

09h30

Accueil

09h40

**Learning analytics : principes, méthodes et enjeux**

Intervenant : François Bouchet, Lip6, Université de Paris 6

Les learning analytics constituent un champ de recherche hautement pluridisciplinaire apparu au début des années 2010 dont l'objectif principal est d'extraire de données éducatives des informations pour mieux guider les étudiants dans leur apprentissage et les enseignants dans leur pédagogie. Dans cette présentation, nous introduirons le domaine et ce qui le distingue notamment de champs connexes comme la fouille de données éducatives et les academics analytics. Nous présenterons ensuite les principales méthodes employées par la communauté, et discuterons des perspectives ouvertes par ces recherches.

10h15

Échanges

10h25

Pause

10h40

**L'IA a ses raisons que la raison ne connaît pas**

Intervenant : Laurent Bolli, HEIG VD

L'intervention propose d'exposer les questions déontologiques de l'utilisation des techniques d'intelligence artificielle dans l'analytique de l'apprentissage.

En s'appuyant sur le processus de traitement des grandes masses de données, de l'acquisition à l'évaluation et à l'interprétation, il s'agira de soulever, à chaque étape, certains écueils éthiques et méthodologiques posés l'apprentissage machine.

11h10

Échanges

11h20

**Analyse des traces d'interaction du jeu Classcraft : une analyse du comportement du joueur**

Intervenants : Guillaume Bonvin, Eric Sanchez, Unifr, Suisse

Celso Gonçalves, Uni. Fatra, Brésil

Le projet Classroom Management Ludicized est un projet financé par la Leading house for the latin american region (Univ. Saint Gall). Le projet consiste dans l'expérimentation, en Suisse et au Brésil, de Classcraft, un jeu dédié à la gestion de classe. Le jeu vise à promouvoir des comportements positifs des élèves dans la classe : collaboration avec les pairs, engagement dans les activités d'apprentissage et appropriation des règles de vie de la classe.

Dans notre intervention, nous présenterons les analyses qui ont été conduites sur les usages du jeu. Ces analyses relèvent de l'analytique de l'apprentissage. Elles s'appuient sur la collecte des traces d'interaction qui sont traitées et visualisées avec la plateforme KTBS4LA et sur lesquelles nous procédons à des analyses statistiques. Ces traces permettent de caractériser le comportement des joueurs (élèves) et de montrer l'influence de l'usage du jeu sur ce comportement. Elles permettent également de montrer les différences entre les enseignants sur la manière d'animer le jeu. Ces analyses se heurtent à des limites que nous aborderons au cours de cet exposé.

11h45

Échanges et conclusion du séminaire

12h15

Apéritif dînatoire