

Université de Genève
Faculté de Psychologie et de Sciences de l'Éducation
Unité “Technologies de Formation et Apprentissage”

Staf-18

Enseigner et apprendre dans un espace virtuel

Thème 1999: “Open learning”

Daniel K. Schneider
avec Sylvère Martin-Michiellot
1999/2000
(promotion “Eva”)

Version 0.9

Plan de cours
version du 25/5/99

(sous réserve de modifications !)

Une version **PDF est disponible**

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| 1. Introduction | 4 |
| 1-1 Contenu | 4 |
| Thème des projets “1999” (4) | |
| Projets 1999 (“Eva”) (4) | |
| Le dispositif XML “project management” (4) | |
| 2. Thèmes et ressources des sujets touchés au cours | 5 |
| 2-1 Vers un ouèbe de communication et de communautés | 5 |
| 2-2 Le groupware éducatif sur Internet | 5 |
| 2-3 Mondes virtuels | 5 |
| MUDs, MOOs etc. (5) | |
| Formats 2D ou 3D propriétaires (6) | |
| Mondes basés sur VRML (6) | |
| 2-4 Computer supported collaborative learning (CSCL) | 6 |
| 2-5 Thèmes auxiliaire: La gestion de projet | 6 |
| 3. Agenda de la semaine projet | 7 |
| 4. Projets Staf-18 | 8 |
| 4-1 Généralités | 8 |
| Buts des projet (8) | |
| Contraintes générales (8) | |
| Principes généraux d'évaluation (8) | |
| Contenu (8) | |
| Forum / Discussion (8) | |
| 4-2 Démarche à suivre et travaux à rendre | 9 |
| 4-2.1 Analyse de faisabilité | 9 |
| Projets d'analyse/comparaison: (9) | |
| Projets de développement (9) | |
| 4-2.2 Spécification du projet | 9 |
| Projets d'analyse/comparaison (9) | |
| Projets de développement (9) | |
| Note: (10) | |
| 4-2.3 Le projet | 10 |
| Dispositif (10) | |
| Travail de comparaison et d'analyse (10) | |
| 4-2.4 Rapport sur votre travail | 10 |
| Le rapport comprend (entre autres) (10) | |
| Evaluation du rapport (10) | |
| 4-3 Evaluation et feed-back | 10 |
| 5. Liste de projets suggérés | 11 |
| 5-1 Les serveurs WWW éducatifs | 11 |

| | | |
|-----|---|----|
| | Projet 1 - Comparaison / Analyse: les serveurs WWW éducatifs | 11 |
| | Projet 2 - Construction: WebCT | 11 |
| 5-2 | Groupware de type I: peu à beaucoup d'utilisateurs | 11 |
| | Projet 3 - Analyse: Conditions de succès pour l'utilisation de groupware | 11 |
| | Projet 4 - Construction: BSCW | 12 |
| | Projet 5 - Programmation: Outil de type "Tecfa campus" | 12 |
| | Projet 6 - Construction: WWW + News + Outil synchrone + ?? | 12 |
| 5-3 | Groupware de type II: 2-5 utilisateurs | 12 |
| | Projet 7 - Construction: TeamWave Workplace | 12 |
| 5-4 | Les mondes virtuels graphiques | 12 |
| | Projet 8 - Comparaison: La réalité virtuelle immersive dans l'éducation | 12 |
| | Projet 9 - Comparaison: Utilisation de mondes virtuels 2D/3D dans l'éducation | 13 |
| | Projet 10 - Construction: Palace | 13 |
| | Projet 11 - Construction: VRML - Deep Matrix | 13 |
| | Projet 12 - Construction: Active Worlds | 14 |
| 5-5 | Les mondes virtuels textuels | 14 |
| | Projet 13 - Analyse/comparaison: Les MOOs éducatifs | 14 |
| | Projet 14 - Construction: Moo EnCore | 14 |
| | Projet 15 - Construction: Collaborative Virtual Workspace | 14 |
| 5-6 | Jeux | 15 |
| | Projet 16 - Que peut-on apprendre des jeux de rôle et de stratégie multi-utilisateurs sur Internet? | 15 |

1. Introduction

1-1 Contenu

L'objectif principal de STAF-18 est d'apporter les bases théoriques, méthodologiques et pratiques des dispositifs CMO intégrés et plus particulièrement les environnements virtuels et les "groupware"

Le projet Staf-18 permet de se familiariser avec les techniques des environnements "intégrés" ou avec des outils de collaboration (que l'on peut utiliser en supplément d'un serveur WWW normal). Ces techniques rendent possible une interaction entre plusieurs personnes à travers un réseau de communication. Elles permettent aussi de consulter et de manipuler de l'information à distance. Nous nous intéresserons plus particulièrement aux environnements persistants ("mondes virtuels" comme les MOO ou encore les mondes VRML multi-utilisateurs 3D). Seront également présentés certains outils de collaboration (CSCW/Groupware) et leur pertinence dans le monde de l'éducation et du travail.

