

Critères	Echelle	Analyse du site <a href="http://www.lescale.net">http://www.lescale.net</a>
	1 2 3 4 SO	

Pour une meilleure lisibilité de la grille, j'ai opté pour n'indiquer que le degré d'évaluation pour chaque critère.

<b>1. Environnement – contexte du site</b>		<p>L'escale est le fruit de l'imagination d'une enseignante, d'un illustrateur et d'un passionné d'Internet. L'aventure a commencé en 1995 ; alors qu'il y avait très peu de sites ludoéducatifs francophones. Deux thématiques ont été créées à l'occasion d'Halloween et de Noël. La réaction des jeunes et des plus vieux aussi a été enthousiaste et a dépassé les attentes des créateurs. Ils étaient donc très motivés par l'idée de réaliser un projet de plus grande envergure en poursuivant les objectifs qui les avaient guidés au départ.</p> <p>Dès 1996, ce projet soutenu par deux entreprises : RGB Technologies et QuébecTel et par le ministère de la Culture et des Communications du Québec a pu voir le jour sur Internet en octobre 1996.</p> <p>En décembre 1999, KaZibao(1000 classes r@content...) a rejoint l'équipe de L'escale.</p> <p><a href="http://www.lescale.net/reférenc.html">http://www.lescale.net/reférenc.html</a></p>
<b>2. Objectifs</b>  2.1 Les objectifs du site sont identifiés  2.2 Les objectifs du site sont formulés en termes - compréhensibles - opérationnels 2.3 Les compétences sont formulées : si oui, -spécifiques, -démultiplicatrices -stratégiques -dynamiques 2.4 Les compétences rencontrent les exigences du projet éducatif du Ministère (Com.franç. de Belgique, France, ...) 2.5 Les objectifs d'apprentissage sont identifiés au début de chaque chapitre	  4  4 1  4 4 4 4 4 3	<p>L'escale a pour mission d'enrichir et de supporter l'action pédagogique par la réalisation d'activités multimédias de formation pour les enfants de 4 à 12 ans (voir même 15 ans).</p> <p>Les objectifs sont formulés sur les pages intitulées « Pourquoi L'escale ? »</p> <p>Sur l'île des Vivants: acquisition de savoirs  Sur l'île des Loisirs et sur l'île des Fêtes : acquisition de savoir-faire.  Sur l'île des Bavards : connaissances des autres à travers les forums  Dans le Club des Moussaillons : le code du club  Dans « Pourquoi L'escale », il est noté que les activités éducatives proposées sont réalisées en accord avec le programme du Ministère de l'Éducation du Québec.</p> <p>Une brève présentation des objectifs des activités réalisées sur chaque île est proposée sur la page d'accueil de celles-ci + parfois, précisés dans les consignes.</p>
<b>3. Crédibilité, validité et actualisation du site</b>  3.1 Le concepteur (personne ou organisme) du site est crédible  3.2 Le contenu du site est actualisé	  4  4	  <p><a href="http://www.lescale.net/commenta.html">http://www.lescale.net/commenta.html</a></p> <p>Des mises à jour hebdomadaires ou mensuelles sont réalisées.</p> <p>Exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'île des Fêtes évolue au cours de l'année en fonction des moments de l'année qui méritent d'être soulignés. A l'approche de chaque fête, un site amusant est créé. Les</li> </ul>

