique (avril–juin 2010), publications (dont travaux postérieurs au projet) [78, 89, 22, 77, 76, 12, 73]
- 2007–2011 **Plan Pluri-Formation : FULS (Formes et Usages des Lexiques Spécialisés)**, *Responsable : Cristelle Cavalla*, porté par LIDILEM et CRTT (Université Lyon 2).  
Développement de librairies pour un prototype (février–mars 2010), publications [11, 79]

### Durant la thèse

- 2003–2006 **Plan Pluri-Formation : Développement et exploitation de ressources linguistiques pour la didactique du français à l'aide d'outils TAL. Étude des marqueurs linguistiques des émotions**, Responsables : Francis Grossmann, Georges Antoniadis, porté par LIDILEM.  
Publications [83, 14] (voir également la section 7.6 de la thèse), développement d'outils pour l'annotation
- 2003–2006 **GRECO, université Stendhal : MIRTO (Multi-apprentissages Interactifs par des Recherches sur des Textes et l'Oral)**, Responsable : Georges Antoniadis, porté par LIDILEM.  
Publications [34, 35, 33, 28], travail sur le prototype.

---

## Activités de développement informatique

### En post-doctorat

- 2013 **Jeux Sérieux**, Projet JANUS, HTML5/JavaScript (Node.js)/MongoDB, Réalisation de diverses activités ludiques et adaptation de BrowserQuest.  
Voir <https://github.com/janus-IMU>
- 2012 **Outils pédagogiques**, Projet ÉMOLEX, PHP/JavaScript/MySQL.  
Conception d'une base de données pour stocker les résultats des recherches du projets, spécifications d'une API open-source pour la manipuler et réflexions sur la conception d'une application pédagogique fondée sur l'API en question.  
Participation à l'implémentation de l'API.  
Voir <https://sourceforge.net/projects/ltfll/files/widgets/pensum/>
- 2010–2011 **Outils pour la génération d'exercices**, Projet PPF (FULS), PHP/JavaScript.  
**Développement du système**, Projet LTfLL : Pensum, PHP/MySQL/JavaScript.  
Restructuration, « Widgetisation » et Extension (Utilisation de bibliothèques JQuery, JSON, intégration à Wookie)

### Durant la thèse

- 2003–2009 **Questionnaire 1**, thèse, PHP/MySQL.  
cf. thèse, section 4.2.1 p. 149.  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/q1/index.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/q1/index.php)
- Questionnaire 2**, thèse, PHP/MySQL/R.  
Développement d'un système de génération de questionnaires.  
cf. thèse, section 5.1.1 p. 215.  
Documentation, voir thèse, Annexe E p. a-29.  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/login.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/login.php)
- Développement d'une maquette**, thèse, PHP/MySQL.  
Installation, administration du serveur (Solution LAMP et Mac OS X).  
Génération de la documentation avec PHPDocumentor (Voir l'exemple dans la thèse, Annexe G p. a-127).  
Voir également partie 3 p. 251 du manuscrit de thèse (spécifications pour un prototype).
- Développement du site de la conférence**, Colloque CEDILL, PHP/MySQL.  
Développement / Administration du site (avec système de gestion des participants et des relecteurs).  
<http://cedill.free.fr>
- Développement de fonctions du prototype**, MIRTO, PHP/MySQL.
- 2004 **Outils d'annotation**, Projet PPF (lexique des affects), MS Visual Basic.

### Activités antérieures

- 1999–2003 Voir § Formation p. 3

### Articles de périodique

- [1] Virginie ZAMPA, Nadia YASSINE-DIAB & Mathieu LOISEAU (2017). Des jeux et des mots : stratégies de conception et réalisations. *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité*, 36(2). ISSN : 2119-5242.  
url : <http://apliut.revues.org/5742>.
- [2] Haydée SILVA & Mathieu LOISEAU (2016). Présentation. In Haydée SILVA & Mathieu LOISEAU, éditeurs, *Jeu(x) et langue(s) : avatars du ludique dans l'enseignement apprentissage des langues, Recherches et applications*, (59):11–24. ISBN : 978-2-09-037132-1, ISSN : 0015-9395.
- [3] Mathieu LOISEAU, Virginie ZAMPA & Pauline REBOURGEON (2015). *Magic Word* : premier jeu développé dans le cadre du projet innovalanges. *ALSIC*, 18(2). ISSN : 1286-4986.  
url : <http://alsic.revues.org/2828>.
- [4] Mathieu LOISEAU (2015). Analyse de “Mutations technologiques, nouvelles pratiques sociales et didactique des langues” – Le français dans le monde – Recherches et Applications de Christian Ollivier et Laurent Puren (dir.). *ALSIC*, 18(1). ISSN : 1286-4986.  
url : <http://alsic.revues.org/2857>.
- [5] Mathieu LOISEAU, Élise LAVOUÉ, Jean-Charles MARTY & Sébastien GEORGE (2014). A multiplayer learning game based on mixed reality to enhance awareness on archaeology. *EAI Endorsed Transactions on Serious Games*, 14(3):e3.1–14. ISSN : 2034-8800, DOI : 10.4108/sg.1.3.e3.  
url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01130945>.
- [6] Emmanuelle VILLIOT-LECLERCQ, Philippe DESSUS, Sonia MANDIN, Virginie ZAMPA & Mathieu LOISEAU (2012). Une approche par scénarios pour la conception d'un dispositif d'accompagnement en ligne. *Recherche et Formation*, (68):47–62. ISSN : 0998-1824.  
url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00843619>.
- [7] Damien DUPRÉ, Hussein T. A. SALEM, Mathieu LOISEAU, Philippe DESSUS & Stéphane SIMONIAN (2012). Quelques critères d'utilisation d'un outil d'évaluation automatique de synthèses de cours. *Recherches & Éducatives*, (6):143–159. ISSN : 1760-7760.  
url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00843616>.
- [8] Philippe DESSUS, Stefan TRAUSAN-MATU, Fridolin WILD, Damien DUPRÉ, Mathieu LOISEAU, Traian REBEDEA & Virginie ZAMPA (2011). Un environnement personnel d'apprentissage évaluant des distances épistémiques et dialogiques. *Distances & savoirs*, 9(4):473–492. ISSN : 1765-0887.  
url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01079177>.
- [9] Philippe DESSUS, Benoît LEMAIRE, Mathieu LOISEAU, Sonia MANDIN, Emmanuelle VILLIOT-LECLERCQ & Virginie ZAMPA (2011). Automated free-text assessment: Some lessons learned. *International Journal of Continuing Engineering Education and Life-long Learning*, 21(2/3):140–154. ISSN : 1560-4624.  
url : [http://www.inderscience.com/search/index.php?action=record&rec\\_id=40195](http://www.inderscience.com/search/index.php?action=record&rec_id=40195).

### Chapitres d'ouvrage

- [10] Cristelle CAVALLA, Mathieu LOISEAU, Valérie LASCOMBE & Joanna SOCHA (2014). Corpus, base de données, cartes mentales pour l'enseignement. In Peter BLUMENTHAL,

Iva NOVAKOVA & Dirk SIEPMANN, éditeurs, *Les émotions dans le discours*, pages 327–342. Peter Lang.

[11] Cristelle CAVALLA & Mathieu LOISEAU (2013). Scientext comme corpus pour l'enseignement. In Francis GROSSMANN & Agnès TUTIN, éditeurs, *L'écrit scientifique, du lexique au discours. Autour de Scientext*, Rivages Linguistiques, pages 163–180. Presses Universitaires de Rennes. ISBN : 978-2-7535-2846-8.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01154754>.

[12] Katerina ZOUROU & Mathieu LOISEAU (2013). *Social networking for language education*, chapitre Bridging design and language interaction and reuse in Livemocha's Culture section, pages 77–99. Palgrave Macmillan.

url : <http://dx.doi.org/10.1057/9781137023384.0012>.

[13] Mathieu LOISEAU, Georges ANTONIADIS & Claude PONTON (2013). "Facets" and "prisms" as a means to achieve pedagogical indexation of texts for language learning, volume 170 de *Communications in Computer and Information Science*, pages 253–268. Springer-Verlag. ISBN : 978-3-642-29577-5, ISSN : 1865-0929, DOI : 10.1007/978-3-642-29578-2\_16.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01294208>.

[14] Magdalena AUGUSTYN, Sabrina Ben HAMOU, Gwendoline BLOQUET, Vannina GOOSSENS, Mathieu LOISEAU & Fanny RINCK (2008). Constitution de ressources pédagogiques numériques : le lexique des affects. In Mathieu LOISEAU, Myriam ABOUZAÏD, Laurence BUSON, Cristelle CAVALLA, Ali DJAROUN, Céline DUGUA, Anna GHIMENTON, Vannina GOOSSENS, Thomas LEBARBÉ, Aurélie NARDY, Fanny RINCK & Christian SURCOUF, éditeurs, *Autour des langues et du langage – perspective pluridisciplinaire*, pages 407–414. Presses Universitaires de Grenoble. ISBN : 978-2-7061-1427-4.

url : <http://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00418143/fr/>.

## Actes de colloques avec comité de lecture

[15] Mathieu LOISEAU, Cristiana CERVINI, Andrea CECCHERELLI, Monica MASPERI, Paola SALOMONI, Marco ROCCETTI, Antonella VALVA & Francesca BIANCO (2016). Exploring learners' perceptions of the use of digital letter games for language learning : the case of magic word. In Salomi PAPADIMA-SOPHOCLEOUS, Linda BRADLEY & Sylvie THOUËSNY, éditeurs, *CALL communities and culture — Short papers from EUROCALL 2016*, Actes de EUROCALL (Limassol, Chypre, 24-27 août 2016), page 277–283. Research-publishing.net.

url : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01422328>.

[16] Mathieu LOISEAU, Racha HALLAL, Pauline BALLOT & Ada GAZIDEDJA (2016). Game of words : prototype of digital game focusing on oral production (and comprehension) through asynchronous interaction. In Salomi PAPADIMA-SOPHOCLEOUS, Linda BRADLEY & Sylvie THOUËSNY, éditeurs, *CALL communities and culture — Short papers from EUROCALL 2016*, Actes de EUROCALL (Limassol, Chypre, 24-27 août 2016), page 284–289. Research-publishing.net.

url : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01422327>.

