

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

Date : 14 février 2008

# Vous avez dit . . gamelet ?

- Par exemple:

**un quizz de connaissance,  
un micro-logiciel de démonstration,  
une animation contrôlable par l'utilisateur,  
une petite vidéo clickable,**

**sont des exemples de "gamelet".**

**\* On parle donc d'objets très concrets,  
en prise avec la réalité des contenus publiés à ce jour.**



# Vous avez dit . . gamelet ?

- 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'impléme sous forme d'un composant web, qui peut être inséré dans un document et référencé sur la toile. (ex: animation flash, applet java, technologiques XML).



# Des gamelets aux 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 l'émergence**

**d'hyper-média adaptatifs, “jeux sérieux”**

**et autres initiatives connexes au "e-learning".**



# Une plateforme pour faire des gamelets.

- L'INRIA dans ces initiatives )i(nterstices et fuscias se propose de

développer une plateforme de production de gamelets

à partir de technologies existantes

pour aider à mutualiser les efforts de tous dans ce domaine.

On parle ici d'une initiative de service et non de "recherche".



# Une plateforme pour faire des gamelets.

- C'est par l'exemple,

en prenant plus d'une 10zaine de réalisations concrètes,

qu'il est proposé de développer une plateforme de production.

**Ce choix méthodologique se base sur un double constat:**

\* **Sans exemple concret,**  
impossible de proposer un cahier des charges réaliste.

\* **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.

