

Partenaires



Le projet LIMED est cofinancé par l'Union Européenne. L'Europe s'engage en Ile de France avec les Fonds Européen de Développement Régional.



LIMED : Moteur Meta-Educatif Linguistique pour Contenus Audiovisuels

LIMED permettra de créer une nouvelle forme de contenu audiovisuel interactif : la vidéo avec quiz linguistique.

- Le projet LIMED s'ancre ainsi dans le nouveau domaine de l'Edutainment (Éducation + Entertainment).
- Notre projet se propose de développer un démonstrateur innovant qui peut, à partir de toute séquence vidéo en langue étrangère (par exemple des séries TV ou des news en langue originale), générer automatiquement des quiz de compréhension.
- Ce moteur sera implémenté pour des contenus consultables en mode nomade, en tout lieu et à tout moment.

L'ambition de LIMED : proposer une nouvelle solution interactive, individualisée et motivante pour l'apprentissage d'une langue étrangère en regardant et en profitant de ses vidéos préférées en V.O. sur un terminal mobile ou un ordinateur personnel.

L'apprentissage des langues étrangères : le besoin d'exercices individualisés, personnalisés, divertissants et efficaces.

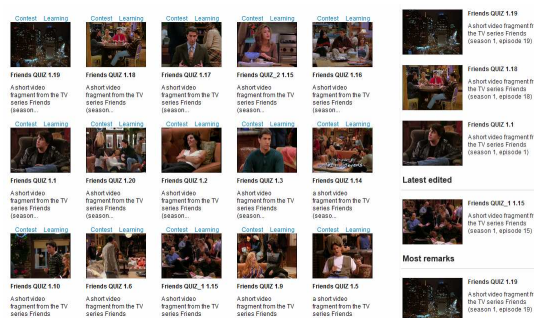
- La demande pour de nouveaux contenus éducatifs est particulièrement forte dans le cas de l'apprentissage des langues étrangères. Les jeunes apprenants souhaitent retrouver leurs habitudes numériques dans leur apprentissage d'une langue étrangère.
- La « Génération Numérique » plébiscite les exercices sous forme de jeu et de mise en situation. L'attention des apprenants numériques doit être à proprement parler « captivée » pour que l'apprentissage soit efficace.
- L'interactivité introduite par le quiz, combinée avec un système de notation (« scoring ») à l'instar de ce qui se fait dans les jeux vidéos (visualisation immédiate des résultats et de la progression) encouragera une pratique régulière. L'expérience utilisateur doit être perçue (en particulier chez les plus jeunes utilisateurs) comme du divertissement, plutôt que de l'apprentissage.

L'innovation consiste en ce que le moteur de LIMED peut être appliqué à des contenus médias préexistants (contenu qui est déjà connu par les utilisateurs), donc il renforce le processus d'apprentissage car il fait appel à des cadres qui sont déjà connus par l'utilisateur, qui adopte donc plus facilement ce contenu.

Le quiz linguistique sur téléphone mobile

- L'émergence rapide et la démocratisation massive des terminaux nomades (téléphones mobiles, ordinateurs portables, tablette PC...) ont conduit à une individualisation accrue (« un terminal par personne ») et une personnalisation poussée de la consommation de média.
- Tout en gardant une approche pragmatique et dirigée, visant un résultat mesurable, le service de quiz automatique LIMED est une double innovation.
 - Il rassemble des domaines d'expertise qui travaillent rarement ensemble (méthode d'apprentissage de langage et de caractérisation multimédia).
 - Il vise un système multimédia ouvert basé sur le web qui touche à la fois des systèmes de description et des hauts niveaux d'ontologie.
- Ce projet cherche à créer un chemin pour une toute nouvelle forme d'interactivité.

Pour ces nouveaux usages et ces nouveaux terminaux, de nouveaux contenus éducatifs doivent être créés, plus efficaces tout en étant divertissants.



Partners



The Limed project is cofinanced by the European Union. Europe is moving in the Ile de France with the European Regional Development Fund.



LIMED : Linguistic Meta-Educational Engine for Audiovisual Content

LIMED will create a new form of interactive audiovisual content: the linguistic quiz-enabled video.

- The LIMED project is anchored in the new field of Edutainment (Education + Entertainment).
- Our project proposing the automatic generation of comprehension quizzes on highly attractive preexisting audio-visual content (for example, foreign language TV series or news).
- This engine will be implemented for contents that can be accessed on the go, anywhere and at any time.

LIMED's ambition: to propose a new interactive, individualized and motivating solution to learn a foreign language while watching and enjoying one's favorite original language video on a mobile device or PC laptop.

Foreign-language learning: the need for individual, personal entertaining and efficient exercises

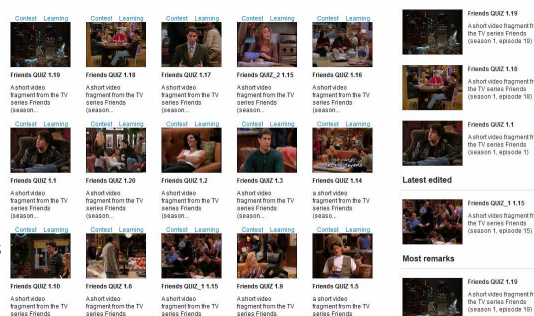
- Such demand for new educational contents is even more acute for foreign-language learning. Young learners wish to find in their language learning the same experience that they have in their digital lives.
- Young learners wish to find in their language learning the same experience that they have in their digital lives.
- The interactivity introduced by the quiz, combined with a scoring system as used in video games (instant results and results evolution) shall encourage regular practice.
- The user experience has to be perceived (especially by younger users) as entertainment, rather than education.

