

Tethys emploie le format standardisé IEEE/LOM (Learning Object Meta-data) pour le recensement des objets d'apprentissage (Learning Objects).

Le but du Standard LOM est de faciliter le **repérage des objets d'apprentissage**, sur la base de critères de recherche appropriés.

Il a aussi pour but de faciliter le **partage et l'échange d'objets d'apprentissage**, en facilitant le développement de catalogues et répertoires.

L'outil de recherche et de classification permet de repérer, de recenser et d'emmagasiner les LOs sur le web.

1 – Identification et langue de travail

2 – Utilisateurs et rôles

3 – Recherche (Voir le « guide de l'utilisateur »)

4 – Ajouter

- Première Fiche: Informations Générales
- Deuxième Fiche: Informations Techniques
- Troisième Fiche: Informations sur la Classification

5 – Modifier & effacer

1 – Identification et langue de travail

- **Login**
Vous pouvez utiliser un **username** et un **mot de passe** personnels, ou bien entrer comme utilisateur **anonyme**.
- **Logout** :
Afin d'éviter des usages non autorisés, n'oubliez pas de fermer l'application (*browser*) ou de *log out* quand vous aurez terminé votre recherche ou le recensement.
- **Langue de travail**
Vous pouvez sélectionner la langue dans laquelle les autres fiches seront présentées. Vous avez le choix entre quatre langues pour l'interface de l'outil: Anglais, Français, Italien et Espagnol.
Notez que cela n'a aucune relation avec la langue ou les contenus du document.

Actuellement toutes les traductions ne sont pas encore prêtes, et certaines parties sont encore en anglais même si vous avez choisi une autre langue d'interface.

Nous sollicitons votre contribution pour le développement et le perfectionnement des traductions; envoyez vos commentaires à tethys@dibe.unige.it.

2 - Utilisateurs et rôles

L'application est conçue pour être utilisée par des lecteurs, des enseignants, des créateurs de LOM (recenseurs) et des administrateurs de confiance et anonymes.

Les recenseurs recensent les nouveaux documents; ils sont les auteurs des données mais pas nécessairement les auteurs du document.

Les enseignants et les recenseurs peuvent être des personnes différentes, mais ils ont le même niveau de droits.

Rôles des différents types d'utilisateurs:

- **Lecteurs**
 - Recherche de documents d'apprentissage (LOs) de leur intérêt dans le KMS et accès à leurs données.
- **Enseignants/Tuteurs/Recenseurs**
 - Recherche
 - Description et insertion de nouveaux LOs dans le KMS.
 - Téléchargement des LOs existants.
- **Administrateur**
 - Gestion des utilisateurs.
 - Gestion des vocabulaires liés au Standard LOM IEEE 1484.12.1-2002.
 - Localisation des interfaces du système.
 - Création et recensement des documents.
 - Monitoring du système.
- **Annotateur**
 - Recherche
 - Modification des Los existants dans le KMS.
 - Téléchargement

3 – Recherche (Voir le « guide de l'utilisateur »)

4 - Ajouter

Pour créer de nouvelles descriptions (LOM) et insérer les données et les documents (si disponibles en format numérique) dans la base de données, cliquez sur « **Ajouter description** », en haut.

Trois fiches doivent être remplies pour créer une description complète de l'objet d'apprentissage :

- Première Fiche: Informations Générales
- Deuxième Fiche: Informations Techniques
- Troisième Fiche: Informations sur la Classification

Les champs obligatoires sont toujours précédés d'un astérisque. Si vous n'insérez aucune valeur dans ces champs, le système ne permettra pas de sauvegarder la description au moment de quitter.

Une fois que vous aurez terminé de remplir les trois fiches, cliquez sur « **Sauvegarder** », au fond.

Si vous avez oublié quelques informations obligatoires, ou des formats de données n'ont pas été respectés, on vous donnera des suggestions pour compléter ou corriger.

Si tout est conforme, vous lirez le message « *The description file has been saved* ».

Vous pourrez tout de suite charger (**upload**) l'objet d'apprentissage dans la banque de données. Le **browse button** permet de *browse* de votre ordinateur pour repérer l'objet.

Vous pourrez quand même envoyer ou remplacer l'objet à un autre moment (*login, query and send or replace*).

Le nom principal du document sera son nom dans le *zip archive*, d'où commence le LO (par exemple, *index.html* pour une séquence de pages web).

Une fois que vous aurez envoyé le document (en cliquant sur "*Upload*"), vous recevrez un message de confirmation pour la réussite de l'opération.

