

L'objectif du projet AVOMA est de concevoir et de mettre au point une application pour tablette tactile, qui comportera des jeux et activités de vocabulaire adaptés à la dernière année de l'enseignement préscolaire. Cette recherche s'intéresse en particulier à la problématique des enfants, principalement issus de milieux défavorisés, qui entrent à l'école primaire avec un bagage lexical trop limité.

La question de recherche principale est donc la suivante : des élèves de 3<sup>ème</sup> maternelle peuvent-ils enrichir leur vocabulaire grâce à des jeux sérieux sur application numérique ? L'utilisation des « serious games » à l'école ne débouche en effet pas toujours sur les apprentissages escomptés, mais le projet AVOMA entend s'appuyer conjointement sur l'intérêt suscité par l'outil numérique et sur une conception pédagogique des jeux pour atteindre cet objectif.



Jean-Paul Vandenberghe.

Maitre-assistant en langue française et chercheur à la HEH