L'étudiant devra être en mesure d'analyser et d'esquisser les spécifications d'un dispositif de type "campus virtuel" ou "monde virtuel".

Note: le programme STAF-18 change en principe pour chaque promotion.

A. Thème des projets "1999"

Les thème commun est le "Open Learning", sous-thèmes:

- "Just in time open learning"
- "On the fly" et "on the spot" learning
- "Knowledge sharing/reification in the learning (virtual) organization"
- "Community building"
- "Collaborative Virtual Environments for open learning"

B. Projets 1999 ("Eva")

Il existe 3 types de projets:

1. **Projets de comparaison et d'analyse:** nécessitent très peu de connaissances techniques, mais une bonne capacité de recherche sur Internet, de lecture et de synthèse
2. **Projets de développement/construction:** nécessitent les connaissances techniques de niveau STAF-14
3. **Project de développement/programmation:** nécessitent des connaissances en programmation (!)

C. Le dispositif XML "project management"

- On utilisera ce cours pour mettre au point un schéma XML ainsi que des outils d'édition et de visualisation

2. Thèmes et ressources

Articles de départ

- Le projet JITOL: <http://tecfa.unige.ch/tecfa/research/jitol/jitol-overview.html>
- L'article "Models of On-line courses" de R.Mason: http://ciee2.vuse.vanderbilt.edu/alnweb/magazine/vol2_issue2/Masonfinal.htm

Ressources générales

- Aynchronous Learning Networks: <http://www.aln.org/index.htm> (y compris le JALN journal)
- EduCause: <http://www.educause.edu/> (il faut fouiller)
- Une bibliographie "on-line": <http://tecfa.unige.ch/tecfa/general/bib-query.html>. Faites une recherche avec le mot clef "staf18" (en partie à refaire)
- Les EduTech Pointeurs (<http://tecfa.unige.ch/navi/tecfa.html#edutech>) et notamment la librairie **Educational Technology**
- Un index de revues "on-line": <http://tecfa.unige.ch/guides/journals.html>
- Documentation on-line des serveurs installés (à préciser cas par cas)
- Cyberspace interactif: <http://tecfa.unige.ch/guides/cspace-pointers.html>
- pleins d'autres sur le WWW ...

2-1 Vers un ouèbe de communication et de communautés

Sources théoriques

Ecrits de visionnaires comme "The Virtual Community" par Rheingold (<http://www.well.com/user/hlr/vcbook/index.html>) ou "From Webspaces to Cyberspace" de Kevin Hughes (<http://tecfa.unige.ch/pub/documentation/VE/cspace.1.1.pdf.gz>)

2-2 Le groupware éducatif sur Internet

Sources théoriques

Variées:

- Instructional Design, Distance learning, Computer Supported Collaborative Learning (CSCL) etc.

Ressources

- Les EduTech Pointeurs (<http://tecfa.unige.ch/navi/tecfa.html#edutech>) et notamment la librairie **Educational Technology**

2-3 Mondes virtuels

Bases théoriques communes:

- Les écrits sur les communautés virtuelles
- Les études sur la collaboration
- La littérature "Cyberpunk"

Ressources

- http://tecfa.unige.ch/guides/cspace-pointers.html#2_4

A. MUDs, MOOs etc.

Ressources:

- Voir les pointeurs dans la page <http://tecfa.unige.ch/edu-comp/WWW-VL/eduVR-page.html>.
- High Wired: On the Design, Use, and Theory of Educational MOOs, Cynthia Haynes and Jan

Rune Holmevik, Editors Foreword by Sherry Turkle, Michigan Press, 1998. cloth ISBN 0-47209665-6. paper ISBN 0-472-06665-X (emprunter à D.S)

B. Formats 2D ou 3D propriétaires

Ressources

- Voir la documentation des différents serveurs

C. Mondes basés sur VRML

Bases théoriques:

- Le constructivisme américain (immersion et manipulation)
- Voir aussi: la littérature “Cyberpunk”

