

Proposition de communication pour IHM 2017

Analyse de traces numériques d'interaction avec kTBS4LA

*Guillaume Bonvin & Eric Sanchez, CERF, Université de Fribourg, CH-1700, Suisse
prenom.nom@unifr.ch*

*Pierre-Antoine Champin, Rémi Casado, Nathalie Guin & Marie Lefevre, LIRIS UMR5205
Université Lyon 1, F-69622, France
prenom.nom@liris.cnrs.fr*

Résumé : Notre présentation abordera les méthodologies d'analyse des traces numériques d'interaction. Elle s'appuiera sur les travaux que nous conduisons dans le cadre du projet Classcraft (Sanchez et al., 2016), un jeu numérique de gestion de classe qui vise à favoriser la collaboration entre élèves et le respect des règles de vie de la classe. Les traces d'interaction (Sanchez et Luengo., 2017) collectées auprès de classes d'élèves du secondaire sont analysées par des chercheurs en éducation de l'Université de Fribourg en utilisant la plateforme d'analyse de traces kTBS4LA (Casado et al., 2017) développée au LIRIS, un laboratoire d'informatique à l'Université de Lyon. Cet outil permet une visualisation et une manipulation des traces, en s'appuyant sur un modèle des différentes actions des utilisateurs dont l'activité est tracée, ce qui aide l'analyste à comprendre l'activité de ces utilisateurs.

À travers cet exemple concret de travail pluridisciplinaire entre des chercheurs en sciences de l'éducation et des chercheurs en informatique, nous montrerons comment les traces sont traitées, stockées et analysées afin de décrire la manière dont le jeu est joué dans les différents contextes étudiés. Nous discuterons également les questions méthodologiques que pose une telle approche et ses limites.

Mots-clés : jeu, traces d'interaction, learning analytics, visualisation de traces, modèle de traces, classcraft

Bibliographie :

- Casado, R., Guin, N., Champin, P., & Lefevre, M. (2017). *kTBS4LA : une plateforme d'analyse de traces fondée sur une modélisation sémantique des traces*. Papier présenté lors de l'Atelier ORPHEE Rendez-Vous, Font-Romeu, France.
- Sanchez, E., Young, S., & Jouneau-Sion, C. (2016). *Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management*. *Education and Information Technologies*, 20(2), 497-513.
- Sanchez, E., & Luengo, V. (2017). *Traces numériques d'interaction, un nouveau paradigme méthodologique pour la recherche en e.Education et e. Formation ?* Papier présenté lors de l'Atelier ORPHEE Rendez-Vous, Font-Romeu, France.