[17] Mathieu MANGEOT, Valérie BELYNCK, Emmanuelle EGGERS, Mathieu LOISEAU & Yoann GOUDIN (2016). Exploitation d'une base lexicale dans le cadre de la conception de l'enpa innovalangues. In Ivan SMILAUER & Jovan KOSTOV, éditeurs, *Actes de la conférence conjointe JEP-TALN-RECITAL 2016*, Actes de Atelier Enseignement des langues et TAL — Conférence JEP-TALN-RECITAL (Paris, 4 juillet 2016), volume 9 : ELTAL,

page 48–64. ATALA/AFCP.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01382457>.

[18] Paola SALOMONI, Marco ROCCETTI, Mathieu LOISEAU, Monica MASPERI, Virginie ZAMPA, Andrea CECCHERELLI, Cristiana CERVINI & Antonella VALVA (2016). On the design of a word game to enhance italian language learning. *In Proceedings of ICNC 2016 — NIME 2016, Actes de 2016 International Conference on Computing, Networking and Communications (ICNC 2016) — 12th IEEE International Workshop on Networking Issues in Multimedia Entertainment (NIME 2016)* (Kauai, Hawaii, 15-18 février 2016). IEEE Communications Society.

[19] Nadia YASSINE-DIAB, Charlotte ALAZARD-GUIU, Mathieu LOISEAU, Laurent SORIN & Charlotte ORLIAC (2016). “check your smile”, prototype of a collaborative lsp website for technical vocabulary. *In Salomi PAPADIMA-SOPHOCLEOUS, Linda BRADLEY & Sylvie THOUËSNY, éditeurs, CALL communities and culture — Short papers from EUROCALL 2016, Actes de EUROCALL* (Limassol, Chypre, 24-27 août 2016), page 496–501. Research-publishing.net.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01420720>.

[20] Mathieu LOISEAU, ÉLISE LAVOUÉ, Jean-Charles MARTY & Sebastien GEORGE (2013). Raising student awareness of the scientific approach in archaeology : A game-based approach. *In Paula ESCUDEIRO & Carlos Vaz DE CARVALHO, éditeurs, The Proceedings of The 7th European Conference on Games Based Learning, Actes de European Conference on Games Based Learning* (Porto, 3-4 Octobre 2013), volume 1, pages 336–343. Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP), Academic Conferences and Publishing International Limited. ISBN : 978-1-909507-65-4, ISSN : 2049-100X.

url : [http://issuu.com/acpil/docs/ecgb12013-issuu\\_vol\\_1](http://issuu.com/acpil/docs/ecgb12013-issuu_vol_1).

[21] Mathieu LOISEAU, Damien DUPRÉ & Philippe DESSUS (2011). Penum, un système d'aide à la compréhension de cours à distance. *In Mireille BÉTRANCOURT, Christian DEPOVER, Vanda LUENGO, Bruno De LIÈVRE & Gaëtan TEMPERMAN, éditeurs, À la recherche des convergences entre les acteurs des EIAH, Actes de EIAH'2011* (Mons, 25-27 mai 2011), pages 287–299. Éditions de l'UMONS. ISBN : 978-2-87325-061-4.

url : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00598788/fr/>.

#### **Prix de la meilleure communication pluridisciplinaire.**

[22] Mathieu LOISEAU, Anthippi POTOLIA & Katerina ZOUROU (2011). Communautés web 2.0 d'apprenants de langue avec parcours d'apprentissage : rôles, pédagogie et rapports au contenu. *In Mireille BÉTRANCOURT, Christian DEPOVER, Vanda LUENGO, Bruno De LIÈVRE & Gaëtan TEMPERMAN, éditeurs, EIAH'2011 : A la recherche des convergences entre les acteurs des EIAH – Actes de la conférence, Actes de Conférence EIAH'2011* (Mons, 25-27 mai 2011), pages 111–124. Éditions de l'UMONS. ISBN : 978-2-87325-061-4.

url : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00598762/fr/>.

[23] Mathieu LOISEAU, Georges ANTONIADIS & Claude PONTON (2010). Pratiques enseignantes et « contexte pédagogique » dans le cadre de l'indexation pédagogique de textes. *In Franck NEVEU, Valelia MUNI TOKE, Jacques DURAND, Thomas KLINGER, Lorenza MONDADA & Sophie PRÉVOST, éditeurs (2010), Actes de Congrès Mondial de Linguistique Française* (La Nouvelle Orléans, 12-15 juillet 2010), pages 479–492. Institut de Linguistique Française, EDP Sciences. ISBN : 978-2-7598-0534-1.

url : [http://www.linguistiquefrancaise.org/articles/cmlf/pdf/2010/01/cmlf2010\\_000233.pdf](http://www.linguistiquefrancaise.org/articles/cmlf/pdf/2010/01/cmlf2010_000233.pdf).

[24] Mathieu LOISEAU, Georges ANTONIADIS & Claude PONTON (2010). Facet and prism based model for pedagogical indexation of texts for language learning. *In José*



CORDEIRO, Maria VIRVOU & Boris SHISHKOV, éditeurs, actes de *ICSOFT 2010* (Le Pirée, 22-24 juillet 2010), pages 413–422. ISBN : 978-989-8425-22-5.

url : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00508285/fr/>.

[25] Mathieu LOISEAU, Georges ANTONIADIS & Claude PONTON (2008). Model for pedagogical indexation of texts for language teaching. In José CORDEIRO, Boris SHISHKOV, Alpesh RANCHORDAS & Markus HELFERT, éditeurs, *ICSOFT 2008 - Proceedings of the Third International Conference on Software and Data Technologies*, Actes de *ICSOFT 3* (Porto, 5-8 juillet 2008), volume ISDM/ABF, pages 212–217. INSTICC Press. ISBN : 978-989-8111-53-1.

url : <http://tr.im/icsoft2008>.

[26] Mathieu LOISEAU (2008). Le « contexte pédagogique » comme pré-requis à la notion de facette de texte. Actes de *1<sup>st</sup> International Conference on Linguistic and Intercultural Education (CLIE 2008)* (Alba Iulia, Roumanie, 27-29 Novembre 2008).

url : [http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/fichiers/articles/AlbaIulia.pdf](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/fichiers/articles/AlbaIulia.pdf).

[27] Mathieu LOISEAU, Georges ANTONIADIS & Claude PONTON (2008). The concept of “text facet” as a means to achieve pedagogical indexation of a text base dedicated to language teaching. In ASSOCIAÇÃO DE ESTUDOS E DE INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA DO ISLA-LISBOA, éditeur, *Proceedings of the 8<sup>th</sup> Teaching and Language Corpora Conference (TaLC)*, Actes de *TaLC 8* (Lisbonne, 4-6 juillet 2008), pages 421–425. ISLA, Offsetmais Artes Gráficas, S.A. ISBN : 978-989-95523-1-9.

url : [http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/fichiers/articles/Talc8.pdf](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/fichiers/articles/Talc8.pdf).

[28] Georges ANTONIADIS, Sandra ÉCHINARD, Olivier KRAIF, Thomas LEBARBÉ, Mathieu LOISEAU & Claude PONTON (2005). MIRTO: a new approach to CALL systems. In Jean-Pierre COURTIAT, Costas DAVARAKIS & Thierry VILLEMUR, éditeurs, *Technology Enhanced Learning: IFIP TC3 Technology Enhanced Learning Workshop (Tel'04), World Computer Congress, August 22-27, 2004, Toulouse, France*, volume 171 de *IFIP International Federation for Information Processing*, pages 147–156. Springer. ISBN : 978-0-387-24047-3.

url : [http://link.springer.com/chapter/10.1007/0-387-24047-0\\_12](http://link.springer.com/chapter/10.1007/0-387-24047-0_12).

[29] Mathieu LOISEAU, Georges ANTONIADIS & Claude PONTON (2005). Pedagogical text indexation and exploitation for language teaching. In A. Méndez VILAS, B. Gonzalez PEREIRA, J. Mesa GONZÁLEZ & J.A. Mesa GONZÁLEZ, éditeurs, *Recent research developments in learning technologies*, volume III, pages 984–994. FORMATEX. ISBN : 609-5997-X.

url : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00190734/fr/>.

[30] Mathieu LOISEAU (2005). Description de textes pour l'enseignement des langues : normes actuelles vs pratiques enseignantes. In Christel BRESSON, Nicolas GOMOND, Cécile OBERNESSER & Jérôme RODRIGUES, éditeurs, *Modéliser la cognition – Des processus aux comportements, des théories aux applications*, Actes de *6<sup>e</sup> Colloque des Jeunes Chercheurs en Sciences Cognitives* (Bordeaux, 2-4 mai 2005), pages 170–178.

url : [http://fresco.risc.cnrs.fr/CJCSC\\_2005/media/actes/ACTE\\_CJCSC2005.pdf](http://fresco.risc.cnrs.fr/CJCSC_2005/media/actes/ACTE_CJCSC2005.pdf).

[31] Mathieu LOISEAU (2005). Vers une utilisation du TAL dans la description pédagogique de textes dans l'enseignement des langues. Actes de *RECITAL* (Dourdan, 6-10 juin 2005).

url : [http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/fichiers/articles/Recital.pdf](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/fichiers/articles/Recital.pdf).

[32] Mathieu LOISEAU (2004). La description de ressources pédagogiques : état de l'art et application aux ressources textuelles pour l'enseignement des langues. In *TAL et apprentissage des langues*, Actes de *TAL & AL* (Grenoble, 22 octobre 2004). LIDILEM et

ATALA, XRCE.

url : <http://w3.u-grenoble3.fr/lidilem/talal/actes/JourneeTALAL-041022-loiseau.pdf>.

[33] Olivier KRAIF, Georges ANTONIADIS, Sandra ÉCHINARD, Mathieu LOISEAU, Thomas LEBARBÉ & Claude PONTON (2004). NLP tools for CALL: the simpler, the better. *In Proceedings of InSTIL/ICALL 2004 Symposium on Computer Assisted Learning*.

url : <http://w3.u-grenoble3.fr/lidilem/labo/file/Instill2004.PDF>.

