



Thèse présentée

par

Ciara Rachel WIGHAM

en vue de l'obtention du grade de Docteur de l'Université Blaise Pascal – Clermont 2

Spécialité : Sciences du langage

The interplay between nonverbal and verbal interaction in synthetic worlds which supports verbal participation and production in a foreign language.

Le rapport entre le verbal et le non verbal dans des mondes synthétiques et son rôle de soutien pour la production et la participation verbales en langue étrangère.

Volume 2 – Appendices

Membres du jury

Professeur Jean-Claude BERTIN, Université du Havre (Rapporteur)

Professeur Thierry CHANIER, Université Blaise Pascal (Directeur)

Professeur Nicolas GUICHON, Université Lumière, Lyon 2 (Examinateur)

Professeure Marie-Noëlle LAMY, The Open University, Royaume-Uni (Examinatrice)

Professeur François MANGENOT, Université Stendhal (Rapporteur)

Professeure Marie-Françoise NARCY-COMBES, Université de Nantes (Examinatrice)

Docteur Randall SADLER, University of Illinois, Etats-Unis (Examinateur)

Préparée au sein du Laboratoire de Recherche sur le Langage, EA999

sous la direction du Professeur Thierry CHANIER

Ecole doctorale Lettres, Sciences Humaines et Sociales, ED370

Soutenance le vendredi 16 novembre 2012

Volume 2 - Appendices

Contents

This table details the contents of Volume 2 of this thesis. In the title of each appendix, the names of the researchers who created the document are given, in order that the reader can distinguish between the documents compiled by the author of this thesis, either as contributions to the ARCHI21 project or as individual documents related to this research study, and those compiled by members of the ARCHI12 project team from the Laboratoire de Recherche sur le Langage.

Volume 2 - Appendices	2
Appendix 1: Email presentation of <i>VoiceForum</i> prior to course (Bayle)	4
Appendix 2: Email presentation of <i>Second Life</i> prior to course (Wigham)	6
Appendix 3: Introduction to <i>Second Life</i> activity scenario (Wigham).....	7
1. Identification	7
2. Activity description	8
Appendix 4: Buildjig activity scenario (Wigham)	12
1. Identification	12
2. Activity description	14
3. Resources	16
Note card for 'helper'	16
Note card for 'worker'	16
Appendix 5: <i>VoiceForum</i> reflection activity scenario (Wigham)	18
1. Identification	18
2. Activity description	19
3. Resources	20
Appendix 6: <i>Second Life</i> reflection activity scenario (Wigham)	21
1. Identification	21
2. Activity description	22
Appendix 7: Student pre-questionnaire (Wigham & Bayle)	25
Appendix 8: Pre-course questionnaire results (Saddour)	33
Appendix 9: <i>Second Life</i> recording procedure (Wigham & Bayle)	45
1. Objectifs de l'enregistrement d'écran	45
2. Matériel requis pour PC:	45
3. Procédure.....	46
4. Codes des activités et informations à renseigner sur les diaporamas PowerPoint.	60
Appendix 10: Student post-questionnaire (Bayle, Chanier & Wigham).....	61
Appendix 11: Post-course questionnaire results (Wigham & Saddour)	73
Appendix 12: Guide for post-course interviews (Wigham)	84
Appendix 13: Consent form (Wigham & Chanier)	88
Appendix 14: Transcription guidelines for audio acts (Wigham & Saddour, based on Mulce conventions)	90
Appendix 15: Accessing the ARCHI21 LETEC corpus (Wigham).....	92
1. Account creation	92
2. Browsing a corpus	93
3. Browsing corpora by object selection	93
4. Browsing the corpus by identified resources	95

5. Mulce.org Documentation site	96
Appendix 16: Metadata of the ARCHI21 LETEC corpus as shown in OLAC.....	97
Appendix 17 : Documentation (manifest) of the Archi21 LETEC (Chanier & Wigham, 2011).....	101
1. Overview on the corpus LETEC (Learning and Teaching Corpus) Archi21	101
2. References	103
3. SID (structured interaction data) of LETEC, Learning and Teaching Corpus ARCHI21	103
4. Rights and informed consent.....	104
5. Archi21 pedagogical scenario	104
6. Research protocol of the ARCHI21 project , creator of the Building Fragile Spaces course and experiment.....	106
7. Resources associated to corpus	106
Appendix 18 : Coding for textchat analysis (Wigham).....	117
1. Codes for function of each textchat act	117
2. Coding categories for types of feedback	118
3. Codes used to annotate non target-like form that triggered feedback.....	119
Appendix 19 : Publications and scientific work resulting from this thesis	120

Appendix 1: Email presentation of *VoiceForum* prior to course (Bayle)

Bonjour,

Je m'appelle Tfrez1, je travaille à l'Université Blaise Pascal à Clermont Ferrand et je vous contacte aujourd'hui au sujet de l'intensif auquel vous allez participer du 7 au 11 février 2011 et lors duquel je serai une de vos enseignantes de langue. Cet intensif est organisé conjointement avec les enseignants d'architecture de l'ENSAPM et s'insère dans un projet européen : ARCHI21 (pour plus d'informations voir <http://lrlweb.univ-bpclermont.fr/spip.php?article224>).

