



Plan méthodologique de recherche pour la conduite des expérimentations avec les apprenants et les enseignants

Responsables : Vassiliki Markaki, Eric Sanchez

1. PERSONNES IMPLIQUÉES DANS LA RÉDACTION DU DOCUMENT

<i>Équipe / Laboratoire de recherche</i>	<i>Tâches</i>	<i>Personnes impliquées</i>
IFE (responsable)	<ul style="list-style-type: none"> • Questions de recherche • Spécification des besoins de traçage • Proposition d'organisation du document • Organisation du suivi et finalisation 	Eric Sanchez, Vassiliki Markaki
ICAR	<ul style="list-style-type: none"> • Questions de recherche • Mise à disposition du matériel (description de la mise en place du matériel et organisation du traitement des données; évaluation des moyens humains) • Suivi du tableau des dates et modalités des expérimentations 	Kris Lund, Vassiliki Markaki, Matthieu Quignard, Isabel Colon de Carvajal, Magali Ollagnier-Beldame
LIUM	<ul style="list-style-type: none"> • Questions de recherche • Spécification des besoins de traçage 	Sébastien Iksal, Dominique Py
LIRIS	<ul style="list-style-type: none"> • Questions de recherche • Spécification des besoins de traçage 	Audrey Serna, Guillaume Loup
SYMETRIX	<ul style="list-style-type: none"> • Date et modalité des expérimentations 	Lucas Bisognin

2. OBJECTIFS GÉNÉRAUX POUR LA CONDUITE DES EXPÉRIMENTATIONS

Les expérimentations qui sont menées visent à :

- Tester et éprouver la méthodologie et le protocole de recueil de données. En effet, les situations étudiées sont complexes et il est nécessaire que la méthodologie et le recueil des données soient, comme l'ensemble du projet, élaborés de manière itérative;
- Identifier les types de traces et les indicateurs, notamment pour les phases de jeu qui sont non numériques, selon une démarche qui vise à s'appuyer sur des éléments empiriques pour construire la méthodologie à mettre en œuvre ;
- Collecter les données qui permettront de rechercher les indicateurs permettant de répondre aux questions de recherche posées par les différents partenaires.

3. ORGANISATION DU RECUEIL DES DONNÉES

3.1 Constitution de corpus de données interactionnelles et évaluation des moyens humains, en fonction de différentes étapes de la prise de données à la transcription

Cette évaluation vise à permettre à l'ensemble des partenaires de programmer le nombre de séances de jeu à enregistrer selon les moyens humains et matériels disponibles.

Dans cette partie nous présentons dans un premier temps les résultats de l'évaluation avant de détailler les procédures liées à la constitution d'un corpus et les calculs de temps associés.

3.1.1 Résultats de l'évaluation des moyens humains

A. **Terrain** : Le temps nécessaire pour la réalisation d'une observation d'une activité réelle dépend des séances choisies. Il faut considérer la *durée de la séance*, plus *une heure d'installation/ désinstallation*, plus *le temps des trajets*. En effet, le projet JEN.lab impliquant des partenaires éloignés des laboratoires de recherche, ce temps est non négligeable.

B. **Numérisation** : Une journée d'enregistrement = *2,5 Hommes Jour*. Durée non négociable dès que nous avons décidé de réaliser un enregistrement

C. **Transcription** : Une journée d'enregistrement complètement transcrite = *154,3 Hommes jour ou 5,1 Hommes mois*. Possibilité de maîtriser cette charge de travail en sélectionnant des extraits à transcrire. Dans ce cas il faut compter *2,1 Hommes jour* pour la sélection des extraits + le temps de la transcription des extraits

3.1.2 Evaluation de la charge de travail selon les différentes étapes de la constitution d'un corpus

Le calcul proposé est réalisé sur la base d'une journée de terrain, visant le suivi de deux groupes d'élèves dans une classe et pour une durée de 6 heures. Nous faisons aussi l'hypothèse que les films obtenus à l'issue de ces 6 heures sont composés chacun de 3 séquences différentes (3 événements différents) identifiés dans les films par 3 enclenchements de caméra différents. Pour ce calcul, nous nous basons sur la mise en place d'un dispositif habituel pour la capture des situations impliquant plusieurs personnes (Markaki, 2010)¹, à savoir l'utilisation de 4 caméras (deux vues complémentaires par groupe) et deux enregistreurs (un par groupe). Le produit final à traiter est donc composé de 24 heures d'enregistrement vidéo et de 12 heures d'enregistrement audio.

