

## Étude sur l'apprentissage de vocabulaire Finnois (Phase 2)

Merci pour votre participation et pour avoir terminé la Phase 1. Lors de cette seconde phase, il vous sera demandé d'**apprendre pendant 2 jours des traductions de mots en Finnois**. Pour cela, vous utiliserez l'application *Stellar-learning.app* (<https://stellar-learning.app>). **Un identifiant et un mot de passe personnel vous ont été envoyés via la messagerie de Prolific.**

### 1 Consignes d'utilisations

Pour rappel, vous devrez réaliser **12 sessions d'apprentissage réparties sur 2 jours**. Vous devrez donc réaliser **6 sessions d'apprentissage complètes par jour**. Une session consiste en la présentation de **48 essais** et dure environ **10 minutes**. La réalisation de 6 sessions par jour est estimée à 1 heure.

L'application vous présentera **deux types d'essais** (ces deux types sont décrits plus en détails au point 3 de ce document). Le premier type est dit d'**encodage**. Lors des essais d'encodage, l'application vous présentera un mot en français et un mot en finnois. Votre tâche sera simplement de mémoriser au mieux la traduction. Le deuxième type d'essai est dit de **récupération**. Lors des essais de récupération, l'application vous présentera un mot en français ou en finnois et vous devrez donner la traduction de ce mot dans l'autre langue.

Trois types d'essais de récupération vous seront également présentés. Dans certains cas, vous devrez donner la traduction par **écrit**. Dans d'autres cas, vous devrez choisir la bonne traduction parmi plusieurs possibilités (**choix multiple**). Dans un dernier cas, vous devrez donner la traduction **oralement**.

Comme indiqué ci-dessus, durant les 2 jours d'apprentissage **vous devez réaliser chaque jour 6 sessions d'apprentissage dans son entièreté**. Votre activité sera suivie afin de vérifier que cette consigne est suivie. **Dans le cas où cette consigne n'était pas respectée, votre participation à l'étude sera invalidée.**

**Dans le cas où votre session venait à s'arrêter de manière inattendue (bug, connexion perdue, ...), il vous sera demandé de commencer une autre session** et d'effectuer un nombre d'essais au moins équivalent au nombre d'essais manquant dans la session précédente. Pour vous aider à savoir où vous en êtes dans la session, **aidez-vous de la fusée en haut de l'écran qui indique votre progression** (voir l'image ci-dessous).



Par exemple, si votre session devait soudainement s'arrêter alors que la fusée était à la moitié de sa progression (comme dans l'image ci-dessus), vous devrez commencer une autre session et la faire au moins jusqu'à la moitié. Après avoir réalisé les essais manquants, vous pouvez, si vous le souhaitez, mettre fin à la session.

Nous vous rappelons qu'il est **obligatoire d'activer et accepter l'utilisation de l'audio et du micro**. Ces paramètres seront vérifiés dans le suivi de votre activité. **Si jamais une session est réalisée sans accepter l'un de ces deux paramètres, votre participation à l'étude sera invalidée.**

Finalement, notez que **si votre participation à l'étude devait être invalidée**, toutes vos soumissions aux expériences de la Phase 1 devront être « retournées » (« returned »). Afin de vous guider dans votre apprentissage, vous trouverez ci-dessous un rappel du calendrier de l'étude. En **vert (Phase 2)** sont les 2 jours où vous devez effectuer 6 sessions d'apprentissage quotidiennes en utilisant *Stellar-learning.app*.

| Semaine 0 |         |          |       |                            |        |          |
|-----------|---------|----------|-------|----------------------------|--------|----------|
| Lundi     | Mardi   | Mercredi | Jeudi | Vendredi                   | Samedi | Dimanche |
|           |         |          |       | Ouverture des inscriptions |        |          |
| Semaine 1 |         |          |       |                            |        |          |
| Lundi     | Mardi   | Mercredi | Jeudi | Vendredi                   | Samedi | Dimanche |
| Phase 1   |         |          | Pause |                            |        |          |
| Semaine 2 |         |          |       |                            |        |          |
| Lundi     | Mardi   | Mercredi | Jeudi | Vendredi                   | Samedi | Dimanche |
| Pause     |         |          |       |                            |        |          |
| Semaine 3 |         |          |       |                            |        |          |
| Lundi     | Mardi   | Mercredi | Jeudi | Vendredi                   | Samedi | Dimanche |
|           | Phase 2 |          |       | Phase 3                    |        |          |

## 2 Comment se connecter à *Stellar-learning.app*

- Si lors de votre connexion l'application est affichée en allemand, cela est dû au fait que la langue par défaut de votre navigateur n'est pas le français. Pour afficher l'application en français, changer les paramètres de votre navigateur en indiquant le français comme langue principale. Ensuite, rafraîchissez la page et l'application devrait s'afficher en français.
- Pour vous connecter à l'application, utilisez un navigateur internet (de préférence Chrome ou Firefox) sur un ordinateur et rendez-vous à l'adresse suivante : <https://stellar-learning.app>. Ensuite, cliquez sur « Continuer à se connecter » (voir l'image ci-dessous).