Durant la semaine d'intensif, vous allez travailler dans *Second Life*, au sein d'un forum vocal, *VoiceForum*, ainsi qu'en présentiel dans les locaux de l'ENSAPM. Vous serez divisés en quatre groupes qui aborderont le projet d'architecture selon des perspectives différentes. De plus, une partie de ces groupes rassemblera des étudiants qui apprennent le français en tant que langue étrangère. Ils seront mis en rapport avec des enseignants de français langue étrangère pour les assister dans leur projet qui se déroulera essentiellement dans cette langue. Les autres groupes composés d'étudiants francophones travailleront eux largement en anglais langue étrangère et seront assistés par une enseignante d'anglais.

Pour pouvoir accéder à *Second Life* ainsi qu'à *VoiceForum*, il vous faut bien entendu avoir accès à un ordinateur ayant une bonne connexion internet. Vous aurez également besoin d'un micro-casque. Merci de vous assurer d'avoir le matériel adéquat.

Pour que cette formation se déroule dans les meilleures conditions possibles, il est nécessaire de préparer avant cette semaine-là, les bases de votre environnement *Second Life* (création d'un compte pour la formation, création de votre avatar, insertion dans vos groupes de langue, etc.).

Pour ce faire, le document joint à ce message vous explique la procédure à suivre. Suivant vos habitudes dans les mondes virtuels, cela vous prendra entre 20 minutes et une heure. Merci d'accomplir cela avant **jeudi 3 février**.

Pendant la semaine, nous utiliserons également *VoiceForum* - un forum permettant de communiquer à l'oral et à l'écrit avec un espace en parallèle pour les corrections de l'enseignant.

Avant l'intensif, nous vous invitons à prendre connaissance de ce dispositif.

A partir de lundi 31 janvier, vous pourrez accéder au forum qui vous concerne (-fr pour les étudiants non francophones et -en pour les étudiants francophones) :

<http://lrl-voiceforum.univ-bpclermont.fr/voiceforum-fr/>

<http://lrl-voiceforum.univ-bpclermont.fr/voiceforum-en/>

Votre login est composé des deux premières lettres de votre prénom, suivi de six lettres maximum de votre nom de famille (ex : xxx pour Tfrez1). Votre mot de passe est votre prénom. Le tout en minuscules, sans accent. Vous pourrez bien entendu modifier votre mot de passe.

Quand vous pourrez accéder à *VoiceForum*, laissez un message audio en vous présentant dans le forum 'test'.

A la suite de cela et avant la semaine d'intensif, nous aurons à préparer vos cours. Si vous avez besoin d'assistance ou pour toute question complémentaire, n'hésitez pas à me contacter à tfrez1@live.fr.

Merci d'avance pour votre collaboration

Tfrez1

PS : Ma collègue, Tfrez2 vous contactera très bientôt pour les aspects recherche liés à cette formation expérimentale.

Appendix 2: Email presentation of *Second Life* prior to course (Wigham)

Bienvenue au studio **Building Fragile Spaces**. Ce studio est organisé conjointement par des enseignants d'architecture de l'ENSAPM et par des enseignants de langues de l'Université Blaise Pascal de Clermont Ferrand et s'insère dans un projet européen : ARCHI21. Durant la semaine de studio, vous allez travailler dans *Second Life*. Pour que cette formation se déroule dans les meilleures conditions possibles, nous vous demandons de préparer vos accès à *Second Life* avant le début de la semaine de studio (lundi 7 février 2011).

1. Allez sur <http://secondlife.com/?lang=fr-FR> et cliquez sur "Inscrivez-vous". Créez votre compte et votre avatar qui sera uniquement utilisé pendant cette formation.

Le nom de votre avatar doit être votre prénom suivi du mot "rez" (et si besoin d'un chiffre). Attention, ne mettez ni accent, ni espace, ni majuscule.

Exemples : David → davidrez, Anne-Marie → annemarierez, Loïc → loicrez1

2. Allez sur <http://secondlife.com/support/downloads/?lang=fr-FR> et téléchargez le Client *Second Life* (version 2.4.0.216989). Si vous avez l'habitude d'utiliser un autre Viewer, merci de bien vouloir utiliser spécifiquement celui-ci pendant la formation de façon à ce que nous ayons tous la même interface.

