**Conception et validation d'un jeu entraînant la compréhension de l'oral en anglais**

**chez les 6-9 ans**

**Marie-Pierre JOUANNEAUD (U. Paris 8)**

Luciole est un jeu d'apprentissage (jeu sérieux) pour les enfants de CP-CE2. Les apprenants jouent le rôle d'un jeune Français nommé Sasha, recruté par une agence d'espionnage pour aider à sauver des animaux. Sasha interagit principalement avec des personnes de langue maternelle anglaise de toutes les îles britanniques qui parlent anglais, ou français avec un fort accent étranger. Le jeu propose des activités ciblant la compréhension du lexique thématique et de phrases simples, et d'autres entraînant des aspects phonologiques spécifiques de l'anglais difficiles à appréhender pour les apprenants français.

Je présenterai les principes de conception de Luciole, inspirés de la théorie de Van Patten (Processing Instruction), ainsi que 2 expérimentations à grande échelle (n= 722 et n=346) où Luciole était le groupe contrôle d'autres applications visant à améliorer la fluence de lecture en français. Les résultats montrent un effet positif sur la compréhension de l'oral en anglais, ainsi que sur la conscience phonologique.