- **Première Fiche: Informations Générales**

Décrivent l'objet dans ses aspects généraux, l'histoire et l'état courant d'un objet d'apprentissage spécifique et les entités qui l'ont transformé pendant son évolution, les droits de propriété intellectuelle, les conditions d'emploi et la relation entre l'objet d'apprentissage et d'autres objets d'apprentissage, s'il y en a.

Champs	Description	Exemple
Titre	Indique le nom de la ressource d'apprentissage. Celui-ci peut être le titre d'un livre ou d'un article	" <i>Asterina gibbosa - L'œuf, la larve et la métamorphose d'une étoile de mer</i> " ou " <i>Climate in Finland</i> "...
Couverture	L'époque, la culture, la géographie ou la région que l'objet d'apprentissage couvre.	" <i>France au 21e siècle</i> " ou " <i>Italie au 19e siècle</i> "

Niveau d'agrégation	<p>La granularité fonctionnelle de l'objet d'apprentissage.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Le plus petit niveau d'agrégation</u>, c'est-à-dire, de simples données ou des fragments. • <u>Une collection d'atomes</u>, par exemple, un document HTML comprenant des images, ou une leçon. • <u>Une collection de ressources de premier niveau</u>, par exemple un « réseau » de documents HTML avec une page d'index qui lie les pages ensemble, ou une unité. • <u>Le plus grand niveau de granularité, c'est-à-dire, un cours.</u> 	
Langue	Indique la langue de la ressource d'apprentissage	
Description	<p>Description textuelle des contenus de l'objet d'apprentissage et de la langue utilisée pour la description.</p> <p><i>Il est possible de donner des descriptions de l'objet en plusieurs langues. Si nécessaire, il est possible d'ajouter des descriptions en cliquant sur " Ajouter description "</i></p>	
Catalogue	Nom ou désignation du schéma d'identification ou catalogage de cet objet.	
Entrée	Valeur d'identification dans le contexte du schéma d'identification ou catalogage qui indique ou identifie l'objet d'apprentissage.	
Catégorie "Cycle de vie"		
décrit l'histoire et l'état courant de la ressource d'apprentissage et des entités qui l'ont transformée pendant son évolution.		
Version	Edition de l'objet d'apprentissage.	"3.0", "1.2.alpha"
Etat	L'état d'achèvement ou condition de l'objet d'apprentissage.	
Contribution	<p>Identifie la personne ou l'organisation qui a contribué à la ressource d'apprentissage.</p> <p>Les informations sur le créateur du file de description (recenseur) viennent directement du code et il n'est pas nécessaire de les ajouter dans cette section.</p> <p>Une ressource peut avoir plusieurs contributeurs. Si nécessaire, vous pouvez ajouter des contributions en cliquant sur « <u>Ajouter rôle</u> ».</p> <p>La propriété des contributions consiste en:</p>	
• Rôle	Identifie le type de contributeur.	
• Entité	<p>Décrit le contributeur. Il peut s'agir d'une personne ou d'une organisation (prénom, nom, affiliation, email): il est important de mentionner l'affiliation (compagnie, université, association...) si vous voulez limiter l'accès au document. Il faut qu'on sache comment vous joindre pour satisfaire vos critères de restrictions (ou les restrictions des autres auteurs).</p>	
• Date	Indique la date de contribution.	
La catégorie "Droits"		
décrit les droits de propriété intellectuelle et les conditions d'usage pour l'objet d'apprentissage.		
Coût	Spécifiez si l'utilisation de la ressource nécessite un paiement.	
Copyright et Autres Restrictions	Spécifiez si la ressource a des droits d'auteur ou d'autres restrictions pour l'utilisation.	
Description	<p>Description des droits d'auteur sur la ressource.</p> <p>Elle doit être écrite dans la langue choisie pour les interfaces de l'application.</p>	

La catégorie "Relations"	
précise les relations entre l'objet d'apprentissage et d'autres objets d'apprentissage, s'il y en a. Si nécessaire, il est possible d'ajouter des relations en cliquant sur " Ajouter relation ".	
Une relation est définie par :	
Type	Nature de la relation entre l'objet d'apprentissage et un autre objet d'apprentissage, identifié par cette relation.
Catalogue	L'objet d'apprentissage recensé par cette relation est identifié par 'catalogue' et 'entrée' (rubrique). "Catalogue" indique le nom ou l'identification du schéma d'identification ou de catalogage pour cette rubrique.
Entrée	La valeur de l'identification dans le schéma d'identification ou de catalogage qui nomme ou identifie l'objet d'apprentissage de destination (<i>target</i>).
Description	Description de l'objet d'apprentissage recensé.

