

Laurence SCHMOLL

lschmoll@unistra.fr

PRCE de Lettres modernes

Faculté des Lettres, Université de Strasbourg

Docteur en Sciences du langage

PUBLICATIONS ET COMMUNICATIONS

1. ARTICLES PUBLIÉS DANS UNE REVUE AVEC COMITÉ DE LECTURE (5)

- Schmoll, Laurence. 2016. L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique. In *Sciences du jeu*, 5. Site de la revue électronique Sciences du Jeu : <http://sdj.revues.org/628> (en ligne)
- Schmoll, Laurence / Perrot, Laurent. 2016. Le learning game : espace d'entente entre apprentissages formels et informels ? In Silva, Haydée / Loiseau, Mathieu, *Jeu(x) et langue(s) : avatars du ludique dans l'enseignement / apprentissage des langues, Le Français dans le monde, Recherches et applications*, 59, janvier 2016. Paris : CLE International. 161-171. ISBN : 978-2-09-037132-1. (10 p.)
- Schmoll Laurence / Roy Mickaël. 2014. Serious game et apprentissage en réalité virtuelle : résultats d'une étude préliminaire sur la mémorisation lexicale en langue étrangère. In Hans W. Giessen et Virginie Viallon (coord.), *TIC, médias et apprentissages des langues : des outils de médiation aux compétences individuelles, Synergie Pays germanophones*, 7. Sylvains les Moulins : GERFLINT. 77-88. ISBN : 978-3-86938-060-5. (11 p.)
- Schmoll, Laurence. 2011. Usages éducatifs des jeux en ligne. L'exemple de l'apprentissage des langues. In *Jeux et Enjeux. Revue des Sciences Sociales*, 45. Strasbourg. 148-157. ISBN : 978-2-35-410032-2. (9 p.)
- Schmoll, Laurence. 2006. Le Lecteur Modèle des concepteurs de sites Internet pédagogiques. In *Écrire les sciences sociales. Revue des Sciences Sociales*, 36. Strasbourg. 68-75. ISSN : 1623-6572. (7 p.)

2. ARTICLES PUBLIÉS DANS UNE REVUE SANS COMITÉ DE LECTURE (1)

- Schmoll, Laurence / Schmoll, Patrick. 2012. Communautés de jeu et motivations à apprendre. Les hypothèses didactiques de Thélème, un jeu multi-joueurs en ligne pour l'apprentissage des langues. In *Languages, Cultures and Virtual Communities / Les Langues, les Cultures et les Communautés Virtuelles. Procedia – Social and Behavioral Sciences*, volume 34. 202-206. Site de la revue ScienceDirect : <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187704281200345X> (en ligne - 4 p.)

3. ARTICLES PUBLIÉS DANS DES ACTES DE COLLOQUE (4)

- Schmoll, Laurence / Ollivier, Christian / Koecher, Liliane. 2010. De la difficulté de créer des aides à la réalisation de tâches sur le web 2.0. In Foucher, Anne-Laure / Pothier, Maguy / Rodrigues, Christine / Quanquin, Véronique (dir), *La tâche comme point focal de l'apprentissage. Actes du 2ème colloque international Tidilem (Tice et Didactique des Langues Étrangères et Maternelles)*, 10-11 juin 2010, Clermont-Ferrand. Site des archives ouvertes HAL : <https://edutice.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/495054/filename/Schmoll.pdf> (en ligne)
- Schmoll, Laurence. 2009. Le stage de septembre à l'IIEF à l'Université Marc Bloch (Strasbourg 2) : un exemple concret de préparation à l'entrée à l'université. In Borg, Serge / Bérard, Évelyne (coord.), *L'ouverture des filières universitaires francophones aux étudiants étrangers : Enjeux politiques, implications didactiques, culturelles et institutionnelles, Actes du 3ème colloque international de l'ADCUEFE*, Besançon, 15-16 juin 2007. Terres de FLE, Revue de didactique des langues et de l'ingénierie de la formation, n°2 : Besançon. 97-102. (5 p.)
- Schmoll, Laurence. 2009. Quels moyens d'accès au sens utiliser dans le cadre d'une formation en différé ? Les solutions envisagées par le projet Thélème. In Abry, Dominique / Brodin, Élisabeth (coord.), *Enseigner / apprendre le FLE et les langues étrangères à l'aide des technologies numériques : du présentiel au nomadisme, Actes du 4ème colloque international de l'ADCUEFE*, Grenoble, 19-20 juin

2009. Grenoble : PUG. 110-118. (8 p.)

Koecher, Liliane / Schmoll, Laurence. 2007. Internet et l'enseignement/apprentissage du Français Langue Étrangère : une exploitation limitée de ses spécificités. In Pagel Dario (dir.), *Le français, une langue qui fait la différence, Actes du 1er Congrès européen de la FIPF*, Vienne, 2-5 novembre 2006. *Dialogues et Cultures*, 53. Bruxelles. 587-595. (7 p.)