Ressources:

- La page VRML: <http://tecfa.unige.ch/guides/vrml/pointers.html> (en particulier la section sur les mondes multi-utilisateurs)

2-4 Computer supported collaborative learning (CSCL)

module donné par Pierre Dillenbourg

2-5 Thèmes auxiliaire: La gestion de projet

Ressources:

- Tecfa’s Project Management and Software Engineering Pointers: <http://tecfa.unige.ch/guides/project-man/pointers.html>
- SLIDES TECFA: <http://tecfa.unige.ch/guides/methodo/staf/methodo.pdf>

3. Agenda de la semaine projet

- L'agenda (voir table 1 [p. 6]) peut être modifiée en fonction des besoins
- Consultez les pages WWW !

Table 1: Planning de la semaine

| | Mardi, 25 mai, | Mercredi, 26 mai | Jeudi, 28 mai | Vendredi, 29 mai |
|---|---|---|--|--|
| <i>Matin</i> 9:00-10:30 | Evaluation STAF-16 (Dillenbourg) | <ul style="list-style-type: none"> • “Collaborative Learning” • CSCL (“Computer supported collaborative learning”) (donné par P. Dillenbourg) | <ul style="list-style-type: none"> • Définition des spécifications • Discussion en groupes | STAF-11 (Mendelsohn) |
| 11:00-12:30 | | | | <ul style="list-style-type: none"> • Présentation/discussion des spécifications et des brouillons des plans • Clarifications |
| <i>Après-midi</i> 13:30-15:00 | <ul style="list-style-type: none"> • CMO, mondes virtuels et groupware éducatif • La culture “Cyberspace” • Nouveaux apprentissages et pédagogies “open” et “just in time” | <ul style="list-style-type: none"> • Eléments clés d’un dispositif “just in time open learning” • Introduction au “project management” | STAF-14 | <ul style="list-style-type: none"> • Travail de groupe • Consulting |
| 15:30 - 17:00 | <ul style="list-style-type: none"> • distribution des projets et discussions / explications | STAF-13 (Peraya) | | |

4. Projets Staf-18

4-1 Généralités

A. Buts des projet

Buts des projets “analyse/comparaison”

- Formuler une problématique intéressante
- Formuler quelques questions de recherche
- Mise en oeuvre (recherches sur Internet, lecture d’articles, entretiens)
- Assemblage d’idées, utilisation/création de cadres conceptuels et de schémas d’analyse
- Rédaction

Buts des projets “développement”

- Réaliser un dispositif de communication médiatisée par ordinateur (monde virtuel, groupware, etc.)
- Connaître certaines théories et techniques de base.
- Apprendre à gérer un projet Internet de A-Z (ou presque)

Buts du dispositif XML

- Pour les étudiants: aide à la structuration de la démarche et du travail
- Pour TECFA: élaboration d’un outil de gestion de projets

B. Contraintes générales

- Chaque étudiant(e) doit faire un projet. Vous pouvez travailler seul ou à deux (maximum 3 dans des cas exceptionnels). Les travaux de groupe seront à priori évalués collectivement.
- Respectez les échéances!
- Vous devez utiliser le dispositif XML lorsque c’est indiqué (voir 4-2 “Démarche à suivre et travaux à rendre” [p. 8])
- Tout vos rapports **doivent être rédigés en HTML, XML ou PDF** et être accessibles depuis la page “travaux STAF-18 qui elle doit se trouver à: <http://tecfa.unige.ch/staf/staf-d/login/staf-18/welcome.html>
- Vous pouvez rendre vos travaux en français ou en anglais

C. Principes généraux d'évaluation

1. Projets d’analyse: qualité des questions de départ (spécification), qualité du texte, exhaustivité, réflexions, etc. (Imaginez que vous devez produire un rapport pour une organisation ou que vous désirez soumettre un papier à une petite conférence).
 2. Projets de développement: Qualité du dispositif par rapport aux spécifications
- voir la section suivante: 4-2 “Démarche à suivre et travaux à rendre” pour la pondération

D. Contenu

- Voir chaque projet dans 5. “Liste de projets suggérés” [p. 9]

E. Forum / Discussion

- Utilisez les NEWS (<news://tecfa2.unige.ch/staf.staf14>) et évitez les emails. Je répondrai en priorité aux articles de NEWS !
- Utilisez le dispositif XML pour annoter votre projet. Utilisez les News pour suggérer des améliorations de ce dispositif !