3.1.3 Les différentes étapes de la constitution d'un corpus de données interactionnelles :

- A. Préparation du dispositif d'enregistrement
- B. Enregistrement du terrain sélectionné
- C. Numérisation des données (acquisition, exportation, synchronisation)
Intérêt de la numérisation :
 - Permettre des traitements informatiques (montage, retouche, incrustation, synchronisation...)
 - Faciliter la diffusion et l'échange des données (différents supports informatiques...)
 - Conserver les données, possibilité de copies ultérieures sans dégradation du signal
- D. Archivage
- E. Diffusion

¹ Markaki, V. (2010). Filmer les réunions de travail en pratique: réflexions sur l'enregistrement vidéo de phénomènes interactionnels complexes. Cahiers de praxématique, (54-55), 283-298.

3.1.4 Tableau récapitulatif de la charge de travail² par étape :

<i>Étapes</i>	<i>Descriptif</i>	<i>Durée de travail</i>	<i>Homme-jour</i>
Préparation du dispositif d'enregistrement	<ul style="list-style-type: none"> - Étude du lieu en amont - Choix du matériel - Vérification de son fonctionnement - Préparation des accessoires et consommables 	4 heures	0,6
Séance d'enregistrement (audio + vidéo)	<ul style="list-style-type: none"> - Installer le matériel - Vérifications régulières - Notes ethnographiques - Autorisations d'enregistrement 	6 heures	0,9
Acquisition des données vidéo	<p>Transfert depuis le caméscope dans iMovie - logiciel utilisé par l'équipe du laboratoire ICAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Préparation du matériel (1h) • Importation - 1/3 du temps de la durée d'enregistrement (8 heures non calculées dans les hommes jours) • Suivi de la phase de numérisation (impose que la personne soit physiquement présente et prête à agir en cas de besoin) (1h) 		0,3
Acquisition des données audio	Transfert depuis les enregistreurs sur un disque dur.	10 mn	0

² Les temps de moulinage informatique sont indiqués mais pas compris dans le temps de travail
mars 2015- 5

Exportation et compression des données vidéo	Réduire la taille des fichiers importés	<ul style="list-style-type: none"> • Paramétrer et lancer l'exportation (15 mn x 4 caméras) 	0,1
Synchronisation des données audiovisuelles	Alignement temporel des pistes audio et vidéo	<ul style="list-style-type: none"> • Synchronisation des vues complémentaires par phase d'enregistrement, dans notre exemple 3 phases (45mn x 3) 	0,3
Archivage	Coder et archiver les fichiers	1 heure	0,1
Diffusion des données	Communication avec les partenaires et transfert des fichiers	1h30 (pour un échange avec 3 personnes)	0,2
Sous total Numérisation			2,5
Transcription	<ul style="list-style-type: none"> • Transcription précise avec l'ensemble des participants • Non multimodale • Alignement avec un logiciel d'annotation 	1mn d'enregistrement = 1h30 de travail Pour notre exemple, 12 heures (2 x 6 heures) 12h x 60mn x 90mn / 420	154,3
Visionnage des vidéos et sélection des extraits pertinents à transcrire		12 heures à regarder + 3 heures de travail d'analyse	2,1

3.2 Matériel et modalités de réservation

Cette partie présente les modalités de réservation du matériel d'enregistrement.

Le laboratoire ICAR met à la disposition des partenaires sa plateforme audiovisuelle RAVI selon un protocole d'utilisation dit « RAVI » pour la collecte de données.

Les réservations effectuées sont sous la responsabilité de Kristine Lund mais l'équipe EducTice de l'Ifé se porte garante. Ainsi, si le matériel emprunté devait subir une perte, une casse, la dépense du coût de remplacement du matériel serait imputée au projet JEN. lab.

La réservation du matériel requiert une formation préalable au dispositif d'enregistrement

et au matériel. Date de formation pour l'année 2015/2016, le 17 septembre de 14h à 17h³.

Les partenaires doivent s'assurer de la disponibilité du matériel et confirmer au plus vite leurs réservations.

Liste du matériel disponible :

- 5 ordinateurs iMac pour l'acquisition et la compression des données
- Environ 30 caméscopes (caméscope de poing, gopro, d'épaule...)
- Une grosse vingtaine de micros essentiellement de type cravate, HF ou filaire
- Une vingtaine de trépieds (classique, monopieds, gorillapod...)
- Une dizaine d'enregistreurs audio
- Des accessoires en pagaille (adaptateurs, câbles divers, convertisseurs vidéo, grue...)
- 4 stations de montage

4. QUESTIONS DE RECHERCHE

Les tableaux ci-dessous ont été établis en interrogeant l'ensemble des partenaires du projet. Ils indiquent les questions de recherche travaillées par les différentes équipes selon trois focus : les élèves, le jeu ou les enseignants en prenant en compte trois dimensions de la recherche : la modélisation, la production d'une méthodologie ou le test d'hypothèses.