		<p>thématiques traitées depuis 1996 sont également disponibles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'île des Loisirs propose des dessins à colorier dont les thèmes sont fonction du moment de l'année : en avril, un dessin sur Pâques</li> <li>- dans le Club des Moussaillons, la rubrique « Sais-tu que ... » propose chaque semaine une découverte amusante, étrange ou spectaculaire. La mise à jour se fait chaque lundi et il est possible de lire les « Sais-tu que... » publiés depuis 1996</li> <li>- dans l'île des Bavards, il s'agit d'une mise à jour mensuelle</li> <li>- a la Vigie, propose les activités qui sont mises à jour chaque semaine, les concours et les activités qui sollicitent la collaboration (exemple : construire une bande dessinée en tenant compte des idées des autres, et pour ce faire, un lien vers le forum de l'île des Bavards est proposé.</li> </ul>
<b>4. Public visé</b>		
4.1 Le public cible est clairement défini	4	<p>Le site s'adresse, en premier lieu aux jeunes de 4 à 12 ans et plus pour l'île des Bavards. Il se veut être une ressource pour les enseignants et les parents.</p> <p>Pour chaque activité, l'âge est précisé.</p> <p>Les consignes sont uniquement écrites et la présence d'un adulte est indispensable pour la lecture de celles-ci pour les enfants plus jeunes (obstacle important pour son utilisation).</p>
4.2 Le contenu du site est adéquat pour ce public	3	<p>Pour vérifier si le contenu s'accorde avec le public cible, une solution : consulter les programmes du Ministère de l'éducation du Québec</p>
<b>5. Equipement informatique requis</b>		
5.1 L'équipement nécessaire pour naviguer dans le document est spécifié	1	
→ le type de navigateur (Explorer, Netscape)	1	
→ la version du navigateur	1	
→ le type d'équipement informatique (mémoire...)	1	
→ les applications ou les plugiciels s'il y a lieu, etc.)	4	<p>Sur l'île des Loisirs, pour écouter les contes de Jolissons, l'application Real PlayerG2 est nécessaire et son téléchargement est proposé.</p> <p>Sur l'île du Passé, le logiciel Flash4 est nécessaire et son téléchargement est proposé.</p>
5.2 La grosseur du fichier multimédia (séquence vidéo, animation etc.) à transférer ainsi que le plugiciel nécessaire s'il y a lieu	1	
sont indiqués adéquatement	3	

<b>6. Contenu</b>		
6.1 Le contenu transmis correspond adéquatement aux objectifs	3	Pour vérifier si le contenu correspond adéquatement aux objectifs, un seul moyen se référer aux programmes du Ministère de l'Éducation du Québec.
6.2 Le contenu du site est suffisamment détaillé et ce en fonction des objectifs	4	Le contenu paraît assez détaillé et des activités interdisciplinaires sont proposées comme par exemple sur l'île des Vivants.
6.3 Les pages sont efficaces en charge de travail et évite la surcharge cognitive	3	Trop de textes à lire et des consignes données par écrit uniquement. L'aide d'un adulte est indispensable pour les jeunes enfants. Une oralisation aura été la bienvenue. Quelques illustrations, des schémas, une ligne du temps sont très pertinents.
6.4 L'organisation du contenu est cohérente (logique de l'organisation de l'information)	4	La présentation de chaque île est construite de la même manière : une page d'accueil présentant les objectifs et le contenu des activités en stimulant l'apprenant à se lancer dans l'aventure (par questions, défis,...) et en lui proposant ensuite de choisir son activité parmi les diverses qui lui sont offertes. <a href="http://www.lescale.net/vivants.html">http://www.lescale.net/vivants.html</a> <a href="http://www.lescale.net/loisirs.html">http://www.lescale.net/loisirs.html</a> Une exception : l'île des Ecoles ( <a href="http://www.lesclae.net/ecoles.html">http://www.lesclae.net/ecoles.html</a> )
6.5 Les textes sont structurés en unités d'apprentissage logiques	3	Les textes (hormis sur l'île des Explorateurs) sont courts, rédigés en phrases simples et ponctués de questions ou de défis qui interpellent les apprenants.
6.6 La structuration du contenu suit des règles de présentation favorisant l'apprentissage	3	Sur l'île des Explorateurs, il y a trop de textes à lire et c'est seulement après avoir lu toute l'information que l'apprenant pourra faire l'activité « Qu'est-ce qui ? » Sur les autres îles, textes courts présentant les consignes ou des informations illustrées par des dessins humoristiques et fonctionnels par rapport aux activités demandées. Le personnage caractérisant chaque île est repris sur les différentes pages.
6.7 La bibliographie et les sources documentaires sont correctement identifiées	4	Un bibliographie importante propose les ressources dont les créateurs du site s'inspirent pour apporter une information juste dans les différentes thématiques de L'escale.
6.8 Le contenu est rédigé dans un français correct (qualité de la langue et traduction)	4	Le contenu est rédigé dans le français en usage au Québec.
6.9 Les illustrations, schémas et graphiques sont présents et pertinents en rapport avec les objectifs ou aux stratégies poursuivies.	3	Des illustrations animées sur l'île des Scientifiques permettent de visualiser le fonctionnement de machines simples. Quelques schémas et, sur l'île du Passé, une ligne du temps, sont très pertinents.