4. CHAPITRES D'OUVRAGE (2)

Schmoll, Laurence. 2016. Entrer dans l'univers des jeux numériques. In Roy, Michaël / Kusyk, Meryl / Schlemminger, Gerald / Bechmann, Dominique, *Environnements numériques et interactions en langue étrangère : du formel à l'informel, du réel à la réalité virtuelle*. Coll. Mehrsprachigkeit in Europa, Multilingualism in Europe. Bern, Suisse : Peter Lang. 19-25. ISBN : 978-3-0343-2028-3. (6 p.)

Schmoll, Laurence. 2016. Scénarisation d'un learning game en environnement immersif tridimensionnel. In Roy, Michaël / Kusyk, Meryl / Schlemminger, Gerald / Bechmann, Dominique, *Environnements numériques et interactions en langue étrangère : du formel à l'informel, du réel à la réalité virtuelle*. Coll. Mehrsprachigkeit in Europa, Multilingualism in Europe. Bern, Suisse : Peter Lang. 43-63. ISBN : 978-3-0343-2028-3. (20 p.)

5. OUVRAGES (1)

Pellat, Jean-Christophe / Bezu, Pascale / Camenisch, Annie / Delhay, Corinne / Meyer, Jean-Paul / Petit, Serge / Schmoll, Laurence. 2009. *Quelle grammaire enseigner ?* Coll. Enseigner à l'école primaire. Paris : Hatier. ISBN : 978-2-218-93698-2. (270 p.)

6. COMMUNICATIONS DANS DES COLLOQUES INTERNATIONAUX AVEC COMITÉ DE SÉLECTION (5)

Schmoll, Laurence. 2014. La place des interactions langagières et corporelles dans une tâche scénarisée en réalité virtuelle immersive. *Colloque international Des machines et des langues*, Université de Bordeaux-Montaigne / UMR 5128, 30 juin-1er juillet.

Schmoll, Laurence. 2014. De l'emploi des jeux traditionnels à l'utilisation des jeux numériques pour l'enseignement des langues étrangères. *Colloque international Des jeux traditionnels aux jeux numériques*, Université de Lorraine / IUT Nancy Charlemagne, 26-28 novembre (**déjà cité dans Articles publiés dans des actes de colloque**).

Schmoll, Laurence / Ollivier, Christian / Koecher, Liliane. 2010. De la difficulté de créer des aides à la réalisation de tâches sur le web 2.0. *2ème colloque international Tidilem*, Clermont-Ferrand, 10-11 juin (**déjà cité dans Articles publiés dans des actes de colloque**).

Schmoll, Laurence. 2007. Le stage de septembre à l'IIEF à l'Université Marc Bloch (Strasbourg 2) : un exemple concret de préparation à l'entrée à l'université. *3ème colloque international de l'ADCUEFE*, Besançon, 15-16 juin (**déjà cité dans Articles publiés dans des actes de colloque**).

Schmoll, Laurence. 2009. Quels moyens d'accès au sens utiliser dans le cadre d'une formation en différé ? Les solutions envisagées par le projet Thélème. *4ème colloque international de l'ADCUEFE*, Grenoble, 19-20 juin (**déjà cité dans Articles publiés dans des actes de colloque**).

7. COMMUNICATIONS DANS DES COLLOQUES NATIONAUX AVEC COMITÉ DE SÉLECTION (3)

Hamza, Anissa / Lang, Élodie / Schmoll, Laurence. 2016. L'influence de la posture de recherche sur le traitement de données en linguistique et en didactique des langues. *Colloque Jeunes Chercheurs LiLPa 2016, De l'épistémologie de la recherche à la méthodologie de la thèse : Parcours heuristique ou trajectoire réflexive ?*, Université de Strasbourg, 29 juin – 1er juillet.

Schmoll, Laurence. 2013. Serious game et apprentissage des langues en réalité virtuelle : résultats d'une étude préliminaire. *E-virtuoses, colloque scientifique*, Valenciennes, 5 juin (déjà cité dans Articles publiés dans une revue avec comité de lecture).

Schmoll, Laurence. 2012. Storytelling : Scénarisation ludoéducative pour des jeux vidéo sérieux pour l'apprentissage des langues. *Kongress des Frankoromanistenverbandes : [R]evolution der Medien*, Section 11, Université de Leipzig, Allemagne, 21 septembre 2012.