Ces tableaux ont été établis à partir de l'analyse du document de soumission du projet, des réunions ayant impliqué des membres du projet (animées par VassilikiMarkaki) et d'entretiens individuels conduits par Muriel Ney (voir la liste ci-dessous).

Chercheurs concernés :

IFE : Eric Sanchez (ES), Vassiliki Markaki (VM), Valérie Emin (VE), Caroline Jouneau-Sion (CJS), Pedro Lealdino (PL)

ICAR : Kris Lund (KL), Matthieu Quignard (MQ), Isabel Colon de Carvajal (ICC), Magali Ollagnier-Beldame (MOB)

LIRIS : Elise Lavoué (EL), Audrey Serna (AS), Aurélien Tabard

LIUM : Sébastien George (SG), Sébastien Iskal (SI), Dominique Py (DP), Claudine Piau-Toffolon (CPT), Guillaume Loup (GL), Christophe Després (CD), Iza Marfisi (IM)

Travaux post-doctoraux, thèses, masters (% sur le projet) :

Vassiliki Markaki : Post doctorat sur l'analyses multimodale des interactions entre les élèves (à 80% sur le projet jusqu'au mois de juin 2015 et à 100% au-delà)

Guillaume Loup : Thèse LIRIS/LIUM sur un outil générique de conception de JEN en réalité mixte (100%)

3 Pour l'année 2014/2015 les réservations se sont faites via le compte RAVI de VassilikiMarkaki, post doc au projet JEN.lab et membre du laboratoire ICAR.

Pedro Lealdino : Thèse Ifé sur un modèle de jeu épistémique numérique pour le développement de la pensée mathématique créative (100%)
 Caroline Jouneau-Sion : Stage master architecture de l'information sur la modélisation d'une plateforme de jeu (Insectophagia) (50%)
 Simon Pageaud : Stage master LIRIS sur le développement d'un outil de collaboration pour une activité dans le jeu Insectes

• **Focus : Les élèves**

<i>Produire un formalisme, un modèle</i>	<i>Produire une méthodologie</i>	<i>Analyser des données : observer ou tester une hypothèse</i>
<p>(IFE-ICAR-VM) Analyses multimodales des interactions entre élèves (mENA)</p> <p>(LIRIS-EL) Observation sur la collaboration, en réalité alternée</p> <p>(LIUM-DP) Modélisation de l'apprenant pour la conception des jeux et méthodes de diagnostic</p>	<p>(LIUM-DP) Étudier, à partir du modèle qui sera proposé, si et comment il est possible d'élaborer des modèles individuels d'apprenants à partir de l'analyse de l'interaction ou des traces (une fois que le recueil des traces aura été mis en place et que le modèle d'apprenant aura été défini).</p>	<p>(ICAR) Cognition, émotion dans les échanges (débat etc) : rôle du positionnement émotionnel dans la collaboration entre joueurs. Montrer le lien entre social et cognition</p> <p>(IFE-ES-VM) Quel jeu est joué, est-ce qu'il y a jeu ? Développement épistémique (rapport au savoir) des joueurs/ apprenants</p> <p>(ICAR-MQ) Comportement émotionnel des joueurs (dégout /insectes, peur/ risque dans Rearth)</p> <p>(ICAR-MOB) Analyse des rencontres selon une méthodologie d'entretien</p> <p>(ICAR-ICC-VM) Identités des joueurs : la leur et celle des autres Les espaces d'interaction créés par les joueurs</p>

- **Focus : Les enseignants (concepteurs et joueurs)**

<i>Produire un formalisme, un modèle</i>	<i>Produire une méthodologie</i>	<i>Analyser des données : observer ou tester une hypothèse</i>
(LIUM-CPT) Modélisation / conception de jeu par les enseignants Identifier les besoins et les pratiques de conception des enseignants ? Identifier et définir les patterns de conception ?	(LIUM-SI) Définir des indicateurs qui font sens pour les usagers (les enseignants concepteurs) qui veulent suivre ou bien améliorer un jeu. Un indicateur étant le résultat d'un calcul combinant plusieurs traces quantifiées et répondant au besoin de l'utilisateur. Combiner traces numériques et résultats analyses vidéo ou audio de ICAR, dans les calculs (chaîne de l'observation numérique) en cours ou après session	

- **Focus : L'environnement (le jeu, les objectifs d'apprentissage, le dispositif technique...)**