[34] Georges ANTONIADIS, Sandra ÉCHINARD, Olivier KRAIF, Thomas LEBARBÉ, Mathieu LOISEAU & Claude PONTON (2004). NLP-based scripting for CALL activities. *In Erhard Hinrichs Lothar LEMNITZER, éditeur, COLING 2004 eLearning for Computational Linguistics and Computational Linguistics for eLearning*, pages 18–25. COLING.

url : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00190373/fr/>.

[35] Georges ANTONIADIS, Sandra ÉCHINARD, Olivier KRAIF, Thomas LEBARBÉ, Claude PONTON & Mathieu LOISEAU (2004). CALL: from current problems to NLP solutions. *In Proceedings of EUROCALL*.

## Séminaires et conférences invitées

[36] Mathieu LOISEAU (2018). Diseñar juegos para el aprendizaje de idiomas : estudio de caso a partir de la noción de regiones metafóricas. Exposé à : *II Jornada de Didáctica de la Lengua y la Literatura* (Mexico). Cf. *II Jornada de Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Universidad Nacional Autónoma de México — Facultad de Filosofía y Letras — Colegio de Letras Modernas — Área de Didáctica de la Lengua y la Literatura.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01811087>.

[37] Mathieu LOISEAU (2017). Enjeux de la conception et de l'intégration dans la classe de jeux pour l'apprentissage des langues. Exposé à : *Journée d'étude « Environnements numériques pour l'enseignement-apprentissage des langues »* (Besançon, 28 mars 2017). volume 20. CLA, ALSIC.

url : <https://alsic.revues.org/3037>.

[38] Mathieu LOISEAU (2017). Stratégies de conception de jeux pour l'apprentissage des langues. Exposé à : *Innov'action « HS et projets éducatifs (EDUCATION) » — Innovatives SHS 2017* (Marseille, 18 mai 2017).

[39] Mathieu LOISEAU (2017). Vers la proposition d'une stratégie de développement de jeux pour l'apprentissage centrée sur l'émergence d'une attitude ludique. Exposé à : *Séminaire du Laboratoire d'Informatique de l'Université du Maine* (Laval, France, 5 avril 2017). LIUM.

[40] Mathieu LOISEAU (2016). Enjeux de la conception et de la réalisation de jeux pour l'apprentissage — vers la proposition d'une stratégie. Exposé à : *séminaire de recherche « Jeux Sérieux et Apprentissage des Langues »* (Toulouse, 18 novembre 2016). Structure Fédérative de Recherche (SFR) de Toulouse, LAIRDIL, IRIT, SGRL et EFTS.

[41] Mathieu LOISEAU (2016). Enseignement des langues et jeu : évolution et enjeux. Exposé à : *Au bonheur de la langue — Journée d'études en hommage à Francis Debysier* (CIEP de Sèvres, 25 février 2016).

[42] Mathieu LOISEAU (2015). Ressources linguistiques dans des jeux pour l'apprentissage des langues — le cas du lot GAMER dans le projet Innovalangues. Exposé à : *Séminaire de l'équipe GETALP du LIG* (Grenoble, 26 novembre 2015).

[43] Mathieu LOISEAU (2015). Conception de jeux pour l'apprentissage et questions posées par leur mise à disposition auprès d'apprenants : le cas du projet Innovalangues. Exposé à : *Formation « expérimentation » du C@nopé* (Grenoble, 12-13 mai 2015).



[44] Yann BERGHEAUD, Mathieu LOISEAU & Virginie ZAMPA (2015). Table ronde : « le jeu est-il vraiment sérieux ». Exposé à : *Assises du numérique de Grenoble pour l'éducation* (C@nopé de Grenoble, 12-13 mars 2015).

[45] Mathieu LOISEAU (2014). Communautés grand-public d'apprentissage des langues dans un contexte « web 2.0 » : Pratiques effectives vs potentialités — l'exemple de livemocha. Exposé à : *Séminaire TIC* (UMR STEF, ENS Cachan, 10 avril 2014).

[46] Mathieu LOISEAU (2014). Game based (language) learning. Exposé à : *Séminaires de l'école doctorale « Scienze del Linguaggio e della Comunicazione »* (Università Cattolica del Sacro Cuore, Milan, 27 Mars 2014).

[47] Mathieu LOISEAU (2014). Notions d'algorithmique pour comprendre les médias sociaux : exemple d'enjeux de « l'ouverture ». Exposé à : *Colloque Education aux Médias* (CRDP de Grenoble, 22 et 23 janvier 2014).

url : <http://goo.gl/e9j7ua>.

[48] Mathieu LOISEAU (2013). Exemples de mécaniques de jeu et pistes pour l'apprentissage des langues. Exposé à : *Approches créatives en enseignement/apprentissage des langues : réflexions autour du jeu* (Université Stendhal Grenoble 3, 7 novembre 2013).

url : <http://cyan1.grenet.fr/podcastmedia/approches-creatives-langues-jeu/mloiseau.m4v>.

[49] Mathieu LOISEAU (2011). Prismes et facettes pour l'indexation pédagogique de textes pour l'enseignement des langues. Exposé à : *Séminaires du CENTAL* (Louvain-la-neuve, 11 février 2011).

## Communications orales dans des colloques / ateliers

[50] Mathieu LOISEAU (2018). iCALL vs ICALL or what ambitions for “intelligent” call software? Exposé à : *CALICO 2018* (Urbana-Champaign, IL, 29 mai-2 juin 2018). Cf. University OF ILLINOIS, éditeur, *Connecting CALL's Past to its Future*.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01811085>.

[51] Mathieu LOISEAU (2018). Issues and strategies of game design for language learning. Exposé à : *CALICO 2018* (Urbana-Champaign, IL, 29 mai-2 juin 2018). Cf. University OF ILLINOIS, éditeur, *Connecting CALL's Past to its Future*.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01811084>.

[52] Mathieu LOISEAU, Arnaud BEY, Virginie ZAMPA, Pauline BALLOT & Racha HALLAL (2018). Design based research on learning games, the example of magic word v2. Exposé à : *CALICO 2018* (Urbana-Champaign, IL, 29 mai-2 juin 2018). Cf. University OF ILLINOIS, éditeur, *Connecting CALL's Past to its Future*.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01811083>.

[53] Mathieu LOISEAU, Coralie PAYRE-FICOUT, Marie-Pierre JOUANNAUD, Adrea SOH & Anne BLAVOT (2018). Luciole, an english listening comprehension learning game for 6-9 year olds. Exposé à : *CALICO 2018* (Urbana-Champaign, IL, 29 mai-2 juin 2018). Cf. University OF ILLINOIS, éditeur, *Connecting CALL's Past to its Future*.

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01811082>.

[54] Coralie PAYRE-FICOUT, Marie-Pierre JOUANNAUD & Mathieu LOISEAU (2018). Entre méthode expérimentale et recherche-développement : un jeu pour développer la compréhension de l'oral au primaire. Exposé à : *Les méthodologies de la recherche dans le domaine de l'acquisition et de l'apprentissage des langues secondes* (Montpellier, 28 mai-1er juin 2018). Cf. *Les méthodologies de la recherche dans le domaine de l'acquisition et de l'apprentissage des langues secondes*.

url : <https://amaedmon.wixsite.com/slamethodmontpellier/program>.

- [55] Valérie BELLYNCK, Emmanuelle EGGERS, Yoann GOUDIN, Mathieu LOISEAU, Mathieu MANGEOT & Elvis MBONING (2017). Projet lex :m : gestion de lexiques pour environnements d'apprentissage en ligne. Exposé à : *8e rencontres du Pôle Grenoble Cognition* (Grenoble, 6 juin 2017).
- [56] Marie-Pierre JOUANNAUD, Coralie PAYRE-FICOUT & Mathieu LOISEAU (2017). La construction du sens par le jeu aux cycles 2 et 3. Exposé à : *57e congrès de la SAES — Atelier 22 : Didactique et acquisition des langues (ARDA)* (Reims, 1-3 juin 2017).
- [57] Marie-Pierre JOUANNAUD, Mathieu LOISEAU & Coralie PAYRE-FICOUT (2017). Luciole : a digital game to enhance oral comprehension skills for primary school learners. Exposé à : *EUROCALL* (Southampton, 23-26 août 2017).
- [58] Mathieu MANGEOT, Yoann GOUDIN, Mathieu LOISEAU, Valérie BELLYNCK & Emmanuelle EGGERS (2017). La prise en charge du lexique pour l'apprentissage sur plateforme en ligne : scénarios d'utilisation et prises en compte des spécificités du mandarin. Exposé à : *Journées d'études internationales AREC 2017 — Le lexique du chinois contemporain* (Paris Diderot, 2-3 juin 2017).
- [59] Virginie ZAMPA & Mathieu LOISEAU (2017). Des jeux pour apprendre : Entre détournement et adaptation de jeux tangibles au format numérique. Exposé à : *4eme colloque international en éducation, enjeux actuels et futurs de la formation et de la profession enseignante* (Montréal, 18-19 mai 2017).
- [60] Virginie ZAMPA, Mathieu LOISEAU & Ada GAZIDEDJA (2017). Travail sur le lexique : et si nous jouions ? Exposé à : *85e congrès de l'ACFAS* (Université de McGill, Montréal, 8-12 mai 2017).
- [61] Yoann GOUDIN & Mathieu LOISEAU (2016). Game based learning of chinese characters and lexicon : towards outsourcing graphic and lexical knowledge through a video-game ? Exposé à : *EUROCALL* (Limassol, Chypre, 24-27 août 2016).
- [62] Mathieu LOISEAU, Cristiana CERVINI, Andrea CECCHERELLI, Monica MASPERI, Paola SALOMONI, Marco ROCCETTI, Antonella VALVA & Francesca BIANCO (2016). Exploring the connections between language learning, personal motivations and digital letter games : the case of magic word. Exposé à : *EUROCALL* (Limassol, Chypre, 24-27 août 2016).
- [63] Mathieu LOISEAU, Racha HALLAL & Pauline BALLOT (2016). Game of words : prototype of digital game focusing on oral production (and comprehension) through asynchronous interaction. Exposé à : *EUROCALL* (Limassol, Chypre, 24-27 août 2016).
- [64] Nadia YASSINE-DIAB, Charlotte ALAZARD-GUIU & Mathieu LOISEAU (2016). Check your smile, first prototype of a collaborative lsp website for technical vocabulary learning. Exposé à : *EUROCALL* (Limassol, Chypre, 24-27 août 2016).
- [65] Claire CHAIX, Manon MEUNIER-CARUS, Jo-Ann PESQUET, Rémi RONDIN, Yoann GOUDIN & Mathieu LOISEAU (2016). Kanji crunch : Apprentissage dissocié des habiletés et autonomisation de la compétence graphique par le jeu vidéo en mandarin langues étrangères. Exposé à : *38e congrès de l'APLIUT* (Lyon, 2-4 juin 2016). Cf. *Jeux en jeu dans l'enseignement/apprentissage des langues en LANSAD*. APLIUT.
- [66] Racha HALLAL, Pauline BALLOT & Mathieu LOISEAU (2016). Premier test-utilisateurs de prototypes de jeux numériques pour l'apprentissage des langues. Exposé à : *38e congrès de l'APLIUT* (Lyon, 2-4 juin 2016). Cf. *Jeux en jeu dans l'enseignement/apprentissage des langues en LANSAD*. APLIUT.
- [67] Racha HALLAL, Virginie ZAMPA & Mathieu LOISEAU (2015). Le jeu vecteur d'interactions en apprentissage des langue. Exposé à : *ACEDLE* (Lyon, 15-17 janvier 2015).