3. Accédez à *Second Life* en utilisant le Client que vous venez de télécharger à l'étape 2. Entrez votre identifiant et votre mot de passe. Vous arriverez sur l'île « Second LifeWelcome Island » où vous pourrez découvrir quelques unes des fonctionnalités essentielles de *Second Life* (se déplacer, interagir avec des personnes ou des objets, etc.). Prenez le temps de vous familiariser si vous ne l'êtes pas déjà.

4. En utilisant le moteur de recherche en haut à droite de la fenêtre *Second Life*, cherchez « Tfrez1 ». Cliquez sur son nom puis sur « profil ». Sur la droite, le profil de Tfrez1 apparaîtra. Cliquez sur « IM » en bas et envoyez à Lyli votre nom d'avatar ainsi que votre véritable nom. Ensuite, cliquez sur « devenir amis ».

5. Faites la même opération pour Tfrez2 (Tfrez2), autre enseignante de langue.

6. Lorsque vous aurez envoyé à Tfrez1 et Tfrez2 votre nom d'avatar, vous recevrez dans les heures ou la journée qui suit une invitation pour rejoindre un groupe dans *Second Life*, soit « BuildingFragileSpaces – English », soit « BuildingFragileSpaces – FLE » en fonction de la langue étrangère que vous étudiez. Cette invitation apparaîtra en bas à gauche. Cliquez sur l'enveloppe et acceptez l'invitation.

7. (facultatif) Vous pouvez, si vous le souhaitez, compléter les informations de votre profil. Cliquez sur l'onglet pour ouvrir votre profil. Cliquez ensuite sur « modifier le profil ». Vous pouvez renseigner des informations sur votre avatar et sur vous dans la vie réelle. Si vous disposez de Linden Dollars, vous pouvez également télécharger une photo de vous ou de votre avatar.

Pour s'assurer du bon démarrage du studio, nous vous demandons d'avoir accompli ces tâches avant le **mecredi 2 février au soir**.

Nous avons hâte de vous rencontrer pendant la semaine de studio et « inworld » dans *Second Life*. Si d'ici-là vous avez des questions ou des difficultés, n'hésitez pas à contacter Tfrez1, soit par courrier électronique (Tfrez1@live.fr), soit dans *Second Life* (Tfrez1).

Appendix 3: Introduction to *Second Life* activity scenario (Wigham)

1. Identification

Title: Introduction to Second Life (lact-islintro)

Language: English, French

Publication date: 5/1/11

Education level: Higher education

Programme of study: Architecture

Project type: Group work

Activity Type: Getting to know you

Length of activity: One hour

Number of learners: group of four learners

Key words: Content and Language Integrated Learning (CLIL), studio project, ICT, virtual worlds (Second Life), fragility

Prerequisites: installation of Second Life viewer on computer with Internet access, creation of personal avatar, land in Second Life with building permissions, computer headsets, Second Life group created for class, PowerPoint

Overall learning aims:

1. To gain familiarity with the Second Life environment and the communication tools in Second Life.
2. To get to know other members of the group.

Materials:

posterboard tutor presentation

posterboard communication rules

folder with Second Life gestures for yes, no, me, you, hi, hey, welldone, dance

camera view cube

four objects

four blank posterboards

2. Activity description

Stage aim	Procedure	Interaction	Resources
To welcome students to the session and ensure each participants' audio is working.	Teacher welcomes learners to the session and briefly introduces him/herself. Teacher asks each learner one at a time if they can hear his/her voice and to reply by typing yes / no in the text chat.		Posterboard tutor presentation
Welcome phase	Teacher introduces him/herself orally and in the text chat. Present the objectives for the session <ol style="list-style-type: none"> a. get to know each other b. -familiarise yourself with different tools in Second Life (text chat, audio, gestures, object sharing, making changes to objects, using the camera view) 	T→ Ls	Posterboard task outline
Audio test	Teacher asks each learner in turn to speak for 1-2 minutes using the audio. Others learners to confirm whether they can hear or not using text chat. In case of a sound problem teacher asks learner to use only the text chat during the session. Teacher asks learners to move away from each other so they become aware of the variation in sound volume. Teacher asks students to display the property lines: world→ show→property lines		
Friendship invitations	Teacher sends a friendship invitation to each learner and asks them to accept it. Each learner sends a friendship invitation to the other members of the group. (right click on avatar, IM, add	T→Ls Ls→Ls	

	friend). Teacher ensures everyone is friends.	T→Ls	
Student introductions.	Teacher asks each learner in turn to introduce themselves in the text chat with a few sentences. Once each learner has introduced him/herself in the text chat, the teacher asks a specific learner to choose another learner and orally ask him/her a question about their introduction. Ask each learner in turn to ask a question.	T→Ls Ls→Ls/T T→Ls Ls→Ls/T	
Explanation of the “communication rules”	Teacher shows the poster of communication rules and explains the communication rules for the language activities throughout the course. <ul style="list-style-type: none"> c. Each session audio test, confirm in the text chat that you can hear each other. d. Try not to all speak at once in the public audio. If someone is speaking for a long time use gesture or text to comment. e. If you have an audio problem turn your mic off and use text chat for the rest of the session. f. When you speak to someone in particular, try to use the name of their avatar. g. If you are absent for a few minutes let everyone know by using the away gesture or by putting a message in the text chat. Teacher asks if learners are okay with these rules.	T→Ls	Communication rules posterboard
To introduce the camera feature in Second Life.	Teacher places the cube several metres above ground level. Explain to students that something is written on the upper face of the cube – an instruction to follow. Teacher explains how to use different views. Alt +	T→Ls	Cube