<i>Produire un formalisme, un modèle</i>	<i>Produire une méthodologie</i>	<i>Analyser des données : observer ou tester une hypothèse</i>
(IFE-ES) Pertinence des scénarios, du dispositif (IFE-PL) Modélisation d'un JEN favorisant la pensée mathématique créative (LIUM-SG) Scénarios intégrant technologies innovantes (mobilité, virtuel, alterné), invariants (briques) Nature des traces (LIRIS-EL) Modèle de traces dans un jeu collaboratif en réalité alternée (LIRIS) Développement d'un outil de collaboration pour une activité en réalité alternée (LIRIS-AS) Pertinence de la RM pour l'apprentissage dans les JEN.	(LIUM-SI) comment tracer l'activité à partir de différentes plateformes (ordinateur, tablette, R mixte et vidéo/audio) ? (LIRIS-AS) méthode de conception d'un jeu (représentation, créativité) (ICAR-KL) Interroger la réflexivité des pratiques interactionnelles des apprenants et des enseignants d'un point de vue multimodal. En quoi ces observations peuvent être utiles pour la conception et/ou la reconception d'un jeu? Évaluer le rôle du jeu et de l'environnement pour l'apprentissage.	(IFE-VE) Evaluation du niveau opérationnel du jeu (IFE-ES) Ré-ingénierie du jeu (ROC) : comment les itérations amènent à reconcevoir le jeu (ICAR-MQ) Ressorts émotionnels qui vont jouer sur la motivation personnelle ou du groupe (LIUM-SG) Comparaison avec ou sans techno (IFE-ES) Epistémologie véhiculée par le jeu (voulue ou constatée)

5. SPÉCIFICATION DES BESOINS DE TRAÇAGE OU OBSERVABLE

5.1 Types de données qu'il est possible de recueillir

Capture vidéo des écrans

Capture vidéo des groupes (des vues complémentaires ou en 360° pour une interaction autour d'une table)

Vidéo mobiles pour suivre un ou plusieurs utilisateurs

Vidéos avec des lunettes caméra pour suivre une action depuis la position d'un participant (par ex. l'enseignant)

Audio (sur un participant : micro sans fil; autour d'une table)

Photographies

Historique des navigations Web

Matériel utilisé pendant la séance (post-it par exemple).

.....

5.2 Besoins exprimés

Le vocabulaire que nous utilisons est celui tel que définissent Iksal (2012) et Lund & Mille (2009) :

Besoin d'observation : correspond à la spécification de ce que souhaite observer l'utilisateur (enseignant/ concepteur; enseignant, apprenant).

Observable : un observable est la spécification d'une observation. Il est question de définir ici ce qu'il est possible d'observer dans un système.

Observé : un observé est le résultat d'une observation

Synthèse :

Enregistrer les interactions verbales et non verbales (avec mobilisation d'outils)

Serna Audrey	Pour les séances de conception: - utilisation des outils proposés - point de blocage dans le processus de créativité - résultats produits pendant les séances de créativité Pour les séances d'expérimentation: - utilisation des plateformes d'interaction par les joueurs (mesure de l'utilisabilité et de l'expérience utilisateur) - observation des interactions avec les plateformes d'interaction - mesure de l'efficacité des interactions sur l'apprentissage
George Sébastien	Observation des expérimentations mais aussi des phases de conception au besoin
Marfisi Iza	Indicateurs de collaboration (ex: temps de prise de parole, échange entre concepteur) Indicateurs de l'intégration des éléments pédagogiques et ludiques dans le jeu (ex: qui propose d'intégrer quel concept, à quel moment)

Loup Guillaume	Les communications verbales entre apprenants Les communications verbales entre concepteurs Les comportements des apprenants
Markaki Vassiliki	Les interactions entre personnes présentes lors des expérimentations et mobilisation de ressources sémiotiques symboliques et matérielles.
Lealdino Pedro	Les communications verbales entre apprenants (transcription) Les comportements des apprenants (video) Questionnaire de Motivation

6. ORGANISATION DES EXPÉRIMENTATIONS ANNÉE 1

Voir les annexes 1 et 2

Jeu Rearth (Valérie Emin-Martinez, responsable)

Jeu Insectes (Caroline Jouneau-Sion, responsable)

- Les responsables des jeux et/ou les enseignants définissent les dates des séances d'expérimentation et complètent un document dédié à ces plannings disponible dans Google Drive.
- Les personnes impliquées dans le projet prennent connaissance des détails des séances à venir et choisissent les séances qui les intéressent en informant les enseignants concernés.
- Tout en définissant les modalités d'accueil des chercheurs aux établissements et en s'assurant du consentement éclairé des élèves impliqués, les chercheurs font le nécessaire pour la réservation du matériel audiovisuel.

7. ANALYSES EFFECTUÉES

Les séances de jeu ayant commencé le 23 février 2015, il n'y a pas encore d'analyses suffisamment avancées à citer. Cependant des collaborations au sein du projet se sont déjà mises en place pour la préparation de plusieurs communications dans des colloques nationaux et internationaux et l'écriture d'articles scientifiques.