<b>7. Stratégies pédagogiques</b>		
7.1 Les stratégies pédagogiques proposées sont en adéquation avec les objectifs poursuivis et les destinataires du site (âge, niveau de compétences...)	4	L'apprenant peut « naviguer » à son rythme et, en fonction de ses intérêts, d'accoster sur une île et d'y découvrir toute la richesse des activités proposées sous forme de défis pour certaines- Paradigme réception/transmission :
7.2 Les stratégies pédagogiques sont diversifiées (par rapport aux paradigmes d'enseignement/apprentissage)	4	Lecture de textes informatifs, prise de connaissance des règles de sécurité et de politesse à suivre dans Internet (code du Club des Moussaillons) et des secrets pour écrire des poèmes, ... - Paradigme imprégnation/modélisation : écoute de contes, lecture des bandes dessinées construites les années antérieures,... - Paradigme pratique/guidage : les mots entrecroisés sur l'île du Passé, l'apprentissage guidé du jeu d'échecs sur l'île des Loisirs, ... - Paradigme expérimentation/réactivité : les défis proposés sur l'île des Scientifiques,... - Paradigme création/confortation-confrontation : écrire des poèmes, des histoires, participer à la construction d'une bande dessinée en tenant compte des idées des autres via l'île des Bavards, interagir dans les forums, ... - Paradigme exploration/approvisionnement : à partir de la page d'accueil du site ou du plan du site, l'enfant peut naviguer et accoster sur différentes îles et y trouver les informations qu'il cherche.
7.3 Des choix stratégiques sont proposés pour un apprentissage individualisé	1	L'apprenant ne s'identifie pas et ne peut conserver aucune trace de son cheminement, ni de ses résultats.
7.4 Les activités d'apprentissage et les exercices proposés sont en adéquation avec les objectifs, les compétences et le public cible	3	L'apprenant doit être actif : il navigue sur l'océan des découvertes, accoste sur une île et est entraîné par les personnages qu'il rencontre à explorer celle-ci (résoudre des défis, prendre connaissance des informations textuelles, imagées ou animées, à comprendre le fonctionnement de machines, à construire avec d'autres des bandes dessinées, ...) Les exercices sont soit des questions fermées, soit des questions ouvertes.
	2	-Des questions fermées : sur l'île des Vivants, découvrir les vivants est évalué par un Vrai/Faux -Des questions ouvertes : sur l'île des Fêtes, écrire des légendes. Ces exercices visent plus la créativité et l'imaginaire et ne sont pas précédés de rappels de règles de grammaire.
7.5 Le degré de difficulté des activités d'apprentissage est adéquat par rapport aux objectifs visés, au contenu et au niveau taxonomique.	2	Pas toujours avec le public cible : les consignes données uniquement par écrit sont un obstacle pour les plus jeunes et nécessité d'un adulte. Les différents niveaux de la taxonomie de Bloom sont exploités dans les exercices.