## Stellar Learning

**Salut.** Pour utiliser cette application, vous avez besoin d'un login, qui vous sera envoyé par votre professeur ou un administrateur.

Continuer à se connecter



- Après, entrez votre nom d'utilisateur et le mot de passe qui vous ont été communiqués via la messagerie de Prolific, puis cliquez sur « Connexion » (voir l'image ci-dessous).



Nom d'utilisateur

Mot de passe

Connexion

- Vous devrez ensuite indiquer si vous utilisez un appareil personnel ou un appareil scolaire. Dans le cas de cette étude, sélectionnez toujours « appareil personnel » puis cliquez sur « Continuer » (voir l'image ci-dessous).

### Sur quel appareil étudiez-vous?



Appareil personnel



Appareils scolaires

Continuer

- Vous arriverez ensuite sur l'écran d'accueil. Pour commencer une session d'apprentissage, cliquez sur le bouton « Commencer la session d'apprentissage » (voir l'image ci-dessous).

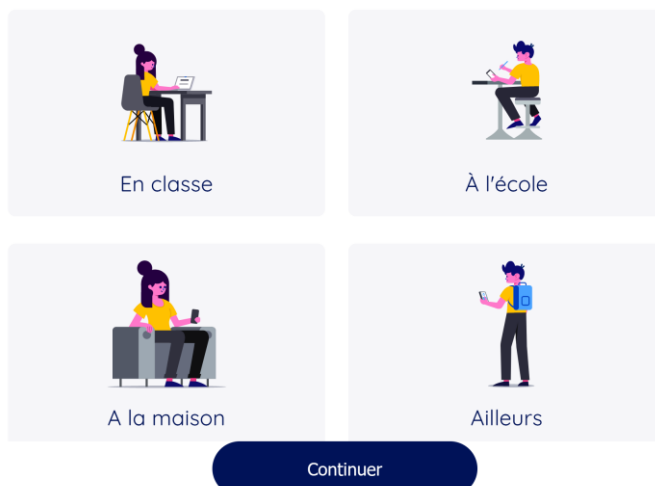
## Salut Simon

Jusqu'où irez-vous dans votre  
voyage de vocabulaire  
aujourd'hui ?



- Sur l'écran suivant, il vous sera demandé où vous vous trouvez au moment de réaliser votre session d'apprentissage. Sélectionnez l'une des quatre options : « En classe », « À l'école », « À la maison » ou « Ailleurs » (voir l'image ci-dessous). **Pour rappel, veillez à vous trouver dans un endroit calme et sans perturbation avant de commencer une session. Fermez également tout programme en cours sur votre ordinateur et fermez tout onglet/fenêtre ouverte dans votre navigateur.**

## Où étudiez-vous aujourd'hui ?



- Il vous sera ensuite demandé si vous souhaitez utiliser le son et le micro. Comme indiqué dans les consignes de l'étude, **autoriser l'utilisation du son et du micro est un critère de validation. Vous devez donc toujours sélectionner « Son activé » et « Micro activé »** (voir l'image ci-dessous). Après avoir sélectionné ces deux options, cliquez sur « Poursuivre l'apprentissage » pour commencer la session d'apprentissage.

↓ Pouvez-vous utiliser le son?



Son activé



Son désactivé

↓ Pouvez-vous utiliser le micro?



Micro activé



Micro désactivé

Poursuivre l'apprentissage

### 3 Les différents types d'essais

Lors des sessions d'apprentissages, les mots pourront être présentés sous différentes formes : **écrite**, **parlée**, **imaginée** ou **sonore**. En d'autres termes, un mot (par exemple voiture) pourrait être présenté de manière écrite (« voiture »), de manière orale (une voix qui dit le mot voiture), sous la forme d'une image (l'image d'une voiture) ou par le biais d'un son qui caractérise le mot (par exemple le bruit du moteur d'une voiture). Les mots peuvent également être présentés en mélangeant plusieurs formes, par exemple **écrite + imaginée**.

#### 3.1 Encodage

Lors des essais d'encodage, un mot sera présenté dans la partie supérieure de l'écran. Ensuite, vous devrez cliquer sur le bouton « Afficher la traduction » pour afficher la traduction dans la partie inférieure de l'écran (voir l'image ci-dessous). Les mots pourront être présentés du français vers le finnois ou inversement.

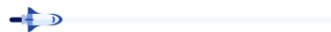


trois



Afficher la traduction

Dans certains cas, le bouton « Afficher la traduction » n'est pas accessible. Cela arrive lorsque le mot du haut nécessite de jouer un ou des fichier(s) audio(s). Dans ce cas, cliquez d'abord sur l'icône pour jouer le ou les fichiers audio(s) avant de cliquer sur « Afficher la traduction » (voir l'image ci-dessous).



