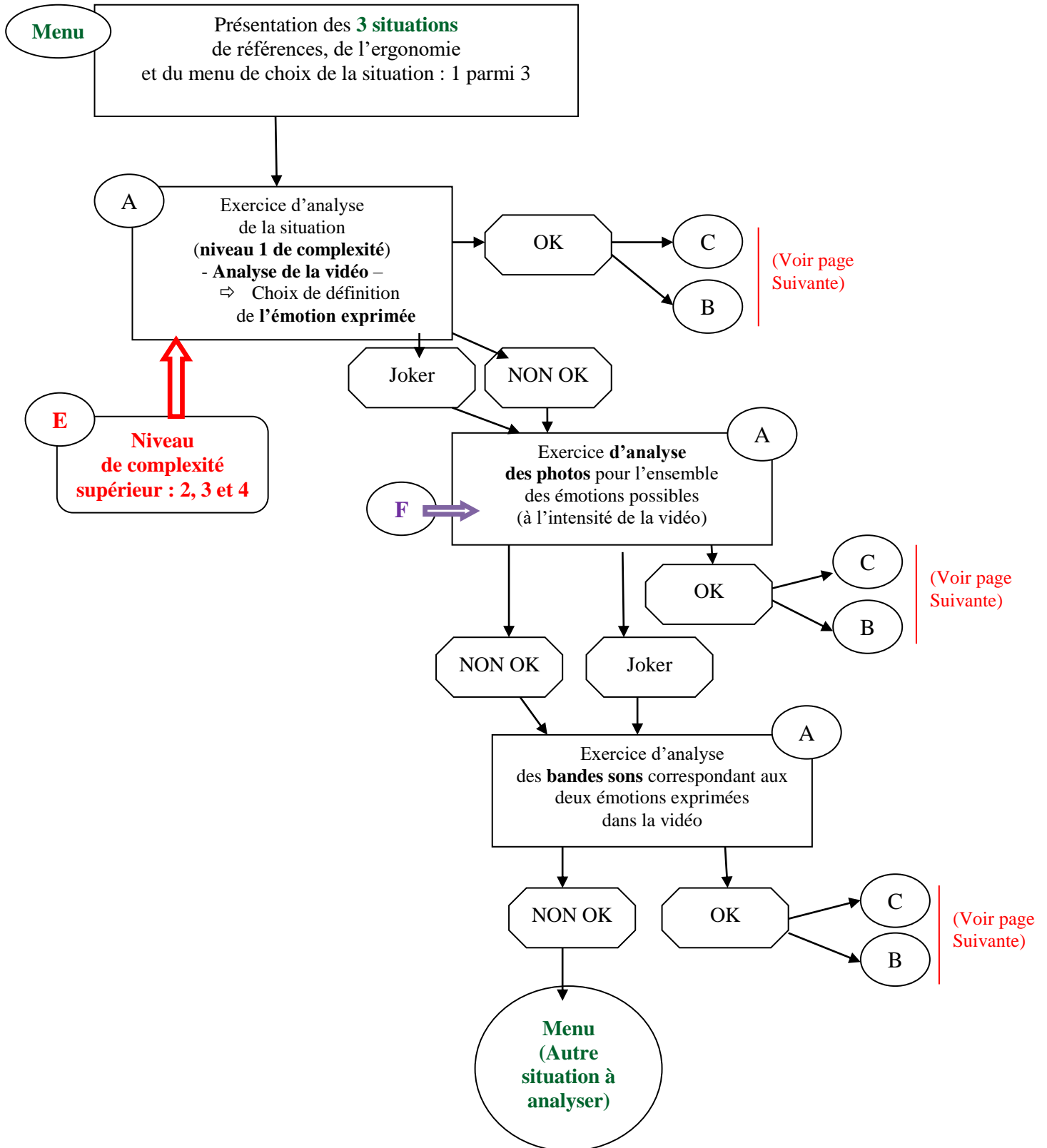