<p>7.6 Le nombre d'activités d'apprentissage est adéquat et couvre bien toute la matière vue</p> <p>7.7 Le rythme d'apprentissage suggéré est réaliste</p> <p>7.8 Les méthodes utilisées pour susciter l'intérêt sont efficaces (métaphores, artefacts...)</p> <p>7.9 Des procédés métaphoriques ou outils sont proposés pour prendre en charge l'apprenant dans son apprentissage.</p> <p>7.9.1. Si oui, ils sont efficaces</p> <p>7.10 Des outils multimédias sont présents.</p> <p>7.10.1. Ces outils multimédias apportent une contribution significative au site et aux stratégies pédagogiques mises en place</p>	<p>3</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>Il me semble que les activités d'apprentissage couvrent toute la matière vue.</p> <p>Proposer un rythme d'apprentissage n'a pas lieu d'être car les activités peuvent être abordées quand le besoin existe et donc permettre à l'enfant de trouver des réponses aux questions qu'il se pose. L'enfant peut s'arrêter de parcourir le site quand il veut et reprendre où il veut, quand il veut.</p> <p>Les métaphores et les défis stimulent l'action de l'apprenant.</p> <p>La métaphore de la navigation sur un bateau est utilisée : naviguer sur un océan de découvertes. Les enfants sont appelés des moussaillons et les parents et les enseignants, les loups de mer.</p> <p>Sur chaque île, l'enfant est accueilli par l'image d'un personnage qui est associé à chaque page de l'île. Ce personnage sert de repère pour l'enfant mais vu qu'il n'est pas animé, il ne joue pas d'autres rôles.</p> <p>Un pirate représente un personnage-aide sur certaines pages du site.</p> <p>Le site n'utilise le son que sur les pages d'accueil des îles pendant que l'enfant prend connaissance des consignes et qu'il choisit l'activité qu'il va réaliser.</p> <p>Ecouter des contes et visionner une vidéo sont possibles si l'on télécharge les logiciels appropriés.</p>
<p><b>8. Evaluation</b></p> <p>8.1 Les méthodes d'évaluation utilisées permettent de voir si les objectifs atteints</p> <p>8.2 Les évaluations fournissent à l'étudiant une rétroaction appropriée</p>	<p>3</p> <p>3</p>	<p>L'évaluation se fait par questions après présentation et explication de la matière.</p> <p>Les rétroactions consistent en de simples remarques écrites : Bravo, Oups ! Tu t'es trompé + une explication de la réponse correcte.</p> <p>Pour certains exercices, la rétroaction n'est pas directe et ne se fait qu'après que toutes les réponses aient été encodées.</p> <p>Domage que les feed-back ne soient pas spécifiques.</p> <p>Il est également à déplorer que l'enregistrement des résultats ne soit pas proposé.</p>

