

Date de rédaction : 9 novembre 2015

Nom du rédacteur du document : Taima Perez et Muriel Ney

Spécialités : Didactique, Sciences de l'éducation

=====

Cas d'étude Hubble: Mets Toi à Table (MTAT)

Scénario hubble : S2 à partir d'un modèle

Personnes impliquées pour la collecte et l'analyse : Taima Perez et encadrants de sa thèse (Eric Sanchez et Réjane Monod) + Philippe Daubias (collecte et traitement) + Muriel Ney (analyse)

Période de la collecte : printemps 2015

Periode de l'analyse : automne 2015

Dispositif d'apprentissage (Etude de cas de Hubble)

Type de dispositif : Jeux sérieux sur tablette

Finalité de l'apprentissage : nutrition

Utilisation du dispositif et fonctionnalités : 5 séances en classe de 2nde, se joue par binome : un binome contre l'autre

Contexte de production de données : [traces Philippe Daubias ?](#)

Au besoin indiquer les différents moments de la production (savoir si des données ont été produites sur plusieurs années)

La problématique posée pour l'analyse :

Objectifs de l'analyse :

repérer des patterns des élèves en lien avec la typologie d'appropriation (un modèle qui décrit l'appropriation en 3 niveaux)

on a construit des indicateurs des différentes manières de s'approprier le problème proposé par le jeu, pour chacun des 3 niveaux d'appropriation

Description du stockage des données :

Plateformes/outils utilisés: Owncloud puis UT

Points forts de ces plateformes	Points faibles

Production des données avant le traitement :

Décrire le processus de production des données brutes :
traces produites par le développeur IFE du jeu (Philippe Daubias et stagiaire)

Liste des variables initiales : Nom et Description

Plateformes/outils utilisés:

Points forts	Points faibles
	<p>traces produites a priori sans lien avec le modèle d'analyse : par exemple, on a besoin d'informations qui sont actuellement fournies de manière textuelle par les étudiants ce qui rend l'analyse compliquée</p> <p>le numéro de tablette ne correspond pas au numéro de l'étudiant et la correspondance (notée sur papier) a été perdue</p> <p>l'accès et la navigation dans les ressources n'est pas tracé dans l'application (le jeu)</p> <p>le lien avec la ressource dépend de la déclaration de l'élève (pas très fiable)</p>

Description des pré-traitement:

Objectifs des pré-traitements :

(1) corriger des erreurs (Philippe Daubias)

- ajout de guillemets autour des zones de texte
- remplacement du texte par défaut qui comprenait un retour à la ligne et gênait ensuite la lecture du fichier par "texte par défaut"
- ajout d'une colonne avec id_user vu que celui-ci change au "milieu" des fichiers traces

(2) mettre les traces au bon format pour UT (Taima Perez et Muriel Ney puis Mike Ortega)

- changer les séparateurs , par "_#_"
- Mike a créé un nouveau fichier avec le séparateur "_##_" au lieu de "_#_"

Plateformes/outils utilisés:

Points forts	Points faibles
	traces produites a priori non adaptée

Description des analyses :

Liste des variables : Nom et Description

Liste des méthodes mise en œuvre :

Une seule opération a pu être effectuée : visualisation de la colonne des actions sous forme de ligne de barres colorées, opérateur Timeline sous orange/UT

Mode opératoire technique, logiciels utilisés

Orange/UT

Scripts produits pour l'analyse des données (*exemple script R*)

Résultats obtenus:

Points forts des analyses	Points faibles des analyses
	trop d'actions différentes donc trop de couleurs, on voit des choses évidentes mais et pas nouvelles

Description des données produites au cours du traitement

Objectif de la création de ces nouvelles données :

Mode de calcul de ces variables :

Description des nouvelles variables : Nom et description

Nom	description

Description des Itérations

Pourquoi le processus d'analyse a été reproduit ?

Points forts des itérations	Points faibles des itérations