Cf. *Colloque ACEDLE 2015*, page 37.

url : [http://acedle2015.sciencesconf.org/conference/acedle2015/boa\\_fr.pdf](http://acedle2015.sciencesconf.org/conference/acedle2015/boa_fr.pdf).

[68] Virginie ZAMPA, Nadia YASSINE-DIAB & Mathieu LOISEAU (2015). Des jeux et des mots : stratégies d'adaptation de jeux existants. Exposé à : *Regards pluridisciplinaires sur la créativité et l'innovation en langues étrangères* (Toulouse, 11-12 décembre 2015). LAIRDIL / ESPE – Université de Toulouse / Innovalangues – Université de Grenoble.

[69] Mathieu LOISEAU & Sophie OTHMAN (2014). Contribution of the analysis of web 2.0 practices for the integration of open educative resources in a language learning ecosystem — the example of the innovalangues project. Exposé à : *EUROCALL* (Groningen, 20-23 août 2014).

[70] Pauline REBOURGEON, Christine LUTIAN, Mathieu LOISEAU & Virginie ZAMPA (2014). Magic word : une adaptation du boggle pour une plateforme d'apprentissage des langues. Exposé à : *Des machines et des langues* (Bordeaux, 30 juin - 1er juillet 2014). Cf. *Des machines et des langues — Résumés / Book of abstracts*, pages 22–23.

url : <http://climas.u-bordeaux3.fr/images/colloques/machineslangues/BOOK%20F%20ABSTRACTS.pdf>.

[71] Mathieu LOISEAU & Sophie OTHMAN (2014). Questions posées par l'intégration de ressources Éducatives libres dans un écosystème d'apprentissage en langues — l'exemple du projet idefi innovalangues. Exposé à : *Des machines et des langues* (Bordeaux, 30 juin - 1er juillet 2014). Cf. *Des machines et des langues — Résumés / Book of abstracts*, pages 27–28.

url : <http://climas.u-bordeaux3.fr/images/colloques/machineslangues/BOOK%20F%20ABSTRACTS.pdf>.

[72] Mihai DASCALU, Philippe DESSUS, Maryse BIANCO, Mathieu LOISEAU & Stefan TRAUSSAN-MATU (2013). Des EPA favorisant l'apprentissage auto-régulé : L'apport du TAL. Actes de *EIAH – Atelier « EIAH & IA »* (Toulouse, 28 mai 2013).

url : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00824285>.

[73] Mathieu LOISEAU (2013). Analyse de traces d'interactions dans une communauté « web 2.0 » d'apprentissage des langues. Actes de *EIAH – Atelier « Apprentissage en Réseau et Auto-régulation »* (Toulouse, 28 mai 2013).

[74] Cristelle CAVALLA, Mathieu LOISEAU, Sascha DIWERSY, Valérie LASCOMBE & Joanna SOCHA (2013). Corpus, base de données, cartes mentales pour l'enseignement. Exposé à : *Nouvelles perspectives en sémantique lexicale et en organisation du discours* (Osnabrück, Allemagne, 6-8 février 2013).

[75] Georges ANTONIADIS, Mathieu LOISEAU & Philippe DESSUS (2012). TAL et EIAH comme aide au travail des enseignants. Exposé à : *Assises du GDR I3 du CNRS* (Porquerolles, 9-11 mai 2012). GDR I3 (Information - Interaction - Intelligence).

[76] Mathieu LOISEAU & Katerina ZOUROU (2012). Paradoxes of social networking in a structured web 2.0 language learning community. In Linda BRADLEY & Sylvie THOUËSNY, éditeurs, *CALL : Using, Learning, Knowing*, Actes de *EUROCALL Conference* (Göteborg, 22-25 Août 2012), pages 182–186. Research-publishing.net. ISBN : 978-1-908416-03-2. Last retrieved 2012/12/15.

url : <http://research-publishing.net/publications/2012-eurocall-proceedings/>.

[77] Anthippi POTOLIA, Mathieu LOISEAU & Katerina ZOUROU (2011). Quelle(s) pédagogie(s) voi(en)t le jour dans les (grandes) communautés web 2.0 d'apprenants de langue ? Exposé à : *Symposium « Web social et communautés autour des langues étrangères : la part de l'informel et du formel »*, *Colloque EPAL* (Grenoble, 19-22 juin 2011).

[78] Mathieu LOISEAU, Anthippi POTOLIA & Katerina ZOUROU (2010). Communautés web 2.0 d'apprenants de langue : types, démarches et rapports au contenu. Exposé à : *Foreign Language Instructional Technology Conference* (Nicosie, Chypre, 3-5 décembre 2010). Université de Chypre.

[79] Cristelle CAVALLA & Mathieu LOISEAU (2010). Scientext : un corpus pour l'enseignement. Exposé à : *Journée Scientext* (Grenoble, 24 juin 2010).

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01098817v1>.

[80] Mathieu LOISEAU, Georges ANTONIADIS & Claude PONTON (2010). Processus de recherche de textes pour l'enseignement des langues et conséquences sur l'indexation pédagogique : proposition d'un modèle. Exposé à : *EUROCALL* (Bordeaux, 8-11 septembre 2010).

[81] Mathieu LOISEAU (2007). Creation of a facet based pedagogically indexed text base (for language teaching). Exposé à : *14e Colloque International de l'Association Grecque de Linguistique Appliquée* (Thessalonique, 14-16 décembre 2007).

[82] Mathieu LOISEAU (2007). Modélisation des critères de choix de textes pour leur utilisation dans l'enseignement des langues. Exposé à : *UNTELE* (Compiègne, 29-31 mars 2007). UTC.

[83] Magdalena AUGUSTYN, Sabrina Ben HAMOU, Gwendoline BLOQUET, Vannina GOOSSENS, Fanny RINCK & Mathieu LOISEAU (2006). Lexique des affects : constitution de ressources pédagogiques numériques. Exposé à : *Colloque international des Etudiants chercheurs en Didactique des Langues et en Linguistique* (Grenoble, 4-7 juillet 2006).

url : <http://cedill.free.fr/communication.php?269>.

[84] Mathieu LOISEAU (2005). Vers une méthodologie de description pédagogique de ressources textuelles. Exposé à : *UNTELE* (Compiègne, 24-26 mars 2005). UTC.

## Rapports techniques

[85] Gaston BUREK, Dale GERDEMANN, Stefan TRAUSAN-MATU, Traian REBEDEA, Mathieu LOISEAU, Philippe DESSUS, Benoît LEMAIRE, Fridolin WILD, Debra HALEY, Lucas ANASTASIOU, Bernhard HOISL, Thomas MARKUS, Eline WESTERHOUT & Paola MONACHESI (2011). LTfLL roadmap – Beyond the LTfLL project: a road-map towards sustainability of results achieved. Project Deliverable D2.5., LTfLL -2008-212578.

url : <http://hdl.handle.net/1820/3293>.

[86] Gillian ARMITT, Slavi STOYANOV, Jan HESGENS, Alisdair SMITHIES, Isobel BRAIDMAN, Christoph MAUERHOFER, Petya OSENOVA, Kiril SIMOV, Adriana BERLANGA, Jan VAN BRUGGEN, Wolfgang GRELLER, Traian REBEDEA, Vlad POSEA, Stefan TRAUSAN-MATU, Damien DUPRÉ, Hussein SALEM, Philippe DESSUS, Mathieu LOISEAU, Eline WESTERHOUT, Paola MONACHESI, Robert KOBLISCHKE, Bernhard HOISL, Debra HALEY & Fridolin WILD (2011). Validation 4. Project Deliverable D7.4., LTfLL -2008-212578.

url : <http://hdl.handle.net/1820/3292>.

[87] Bernhard HOISL, Debra HALEY, Fridolin WILD, Lucas ANASTASIOU, Katja BUELOW, Robert KOBLISCHKE, Gaston BUREK, Mathieu LOISEAU, Thomas MARKUS, Traian REBEDEA, Hendrik DRACHSLER, Helmut KOMETTER, Eline WESTERHOUT & Vlad POSEA (2010). Building a personal learning environment with language-technology-based widgets : Services v2 - integrated thread. Project Deliverable D2.4., LTfLL -2008-212578.

[88] Stefan TRAUSAN-MATU, Philippe DESSUS, Traian REBEDEA, Mathieu LOISEAU, Mihai DASCALU, Dan MIHAILA, Isobel BRAIDMAN, Gillian ARMITT, Alisdair SMITHIES, Maria REGAN, Benoît LEMAIRE, Jonathan STAHL, Emmanuelle VILLIOT-LECLERCQ,

Virginie ZAMPA, Costin CHIRU, Iulia PASOV & Andrei DULCEANU (2010). Support and feedback services version 2. Project Deliverable D5.3., LTfLL -2008-212578.