	<p>arrows, page up, page down) Escape to go back to the normal view.</p> <p>Teacher asks students, without moving their avatars to read the instruction on the cube and follow this.</p>		
To introduce gestures.	<p>Teacher asks all learners to deactivate any gestures they have associated with their avatar. (click on gesture, view all, shift and click on top and bottom gesture and then click on bin, bottom right of window). Teacher sends the communication gestures to each learner and explains how to activate them (right click on the folder in the inventory, add to current outfit). Teacher explains how to use gestures (with mouse – clicking on gesture or in the text chat). Teacher asks everyone to show him/her if they understand by using a gesture.</p> <p>Learners familiarise themselves with the gestures.</p>	<p>T→Ls</p> <p>Ls→T</p> <p>Ls</p>	Gesture folder
Sharing an object.	<p>Teacher sends blank posterboard to one learner. Asks the learner to share it with the person to his right in the circle until the posterboard comes back to the teacher. (Right click on object in inventory, share, find avatars name)</p>	T→L→L→L→T	Blank posterboards
Taking an object from the plot.	<p>Teacher places a number of objects on the plot. Asks each learner to choose an object and to take it (putting it into their inventory).</p>	Ls	Objects
Rezzing an object on the plot and changing its size and texture.	<p>Teacher asks each learner to find the blank posterboard in their inventory and bring it onto the plot (drag and drop).</p> <p>Teacher explains how to change its size:</p> <p>Right click → Edit Object tab → size Change x (width) and z (height)</p>	<p>T→Ls</p> <p>Ls</p> <p>T→Ls</p>	Blank posterboards (from learners inventories)

	<p>To change its texture: Right click → Edit Texture tab → Click on the texture square Go to the library (in inventory) choose a texture. Close the menu. Once done, teacher asks students to put the poster into their inventory.</p>		
Questions	<p>Any eventual questions Ensure that Ls know when their next session is.</p>	T-Ls	

Appendix 4: Buildjig activity scenario (Wigham)

1. Identification

Title: Building Jigsaw Activity (lact-buildjig)

Language: English, French

Publication date: 6/1/11

Education level: Higher education

Programme of study: Architecture

Project type: Pair work, collaboration

Activity Type: Information two-way exchange

Length of activity: One hour

Number of students: pairs of students

Key words: Content and Language Integrated Learning (CLIL), studio project, ICT, virtual worlds (Second Life), fragility

Prerequisites: installation of Second Life viewer on computer with Internet access, creation of personal avatar, land in Second Life with building permissions, computer headsets, Second Life group created for class, basic Second Life communication skills (use of public text chat and audio)

Overall learning aims:

1. To help learners to develop communication techniques that they can go on to use during the group's simulation development inworld.
2. To gain familiarity with the building tools in Second Life.

Language: By the end of the activity, students will have practised giving directional and procedural instructions and asking questions of clarification.

Second Life skills: By the end of the activity, students will have demonstrated a) how to use the public chat and audio communication tools in Second Life, b) how to manipulate parts of an object to put together the final object.

Materials:

- Cube object on plot for each learner to use.
- Different parts of presentation kiosk object in SL inventory.
- Poster board with photograph of final object displayed.
- Note card with instructions for learners playing role of 'helpers'.

- Note card with instructions for learners playing role of 'workers'.

2. Activity description

Stage aim	Procedure	Interaction	Resources needed
To welcome students to the session and ensure each participants' audio is working.	Teacher welcomes learners to the session. Teacher asks each learner one at a time if they can hear his/her voice and to reply by typing yes / no in the text chat. Teacher asks each learner to say a few words and the other learners type yes / no as to whether they can hear the learner in the text chat. Teacher tries to identify and fix any audio problems. If these are not able to be sorted teacher asks learner to use only the text chat during the session.		
To highlight aims of activity in order to prepare learners.	Teacher explains the overall activity. <ul style="list-style-type: none"> - Learners will be working in pairs. - Each learner will receive a note card with instructions for their role of helper or worker. - The learners will have to rebuild a chair and then a table. Only the worker can manipulate the parts of the object. 	T → Ls	Posterboard with task outline
To ensure understanding of the building tools and to practise using these.	Teacher elicits how to move and rotate an object. Ls practise moving a basic cube around the plot.	Ls → T T → Ls	Cube for each student.
To introduce the task	Teacher sends note cards to learners dependent on whether they are a worker or a helper. Asks Ls to read these.	T → Ls	Note cards helper and worker object 1
To ensure understanding of the task.	Teacher asks learners to recapitulate what they must do and the 'rules' (only helper may give instructions and look at the diagrams on poster boards, only worker may manipulate the objects). Teacher provides any further explanations necessary at	Ls → T T → Ls	