Parallèlement, les partenaires JEN.lab se sont mis d'accord pour trouver une solution technique pour le partage de leurs analyses, et notamment celles qui portent sur les enregistrements audiovisuels. Plusieurs outils ont été identifiés. Le logiciel d'annotation Transana semble être l'outil le plus pertinent pour ces échanges interdisciplinaires. En effet, Transana permet la mise en place rapide d'une plateforme multi-utilisateurs et des pratiques d'annotations différentes en fonction des équipes.

Informations concernant la mise en place du logiciel Transana :

- Partage des annotations vidéo/audio : Transana Multi-users uniquement les versions de 2.51 à 2.53 (<http://www.transana.org/support/ScreenCasts/Overview.htm>)

- Mode d'accès et documentation de Transana
Le laboratoire ICAR met à disposition du projet sa licence Transana multi-user. Une formation au logiciel Transana est prévue le 2 avril 2015 en présence d'un formateur dans le cadre du Séminaire Traces.

- Les personnes impliquées

D'après le sondage les personnes suivantes seraient intéressées à obtenir un compte Transana

Audrey Serna	Sébastien George	Iza Marfisi
Sandra Cologne	Guillaume Loup	Kris Lund
Eric Sanchez	Vassiliki Markaki	Matthieu Quignard
Claudine Piau-Toffolon	Sébastien Iksal	

- Traçage numérique
Personnes impliquées : Sébastien Iksal, Guillaume Loup, Christophe Després, Claudine Piau-Toffolon, Sébastien George
Le volet qui concerne les traces numériques est fortement lié au développement informatique des jeux. A ce stade aucune décision n'a été prise concernant l'identification des traces numériques à collecter. C'est un volet qui sera abordé essentiellement en deuxième année du projet.

8. ASPECTS JURIDIQUES ET DÉONTOLOGIQUES DU RECUEIL DE DONNÉES

Formulaires de consentement éclairé adoptés et dans le dossier Tache 4/ Juridique et le dossier Terrain.


Pour l'année 2014/2015 il avait été convenu de :

- 3 semaines minimum avant l'enregistrement, distribuer aux élèves mineurs des autorisations de consentement éclairé à faire signer par leurs parents. Ces documents doivent être rendus impérativement le jour de la séance enregistrée.
- Le jour J prévoir de faire signer des formulaires de consentement éclairé à toutes les personnes présentes sur les films (enseignants, chercheurs, autre personnel...)

A partir du mois de septembre 2015, il sera demandé aux enseignants de faire signer les autorisations aux parents des élèves dès le début de l'année. Nous avons en effet constaté que la signature de ces documents peut prendre beaucoup plus de temps que prévu initialement.

Le contrat de confidentialité adopté est dans le dossier Tache 4/ Juridique :

- Toute personne membre du projet qui souhaite disposer de données recueillies sur le terrain doit au préalable signer un contrat de confidentialité



Les formulaires et contrats sont conservés au sein du laboratoire ICAR dans une armoire fermée à clé et sous la responsabilité de Vassiliki Markaki.

Modalités de partage des données : les données sont stockées sur un disque dur local (LIPn) et sous la responsabilité d'Eric Sanchez et Valérie Emin.

ANNEXES

ANNEXE 1

LISTE DES ÉTABLISSEMENTS IMPLIQUÉS AUX EXPÉRIMENTATIONS ANNÉE 1

INSECTOPHAGIA

1. Lycée d'Enseignement Général et Technologique Agricole (LEGTA) de la Côte Saint-André

Adresse : 57 avenue Charles de Gaulle BP 83 38261 LA COTE ST ANDRE

Enseignants impliqué(e)s :

Elena Ceschia Meyer, elena.ceschia-meyer@educagri.fr

Participants : Élèves de 1ère BAC PRO, Chercheurs du projet JEN.lab, 20 participants

Groupes : Niveau 1 (deux groupes), Niveau 2 (un groupe), Niveau 3 (un groupe)

2. Lycée d'Enseignement Général et Technologique Agricole (LEGTA) à Montbrison Précieux

Adresse : Précieux BP 204 42605 MONTBRISON

Enseignants impliqué(e)s :

Bertrand Machabert, bertrand.machabert@educagri.fr

Cyrille Robert, Pascal Presle

Participants : Élèves de BAC Commerce. 16 apprenants, 3 enseignants

Groupes : 2 ou 3 groupes

3. Lycée d'Enseignement Général et Technologique Germaine Tillon à Sain Bel

Adresse : 500 allée des Grands Champs 69210 SAIN BEL

Enseignants impliqué(e)s :

Caroline Jouneau-Sion, caroline.jouneau_sion@ens-lyon.fr

Lucile Ketchedji, lucile.ketchedji@gmail.com

Maïté de Bonna, cdi.0694069y@ac-lyon.fr

Jacques Janin

Participants : 2nde Générale, 35 élèves + 4 enseignants

Groupes : 10 groupes, 6 de 3 élèves et 4 de 4 élèves

4. Lycée Professionnel Agricole La Martellière à Voiron

Adresse : 56 rue de La Martellière 38516 VOIRON

Enseignants impliqué(e)s :