<p><b>9. Interactivité</b></p> <p>9.1 L'étudiant a un contrôle sur son cheminement dans le site</p> <p>9.2 L'étudiant peut bâtir son plan de route personnel</p> <p>9.3 L'interactivité varie d'un niveau de base (cliquer sur la souris, etc.) à un niveau plus élevé (simulation à partir d'entrée de données etc.)</p> <p>9.4 Les éléments interactifs utilisés sont pertinents (pointer les différents critères)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'interaction par sélection dans un menu</li> <li>- l'interaction par formule à remplir</li> <li>- l'interaction par le langage de commande</li> <li>- l'interaction par le langage naturel</li> <li>- l'interaction par la manipulation directe</li> </ul> <p>En se plaçant du côté de l'appropriation par l'utilisateur, Rheume distingue quatre ordres ou degrés d'interactivité subjective :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'interactivité-réflexe</li> <li>- l'interactivité fonctionnelle</li> <li>- l'interactivité cognitive</li> <li>- l'interactivité intégrale</li> </ul>	<p>1</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>2</p> <p>1</p>	<p>L'apprenant n'a pas à sa disposition un outil de visualisation de l'espace comme une carte du site à laquelle il peut accéder à chaque page et sur laquelle son cheminement s'inscrit.</p> <p>L'apprenant peut naviguer comme il veut sur le site.</p> <p>Cliquer sur la souris pour cocher sa réponse ou l'encoder.</p>
<p><b>10. Navigation</b></p> <p>10.1 En entrant dans le site, vous avez accès à un plan (ou à une table des matières) clair et adapté au public cible.</p> <p>10.2 Les choix proposés à l'intérieur des menus sont clairs et adaptés au public cible</p> <p>10.3 La barre de navigation est détaillée</p>	<p>3</p> <p>5</p> <p>3</p>	<p>Un plan du site est accessible à partir de la page d'accueil du site et à partir de chaque page d'une île via la barre de navigation qui se trouve en bas de chaque page.</p> <p>Il me semble plutôt destiné aux adultes qu'aux jeunes enfants, de part sa présentation et le libellé de certains titres : par exemple, « bibliographie » ne signifie rien pour un jeune enfant. Par contre, « on parle de nous » interpelle directement l'enfant mais le contenu qui est proposé est destiné aux enseignants et aux parents (il s'agit de la présentation des prix et des nominations obtenus par le site).</p> <p>Proposée sous une forme qui fait penser à un bateau. Elle reprend l'accès à différentes pages par les icônes suivantes : l'accueil (retour à la page d'entrée dans le site), la carte du site, le courrier, le club, l'île des Bavards, à propos du</p>

		site, le retour à la page d'accueil de l'île sur laquelle l'enfant se trouve.
10.4 La même barre de navigation se retrouve sur toutes les pages	2	Oui, sur la page d'accueil de chaque île. Non, sur les pages activités où l'on trouve non pas une barre mais des icônes alignées.
10.5 On peut se diriger rapidement vers une information spécifique, grâce au menu ou aux outils de la barre de navigation	3	
10.6 L'emplacement des boutons de navigation est uniforme sur les pages-écrans	2	Oui sur toutes les pages d'accueil des différentes îles. Non, sur les pages des activités.
10.7 Les icônes ou boutons de navigation sont explicites	3	De plus, une explication des boutons de navigation est disponible à partir de la carte du site.
10.8 Dans chaque page-écran il est spécifié à quel endroit du site on se trouve	3	Grâce au personnage caractérisant l'île qui est repris sur le début des pages activités.
10.9 On peut facilement revenir au menu principal	3	Tout dépend de l'île où l'on se trouve : il n'y a que rarement un bouton « retour » mais grâce à la barre de navigation on peut revenir à l'écran d'accueil.
10.10 Les liens hypermédias et hypertextes sont efficaces, pertinents et logiques	3	oui
10.11 On peut facilement revenir à la page de base après avoir consulté un hypertexte ou un hypermédia de cette page	1	oui
10.12 Les hypertextes ou les hypermédias sont en nombre acceptable (pas trop)	1	On doit fermer toutes les fenêtres manuellement.
10.13. Des chemins en cul-de-sac ont été identifiés. Identifiez _____	1	

<b>11. Graphisme et multimédia</b>		
11.1 Le graphisme des pages-écrans est uniforme	3	<p>Tout dépend de l'île où l'on se trouve (parfois trop de textes peu aérés).</p> <p>« manuellement » : aucun bouton n'offre le téléchargement.</p> <p>Ils sont simples mais compréhensifs en fonction de l'âge de l'apprenant auxquels ils sont destinés.</p>
11.2 La mise en page facilite la lecture	3	
11.3 Les pages-écrans sont équilibrées	3	
11.4 Les pages-écrans sont lisibles à l'impression	4	
11.5 Les pages-écrans sont rapidement téléchargées		
11.6 Les illustrations, les schémas et les graphiques sont suffisamment précis	3	
11.7 Le choix des couleurs permet de lire facilement la page-écran (contraste entre la couleur du fond et les caractères)	3	
11.8 Le son et/ou la vidéo sont de bonne qualité	3	