[89] Lidwien VAN DIXHOORN, Mathieu LOISEAU, François MANGENOT, Anthippi POTOLIA & Katerina ZOUROU (2010). Apprentissage des langues : ressources et réseaux. Document technique, Language Learning and Social Media : 6 key dialogues.

url : [http://www.elearningeuropa.info/files/LS6/Apprentissage%20des%20langues\\_ressources%20et%20reseaux%20Reseau%20LS6.pdf](http://www.elearningeuropa.info/files/LS6/Apprentissage%20des%20langues_ressources%20et%20reseaux%20Reseau%20LS6.pdf).

## Démonstrations de logiciel et salons

[90] Mathieu LOISEAU (2018). Jugar con el idioma : Magic word y game of words. Atelier pour *Universidad Nacional Autónoma de México — Facultad de Filosofía y Letras — Colegio de Letras Modernas — Área de Didáctica de la Lengua y la Literatura* (Mexico, 20 avril 2018).

url : <https://wp.me/p8ibKM-6F>.

[91] Mathieu LOISEAU, Virginie ZAMPA, Racha HALLAL, Pauline BALLOT, Yoann GOU-DIN, Nadia YASSINE-DIAB & John KENWRIGHT (2017). Gamer (gaming applications for multilingual educational resources). Stand à *Innovatives SHS* (Marseille, 17-18 mai 2017).

url : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01542501>.

[92] Nadia YASSINE-DIAB, Virginie ZAMPA & Mathieu LOISEAU (2015). Prototypes ludiques pour l'apprentissage des langues — démonstration de Check Your SMILE, Magic Word et Game of Words. Exposé à : *Regards pluridisciplinaires sur la créativité et l'innovation en langues étrangères* (Toulouse, 11-12 décembre 2015). LAIRDIL / ESPE – Université de Toulouse / Innovalangues – Université de Grenoble.

[93] Mathieu LOISEAU, Jean-Pierre GIRARD, Claudine MARÉCHAL & Séverine SANZ (2013). Démonstration du prototype JANUS dans le cadre de la collection « truelles & pixels » (Villa & Sanz). Démonstration à *Innovatives SHS – Salon de la valorisation en sciences humaines et sociales* (Paris, 16-17 mai 2013).

url : <http://www.cnrs.fr/inshs/innovatives-shs2013/exposants-education.htm>.

*Cette démonstration n'ayant pas donné lieu à une publication formelle, les auteurs sont les membres du projet ayant présenté le prototype lors du salon.*

[94] Damien DUPRÉ, Hussein SALEM, Mathieu LOISEAU & Philippe DESSUS (2011). Pensum : un outil intelligent pour assister la compréhension d'un cours à distance. Exposé à : *Les rencontres d'Autrans* (Autrans, 13 janvier 2011).

[95] Philippe DESSUS, Mathieu LOISEAU & Damien DUPRÉ (2011). Démonstration de pensum, un système d'aide à la compréhension de cours à distance. In *EIAH'2011 : A la recherche des convergences entre les acteurs des EIAH*, Actes de Conférence EIAH'2011 (Mons, 25-27 mai 2011).

## Coordination d'ouvrage

[96] Haydée SILVA & Mathieu LOISEAU, éditeurs (2016). *Jeu(x) et langue(s) : avatars du ludique dans l'enseignement apprentissage des langues, Recherches et applications*, (59). CLE International. ISBN : 978-2-09-037132-1, ISSN : 0015-9395.

[97] Mathieu LOISEAU, Myriam ABOUZAÏD, Laurence BUSON, Cristelle CAVALLA, Ali DJAROUN, Céline DUGUA, Anna GHIMENTON, Vannina GOOSSENS, Thomas LEBARBÉ, Aurélie NARDY, Fanny RINCK & Christian SURCOUF, éditeurs (2008). *Autour des langues et du langage - perspective pluridisciplinaire*. Presses Universitaires de Grenoble. ISBN : 978-2-7061-1427-4.

url : <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00452115/fr/>.



### Missions spécifiques

2016–2018 **Chargé de mission « culture numérique »**, *Université Grenoble Alpes*, Responsabilité partagée avec Nathalie Denos (en 2016–2017).

Le passage au niveau national du C2i niveau 1 à la certification Pix est l'occasion d'aborder dans sa globalité la question de la « culture numérique » que ce soit par son intégration dans la formation, mais aussi de manière plus informelle dans les pratiques d'étudiants et personnels. La mission « culture numérique » vise à orchestrer une réflexion sur la place du numérique dans une université regroupant plus de 50000 personnes (dont 45000 étudiants).

#### Recherche

2016–... **Coordinateur**, *Chantier « LUCIOLE »*, Projet FLUENCE, Voir section « Recherche » pour les objectifs de LUCIOLE.

Définition des stratégies de conception et développement pour le jeu LUCIOLE

2014–2017 **Coordinateur/Référent scientifique**, *Groupe de travail « GAMER »*, Projet Innova-langues, Voir section « Recherche » pour les travaux du lot GAMER.

La coordination comprenait la mise en place du groupe de travail aussi bien du point de vue humain que des orientations scientifiques.

### Comités de lecture

2018 **Membre du *program committee* pour la conférence EC-TEL 2018**, Leeds (3 – 6 septembre 2018).

<http://www.ec-tel.eu/index.php?id=805>

2018 **Membre du comité scientifique pour la conférence CEDIL'18**, *organisée par le LIDILEM*, Grenoble (30 mai – 1<sup>er</sup> juin 2018).

<https://cedil18.sciencesconf.org/resource/page/id/2>

2015 **Coordination du numéro 59 de la revue *Recherche et Applications***, en collaboration avec Haydée Silva.

Cf. liste des publications [96].

2014 **Membre du comité de lecture pour la conférence CEDIL'14**, *organisée par le LIDILEM*, Grenoble (24 – 27 juin 2014).

<http://cedil2014.u-grenoble3.fr/comites.php>

2013 **Lecture pour la revue CALICO Journal**, (*The Computer Assisted Language Instruction Consortium*).

2013 **Membre du jury du prix de thèse de l'ATALA**, (*Association pour le Traitement Automatique des Langues*).

2013 **Lecture pour la revue ALSIC**, (*Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*).

2012 **Membre du comité de lecture pour la conférence RECITAL**, *organisée pour l'ATALA par GIPSA, LIDILEM et LIG-GETALP*, Grenoble (4 – 8 juin 2012).

[http://www.jeptaln2012.org/?page\\_id=97](http://www.jeptaln2012.org/?page_id=97)

2010 **Membre du comité de lecture de l'ouvrage *Autour des langues et du langage : perspective pluridisciplinaire n°2*, coordonné par Isabelle ESTÈVE, Auriane FAURE, Aurélie GUITTON, Tiphaine MOUT, Agnès SOUQUE et Aïcha TOUATI**, suite au Colloque International des Étudiants-chercheurs en Didactique des Langues et en Linguistique (29 juin – 2 juillet 2010), Presses Universitaires de Grenoble.

<http://w3.u-grenoble3.fr/lidilem/colloque-ec/cedil2010/>

2010 **Membre du comité de lecture du *Second Workshop on Natural Language Processing in Support of Learning : Metrics, Feedback and Connectivity*, 14 septembre 2010**, Bucarest, <http://k-teams.cs.pub.ro/~nlps1/>.

Journée d'étude sur l'utilisation du TAL dans les EIAH.

## Comités d'organisation – Responsabilités d'édition

2012–2013 **Membre du comité de coordination pour l'événement « Villes en biens communs » pour Lyon, octobre 2013**, Lyon.

<http://villes.bienscommuns.org/>

2005–2007 **Membre du comité d'organisation et d'édition du Colloque International des Étudiants-chercheurs en Didactique des Langues et en Linguistique, 4 – 7 juillet 2006**, Grenoble.

Colloque pluridisciplinaire autour de l'étude du langage regroupant des jeunes chercheurs en linguistique, en didactique et dans d'autres disciplines intégrant le langage et son enseignement / apprentissage comme objet d'étude (TAL, sociologie, sciences cognitives, etc.).

- Quatre conférenciers invités (en séances plénières) : François RASTIER (CNRS Paris), Harriet JISA (DDL Lyon), Liam MURRAY (University of Limerick, Irlande) et Françoise GADET (Paris X)
- Environ 250 soumissions provenant de 70 laboratoires ; environ 150 jeunes chercheurs communicants pour trois sessions parallèles (100 présentations orales et 50 posters)
- Sélection d'une soixantaine d'articles (participation au processus et interface entre auteurs et relecteurs)
- Ouvrage édité l'année suivante : *Autour des langues et du langage : perspective pluridisciplinaire* ([97] dans la liste des publications)

2004 **Membre du comité d'organisation de la journée d'étude de l'ATALA « TAL & Apprentissage des Langues »**, 22 Octobre 2004, Grenoble.

La journée a permis aux personnes intéressées par la didactique des langues, le TAL ou l'ALAO de présenter leur point de vue et/ou leurs réalisations concernant l'utilisation du TAL pour l'apprentissage des langues afin d'en dégager une problématique commune. La journée a donné lieu à la publication d'un numéro spécial d'ALSIC.

- 10 présentations orales et 4 posters
- Édition des actes de la journée

**Introduction** Cette section est consacrée à mes activités d'enseignements. Dans un premier temps, je propose un texte faisant une synthèse des différents cours dont j'ai eu la charge ainsi que quelques éléments éclairant ma conception/approche de l'enseignement. Ensuite, des tableaux récapitulatifs présentent la liste des cours, leur volume horaire individuel et le nombre de groupes pour lesquels ils ont été dispensés, année par année. Enfin, un détail des notions abordées dans chaque cours est proposé. Un identifiant a été attribué à chaque cours ([c4] à [c33]) afin de faciliter leur repérage à travers les différentes sous-sections.

**Informatique** J'ai dispensé différents types de cours dans la discipline « informatique » :

619h

- prise en main d'une classe de logiciels (ex : bureautique [c17,c28,c33], dessin vectoriel [c5], wiki [c6]) à destination de **non spécialistes** (étudiants, enseignants, chercheurs) ;
- maîtrise de certains formalismes de structuration de l'information notamment pour le **Traitement Automatique des Langues** [c26,c30] (au sens le plus large du terme), mais aussi dans la perspective du Web (HTML5 + CSS3, par exemple) [c9,c10,c27,c29] ;
- apprentissage d'un paradigme de **programmation** (procédurale [c31,c32], orientée objet [c19,c8], événementielle [c8,c10,c11]) que ce soit une initiation [c8,c10,c11,c31,c32] ou à destination de **spécialistes** [c19].