With respect to language learning approaches, the innovation lies in the fact that the LIMED engine can be applied to pre-existing media content, i.e. content that is already known and compelling to the user, therefore strengthening the learning because a cognitive frame of reference already exists and an adoption pattern is fostered.

The LIMED engine will generate a linguistic comprehension quiz for any video, turning one's favorite TV programs into learning material.

Linguistic comprehension quiz for mobile phones

- The rapid emergence and massive democratization of nomadic devices (mobile phones, laptops, ...) have accelerated individualization ("one man, one device") and personalization ("to my taste") of media consumption.
- While maintaining a pragmatic and focused approach, targeting a measurable outcome, the automatic quiz service, LIMED innovation is twofold :
 - it brings together areas of expertise that rarely work in common (language learning methods and multimedia characterization)
 - it targets a web-based, open multimedia description system covering both low-level descriptions and high level ontologies.
- While maintaining a pragmatic and focused approach, targeting a measurable outcome, the automatic quiz service, LIMED innovation is twofold. First it brings together areas of expertise that rarely work in common (language learning methods and multimedia characterization) and second it targets a web-based, open multimedia description system covering both low-level descriptions and high level ontologies.



For these new devices and new usage, we must create new educational content that are more efficient, whilst at the same time more entertaining.





Expérimentation du service My4n-News



Partenaires



Le projet LIMED est cofinancé par l'Union Européenne. L'Europe s'engage en Ile de France avec les Fonds Européen de Développement Régional.



mymultimediaworld



Le service MY4n-News : apprentissage de l'anglais sur mobile et PC

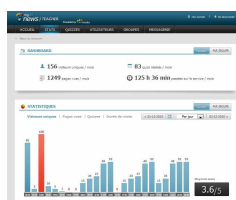
APPROCHE PEDAGOGIQUE

- Immersion par l'actualité internationale
- Articles et vidéos
- Accompagnée par des aides linguistiques: dictionnaire, sous-titres
- Personnalisation : espace personnel, liste de mots, quiz



OBJECTIFS DE MY4n-NEWS LEARNER

- Faciliter la pratique de l'anglais
- Améliorer la compréhension orale et écrite
- Immersion par des media authentiques



OBJECTIFS DE MY4n-NEWS TEACHER

- Faciliter l'accès à des ressources et leur didactisation
- Permettre le suivi de l'activité des étudiants
- Sélection des contenus, édition de quiz, messagerie intégrée, statistiques

Notre expérimentation du service My4n-News

NOTRE PROTOCOLE D'ENQUETE

- Questionnaires apprenants et enseignants
- Analyse des traces sur les plates-formes
- Entretiens semi directifs apprenants et enseignants

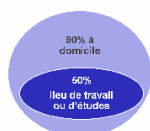
Groupe 1 BTS	Groupe 2 DUT	Groupe 3 Ecole commerce apprentissage	Groupe 4 Lycée	Groupe 5 Master	Groupe 6 Magistère
LEARNERS 10	LEARNERS 12	LEARNERS 6	LEARNERS 33	LEARNERS 3	LEARNERS 49
LEARNER & TEACHER	LEARNER & TEACHER	LEARNER & TEACHER	LEARNER & TEACHER	LEARNER ACCES LIBRE	LEARNER ACCES LIBRE
FORMEL HYBRIDE	FORMEL HYBRIDE	FORMEL A DISTANCE	FORMEL HYBRIDE	INFORMEL	INFORMEL
4 SEM.	1 SEM.	2 SEM.	2 SEM.	8 SEM.	8 SEM.

AXES DE RECHERCHE : MLEARNING ET APPRENTISSAGE DES LANGUES

- L'écosystème mobile est-il aujourd'hui assez développé pour l'apprentissage de l'anglais sur terminal mobile?
- Sous l'angle de la mobilité, quelles sont les pratiques de la plate-forme my4n-news des apprenants et des enseignants ?
 - Comment la plate-forme my4n-news se prête-t-elle à différents contextes d'apprentissage ?

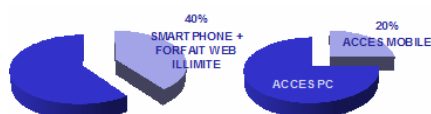
Analyse des résultats de l'expérimentation

LIEUX D'ACCES



> Confort et environnement de travail privilégiés ?

ECOSYSTEME MOBILE ET MODE D'ACCES



L'EQUIPEMENT
40% des enquêtés sont bien équipés pour accéder au service via leur mobile

LES PRATIQUES
20% des utilisateurs ont accès au service via leur mobile

> Un usage amené à se développer

PRATIQUES MOBILES ET CONTEXTES D'APPRENTISSAGE

CONTEXTE	FORMEL HYBRIDE	FORMEL A DISTANCE	INFORMEL
TAUX D'ACCES	++	+	-
MODE D'ACCES	PC	Mobile	PC
LIEU D'ACCES	Salle de cours et Domicile	Transport	Domicile

- En contexte formel hybride : les taux de consultation sont les plus élevés
- En contexte formel à distance : taux de participation moindre
- En contexte informel : très peu de consultation
- L'autodidaxie reste assez marginale : un besoin d'accompagnement et de tutorat

Pour 80 % des personnes interrogées, l'intérêt principal du service est l'ubiquité : « on peut l'utiliser où et quand on veut ».