	<p>this stage. Teacher sets time limit for the task.</p>		
<p>To practise giving instructions and asking questions for clarification. To practise the manipulation of building tools in SL.</p>	<p>Teacher asks Ls to get into pairs and to move to a different parcel in the building plot being used. Teacher sends box to worker and image to helper. Ls work in pairs. Helper, using the two poster boards directs worker in order to put together the parts of the chair.</p>	<p>T→Ls L→L</p>	<p>Holodeck with chair for each pair. Posterboard for helper: photo chair and components</p>
<p>To provide feedback. To exploit any emergent language and correction of global errors.</p>	<p>Teacher stops activity. Shows poster boards to both learners and leads discussion around their accomplishment of the task. Which parts they had difficulty in understanding the reference made to them, any difficulties in manipulating an object. Teacher provides explanation for any global problems in manipulating object. Correction of any global language errors.</p>	<p>Ls→T T→Ls</p>	<p>Posterboard: photo of chair</p>

3. Resources

Note card for 'helper'

Language activity: building jigsaw - 'helper'

On the ground in front of you, your partner will place objects which can be placed together to build a presentation kiosk.

You have been sent an image with a photo of the finished presentation kiosk.

Your task is to use the images to instruct your partner to build this presentation kiosk from the different parts. You may touch the objects, but you cannot manipulate these (e.g. move or rotate them). Only your partner is allowed to do this. Your partner may ask you questions. You may use audio and text chat.

You might have to help your partner in the necessary steps to manipulate an object:

To move an object:

1. Right-click on the object and choose build.
2. Minimise this menu.
3. Click on the object.
4. Use the x axis (red arrows), y axis (green arrows) and z axis (blue arrows) to move the object. You need to click and drag the arrow.

To rotate an object:

1. Right-click on the object and choose build.
2. Click on the object tab.
3. Use the rotation (degrees) arrows to rotate the object.

Note card for 'worker'

Language activity: building jigsaw - 'worker'

Your tutor will send you a box. You should accept this box. Go to this box in your inventory. Drag and drop it onto the ground in front of you. Right click on the object and select open. Then, choose the option copy to inventory.

Now, highlight all of the objects it has copied to your inventory and drag and drop them to the ground. These objects are the components of a presentation kiosk.

Your partner will give you instructions to build this kiosk. Follow these instructions. You can ask your partner as many questions as you like in order to help you. Only you can manipulate (move or rotate) the objects. You may use audio or text chat.

To move an object:

1. Right-click on the object and choose build.
2. Minimise this menu.
3. Click on the object.
4. Use the x axis (red arrows), y axis (green arrows) and z axis (blue arrows) to move the object. You need to click and drag the arrow.

To rotate an object:

1. Right-click on the object and choose build.
2. Click on the object tab.
3. Use the rotation (degrees) arrows to rotate the object.

Appendix 5: *VoiceForum* reflection activity scenario (Wigham)

1. Identification

Title: *VoiceForum* Reflection (lact-vfrefl) and *VoiceForum* Reflection support activity (sact-vfrefl)

Language: English, French

Publication date: 18/1/11

Education level: Higher education

Programme of study: Architecture

Project type: individual speaking task

Activity Type: speaking task

Length of activity: 15 minutes daily during course at a time chosen individually by learners

Number of students: individual students

Key words: Content and Language Integrated Learning (CLIL), studio project, ICT, virtual worlds (Second Life), fragility

Prerequisites: PC, installation of java sun on computer, *VoiceForum* login and password, computer headset

- Installation of *VoiceForum* on server
- Creation of forums
- Creation of user accounts

Overall learning aims:

1. To encourage learners to recall and describe the information given to them by tutors, to infer the relevance of this knowledge and to identify and express possible paths of future enquiry or direction for the development of their project work.
2. To improve learners speaking confidence.
3. To offer tutored language correction to learners.

Materials:

- Task message left in voice forum for learners before activity.
- Powerpoint presentation introducing *VoiceForum*.