4-2 Démarche à suivre et travaux à rendre

Chaque travail STAF-18 comprend ces 4 éléments:

| Eléments, voir: | Dates (IMPORTANT) | Outil XML et Fichiers | Pondération |
|-----------------------------------|-----------------------|--|-------------|
| 4-2.1 "Analyse de faisabilité" | vendredi 28 mai | XML [A FAIRE] | 0/4 |
| 4-2.2 "Spécification du projet" | vendredi 4 Juin | XML [A FAIRE] | 1/4 |
| 4-2.3 "Le projet" | 28 juin (à confirmer) | indiquez l'URL de votre texte ou dispositif sur votre page Staf-18 ET dans votre page projet XML | 2/4 |
| 4-2.4 "Rapport sur votre travail" | | XML [A FAIRE] | 1/4 |

4-2.1 Analyse de faisabilité

- Il s'agit ici d'un brouillon de la Spécification du projet.
- Il est important d'avoir une idée claire de ce que vous voulez faire !

A. Projets d'analyse/comparaison:

- Une esquisse de ce que vous désirez écrire (en respectant les consignes), y compris
 - les buts de l'analyse
 - un scénario "contextuel" (agence réelle ou imaginaire qui commandite ce travail)
- Une esquisse des workpackages (avec estimation des heures de travail à fournir).
- Un inventaire des problèmes

B. Projets de développement

- Une esquisse de ce que vous désirez faire, y compris
 - le but du dispositif
 - scénario "contextuel" (agence réelle ou imaginaire qui commandite ce travail)
 - un récit qui montre une utilisation typique
- Une esquisse des workpackage (avec estimation des heures de travail à fournir).
- Un inventaire des problèmes

4-2.2 Spécification du projet

On reprend l'analyse de faisabilité (créez un nouveau noeud "specification")

- typiquement il s'agit de réduire la portée du projet et de clarifier certains points

A. Projets d'analyse/comparaison

- Une introduction qui présente notamment LA grande question de recherche et le public cible (contexte).
- Une liste des questions auxquelles vous désirez répondre (objectives)
- Une liste de "workpackages" (genre: recherche d'information, lectures, entretiens, rédaction, ...)
- Une liste de "deliverables": à qui/quoi sert votre texte, combien vous allez faire par rapport, etc.

B. Projets de développement

- Une introduction qui définit le but global du dispositif.
- Une liste de spécifications fonctionnelles (objectives: ce que le système devra faire ou le rapport

devrait produire)

- Des “récits” qui décrivent ce qu’un utilisateur fera avec le système. ATTENTION: un récit (au moins) par participant au projet.
- Une liste de “workpackages”
- Une liste courte de “deliverables” (éléments que vous allez fournir), genre:
 - un système selon les spécifications ou encore un prototype qui implémente les éléments xx des spécifications
 - Il ne faut rien oublier, pensez par exemple à un manuel d’utilisateurs (on et off-line)

C. Note:

- Evaluation des spécifications
 - intérêt général: spécification d’une problématique
 - cohérence
 - faisabilité
- Modification ultérieure de la spécification
 - pour des raisons pédagogiques (dans la réalité commercial c’est un processus formel) il est interdit de modifier substantiellement les spécifications après les avoir rendues. Dans ce cas, vous devez refaire une deuxième version (et garde l’intacte la première).

4-2.3 Le projet

- Demandez le feu vert de l’enseignant avant de démarrer !!

A. Dispositif

Développer un dispositif (en règle générale tout un serveur) selon les possibilités indiqués dans la section 5. “Liste de projets suggérés” [p. 9].

B. Travail de comparaison et d’analyse

Un texte sous format PDF ou HTML (environ 15-20 pages)

4-2.4 Rapport sur votre travail

- Comme pour l’analyse de faisabilité et les spécifications, il faut utiliser le dispositif XML. En gros il s’agit de remplir les noeuds “after-thoughts”.

A. Le rapport comprend (entre autres)

- Annotez le projet
- Annotez la spécifications et chaque workpackage
- Annotez le résultat (“results”)
- Remplissez le “outlook”

B. Evaluation du rapport

- Qualité des annotations, réflexions sur le “project design” (ce qui a marché et ce qui n’a pas marché”, réflexion sur le résultat, discussion de perspectives “out-look”.