Dans tous ces cours, j'ai souhaité problématiser le savoir-faire concerné afin de donner accès aux étudiants à certains enjeux de l'informatique. Par exemple, le cours « image, son, vidéo » [c22] concernait le traitement des données multimédias et comportait évidemment une partie de manipulation pratique. Mais au delà des fonctionnalités des logiciels utilisés, le point d'entrée était le **codage numérique de l'information**, et les trois domaines d'application ont permis de donner un point de vue sur la discrétisation de l'information et sa restitution, ainsi que sur les décisions inhérentes au codage de l'information, qui mobilisent des connaissances physiques du phénomène et cognitives de sa perception par l'humain. À l'issue du cours, il était attendu des étudiants qu'ils sachent faire un choix raisonné des technologies à employer, selon les situations, pour manipuler et stocker l'information. En filigrane, il s'agissait également de leur faire prendre conscience que le codage numérique de l'information n'est pas une opération neutre et qu'elle reflète un point de vue sur celle-ci, qui a des conséquences sur les affordances offertes par les logiciels permettant de la manipuler. Dans cette perspective, les systèmes sont présentés, lorsque c'est possible, comme intégrés dans des usages. Cette dimension est particulièrement saillante dans la formation concernant les wikis [c6], où l'ouverture en tant qu'hypothèse fondamentale de conception du système, induit qu'une présentation du logiciel passe par la présentation de son intégration dans une communauté de pratique (la wikipédia constituant pour cela une source d'exemples pertinents).

Cette volonté de fournir des clés aux étudiants pour faire émerger un point de vue critique sur la technologie a pu également être développée avec d'autres problématiques. Lors du passage au LMD, nous avons décidé au sein de l'équipe pédagogique du Département d'Informatique Pédagogique de l'Université Stendhal de regrouper les cours traitement de texte [c28,c33] et développement de sites Web [c29] en un seul (structuration de documents [c25]).



Ceci avait pour objectif de permettre aux étudiants d'établir des parallèles entre ce qu'ils faisaient explicitement en HTML et les conséquences implicites de leurs actions dans un logiciel de traitement de texte. Ainsi, il devenait possible de donner un aperçu des modélisations sous-jacentes des logiciels considérés, en utilisant sans les nommer les notions d'objets, attributs et méthodes (notamment à travers les propriétés des objets et les actions contextuelles associées à une sélection).

Le travail sur la **modélisation** était plus approfondi dans des cours qui lui étaient plus explicitement dédiés [c26, c8]. Lors de ces derniers, j'ai tenté d'amener les étudiants à réfléchir aux apports potentiels des méthodes de modélisations esquissées pour leurs pratiques. Par exemple, dans le cours [c8], j'ai introduit en parallèle des concepts centraux de ce cours de programmation Web une notation proto-UML, utilisée pour modéliser un jeu pour l'apprentissage des langues fondé sur le *memory* (faisant ainsi un pont avec le cours [c4] dispensé plus tôt dans la même formation).

Méthodologie  
de la recherche/  
du travail  
universitaire  
143h

Les méthodes développées pour l'informatique peuvent également offrir des outils conceptuels pertinents pour d'autres disciplines. Dans le cours [c9], l'intention était de proposer à de futurs ingénieurs en génie industriel des outils conceptuels issus de l'informatique et plus précisément de l'IHM (critique ergonomique d'après les critères de Bastien et Scapin, méthodes de conception centrées utilisateur, arbres des tâches) pour leur montrer l'utilité qu'ils peuvent avoir dans leur corps de métier, à travers un projet de conception et de maquettage.

Toutefois, les cours regroupés sous cet intitulé « méthodologie » ne se cantonnent pas à des notions issues de l'informatique, comme en témoignent les cours liés à l'écrit scientifique [c12,c16] ou ceux traitant des statistiques [c14,c15,c21].

Sciences du  
langages  
(domaine  
d'application  
privilegié)<sup>6</sup> 145h

La division des enseignements entre informatique et méthodologie passe sous silence un élément clé des cours concernés : un certain nombre de mes enseignements en informatique et en méthodologie étaient ancrés dans les domaines d'application des filières concernées<sup>6</sup>. Ainsi, certains cours de statistiques [c14,c15] avaient comme objectif le traitement quantitatif de données issues des sciences du langage (acquisition, développement langagier). De même, les cours de ressources langagières [c26,c30] s'appuyaient sur des illustrations en linguistique de corpus et pour la description de ressources pédagogiques. Enfin, j'ai abordé la didactique des langues au travers d'enseignements techniques [c20] ou méthodologiques [c4] fournissant ainsi des exemples de l'interrelation existant entre les connaissances théoriques disciplinaires et leur mise en pratique (notamment au travers d'artefacts technologiques).

Informations  
complémentaires

Outre la diversité des contextes et des publics auxquels j'ai été confronté, il convient de souligner quelques caractéristiques de mon parcours d'enseignant :

- J'ai eu l'occasion de mettre en place plusieurs cours et formations (**définition du contenu, définition de la progression, conception des supports, exercices et contrôles**) [c4–c8,c17,c18,c21,c22,c26,c27,c29–c32] ;
- Dès lors que le volume horaire le permettait, une pédagogie de projet était mise en place ;
- Par mon implication dans les formations et mes activités post-doctorales, j'ai encadré (ou co-encadré), plus d'une dizaine de travaux d'étudiants (individuels ou groupes).

## Tableaux récapitulatifs

6. Ces 145h de cours ne s'ajoutent pas aux autres, il s'agit d'une partie des cours mentionnés ci-dessus qui s'intègrent à des problématiques de sciences du langage.

Dans le récapitulatif suivant, les cours sont regroupés par année, puis leur contenu est explicité (pp. 27–33). La dernière colonne des tableaux récapitulatifs recense le nombre de groupes « multiplié par » le nombre d'heures attribué au cours. Les « demi-groupes » concernent les cours partagés avec un-e autre enseignant-e.

La plupart des supports de cours développés pour ces activités d'enseignement sont accessibles depuis la page [http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/enseignements.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/enseignements.php). Quand un support a été développé par un autre enseignant, il est crédité ou ses initiales sont indiquées, sauf quand il s'agit des fiches créées par l'équipe pédagogique du DIP (cf. détails du cours [c25] p. 31).

## En poste

Université Grenoble Alpes

2015–2016	[c1]	UGA	TAL et Apprentissage des langues	M2 SdL/IdL	18h
	[c2]	UGA	Informatique, Web et Multimédia	M1 DdL/DILIPEM	2×12h
	[c3]	UGA	Formats & traitement des sources Multimédia	M2 DdL/DILIPEM	12h
	[c4]	UGA	Jeu et enseignement des langues	M2 DdL/DILIPEM	4h
	[c8]	UGA	Technologies avancées du <i>e-learning</i>	M2 DdL/DILIPEM	24h

## Vacations (34h+44h+80h+20h+56h+42h+72h)

Université Stendhal Grenoble 3 / INPG–Esisar / INSA Lyon / IAE Université Lyon 3 / IEP Grenoble / LIDILEM / EDAF (École Doctorale Algéro-française de Français) / ED LLSH (École Doctorale Langues, Littératures et Sciences Humaines) / École Doctorale Grenoble Université

2015–2016 34h	[c4]	Stendhal	Jeu et enseignement des langues	M2 DILIPEM	4h
	[c5]	Stendhal	Introduction au dessin vectoriel	LANSAD	3h
	[c6]	Stendhal	Bases de MediaWiki	LANSAD	3h
	[c8]	Stendhal	Technologies avancées du <i>e-learning</i>	M2 DILIPEM	24h
2014–2015 44h	[c5]	Stendhal	Introduction au dessin vectoriel	LANSAD	3h
	[c6]	Stendhal	Bases de MediaWiki	LANSAD	3×3h
	[c7]	Stendhal	Introduction à Git	LANSAD	2×4h
	[c8]	Stendhal	Technologies avancées du <i>e-learning</i>	M2 DILIPEM	24h
2013–2014 80h	[c9]	INSA Lyon	Interaction Homme Machine	4 <sup>e</sup> année (Génie Industriel)	3×12h
	[c10]	IAE (Lyon 3)	Protocoles et langages du Web	L3 Éco. Gestion	24h
	[c11]	Stendhal	Développement Web	M1 DILIPEM	20h
2012–2013 20h	[c12]	Grenoble Université	Propédeutique : écrit scientifique (en français)	Doctorants	12h
	[c13]	Stendhal	Méthodologie de la recherche d'information sur internet	L1	4×2h
2011–2012 56h	[c14]	Stendhal	Traitement et interprétation de données	L2	2×12h
	[c15]	ED LLSH	Traitement de données	Doctorants	12h
	[c16]	EDAF	Formation à l'écrit scientifique (la proposition de communication)	Doctorants	6h
	[c17]	LIDILEM	LaTeX	Membres labo	9h
	[c18]	LIDILEM	Données sonores : recueil, stockage et partage	Membres labo	5h
2010–2011 42h	[c19]	Esisar	Programmation Orientée Objet	Cycle Ingénieur 1	3×14h

2009–2010 72h	[c20]	Stendhal	Architecture des EIAL	M1 IDL	12h
	[c21]	Stendhal	Statistiques	L2 Parcours I3L	24h
	[c22]	Stendhal	Image, Son, Vidéo	L1 Parcours ITW	24h
	[c23]	Stendhal	Présentation de travaux personnels	M2 DILIPEM	$\frac{1}{3} \times 12h$
	[c24]	IEP Grenoble	Espaces Numériques de Travail	1 <sup>ère</sup> année	4×2h

### Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche (2 ans × 96h)

Université Stendhal Grenoble 3

2007–2008 96h	[c25]	Stendhal	Structuration de documents	L2	3×24h
	[c26]	Stendhal	Ressources Langagières (cours partagé)	L3 Parcours I3L	$\frac{1}{2} \times 24h$
	[c27]	Stendhal	Développement de sites Web	M2 NgT	12h
2006–2007 96h	[c26]	Stendhal	Ressources Langagières (cours partagé)	L3 Parcours I3L	$\frac{1}{2} \times 24h$
	[c27]	Stendhal	Développement de sites Web	M2 NgT	12h
	[c28]	Stendhal	Traitement de texte	L2	2×24h
	[c29]	Stendhal	Développement de sites Web	L2	24h

