

**Session 1** : L'informatique, une discipline à part entière ! Culture, fondamentaux et usages

**Titre** : La notion de "gamelet" : comment granulariser les contenus culturels ou les ressources pédagogiques.

**Auteur(e)s** : Marie-Hélène Comte, Florian Dufour, Pascal Guitton, Bernard Hidoine, Joanna Jongwane, Christine Leininger, Bruno Marmol, Patrick Rambert, François Rechenmann, Thierry Viéville.

## Résumé

Introduction: Dans les actions de culture scientifique (tel que [interstices.info](http://interstices.info)) et de création de parcours pour la formation (tel que [fussia.info](http://fussia.info)) émerge la notion de "gamelet", c'est à dire de petit grain interactif modulaire permettant à un utilisateur de découvrir ou s'initier de manière ludique-et-sérieuse à propos d'un point précis.

Ces gamelets sont des objets concrets (quizz, animations, etc..) qui sont utilisés dans les contenus pédagogiques et culturels proposés actuellement.

Définition: Une "gamelet" se distingue des contenus "passifs" par le fait que elle "ne marche" qu'en interaction avec l'utilisateur (typiquement 15-30 minutes, selon). L'aspect usage est donc au coeur du concept qui émerge ici. Le noyau d'une "gamelet" est un "contenu interactif" avec un petit "scénario". Une "gamelet" s'implémente sous forme d'un composant web, qui peut être inséré dans un document et référencé sur la toile (ex: animation flash, applet java, technologies XML).

Gamelets versus parcours: Les différentes "gamelet" s'organisent en "parcours de découverte ou pour la formation" dont elles forment les grains. Parmi de tels parcours on note la notion d'hyper-média adaptatifs ou l'émergence des "jeux sérieux" et autres initiatives connexes au "e-learning". Ces concepts sont en plein développements.

Méthode mise en oeuvre: Dans ce contexte, l'INRIA se propose de développer une plateforme de production de gamelets à partir de technologies existantes pour aider à mutualiser et mettre en réseau de manière gagnante-gagnante les efforts des uns et des autres dans ce domaine.

C'est par l'exemple, c'est à dire en prenant plus d'une dizaine de réalisations concrètes, développées à partir de techno existantes, sur des sujets identifiés comme prioritaires (contenus en cours d'édition) qu'il est proposé de développer une plateforme de production de "gamelets". Ce choix méthodologique se base sur un double constat:

- Sans exemple concret, impossible de proposer un cahier des charges réaliste pour la plateforme proposée.

- Dans la "vraie vie", c'est par l'exemple, à partir d'exemples, en utilisant des exemples, que les choses s'apprennent ou se construisent sur la toile.