4-3 Evaluation et feed-back

- Se fera dans le cadre d’un séminaire de recherche de 2ème année
- Chaque participant présentera son projet

5. Liste de projets suggérés

5-1 Les serveurs WWW éducatifs

Projet 1 - Comparaison / Analyse: les serveurs WWW éducatifs

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|--------------------|---|
| Point(s) de départ | http://www.ctt.bc.ca/landonline/ |
| Ressources | Le Web + [A FAIRE] |
| Tâche | Il s'agit de produire un texte qui: élabore le concept d'un "serveur WWW éducatif et qui compare l'offre du marché (surtout dans la lumière du "open learning") |
| Idées | <ul style="list-style-type: none"> • Etablir un schéma qui résume les fonctionnalités que ces produits devraient posséder (et notamment dans la perspective d'un site "open learning"). • Etablir une liste de "features" qui servent ces fonctionnalités • Obtenir de l'information sur l'usage réel de ces produits • Discussion de l'ergonomie |

Projet 2 - Construction: WebCT

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|--------------------|---|
| Point(s) de départ | Vos connaissances acquises en STAF-17 |
| Tâche | Créer un dispositif d'"open learning" selon vos spécifications. Mettez l'accent sur la collaboration (et non pas la production de textes on-line) |
| Idées | <ul style="list-style-type: none"> • Exploiter à fond les outils de collaboration de WebCT |

5-2 Groupware de type I: peu à beaucoup d'utilisateurs

Projet 3 - Analyse: Conditions de succès pour l'utilisation de groupware

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|--------------------|---|
| Point(s) de départ | Jonathan Grudin: Groupware and social dynamics http://www.ics.uci.edu/~grudin/Papers/CACM94/cacm94.html et http://www.ics.uci.edu/~grudin/Papers/ECSCW95/ECSCW.html |
| Tâches | Produire un texte qui suggère comment réussir un projet "groupware" dans une organisation (selon vos spécifications, mais dans une perspective "open learning") |

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|---------------|---|
| Ressources | Les bibliographies CSCW, CSCL et HCI |
| Idée | • Faire des entretiens parmi les membres de TECFA et les étudiants STAF |

Projet 4 - Construction: BSCW

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|--------------------|--|
| Home Page | http://bscw.gmd.de/ ou http://maestral.gmd.de/ (version Beta, déconseillée) |
| Serveur à utiliser | voir ci-dessus |
| Support | • La documentation sur le site BSCW |
| Clients PC/Mac | • (uniquement pour la nouvelle version Beta) |
| Tâche | Faire un dispositif avec ce serveur selon vos spécifications. Mettez l'accent sur l'interaction |

Projet 5 - Programmation: Outil de type "Tecfa campus"

- à discuter avec l'enseignant

Projet 6 - Construction: WWW + News + Outil synchrone + ??

- à discuter avec l'enseignant

5-3 Groupware de type II: 2-5 utilisateurs

Projet 7 - Construction: TeamWave Workplace

- à discuter avec l'enseignant (pour programmeurs only!)
- <http://www.teamwave.com/>

5-4 Les mondes virtuels graphiques

Projet 8 - Comparaison: La réalité virtuelle immersive dans l'éducation

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|--------------------|---|
| Point(s) de départ | Le Youngblut report (demander à DKS) |
| Tâche | Produire un texte qui démontre l'intérêt de la réalité virtuelle pour l'éducation et notamment le "open learning" et faire le point sur la situation. |
| Idées | • Commencez par une discussion des avantages de la RV par à certaines situations d'apprentissage |
| Ressources | • HIT Lab's knowledge base: http://www.hitl.washington.edu/projects/knowledge_base/ |

Projet 9 - Comparaison: Utilisation de mondes virtuels 2D/3D dans l'éducation

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|--------------------|---|
| Point(s) de départ | Les campus virtuels 3D et les outils de visualisation |
| Tâche | Produire un texte qui démontre l'intérêt de ces mondes pour l'éducation et notamment le "open learning" et faire le point sur la situation. |
| Ressources | <ul style="list-style-type: none"> • Entretiens avec des membres de TECFA • Les pages Ressources VRML, Palace, Active Worlds, etc. |
| Idées | <ul style="list-style-type: none"> • Visitez les mondes de type VMRL (VNET, Blaxxun, Deep Matrix etc.) et de type Palace, Active Worlds, etc. |

