

	Présentation 3 - PL
Contexte général des contributions ou terrain d'application	
Public apprenants	Enfants autistes
Discipline ou domaine didactique	Compétences visuelles (référentiel ABLLS-R)
Connaissances ou compétences visées	Tri, catégorisation, sériation, assortiment...
Type d'apprentissage	Renforcement et généralisation des acquis
Approche pédagogique	Comportementalisme
Méthode pédagogique	Méthodes comportementales ABA
Dispositif informatique	jeu sérieux d'apprentissage
<i>Contexte d'usage du dispositif</i>	
institutionnel	aucun
spatial	N'importe où
temporel	N'importe quand
matériel	tablette tactile 10"
Objectif de l'adaptation (pour quoi)	
Intention de l'adaptation	pour l'individualisation de l'apprentissage
Moment de l'adaptation (quand)	
Déclencheur	à l'initiative de l'apprenant
Instant	pendant l'utilisation du dispositif
Cible(s) de l'adaptation (quoi)	
Catégorie de l'adaptation 1	Contenu
Elément adapté 1	[contenu] scénario d'activités
Catégorie de l'adaptation 2	
Elément adapté 2	
Catégorie de l'adaptation 3	
Elément adapté 3	
Source(s) de l'adaptation (en fonction de quoi)	
Source 1 en relation avec l'apprenant	Compétences
Source 2 en relation avec l'apprenant	Progression dans les niveaux de difficulté
Source 3 en relation avec l'apprenant	Nombre de niveaux souhaité
Source 4 en relation avec l'apprenant	
Source 1 en relation avec l'environnement	
Source 2 en relation avec l'environnement	
Éléments participants à la réalisation de l'adaptation (avec l'aide de quoi)	
Éléments de connaissances 1	Info sur les composants du jeu + modèle des connaissances
Éléments de connaissances 2	
Éléments de connaissances 3	
Éléments d'adaptation 1	Règles d'adaptation identifiées en langage naturel
Éléments d'adaptation 2	Modèle du scénario/activité à générer et relations avec les sources
Focus sur l'adaptation (comment)	
Niveau d'automatisation de l'adaptation	tout automatique
Moment du feedback du résultat à l'apprenant	dès que l'adaptation est réalisée
<i>Étapes du cycle de vie étudiées pour l'adaptation</i>	
Étape 1	Conception informatique
Étape 2	Implémentation
Étape 3	
Approche générale de réalisation de l'adaptation	génération ex nihilo
Problèmes	
Problème 1	Difficulté de tester des idées d'adaptation à cause du temps de conception/implémentation informatique
Problème 2	Impliquer l'expert dans la formalisation des règles d'adaptation
Problème 3	Prendre en compte plusieurs points de vue à concilier pendant la génération (exemple : point de vue apprentissage et ludique)