2. Activity description

Stage aim	Procedure	Interaction	Resources needed
To introduce learners to <i>VoiceForum</i>	On the first day of the course, one of the language teachers will introduce the <i>VoiceForum</i> learning environment to learners by way of a powerpoint presentation and demonstrate how to login, access a forum and leave a message. An explanation of how to recognise a tutor's comment in the forum will be given. Learners will be given their individual login and password.	T→ Ls	Powerpoint presentation
For learners to leave a message on the <i>VoiceForum</i>	Each day, at a time convenient to the individual learner, s/he will be asked to leave a reflective message on the <i>VoiceForum</i> . The learner should log in and read the task (see3.1) and then record a reflection in response to the questions asked.	L	Voice Forum
For language tutors to correct <i>VoiceForum</i> messages	Daily, the language tutor should log on to <i>VoiceForum</i> and listen to the learners reflections. A comment should be left for the learner. This may take two forms. Either language corrections in terms of form, vocabulary chosen or pronunciation, or the tutor may ask a question so that the learner furthers his/her reflection.	T→L	Voice Forum

3. Resources

VoiceForum task to be left in the forum for students:

Please leave a daily message on the *VoiceForum* in which you reply, by recording yourself, to some of the following questions:

- Today, do you feel like your group has made an influence on the problem you have been given?
- Today, what have you achieved towards your project?
- What are the next steps that the group should take? What kind of adjustments should the group make?
- What input has your tutor of architecture had on your group work today? From his comments what do you think is valuable and how should you go about making modifications he has suggested?
- Did you encounter any problems/moments of frustration during your group work today? Can you explain the problem? If the problem has been solved, how did you go about solving it?

When you have left your recorded message, you may like to listen to your groupmates' messages and reply to them, asking them any questions you might have about how they feel your group work has progressed today.

Appendix 6: *Second Life* reflection activity scenario (Wigham)

1. Identification

Title: Second Life Group Reflection (lact-slrefl)

Language: English, French

Publication date: 18/1/11

Education level: Higher education

Programme of study: Architecture

Project type: Group work, collaboration

Activity Type: Discussion

Length of activity: One hour

Number of students: group of four students

Key words: Content and Language Integrated Learning (CLIL), studio project, ICT, virtual worlds (Second Life), fragility

Prerequisites: installation of Second Life viewer on computer with Internet access, creation of personal avatar, land in Second Life with building permissions, computer headsets, Second Life group created for class, basic Second Life communication skills (use of public text chat and audio)

Overall learning aims:

1. Development of learner's critical thinking aiding them to distinguish, within the specific context, the pertinent information in terms of the group's overall problem identification

Materials:

- Poster board with modify rights for all participants (image viewer--anyone can add)
- Chair for each student.
- Learners asked to bring a photo/photos of their work to the session, available in JPEG formats and uploaded to Second Life as textures.
- Learners to prepare notes about their general impressions of the day, from which they can talk for at least one minute.

2. Activity description

Stage aim	Procedure	Interaction	Resources needed
To welcome students to the session and ensure each participants' audio is working.	<p>Teacher welcomes learners to the session. Asks the learners to sit in a circle on the chairs.</p> <p>Teacher asks each learner one at a time if they can hear his/her voice and to reply by typing yes / no in the text chat. Teacher asks each learner to say a few words and the other learners type yes / no as to whether they can hear the learner in the text chat.</p> <p>Teacher tries to identify and fix any audio problems. If these are not able to be sorted teacher asks learner to use only the text chat during the session.</p>	T→ Ls	Chairs
To highlight aims of activity in order to prepare learners.	<p>Teacher explains the overall activity.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teacher will ask each learner in turn to reflect on their general feelings about the day and then, as a group, on the input they received from the architecture tutor during their feedback session and how this has impacted on their work. 	T→ Ls	
To invite each learner to speak, giving his/her general impressions of the day.	Teacher asks each learner in turn to speak for at least one minute about their general impressions of the day.	T→Ls L→Ls/T	Clock to watch timing
To ask the learners to describe/explain what the group has achieved during the day.	<p>Teacher asks the group to display their first image of their project work. Teacher asks students how their work has developed during the day.</p> <p><u>Prompts:</u></p> <p>Today, do you feel like your group has made an influence on the problem you have been given?</p>	Ls→T	Poster board

	<p>Today, what have you achieved towards your project?</p> <p>How has your group advanced since your last feedback session?</p>		
To reformulate the remarks of the architecture teacher.	<p>Ask the learners to explain the feedback that they received from the architecture tutor.</p> <p><u>Prompts:</u> What aspects of the project did Brad/Jamil comment on? What aspects of your work did Brad/Jamil like/ appreciate? Concerning X, what was their criticism / what didn't he like about X? Concerning X, what approach did they suggest you could take? Did Brad / Jamil use any other supports to explain to you his interpretation of this point? How did he explain this to you?</p> <p><u>Probe questions:</u> So is it correct to say that....? Can you say something more about X/ the X aspect? What do you mean by ...? Sorry, perhaps I don't understand...he said that + incorrect interpretation?</p>	Ls→T	
To understand how the architecture tutor's remarks impacted on the group's work.	<p>Ask the learners how they advanced in their group work following the feedback session.</p> <p><u>Prompts:</u> When you went back to your group after the feedback session with Brad / Jamil what did you talk about? Did any of you have different interpretations of the comments made by Brad/Jamil? ... X can you explain</p>	Ls→T	