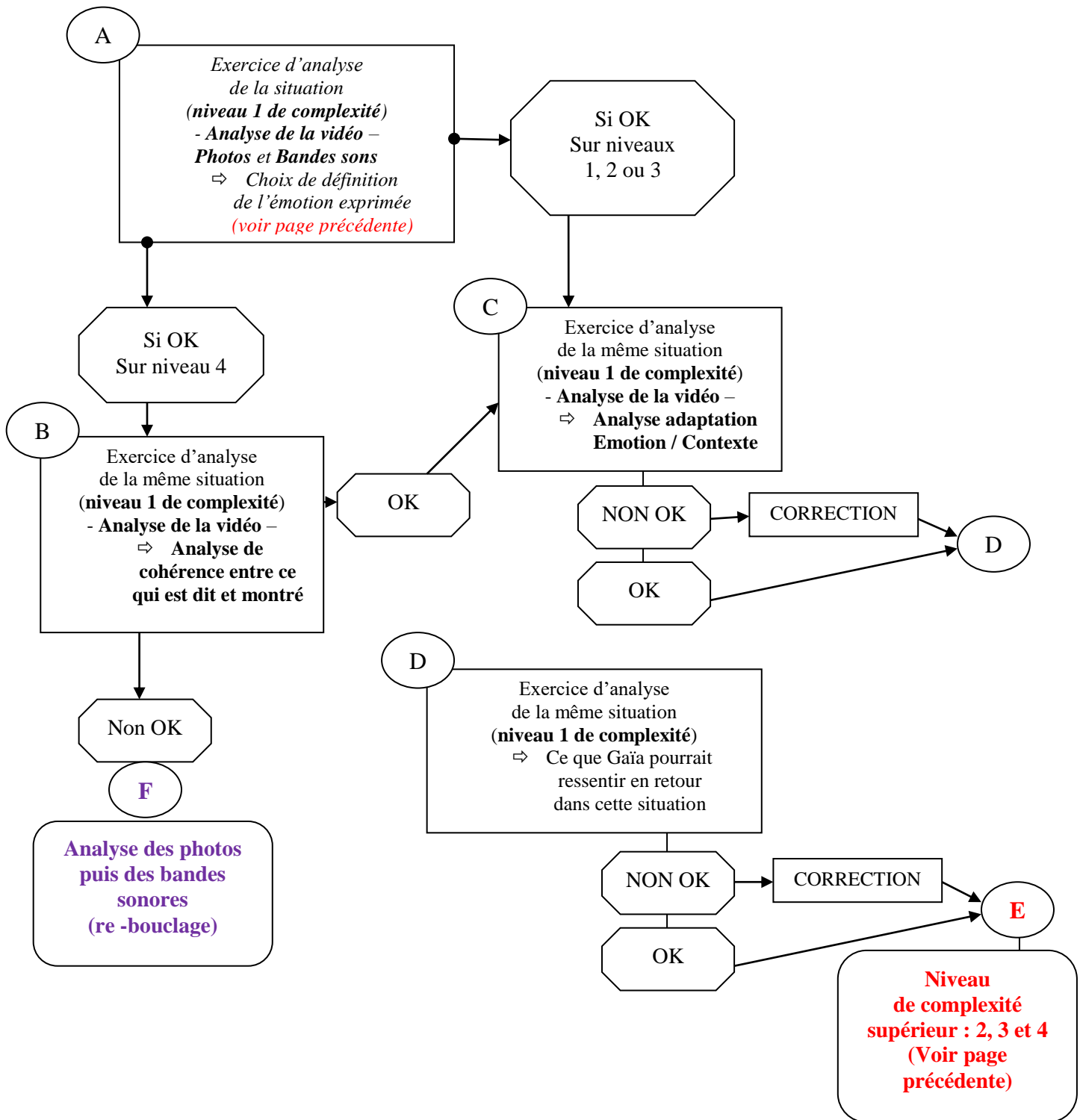