### Enseignant invité (30h)

Universidad de Antioquia, Medellín (Colombie)

2006 30h	[c30]	U. Antioquia	Document numérique	divers	30h
-------------	-------	--------------	--------------------	--------	-----

### Moniteur de l'enseignement supérieur en informatique (3 ans × 64h)

Université Stendhal Grenoble 3

2005–2006 64h	[c26]	Stendhal	Ressources Langagières (cours partagé)	L3 Parcours I3L	$\frac{2}{3} \times 24h$
	[c27]	Stendhal	Développement de sites Web	M2 NgT	24h
	[c31]	Stendhal	Algorithmique et programmation	L3 Parcours I3L	24h
2004–2005 64h	[c27]	Stendhal	Développement de sites Web	M2 NgT	20h
	[c28]	Stendhal	Traitement de texte	L2	20h
	[c32]	Stendhal	Algorithmique et programmation	L2 Parcours I3L	24h
2003–2004 64h	[c33]	Stendhal	Traitement de texte	DEUG 1	4×16h

## Détail des cours

Dans cette section, « 2014–2016 [c5]3h×2 » signifie que le cours [c5] a été dispensé à 2 groupes sur les années universitaires 2014–2015 et 2015–2016 et pour chaque groupe le volume horaire était approximativement de 3h<sup>7</sup>

2016–2017 **M2 Sciences du Langage, parcours Industries de la Langue, TAL et Apprentissage des langues**, Université Grenoble Alpes.  
[c1]18h×1  
Mise en place du cours

7. Pour certains cours dispensés pendant plusieurs années, le volume horaire a pu fluctuer d'une année sur l'autre au gré des évolutions des maquettes. Si l'identifiant est resté le même, c'est que les adaptations n'ont pas demandé de créer un nouveau cours.

Le Traitement Automatique des Langues ne manque pas d'applications. Pourtant l'une d'entre elles reste relativement sous-représentée : les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain (EIAH) spécialisés dans l'apprentissage des langues. . . Dans le cadre de ce cours, nous présentons, à travers un historique, les enjeux de l'usage du TAL pour des apprenants de langue étrangère.

Le travail théorique alimente un projet dans le cadre duquel les étudiants sont amenés à problématiser et développer un module TAL pour une application didactique.

2016–2017 **M1 Didactique des Langues, parcours DILIPEM**, *Informatique, web et multimédia*, Université Grenoble Alpes.

[c2]12h×2

Cours partagé avec Virginie Zampa / Mise en place du cours

Ce cours vise à proposer aux étudiants une problématisation de l'outil informatique. Il fournit un point d'entrée à la notion de réseau, de client et de serveur et ainsi d'aborder les éléments communs à tous les systèmes informatiques quelle que soit leur nature (ordinateur de bureau, portable, smartphone, tablette, etc.). Ces éléments aussi cruciaux à la compréhension de l'informatique que de ses enjeux sociétaux seront ensuite mobilisés pour introduire les concepts fondamentaux du traitement numérique de l'information, notamment le traitement des médias (textes, images, sons et vidéos) et la création de sites web. Ce cours faisant appel à de nombreuses compétences pratiques est mené en utilisant exclusivement des logiciels libres.

2016–2017 **M2 Didactique des Langues, parcours DILIPEM**, *Informatique, web et multimédia*, Université Grenoble Alpes.

[c3]12h×1

Cours partagé avec Pierre Mortimore / Mise en place du cours

Le métier d'ingénieur pédagogique demande une maîtrise transversale des outils de production numériques. Toutefois, cette compréhension dépend de toute une chaîne de métiers dont il faudra s'approprier les problématiques pour optimiser sa production.

Dans le cadre de ce cours, mené avec une pédagogie de projet, il s'agit de mettre en ligne une vidéo en prenant en charge tous les aspects de sa réalisation, de la planification, à la gestion du matériel, en passant par la prise de vue et de son, avant d'aborder le montage et l'export. Les étudiants abordent ces savoir-faires à la lumière de connaissances théoriques sur le codage numérique de l'information.

2015–2017 **M2 Sciences du langage spécialité Didactique des langues et ingénierie pédagogique multimédia (DILIPEM)**, *Jeu et enseignement des langues*, Université Stendhal.

[c4]4h×2

Mise en place du cours

Ce cours comprend 2 séances intégrées au module « construction de l'identité professionnelle »

- Définitions du jeu
- *game* vs *play* et régions métaphoriques du jeu
- Conséquences sur la conception de jeu pour l'apprentissage des langues (cas d'étude)

2014–2016 **Formation professionnelle du service LANGues pour les Spécialistes d'Autres Disciplines (LANSAD)**, *Introduction au dessin vectoriel*, Université Stendhal.

[c5]3h×2

Mise en place de la formation

- Codage numérique de l'image — pixels, compression, vecteurs
- Reconnaissance de formats d'image d'après le rendu
- Dessin vectoriel avec Inkscape, fonctionnalités de base

- 2014–2016 **LANSAD**, *Utilisation d'un Wiki dans la recherche*, Université Stendhal.  
 [c6]3h×4 Mise en place de la formation  
 Réutilisée dans le cadre d'un atelier Wikipédia  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Mois\\_de\\_la\\_contribution/Grenoble#Atelier\\_MediaWiki](https://fr.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Mois_de_la_contribution/Grenoble#Atelier_MediaWiki)
- La philosophie wiki
  - Bases de la syntaxe *MediaWiki*
  - Espaces de noms
  - Modèles
- 2014–2015 **Stagiaires du projet Innovalangues**, *Introduction à Git*, Université Stendhal.  
 [c7]4h×2 Mise en place de la formation  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/formationGit.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/formationGit.php)
- Shell unix
  - *Workflow* de base Git
  - Principales commandes
- 2014–2016 **M2 Didactique des Langues — Parcours DILIPEM**, *Technologies avancées du e-learning 2*, Université Stendhal/Université Grenoble Alpes.  
 [c8]24h×3 Mise en place du cours
- HTML5 + CSS3
  - Introduction à la programmation événementielle en JavaScript
  - Notions de programmation objet
- 2013–2014 **Élèves ingénieurs — génie industriel (4<sup>e</sup> année)**, *Interaction Homme-Machine*, INSA de Lyon.  
 [c9]12h×1
- Critique ergonomique
  - Arbres des tâches
  - Méthode de conception centrée utilisateur
  - *Sketching*, prototypage
- 2013–2014 **Licence 3 économie et gestion**, *Protocoles et langages du Web*, Institut d'Administration des Entreprises — Université Lyon 3.  
 [c10]24h×1
- Protocoles du Web
  - HTML 5 / CSS 3
  - Notions de programmation (javascript)
- 2013–2014 **M1 DILIPEM**, *Développement Web*, Université Stendhal Grenoble 3.  
 [c11]20h×1
- HTML+CSS
  - Notions de programmation (javascript)
  - Suivi de projets
- 2012–2013 **Doctorants étrangers**, *Formation propédeutique : l'écrit scientifique*, École doctorale Grenoble Université.  
 [c12]12h×1
- Généralités sur la publication scientifique
  - Écrit scientifique en français : formuler sa problématique de thèse
  - Écrit scientifique en français : rédiger une proposition de communication
- 2012–2013 **L1**, *Méthodologie de la recherche d'information sur Internet*, Université Stendhal Grenoble 3 (UFR LLASIC).  
 [c13]2h×4

- Architecture d'Internet
  - Web « caché » et notions d'indexation (et personnalisation des résultats)
  - Syntaxe de requête de Google
  - Évaluation des sources
- 2011–2012 **L2 Sciences du langage**, *Traitement et interprétation de données*, Université Stendhal.  
 [c14]12h×2 <https://espaces-collaboratifs.grenet.fr/share/page/site/StatsL2/dashboard>
- Statistiques descriptives (mesures de tendances centrales, paramètres de dispersion)
  - Statistiques inférentielles (test de Student, corrélations et  $\chi^2$ )
- 2011–2012 **Doctorants**, *Traitement de données (niveau 1)*, Université Stendhal (École Doctorale LLSH).  
 [c15]12h×1
- Statistiques descriptives (mesures de tendances centrales, paramètres de dispersion)
  - Statistiques inférentielles (test de Student, corrélations et  $\chi^2$ )
- 2011–2012 **Doctorants**, *Formation à l'écrit scientifique*, Université Stendhal (École Doctorale Algéro-française de Français).  
 [c16]6h×1
- Objectifs et usages de l'écrit scientifique
  - La « proposition de communication » : analyse d'exemples et mise en pratique
- 2011–2012 **Membres du LIDILEM**, *Introduction à  $\LaTeX$* , Université Stendhal.  
 [c17]9h×1 Mise en place de la formation
- Principes de base de structuration de documents
  - De l'installation du système à l'utilisation de packages, de variables et de compteurs
- 2011–2012 **Membres du LIDILEM**, *Recueil de données orales*, Université Stendhal.  
 [c18]5h×1 Mise en place de la formation
- Enregistrement
  - Principes du son numérique
  - Partage de gros fichiers
- 2010–2011 **Cycle Ingénieur (1<sup>ère</sup> année 3A)**, *Programmation Orientée Objet (Java)*, Esisar, TP.  
 [c19]14h×3 [http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/coursEsisarObjet.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/coursEsisarObjet.php)
- Objets et classes
  - Conception
  - Héritage
  - Généricité
  - Interaction entre objets
  - Conventions de codage
  - Interfaces
  - Interfaces graphiques
- 2009–2010 **Master Sciences du Langage, mention Industries de la Langue (IdL), spécialité EIAL (M1)**, *Architecture des EIAL*, Université Stendhal.  
 [c20]12h×1 [http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/M1ArchiEIAL.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/M1ArchiEIAL.php)
- Évolution des EIAH (point de vue théorique)
  - Le champ de l'ALAO
  - Architectures types pour les Environnements Informatiques pour l'Apprentissage des Langues
- 2009–2010 **L2 Parcours Informatique en langues, lettres et langage (I3L)**, *Statistiques*, Université Stendhal.  
 [c21]24h×1 Mise en place du cours  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/L2Stats.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/L2Stats.php)
- Principes de bases de statistiques