	<p>how you understood this? Y, how was your interpretation different to X's?</p> <p>Did you find any of the comments you were given unjust /unfair?</p> <p>Were there any points that you didn't really understand?</p>		
To understand how the group take into account the architecture tutor's remarks.	<p><u>Prompts:</u></p> <p>Considering your tutor's feedback, what changes did you decide to make / how did you decide to work differently on your project?</p> <p>Can you show me an image which illustrates the change?</p> <p>How did you decide to make this specific change rather than another?</p> <p>Do you all agree that this is better than what you had before? Why? / why not?</p>	Ls→T	
To invite the learners to explain any particular ways of working that the language teacher has observed during the day / any specific concepts in reference texts used during the day.	<p>Teacher to ask for learner explanations.</p> <p>e.g; Today, I saw that you choose to divide into two pairs, one working on a model and the others inworld: why did you decide to work in such a way?</p> <p>You seemed to refer a lot today to x text: can you explain it to me? Why did you think it was important to use this text?</p>	Ls→T	
To invite each learner to speak, describing their personal contribution to the group's work during the day.	<p>Ask each learner in turn to describe their personal contribution to the group work during the day.</p> <p><u>Prompts:</u></p> <p>X, can you describe to me what you individually contributed to the group work today?</p> <p>What role did you play in the group work today?</p> <p>If I asked you to describe one specific moment from today that was significant to you, what would it be?</p> <p>Did anything surprise you, personally, about your project work today?</p>	Ls→T	

Appendix 7: Student pre-questionnaire (Wigham & Bayle)

Pre-questionnaire apprenants

Pre-questionnaire étudiants ENSAPM

Toutes les informations qui sont recueillies dans le projet ARCHI-21 seront strictement confidentielles. Dans toutes publications scientifiques l'anonymat sera préservé. Le but de ce questionnaire est de nous permettre d'étudier les liens entre vos expériences d'apprentissage en langues et l'apprentissage que vous ferez au cours de ce projet.

Données personnelles

1. Merci de remplir les champs suivants :

* Nom de famille

* Prénom

* Date de naissance (jjmmaaaa)

Biographie Langagière

2. Le français est-il votre langue maternelle ?

- oui
 non

Si non, quelle est votre langue maternelle ?

* 3. Est-ce que vous avez d'autres langues qui sont 'presque' votre langue maternelle ? (ex. langue régionale ou une autre langue utilisée depuis l'enfance)

- oui
 non

Si oui, précisez laquelle :

* 4. Quelle est votre première langue étrangère ? (c'est-à-dire la langue que vous utilisez ou que vous maîtrisez le plus)

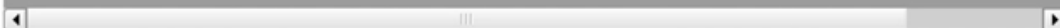
* 5. Depuis combien de temps apprenez-vous cette langue ?/ Pendant combien de temps l'avez vous apprise ? (XX années ou mois)

* 6. Apprenez-vous toujours cette langue ?

- oui
 non

7. Si vous n'apprenez plus cette langue, depuis combien de temps avez-vous arrêté ? (XX années ou mois)

* 8. Quel est / était le contexte d'apprentissage ? (école primaire, collège, lycée, enseignement supérieur, études à l'étranger, école de langue, etc.)



9. Quelle expérience avez-vous concernant l'utilisation de cette langue (contact avec des natifs, voyages dans des pays où elle est parlée, etc.) ?

10. Connaissez-vous d'autres langues étrangères ? Si oui, précisez lesquelles et votre niveau (élémentaire, intermédiaire, indépendant, avancé)

Utilisation des outils de communication et expérience interculturelle

* 11. Quels outils de communication à distance utilisez-vous ? A quelle fréquence ?

	Jamais	Plusieurs fois par an	Au moins une fois par mois	Au moins une fois par semaine	Presque tous les jours
Courriers électroniques	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Forums de discussion	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Clavardage (chat)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Audio / Video-	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

conférences					
Réseaux sociaux (Facebook, MySpace, Twitter...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mondes virtuels (Active Worlds, Second Life...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (World of Warcraft, Battlefield) / Jeux sérieux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Autres outils de communication à distance (plateformes d'apprentissage telles que Moodle, blogues, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

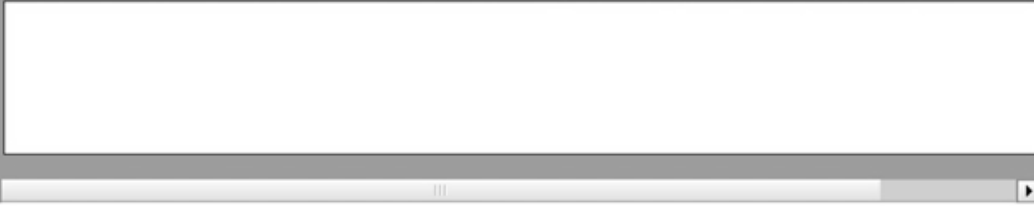
* 12. Avez-vous déjà suivi une formation en ligne ?