8. COMMUNICATIONS DANS DES COLLOQUES SANS COMITÉ DE SÉLECTION (3)

- Schmoll, Laurence. 2014. Scénarisation d'un jeu vidéo sérieux en environnement immersif tridimensionnel pour l'apprentissage des langues ? D'une démarche communicative à une démarche actionnelle. *Colloque international Eurographics*, Université de Strasbourg / UMR 7357, 7 avril.
- Schmoll, Laurence. 2014. Serious games pour l'apprentissage des langues et scénarisation. *Fortbildungskongress für Fremdsprachenlehrkräfte Sprachen und Kulturen im mehrsprachigen Europa ? Fremdsprachenlernen zwischen Bildung und Standardorientierung*, Pädagogische Hochschule Freiburg im Breisgau, Allemagne, 25-27 septembre.
- Koecher, Liliane / Schmoll, Laurence. 2006. Internet et l'enseignement/apprentissage du Français Langue Étrangère : une exploitation limitée de ses spécificités. *1er Congrès européen de la FIPF*, Vienne, Autriche, 2-5 novembre (**déjà cité dans Articles publiés dans des actes de colloque**).
-

9. CONFÉRENCES DANS DES SÉMINAIRES OU JOURNÉES D'ÉTUDE SANS COMITÉ DE SÉLECTION (6)

- Schmoll, Laurence. 2016. Concevoir un jeu vidéo sérieux pour l'apprentissage des langues ou comment dominer un oxymore. *Doctoriales LiLPa*, Université de Strasbourg, 17 juin.
- Perrot, Laurent / Schmoll, Laurence. 2016. Présentation du n°59 de *Recherches et Applications* « Jeu(x) et langue(s) ». *Séminaire de l'ER Didactique des langues*, EA1339, Université de Strasbourg, 4 mars.
- Schmoll, Laurence. 2015. Positionnement épistémologique et positionnement méthodologique. *Séminaire Anthropologie des techniques*, USR 3227, Université de Strasbourg, 23 avril.
- Schmoll, Laurence. 2014. Vers l'intégration de la perspective actionnelle dans les serious games pour l'apprentissage des langues. *Séminaire du GEPE – LiLPa EA1339*, Université de Strasbourg, 14 mars.
- Schmoll, Laurence. 2014. Concevoir un jeu vidéo sérieux pour l'apprentissage des langues ou comment dominer un oxymore. *Séminaire Anthropologie des techniques*, USR 3227, Université de Strasbourg, 14 mai.
- Schmoll, Laurence. 2013. Jeux vidéo pour l'apprentissage des langues. *Séminaire LiLPa EA1339*, Université de Strasbourg, 12 avril.
-

10. CONFÉRENCES SUR INVITATION SANS COMITÉ DE SÉLECTION (1)

- Schmoll, Laurence / Koecher, Liliane. 2007. Internet et l'enseignement/apprentissage du Français Langue Étrangère : quelles applications en classe ? Conférence donnée dans le cadre d'une journée d'étude organisée par l'Alliance française de Rome, Italie, 8 avril.
-

11. CONFÉRENCES DE VULGARISATION (1)

- Schmoll, Laurence. 2014. Apprendre en s'amusant. Conférence donnée dans le cadre du *Jardin des sciences* de l'Université de Strasbourg, Strasbourg, 13 novembre.
-

12. RESSOURCES NUMÉRIQUES (5)

- Pädagogische Hochschule Karlsruhe. 2014. *Architecte 2015*. Projet EVEIL-3D, financé par le programme Interreg IV. <http://www.eveil-3d.eu/francais/index.php>
- Schmoll, Laurence / Gettliffe, Nathalie. 2014. *Promenade interactive à travers quelques méthodes de langues. ARCHIPEL, première méthode communicative*. Université Ouverte des Humanités (UOH). <http://www.uoh.fr/front/notice?id=074cf805-c906-4ce8-8a9c-f2e990daf00f>
- Almédia. 2012. *Les Éonaves*. Avec le soutien du Ministère de l'Éducation nationale. <http://www.eonaves.com/fr/eonaves-serious-game-fle.html>
- Almédia / Laboratoire Cultures et sociétés en Europe (devenu depuis Dynamiques européennes - UMR7367) 2009. *Thélème*. Financé grâce au fonds de maturation de projets innovants Conectus. <http://www.theleme-lejeu.com/>
- Ollivier, Christian (coord.). 2008. *Babelweb*. Site réalisé dans le cadre des projets européens Babelweb (135610-LLP-1-2007-1-AT-KA2-KA2MP) et Babelweb.Pro (519258-LLP-1-2011-1-AT-KA4-KA4MP) financés avec le soutien de la Commission européenne. Site pédagogique : <http://www.babel-web.eu>
-