- Recueil et analyse de données
- 2009–2010 **L1 Parcours Informatique et Technologies du Web (ITW)**, *Image, Son, Vidéo*, Université Stendhal.  
 [c22]24h×1 Mise en place du cours  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/L1ImageSonVideo.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/L1ImageSonVideo.php)
- Codage de l'information numérique
  - Compressions
- 2009–2010 **Master DILIPEM**, *Présentation travaux personnels*, Université Stendhal, Grenoble.  
 [c23]4h×1 [http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/M2presentation.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/M2presentation.php)
- Utilisation d'un logiciel de présentation, notions de base.
- 2009–2010 **Étudiants intégrant "Sciences Po"**, *Espace Numérique de Travail (Dokeos, BV Rhône-Alpes)*, Institut d'Études Politiques, Grenoble.  
 [c24]2h×4
- E-mail
  - Communication synchrone (*chat*)
  - Partage de fichiers
  - Listes de diffusion
  - Communication asynchrone (forum)
  - Travail collaboratif
- 2007–2008 **L2 (non-spécialistes)**, *Bases de l'informatique et structuration de documents*, Université Stendhal, Grenoble.  
 [c25]24h×3
- Participation à l'élaboration du programme et à l'écriture de supports de cours théoriques :  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/coursL2-2007.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/coursL2-2007.php) (Fiches réalisées "C2 - Le contenu du Web", "C2 - Structuration de documents" et "C3 - CSS et mise en forme")  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/complementsL2-2007.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/complementsL2-2007.php)  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/remarquesSites2007](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/remarquesSites2007)
- Notions de base de l'informatique (architecture d'un ordinateur)
  - Systèmes d'exploitation (exemple de Windows XP)
  - Codage du texte
  - Codage des images
  - Notions de base de réseaux
  - Recherche documentaire
  - Structuration de document et publication Web (HTML + CSS, FTP)
  - Structuration de documents et traitement de texte (exemple de Word)
- 2005–2008 **L3 Parcours I3L**, *Conception et exploitation de ressources langagières*, Université Stendhal, Grenoble.  
 [c26]12h×3
- Mise en place du cours  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/parcoursL3.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/parcoursL3.php)
- Structuration de documents
  - XML
  - Description de ressources pédagogiques
  - DTD / XML Schema
  - CSS 2 / XSLT
- 2004–2008 **Master Négociateur trilingue en commerce international (NgT)**, *Conception de sites Web*, Université Stendhal, Grenoble.  
 [c27]18h×4
- Mise en place du cours  
<http://masterngt.free.fr/>
- Conception de sites Web
  - HTML
  - Logiciel Macromedia Dreamweaver
  - Codage numérique de l'information : image, texte (notions)
  - CSS
  - FTP

- Wiki : enjeux et utilisation
- 2006–2007 **L2 (non spécialistes)**, *Systèmes d'exploitation et traitement de texte*, Université Stendhal, Grenoble.
- 2004–2005  
 [c28]24h×3 [http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/coursL2.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/coursL2.php) (Semestre 1)
- Notions de base de l'informatique (architecture d'un ordinateur)
  - Systèmes d'exploitation (exemple de Windows)
  - Codage du texte
  - Structuration de documents et traitement de texte (exemple de Word)
- 2006–2007 **L2 (non spécialistes)**, *Réseaux et conception de sites Web*, Université Stendhal, Grenoble.
- [c29]24h×1 Mise en place du cours  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/coursL2.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/coursL2.php) (Semestre 2)
- Notions de base de réseaux
  - HTML
  - Conception de sites Web
  - Codage des images
  - CSS
  - FTP
- 2006 **Étudiants de Master et enseignants**, *Document numérique*, Université d'Antioquia, Medellín (Colombie).
- [c30]30h×1 Mise en place du cours  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/medellin.php](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/medellin.php)
- Codage de l'information textuelle
  - Structuration de documents
  - XML, DTD et CSS
  - Corpus numériques
  - Description de ressources pédagogiques
- 2005–2006 **L3 Parcours I3L**, *Algorithmique et programmation*, Université Stendhal, Grenoble.
- [c31]24h×1 Mise en place du cours  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/fichiers/VB\\_Algo.zip](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/fichiers/VB_Algo.zip)
- Notions de base d'algorithmique (variables, types, structures de contrôle, fonctions, lecture de fichiers)
  - Analyse descendante
  - Exemple de Visual Basic
- 2004–2005 **L2 Parcours I3L**, *Algorithmique et programmation*, Université Stendhal, Grenoble.
- [c32]24h×1 Mise en place du cours  
[http://www.lezinter.net/~lzbk/\\_old/fichiers/VB\\_Algo.zip](http://www.lezinter.net/~lzbk/_old/fichiers/VB_Algo.zip)
- Notions de base d'algorithmique (variables, types, structures de contrôle)
  - Exemple de Visual Basic
- 2003–2004 **DEUG 1 (non-spécialistes)**, *Initiation à l'informatique et traitement de texte*, Université Stendhal, Grenoble.
- [c33]16h×4
- Notions de base de l'informatique (architecture d'un ordinateur, OS, périphériques, etc.)
  - Exemple de Windows
  - Bureautique et document structuré : exemple de Word
- 2000–2001 **Étudiants tous niveaux**, *Gestion d'une salle multimédia d'apprentissage des langues*, Université de Savoie.
- Préparation au TOEIC
  - Logiciel Tell Me More



## Expériences d'encadrement

- 2016–2018 **Adrea Soh**, *Stage M1/M2 DILIPEM*, Participation à la conception du jeu LUCIOLE, Projet FLUENCE.
- 2016–2017 **Agnès Montaufier, Richard Boualavong, Mayra Siordia et Isabelle Tournay**, *Cas-projet M2 DILIPEM*, "Proof of concept" pour un jeu d'apprentissage de l'anglais à destination des enfants n'utilisant pas l'écrit, Projet FLUENCE.  
Commanditaire
- 2015–2016 **Francesca Bianco**, *Stage ERASMUS Plus, Master Lingua e cultura italiana per stranieri — Université de Bologne*, Réalisation d'une expérimentation visant à analyser la réponse des apprenants à deux prototypes d'un même jeu, Projet Innovalangues.
- 2015–2016 **Claire Chaix, Manon Meunier-Carus, Jo-Ann Pesquet et Rémi Rondin**, *Cas-projet M2 DILIPEM (Professionnel)*, Modélisation d'une progression pour un jeu *match-three tiles* pour la prise en charge de la compétence graphique en mandarin, Projet Innovalangues.  
Commanditaire / co-encadrement avec Yoann Goudin
- 2014–2015 **Rémi Rodin**, *Stage M1 DILIPEM (Professionnel)*, Analyse de jeux pour l'enseignement/apprentissage des langues + modélisation, Projet Innovalangues.  
Commanditaire
- 2014–2015 **Tra My Le**, *Stage M1 DILIPEM (Professionnel)*, Proposition de jeux portant sur les sinogrammes, Projet Innovalangues.  
Commanditaire / Stage encadré principalement par Yoann Goudin
- 2014–2015 **David Graceffa**, *Stage M2 IdL (Professionnel)*, Développement de fonctionnalités supplémentaires pour des jeux éducatifs, notamment ressources langagières, Projet Innovalangues.  
Commanditaire
- 2014–2015 **Maryam Nejat**, *Stage M2 IdL (Professionnel)*, Développement de fonctionnalités supplémentaires pour des jeux éducatifs, notamment ressources langagières, Projet Innovalangues.  
Commanditaire
- 2014–2015 **Racha Hallal**, *Stage M2 DILIPEM (Professionnel)*, Jeu dans la classe de langue : points de vue enseignants et apprenants, Projet Innovalangues.  
Commanditaire
- 2014–2015 **Chloé Cimpello et Justine Reverdy**, *Projet M2 IdL (Professionnel)*, Réalisation d'une application Web : jeu asynchrone inspiré du Taboo, Projet Innovalangues.  
Commanditaire  
<https://github.com/CloCimpello/GameofWords1.0>
- 2013–2014 **Francesca Larici**, *Stage M2 DILIPEM (Professionnel)*, Conception d'un modèle de pilule de grammaire utilisant la vidéo pour des Parcours d'Apprentissage en Autonomie, Projet Innovalangues.
- 2013–2014 **Racha Hallal**, *Stage M1 DILIPEM (Professionnel)*, Étude des besoins des enseignants en vue de la création d'un système de génération de jeux tangibles pour l'apprentissage des langues, Projet Innovalangues.  
Commanditaire
- 2013–2014 **Louis Amore**, *Stage L3 MIAGE*, Étude de faisabilité : manipulation de dessin vectoriels (svg) dans un navigateur, Projet Innovalangues.
- 2013–2014 **Christine Lutian et Pauline Rebourgeon**, *Projet M2 IdL (Professionnel)*, Réalisation d'une application Web : jeu multilingue inspiré du Boggle, Projet Innovalangues.  
Commanditaire  
<https://github.com/PaulineRebourgeon/Magic-Word-game>

- 2011–2012 **Quentin Beufay**, *Université Catholique de Louvain : Master en Linguistique (Finalité spécialisée: Traitement Automatique du Langage)*, Vers la conception d'un extracteur de structures pour la catégorisation automatique de textes pour le FLE selon le Cadre commun de référence pour les langues, Université Stendhal.
- 2010–2011 **Jonathan Stahl**, *IUT 2 Grenoble (informatique)*, Développement de fonctionnalités pour le logiciel *Pensum*, Projet LTfLL.  
Commanditaire
- 2009–2010 **Haithem Sahmim**, *M2 IDL (recherche)*, Définition et implémentation de facettes d'un texte, Université Stendhal.
- 2006–2007 **Kim N'Guyen et Wu Chang**, *Projet M2 IDL (professionnel)*, Développement d'un module de présentation des textes selon plusieurs facettes, Université Stendhal.  
Commanditaire  
<http://mathieu.loiseau.free.fr/bdtp/projetM2.php>