Cerise Chevallier, cerise.chevallier@educagri.fr

Pascaline Ruffin-Burgat,

Xavier Durot

C. Mouget

Participants : Elèves de BAC PRO commerce, 13 élèves

Groupes : 4 groupes de 3 élèves

5. **Lycée Professionnel Agricole Bel Air à Saint-Jean-d'Ardières**

LPA Bel Air 394 route Henry-Fessy 69220 Saint Jean d'Ardières

Enseignants impliqués :

Cyrielle Rousset : cyrielle.rousset@educagri.fr

Participants : niveau à préciser

Groupes : niveau à préciser

REARTH

6. **Lycée Aristide Briand à Saint Nazaire**

Adresse : 10 Avenue Pierre de Coubertin 44606 Saint Nazaire

Enseignants impliqué(e)s :

Frank Sauret, frank.sauret@ac-nantes.fr

Jérôme Cantaloube, Jerome.Cantaloube@ac-nantes.fr

Participants : Première STI2D

Groupes : 2 groupes de 15 élèves en parallèle les jeudi de 13h30 à 15h30; 2 groupes de TP en parallèle les vendredi matin de 8h à 12h.

GENERALISSIMA

7. **A distance, Symetrix**

Contact : Lucas Bisognin, luca_bisognin@symetrix.fr

ANNEXE 2

ORGANISATION DES EXPÉRIMENTATIONS ANNEE 1

DATES	SÉANCES	Séance filmée
JANVIER		
22/01/2015	Côte Saint-André 9h-17h	Oui (Vicky)
FEVRIER		
24/02/2015	Voiron 9h-16h30	Oui (Cerise)
25/02/2015	Voiron 9h- 12h	Oui (Cerise)
26/02/2015	Montbrison 14h-17h	Non
27/02/2015	Sain Bel 14h-15h	Non
MARS		
2/03/2015	Sain Bel 15h-16h	Non
4/03/2015	Voiron 9h-12h	Oui (Cerise)
5/03/2015	Montbrison 14h-17h	Non
6/03/2015	Sain Bel 14h-15/ Voiron 9h-16h30	Non/ O(Cerise)
11/03/2015	Sain Bel 13-14h30 et 14h30-16h	Oui(Vicky)
12/03/2015	Montbrison 14h-17h + 2h CDI	Non
13/03/2015	Sain Bel 14-15h et 15h-16h	O(Vicky)/Non
18/03/2015	Sain Bel 13-14h30 et 14h30-16h	O(Vicky)/Non
20/03/2015	Sain Bel 14-15h et 15h-16h	O(Vicky)/Non
24/03/2015	Saint-Jean 9h-10h	Non
25/03/2015	Saint-Jean 9h-10h	Non
27/03/2015	Sain Bel 14-16h	Oui (Vicky)
30/03/2015	Sain Bel 15h-16h	Oui (Justine)
AVRIL		
1/04/2015	Sain Bel 10-11h / Saint Jean 9h-10h	O(Vicky)/ Non
2/04/2015	Montbrison 14h-17h+2h de doc	Non
3/04/2015	Sain Bel 14-15h	Oui (Vicky)
6/04/2015	Saint-Jean 16h-17h	Non
8/04/2015	Sain Bel 10-11h/ Saint-Jean 9h-10h	O(Vicky)/ Non
10/04/2015	Sain Bel 14-16h FIN/ Saint-Nazaire 9h-12h	O(Vicky)/ ?
29/04/2015	Saint-Jean 9h-10h	Non
30/04/2015	Saint-Nazaire 13h30-15h30	Oui (Vicky)
MAI		
4/05/2015	Saint-Jean 16h-17h	Non
6/05/2015	Saint-Jean 9h-10h	Non
7/05/2015	Saint-Nazaire 13h30-14h30/14h30-15h30	Peut-être
11/05/2015	Saint-Jean 16h-17h	Non
13/05/2015	Saint-Jean 9h-10h	Non
18/05/2015	Saint-Jean 16h-17h	Non
19/05/2015	Voiron	Oui ?
20/05/2015	Saint-Jean 9h-10h	Non
21/05/2015	Saint-Nazaire 13h30-15h30	Oui (Vicky)
22/05/2015	Saint-Nazaire 10h-12h	Oui (Vicky)
27/05/2015	Saint-Nazaire 13h30-15h30	Oui (Vicky)
28/05/2015	Saint-Nazaire 10h-12h	Oui (Vicky)

ANNEXE 3

PROGRAMME DU SÉMINAIRE TRACES AVEC FORMATION AU LOGICIEL TRANSANA

« TRACES » : Séminaire de réflexion sur les traces audiovisuelles

Le 2 avril 2015, dès 8h30

Salle R174

Ce séminaire vise à :

- a) Initier les participants à l'utilisation du logiciel Transana permettant de partager les différentes annotations entre les équipes.
- b) Expliciter/ mettre en commun les différentes manières d'annoter et d'analyser les traces audiovisuelles au sein des équipes.
- c) Identifier les besoins et les verrous en termes de traces numériques associées (ou pas) aux traces audiovisuelles.