Sechs

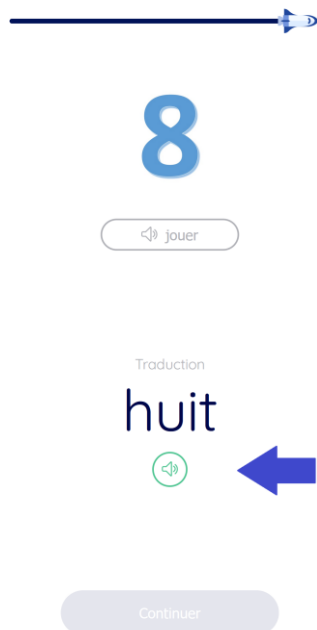
 jouer



Afficher la traduction

Après avoir bien prêté attention et mémoriser les deux mots présentés, cliquez sur le bouton « Continuer » pour passer à l'essai suivant.

Dans certains cas, le bouton « Continuer » n'est pas accessible. Cela arrive lorsque le mot du bas nécessite de jouer un ou des fichier(s) audio(s). Dans ce cas, cliquez d'abord sur l'icône pour jouer le ou les fichier(s) audio(s) avant de cliquer sur « Continuer » (voir l'image ci-dessous).



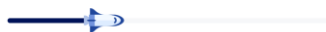
## Récupération

Tout comme pour les essais d'encodage, les essais de récupération présenteront d'abord un mot dans la partie haute de l'écran (français ou finnois). Ensuite, il vous sera demandé de donner la traduction de ce mot. Si le mot présenté dans la partie haute est en français, la traduction devra être faite en finnois, et inversement.

Pour chaque essai de récupération, l'application vous indiquera si votre réponse était correcte ou non. Pour certains essais (mais pas tous), l'application vous indiquera quelle était la bonne réponse en cas d'erreur. Lorsque l'application corrige une réponse erronée, cela peut impliquer de jouer un ou des fichier(s) audio(s). Dans ce cas, il faut d'abord jouer le ou les fichier(s) audio(s) avant de pouvoir continuer vers l'essai suivant.

### 3.1.1 Choix multiples

Certains essais de récupération vous demanderont de faire un choix parmi quatre réponses possibles. Vous devrez cliquer sur l'une des quatre propositions en ensuite cliquer sur le bouton « Vérifier la réponse ». Le bouton n'est accessible qu'après avoir sélectionné l'une des quatre options (voir l'image ci-dessous).



Neun

neuf

dix

un

trois



Vérifier la réponse

### 3.1.2 Réponse écrite

Certains essais de récupération vous demanderont de donner votre réponse par écrit. Pour cela, cliquer sur le champ de réponse et entrez votre réponse à l'aide de votre clavier (voir l'image ci-dessous à gauche). Ensuite, après avoir entré votre réponse, cliquez sur le bouton « Vérifier la réponse ». **Veillez noter que toute les lettres doivent être correctes pour que la réponse soit bonne** (voir l'image ci-dessous à droite). Oublier un accent ou une lettre sera considéré comme incorrect. Par exemple, écrire « etait » au lieu de « était » est considéré comme incorrect.



Zehn

Français



Vérifier la réponse



Zehn

Français

dix



Vérifier la réponse



### 3.1.3 Réponse orale

Finalement, certains essais de récupération vous demanderont de donner votre réponse par oral. Dans ce cas, vous verrez l'icône d'un micro apparaître à l'écran (voir l'image ci-dessous).



Pour donner votre réponse, veuillez suivre les étapes suivantes :

1. **cliquez sur le bouton « micro »** → l'icône commence à clignoter (début de l'enregistrement)
2. **attendez une seconde** après que l'icône ait commencé à clignoter
3. **donnez votre réponse** à voix haute et en articulant bien
4. **attendez une seconde** puis cliquez à nouveau sur le bouton « micro » (fin de l'enregistrement)

Dépendant de votre connexion, l'analyse de votre production orale peut prendre quelques secondes. Si après avoir suivi la procédure ci-dessus, votre réponse ne s'affiche pas dans les 5 secondes, refaites la procédure pour donner à nouveau votre réponse.

Après avoir analysé votre production, l'application indiquera ce qu'elle a compris (voir l'image ci-dessous à gauche). Ensuite, cliquez sur le bouton « Continuer » pour passer à l'essai suivant.

Dans certains cas, il peut arriver que l'application ne comprenne pas ce que vous ayez dit et le message « Malheureusement ta contribution n'a pas été comprise. » s'affichera à l'écran (voir l'image ci-dessous à droite). Cela peut arriver lorsque l'environnement est bruyant, lorsque l'on parle trop vite ou que l'on n'articule pas assez. **Comme il n'est pas possible de corriger une réponse analysée** (une seule réponse ne peut être fournie), cliquez simplement sur le bouton « Continuer » pour passer à l'essai suivant.



Zwei

🔊 jouer

Français



Réponse: deux

Vérifier la réponse



Zwei

🔊 jouer

Français



Malheureusement ta contribution n'a pas été comprise.

Vérifier la réponse