Arborescence de fonctionnement du module de remédiation Extraits

Schématique générale du module d'analyse



Schématique générale du module d'analyse (suite)



Extrait de scénarisation – interactions « Machine/Apprenant »

Séquence Présentation des situations de référence

Machine (qu'est ce qui se passe à l'écran ?)	Apprenant (qu'est-ce qu'il fait ?)
<p>Présentation du module et de ses objectifs, de son déroulé et des différentes situations de référence :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scène en Pharmacie • Scène de famille • Scène professionnelle <p>L'ensemble des BD introductives sont présentées avec le personnage de référence « Gaïa » ainsi que la façon de lancer les vidéos de situation du personnage.</p>	
	A la fin de cette séquence introductive, l'apprenant clique sur « entrée dans le test »
<p>Menu de choix de la situation de référence :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scène en Pharmacie • Scène de famille • Scène professionnelle <p>Consigne : Choisissez la situation de référence</p>	
	Le « tuteur » choisit le point d'entrée de la situation de référence
<p>A- Analyse de la situation choisie pour le niveau de complexité atteint (type BD)</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ on présente la situation et les personnages ⇒ 1 personnage clé 	
	Clic sur le personnage clé
<p>Lancement Vidéo personnage clé avec exercice de choix de définition de l'émotion exprimée :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. colère 2. joie 3. peur 4. tristesse 5. mépris 6. Joker <p>Consigne : Après avoir écouté et visualisé cette vidéo, choisissez le type d'émotion exprimée</p>	
(l'apprenant analyse la vidéo et tente de qualifier l'émotion)	Clic sur option choisie
<p>Cas A-1 Si bonne réponse : feed-back de validation et passage à l'activité B- (si niveau actuel est = 4) ou à l'activité C- (si niveau actuel est < 4)- (caractérisation exacte de l'émotion exprimée)</p>	

	Machine	Apprenant
Cas A-2	<p>Si réponse fausse ou joker: feed-back de non-validation et présentation d'une galerie de photos introductives (1 photos caractéristique de chaque émotion de la liste, au niveau d'intensité exprimé dans la vidéo) à faire défiler (bouton avancement).</p> <p>Menu choix de définition de l'émotion exprimée :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. colère 2. joie 3. peur 4. tristesse 5. mépris 6. Joker <p><u>Consigne</u> : Après étudié ces photos caractéristiques, choisissez le type d'émotion exprimée dans la vidéo.</p>	
Cas A-2-1	<p>Si bonne réponse : feed-back de validation et passage à l'activité B- (si niveau actuel est = 4) ou à l'activité C- (si niveau actuel est < 4)</p>	Clic sur option choisie
Cas A-2-2	<p>Si réponse fausse ou joker : feed-back de non-validation et présentation d'une galerie de bandes-son, issues de la séquence introductive (2 bandes son à écouter attentivement). Ces bandes sons sont associées aux photos correspondantes, illustratives de l'émotion correspondantes aux émotions représentées dans la vidéo (aide à la réussite)</p> <p>Menu choix de définition de l'émotion exprimée :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. colère 2. joie 3. peur 4. tristesse 5. mépris 6. Joker <p><u>Consigne</u> : Après avoir écouté ces séquences sonores caractéristiques, choisissez le type d'émotion exprimée dans les photos associées et la vidéo associée.</p>	
Cas A-2-2-1	<p>Si bonne réponse : feed-back de validation et passage à l'activité B- (si niveau actuel est = 4) ou à l'activité C- (si niveau actuel est < 4)</p>	Clic sur option choisie
Cas A-2-2-2	<p>Si mauvaise réponse : feed-back de non- validation et Menu de choix de la situation de référence :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scène en Pharmacie • Scène de famille • Scène professionnelle • Terminé <p><u>Consigne</u> : Choisissez une autre situation de référence ou bien fermez ce niveau</p>	
	<p>Retour au point A pour la nouvelle situation de référence choisie, si choix : « terminé » passage en étape B ou C</p>	Le « tuteur » choisit une autre situation de référence pour ce même niveau

... / ...