PROGRAMME

8h30 - 9h00	Café d'accueil Partage de données et Installation du logiciel Transana
9h00 - 9h30	Présentation du logiciel TRANSANA
9h30 - 10h45	Exploration d'une base de données TEST Manipulation de Transana/ Exercice de transcription
10h45 - 11h00	Pause
11h00- 12h00	Tour de table Discussion sur les transcriptions (conventions, critères pour l'arborescence des documents Transana, besoins d'observations, etc)
12h00 - 12h15	Présentation de l'arborescence actuelle de la Base JEN.lab
12h15 - 13h45	Déjeuner
13h45 - 14h15	Visite de la Cellule Corpus Complexe
14h15 - 15h15	Travail en groupes sur un extrait issu des données JEN.lab
15h15 - 15h45	Tour de table - Analyses
15h45 - 16h00	Pause
16h00 - 17h00	Discussion

Convergences entre les équipes et articulation(s) possible(s) des analyses interactionnelles avec les analyses de traces numériques



Côté Terrain

Démarche à suivre pour le recueil de données

Conseillée pour l'année 2014/2015

Obligatoire pour l'année 2015/2016

Concerne:

Tous les **Partenaires-Etablissement** (Enseignants, formateurs, documentalistes, etc)

Tous les **Partenaires-Recherche** (Chercheurs, doctorants, etc)

version du 19/03/2015

1. Les Partenaires-Établissement font signer les [autorisations](#) aux élèves au début de l'année scolaire

Il est important de faire signer les [autorisations](#) aux élèves dès le début de l'année scolaire et ne pas attendre la planification des séances.

En effet, l'obtention des autorisations de la part des élèves s'avère compliquée et chronophage. Pour prévenir tout problème lié à l'exploitation des données impliquant les élèves, cette étape doit, **dès septembre 2015, être effectuée au début de l'année** pour tous les terrains.

=> Une fois la totalité des autorisations reçues, les Partenaires-Établissement doivent prendre contact avec Vassiliki.Markaki@ens-lyon.fr, CC : Eric.Sanchez@ens-lyon.fr, qui réceptionnera et archivera l'ensemble des autorisations.

Important- ANNÉE 2014/2015 : Pour l'année en cours (2014/2015), les Partenaires- Recherche (PR) présents sur le terrain doivent s'assurer que toutes les personnes présentes sur les classes filmées ont signé et rendu les [autorisations](#). A la fin du jeu, les PR doivent transmettre ces documents à Vassiliki.Markaki@ens-lyon.fr, CC : Eric.Sanchez@ens-lyon.fr

2. Les Partenaires-Établissement précisent dès que possible les dates exactes des séances au [Calendrier des Jeux](#)

- Les Partenaires-Établissement complètent le document [Calendrier des Jeux](#) (Liste des établissements et Mini-Calendriers) dès que possible et **au moins deux mois avant** le début des séances.
- Une fois le Calendrier des Jeux rempli, les Partenaires-Établissement envoient un message à tous.jenlab@listes.ens-lyon.fr pour en informer l'ensemble des partenaires.

3. Choix du terrain

Les Partenaires- Recherche identifient l'endroit et les séances qui les intéressent.
{ Consultation du [Calendrier des Jeux](#) }

4. Demande de collaboration inter équipes

- Le Partenaire- Recherche informe au plus tôt de ses choix de terrain la liste [tous.jenlab@listes.ens-lyon.fr](#).

- Il précise dans le mail ses **besoins d'observation**, ses **(in)disponibilités**, ses **moyens humains et matériels** pour la réalisation du terrain. Ce message permet aussi d'informer les Partenaires- Établissement des terrains concernés.

- Les collaborateurs intéressés par ce même terrain et/ou pouvant apporter leur soutien prennent contact directement avec le partenaire.

4 bis. Pré- réservation du matériel audiovisuel

- Le laboratoire ICAR met à la disposition des partenaires sa plateforme audiovisuelle RAVI (cf [protocole d'utilisation RAVI](#)), avec notamment la possibilité de réserver du matériel pour la collecte de données.