- **Deuxième Fiche : Informations Techniques**

- **Format**
 - Indique le format de livraison de la ressource d'apprentissage. La valeur peut être un type étandard [MIME](#) ou non-digitale.
- **Dimension**
 - Seulement pour les documents numériques. La dimension de l'objet d'apprentissage numérique en bytes (octets).
- **Location**
 - Indique le placement de la ressource.
- **Qualité requise**
 - Capacités techniques requises pour utiliser l'objet d'apprentissage.
- **Type**
 - Technologie nécessaire pour utiliser l'objet d'apprentissage.
- **Nom**
 - Nom de la technologie nécessaire pour utiliser l'objet d'apprentissage.
- **Version minimum**
 - La version la plus simple possible de la technologie nécessaire pour utiliser l'objet d'apprentissage.
- **Version maximum**
 - La version la plus récente possible de la technologie nécessaire pour utiliser l'objet d'apprentissage.
- **Installation Remark**
 - Comment installer l'objet d'apprentissage
- **Autres plates formes requises**
 - Informations sur le *software* et l'*hardware* nécessaires.
- **Durée**
 - Durée (min.) nécessaire à un objet d'apprentissage continu pour être joué à la vitesse prévue.

- **Troisième Fiche: Informations sur la Classification**

Elle contient les caractères essentiels sur l'apprentissage et la pédagogie de l'objet, en le faisant rentrer dans un système de classification standard.

Champs	Description	Exemple
Formation		
Modèle d'interactivité	Modalité principale d'apprentissage supportée par l'objet d'apprentissage.	
	Dans le cas de documents actifs (avec action de l'apprenant):	<ul style="list-style-type: none"> ▪ simulation (manipule, contrôle ou entre des données ou des paramètres); ▪ questionnaire (choisit ou écrit des réponses); ▪ exercice (trouve la solution); ▪ état des problèmes (écrit la solution);
	Dans le cas de documents de présentation (avec action de l'apprenant):	<ul style="list-style-type: none"> ▪ document hyper textuel (lit, <i>navigates</i>); ▪ vidéo (voit, enroule, commence, s'arrête); ▪ matériel graphique (voit); ▪ matériel sonore (écoute, enroule, commence, s'arrête);
Learning Resource Type	La modalité dominante doit être spécifiée.	
Degré d'interactivité	Le degré d'interactivité qui caractérise l'objet d'apprentissage. Interactivité, dans ce contexte, se réfère à la possibilité par l'apprenant d'influencer l'aspect ou le comportement de l'objet d'apprentissage.	
Intended End User Role	Utilisateur principal pour lequel l'objet d'apprentissage a été conçu.	
Typical Learning Type	Durée approximative ou moyen nécessaire pour travailler avec ou par l'objet d'apprentissage pour le public de destination typique prévu.	
Contexte	L'environnement typique dans lequel sont prévus l'apprentissage et l'utilisation de la ressource.	
Classification		
Division/Discipline/Objet	Sélectionnez dans le menu le champ, la division et/ou la discipline et/ou le sujet. Selon la division sélectionnée, on vous donnera une liste différente de disciplines, et également pour les sujets.	
Mots-clés	Les mots-clés et les phrases descriptives de l'objet d'apprentissage.	
	Sélectionnez la langue dans laquelle vous donnerez les mots-clés. On peut donner plusieurs mots-clés, séparés par des virgules.	
	En cliquant sur « ajouter description » vous pourrez insérer des descriptions ultérieures en différentes langues.	
Objectifs de formation	L'objectif pédagogique doit être donné dans la langue de l'interface.	

5 – Modifier ou Effacer

▪ Modifier

- Pour modifier une description (LOM) déjà emmagasinée dans la banque de données, il faudra avant tout la chercher et cliquer sur son titre.
- Une nouvelle page présentera la description complète et le menu au fond permettra de modifier, effacer, charger ou télécharger la ressource liée à la description.
- Sélectionnez « **Modifier** ».

- Vous pourrez aussi modifier un champ spécifique, et les contrôles seront les mêmes que pour la fonction « Ajouter ».
 - Une fois terminé, cliquez sur “**Remplacer**”, au fond.
 - Un message confirmera la réussite de l’opération.
-
- **Effacer**
 - Pour éliminer une description (LOM) déjà existante sur la banque de données, il faudra avant tout la chercher et cliquer sur son titre.
 - Une nouvelle page présentera la description complète des attributs et le menu au fond permettra de modifier, effacer, charger ou télécharger la ressource liée à la description.
 - Sélectionnez “**Effacer**”.
 - Un message confirmera la réussite de l’opération.

Cette fonction ne permet pas de récupérer le LOM effacé ni, naturellement, de récupérer le document lié à ce dernier.