Projet 10 - Construction: Palace

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|----------------|---|
| Home Page | http://www.thepalace.com/ |
| Palace @ TECFA | tecfa2.unige.ch:9998 [Ne marche pas encore !] |
| Support | http://www.thepalace.com/help/ |
| Portes | 9998 (Palace) et 9990 (HTTP) |
| Clients PC/Mac | <p>Note: Il faut installer un client PC ou Mac !!</p> http://www.thepalace.com/downloads/client/downloads.html |
| Tâche | Faire un dispositif avec le Palace selon vos spécifications mais dans une perspective "open learning" |
| Ressources | <ul style="list-style-type: none"> • La documentation chez Palace • Les étudiants "Daisy" qui ont travaillé avec le Palace: Connectez sur tecfa.unige.ch, porte standard (9998) |

Projet 11 - Construction: VRML - Deep Matrix

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|-----------------|---|
| Home Page | http://www.geometrek.com/ |
| Exemple @ TECFA | http://tecfa.unige.ch/~ott/vrml/mu_demo.html |
| Support | http://dmdist.geometrek.com/test/docs/matrix_1.html |
| Clients PC/Mac | N'importe quel browser VRML qui supporte l'interface EAI. Sur PC: Cosmoplayer, Contact ou Worldview |
| Tâche | Faire un dispositif avec VRML/Deep Matrix selon vos spécifications mais dans une perspective "open learning" |
| Idées | <ul style="list-style-type: none"> • Intégrer le dispositif avec des pages HTML |

Projet 12 - Construction: Active Worlds

- (en réserve: le World Server): Voir <http://www.activeworlds.com/>
- Il obtenir un permis de construction dans un monde Active Worlds (une version démo est disponible, mais ne marche que pendant 30 jours)
- Même tâche que pour le Palace

5-5 Les mondes virtuels textuels

Projet 13 - Analyse/comparaison: Les MOOs éducatifs

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|-----------------|---|
| Point de départ | <ul style="list-style-type: none"> • Anciens travaux STAF-14 et STAF-18 • High Wired: On the Design, Use, and Theory of Educational MOOs, Cynthia Haynes and Jan Rune Holmevik, Editors Foreword by Sherry Turkle, Michigan Press, 1998. paper ISBN 0-472-06665-X (emprunter à D.S) |
| Tâche | Produire un texte qui démontre l'intérêt des MOOs pour l'éducation et notamment le "open learning" et faire le point sur la situation. |
| Idées | <ul style="list-style-type: none"> • Allez discuter sur les MOOs qui "ont l'air de marcher", par exemple TappedIn. • Focalisez sur le "community building" |

Projet 14 - Construction: Moo EnCore

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|----------------|---|
| Home Page | http://lingua.utdallas.edu/hw/encore.html |
| Encore @ TECFA | tecfa2.unige.ch, porte 7777 Interface WWW: http://tecfa2.unige.ch:7000/ |
| Support | <ul style="list-style-type: none"> • http://lingua.utdallas.edu/hw/encore.html#support • voir aussi: Le TecfaMOO Manuel: http://tecfa.unige.ch/moo/book2/tm2.html • High Wired: On the Design, Use, and Theory of Educational MOOs, Cynthia Haynes and Jan Rune Holmevik, Editors |
| Clients PC/Mac | Prenez le client "enCore". Il faut avoir un Netscape (4.08+) ou Explorer récent et simplement se connecter sur l'interface WWW |
| Tâche | Faire un dispositif avec ce MOO selon vos spécifications mais dans une perspective "open learning" |
| Note: | Demander à DKS de vous créer un personnage. Un utilisateur 'student' mot de passe = 'student' existe déjà. |

Projet 15 - Construction: Collaborative Virtual Workspace

- En reserve: <http://cvw.mitre.org/>

5-6 Jeux

Projet 16 - Que peut-on apprendre des jeux de rôle et de stratégie multi-utilisateurs sur Internet?

| <i>Quoi ?</i> | <i>Comment ?</i> |
|---------------------|--|
| Tâches | <ul style="list-style-type: none"> • Produire un rapport qui démontre l'intérêt des jeux pour le design d'un environnement "open learning" |
| Ressources | <ul style="list-style-type: none"> • La section "Games" sur notre page software: http://tecfa.unige.ch/navi/software.html#4_2 • Expérience personnelle (installer/s'inscrire à des jeux) • Entretiens avec des joueurs/experts |
| Questions de départ | <ul style="list-style-type: none"> • Qu'est-ce qui rend un jeu motivant • Comment les gens apprennent-ils les règles et les stratégies • Qualité de l'interface utilisateur • Qualité de l'interface help/ documentation |