- **IMPORTANT** : La réservation du matériel requiert une formation préalable au dispositif d'enregistrement et au matériel. **Date de formation pour l'année 2015/2016, le 17 septembre de 14h à 17h.**

- Contacter Justine.Lascar@gmail.com, CC: Vassiliki.Markaki@ens-lyon.fr, Eric.Sanchez@ens-lyon.fr pour plus d'informations dès l'identification du terrain et ceci pour garantir la disponibilité du matériel grâce à une pré- réservation.

5. Prise de contact avec les Partenaires-Établissement- Définition des modalités d'accueil sur le terrain et du dispositif d'enregistrement

- Une fois l'équipe de terrain constituée, le partenaire prend contact avec les Partenaires-Établissement (c.f. [Calendrier des Jeux](#)> Listes des établissements pour les adresses mails) pour leur confirmer son intérêt pour les séances planifiées et discuter avec eux les modalités du recueil de données et le dispositif d'enregistrement (combien de caméras, micros, disposition de la salle etc)
- En fonction du jeu suivi, le partenaire doit informer en copie de tous ces échanges, les personnes suivantes :

Jeu INSECTES :

CC : caroline.jouneau_sion@ens-lyon.fr, eric.sanchez@ens-lyon.fr

Jeu REARTH :

CC : Valerie.Emin@ens-lyon.fr, eric.sanchez@ens-lyon.fr

Jeu GENERALISSIMA :

CC : eric.sanchez@ens-lyon.fr

IMPORTANT : Dès l'accord du Partenaire-Établissement, le Partenaire-Recherche s'assure que les [autorisations](#) d'enregistrement ont été signées. Si ce n'est pas le cas, il les envoie directement à l'enseignant/ formateur pour impression et distribution auprès des participants. Toute personne présente physiquement dans la salle doit avoir pris connaissance de ce document avant notre arrivée sur le terrain. Le Partenaire-Recherche garantit la collecte de ces documents au plus tard avant la dernière séance enregistrée.

6. Confirmation de la réservation du matériel audiovisuel

- Le Partenaire-Recherche valide la réservation du matériel audiovisuel sur le site RAVI (caméras, micros, trépieds, etc) et prend rendez vous pour retirer le matériel avec Justine.Lascar@gmail.com, CC: Vassiliki.Markaki@ens-lyon.fr (cf [protocole RAVI](#))

7. Renseignement du [calendrier des collectes](#)

- Le partenaire renseigne le document "[Calendrier des collectes](#)" et informe la liste tous.jenlab@listes.ens-lyon.fr.

8. Recueil de données

9. L'après terrain

CORPUS
INSECTOPHAGIA:
CONSECT ET GAMESECT

CORPUS REARTH:
CONCEARTH ET GAMEART

Numérisation

- Pour faciliter le partage et la lisibilité des fichiers sur un maximum de supports, un protocole technique a été établi pour l'exportation des fichiers audiovisuels (document à venir).
- => Les Partenaires- Recherche impliqués à la collecte de données audiovisuelles peuvent participer à la **Formation sur la Numérisation, le 1/10/2015 de 14h à 17h** (5 personnes maxi avec une priorité pour celles et ceux qui vont sur le terrain).
- Le laboratoire ICAR met à disposition des ordinateurs pour la numérisation à réserver sur le site RAVI au même titre que le matériel. Informer Justine.Lascar@ens-lyon.fr de votre venue pour s'assurer que la salle est ouverte.

Codage de données : A faire en concertation avec Vassiliki.Markaki@ens-lyon.fr pour une meilleure cohérence de l'ensemble des données JENlab

- L'ensemble de fichiers audiovisuels doivent respecter la même nomenclature. Aujourd'hui les codes adoptés suivent les règles suivantes :
 - a. CONSECT pour la conception du Jeu Insectophagia/ GAMESECT pour les expérimentations. CONCEARTH pour la conception/ GAMEART pour les expérimentations. Nom à trouver pour Generalissima.
 - b. Version : VO, V1, V2 ou V3
 - c. Année/Mois/Jour, ex. 150122
 - d. La suite est dépendante du contexte; par exemple si le jeu a lieu le matin et l'après midi, il est peut être utile de le mentionner dans le nom; si la caméra filme que l'écran, il est peut être aussi utile de le mentionner.

9bis. L'après terrain Suite

Remplir le journal de terrain

- Il est important de bien remplir les rubriques des documents Journal de terrain correspondant aux différents jeux :

[Journal de terrain Insectophagia](#)
[Journal de terrain Rearth](#)

Partage et archivage de données

- Contacter Vassiliki.Markaki@ens-lyon.fr pour l'archivage et le partage des données traitées.

Annotations

- Le travail d'annotation des différentes équipes peut être partagé grâce à l'utilisation de la plateforme Multi-users du logiciel TRANSANA. **Une formation est prévue le 2 avril 2014 pendant le séminaire Traces.**