<b>12. Appréciation générale</b>		
12.1 Appréciation personnelle : intérêt soulevé, navigation agréable dans le site, dynamisme du site	4 3 4	Les défis, le lien vers le site KaZiBao.
12.2 Performances générales du site	3	
12.3 Satisfaction pédagogique	3	
12.4 Quel est le rôle de l'enseignant ?		L'enseignant sert de guide pour les enfants les plus jeunes, de personne-ressource, d'initiateur de projet, ...
12.5 A quelles activités scolaires traditionnelles peut-on rattacher l'utilisation d'un tel environnement ?		Le site peut facilement être exploité par l'enseignant : les différentes matières abordées peuvent servir de point de départ à des projets. Ce site peut être consulté pour répondre à des questions que les élèves se posent dans le cadre de la réalisation d'un projet.
12.6 Quels sont les conseils qu'on peut donner à un enseignant qui souhaite l'utiliser en classe ?		Se l'approprier et en explorant <u>toutes</u> les potentialités du site : une seule visite ne suffit pas pour découvrir toutes les richesses. Le « maltraiter » pour voir le type de rétroaction, ...
12.7 Quels sont les scénarios ?		Apprentissage banalisé.
12.8 Le site peut-il servir un tutorat ?		Pourquoi pas puisque les activités proposées sont construites en accord avec les programmes du Ministère du Québec.
12.9 Potentialités et limites : Quelles sont du point de vue pédagogique et ergonomique les principaux défauts et les principales qualités du programme ?		Cf. tout ce qui a déjà été dit précédemment
12.10 Prolongements : Quelles sont les améliorations ou prolongements pourront être effectués sur le logiciel ?		Du son, des vidéos, des rétroactions spécifiques, une individualisation de l'apprentissage.

<b>13. Evaluation technique</b>			
13.1 L'adresse W3 est facile à retenir (adresse intuitive)	4	Grâce à la métaphore du bateau qui accoste sur les îles.	
13.2 Le temps de transfert des pages-écrans est-il adéquat ?	3		
13.3 Avez-vous eu des problèmes de transfert? Spécifiez _____	1		
13.4 Les éléments multimédias sont-ils accessibles sans avoir à faire l'installation de plugiciels? Sinon, quels plugiciels avez-vous installés? _____	1	Flash 4 et Real PlayerG2 dont le téléchargement est proposé.	
13.5 Lorsqu'il est nécessaire d'installer des plugiciels, avez-vous réussi sans difficulté à faire fonctionner les applications qui demandaient un plugiciel?	4		
13.6 Peut-on imprimer les pages-écrans facilement ? (pas de problème de cadres, etc.)	4		
13.7 L'impression de la page-écran est-elle adéquate? (la page est entière et lisible)	4		
13.8 Peut-on télécharger les documents du site pour l'impression ?	4		
13.9 Y a-t-il des interactions qui n'ont pas fonctionné? Identifiez _____	1		
13.10 Avez-vous constaté des erreurs de fonctionnement (type 404 et autres)? Identifiez _____	1		
<b>14. Droits d'auteurs et d'images</b>	1		Rien n'est précisé.
le site donne des informations quant aux droits d'auteur sur les documents/images/ressources multimédias			

Principaux changements apportés à la grille :

- Reformulation pour que le critère soit objectif : Exemple : « Les stratégies pédagogiques proposées sont de qualité » → « Les stratégies pédagogiques proposées sont en adéquation avec les objectifs poursuivis et les destinataires du site (âge, niveau de compétences...) »
- Réorganisation des critères pour les regrouper de façon logique (tous les critères abordant l'impression ont été rassemblés pe)
- Suppression de critères :
  - « Ce site est le meilleur outil pour atteindre les objectifs identifiés » : Pour répondre à cet item, le visiteur devrait procéder à une recherche sur ce qui existe sur le sujet sur le Web et se poser la question des avantages de cet outil par rapport aux autres moyens didactiques.
  - Redondance de critères dans des catégories différentes