- oui
- non

* 13. A quelle fréquence communiquez-vous en langue étrangère en ligne ?
(communication écrite, orale, etc.)

- Jamais
- Plusieurs fois par an
- Au moins une fois par mois
- Au moins une fois par semaine
- Presque tous les jours

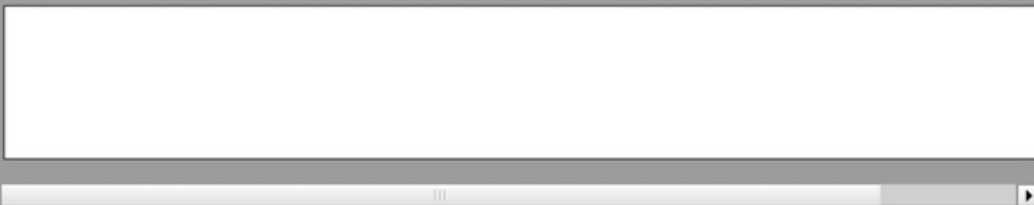
14. J'utilise ces outils de communication en langue étrangère pour... (décrivez)



*** 15. Concernant votre expérience avec des personnes de nationalités différentes, quelle est l'expérience culturelle ou interculturelle la plus mémorable que vous ayez eue ? Pouvez-vous la décrire ?**



*** 16. Lorsque vous avez été en contact avec des étrangers ou une culture étrangère, quel a été le plus gros malentendu que vous ayez vécu ? L'avez-vous résolu ? Comment ?**



Utilisation de Second Life

*** 17. Avez-vous déjà utilisé *Second Life*? Si vous répondez non, allez directement à la question 23.**

- oui
- non

18. Pourquoi utilisez-vous *Second Life* ?

- pour jouer
- pour rencontrer des gens
- pour apprendre
- autre

Si vous avez coché "autres", précisez :

19. Depuis combien de temps utilisez-vous *Second Life* ?

- moins d'un mois
- moins de six mois
- moins d'un an
- plus d'un an

20. A quelle fréquence utilisez-vous *Second Life* ?

- Jamais
- Plusieurs fois par an
- Au moins une fois par mois
- Au moins une fois par semaine
- Presque tous les jours

21. Faites une courte description de votre avatar. Vous ressemble-t-il ?

22. Évaluez votre degré de maîtrise de ces fonctionnalités de *Second Life* :

	Excellent	Moyen	Faible	Je ne sais pas faire
Marcher, courir, voler	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utiliser le clavardage public pour	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

parler à des personnes proches	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utiliser l'audio pour parler à des personnes proches	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Envoyer un message à quelqu'un	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Envoyer une invitation à quelqu'un pour devenir amis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Accepter une invitation pour être amis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se téléporter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Téléporter quelqu'un à l'endroit où vous êtes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Régler les paramètres de son	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ajouter un repère dans mon inventaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aller à un repère de mon inventaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ajouter un objet dans mon inventaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lire une note dans mon inventaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utiliser la carte pour me guider	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Changer l'apparence de mon avatar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chercher un endroit, un résident ou un événement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Accéder à un site web depuis Second Life	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Rez un objet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Prendre une photo dans Second Life	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Construire un objet simple avec des prims	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Construire un objet complexe avec des prims	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utiliser la vue subjective	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Utiliser la caméra	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utiliser des linden dollars (L\$)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

23. Dites quels sont les 3 ou 4 premiers mots que vous associez aux mots suivants :

* "monde virtuel"

* "avatars"

* "land+scapes"

* "(e)spaces"

Merci de votre participation !



Appendix 8: Pre-course questionnaire results (Saddour)

Please note that the data reduction of the questionnaires using a spreadsheet application means that the results are not presented in the numerical order of the questions.

Les questionnaires ont été dépouillés par Inès Saddour en juin 2011		
NB. Les calculs sont effectués en tenant compte des non-réponses.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (jamais) à 5 (Presque tous les jours).		
		Total
2 Le français langue maternelle?	oui	7
	non	9
Autres langues maternelles	italien	2
	espagnol	5
	chinois	2
	arabe	1
	coréen	1
3 Autres Langues maternelles?	Oui	2
	non	14
Autres Langues maternelles	italien	1
	hō-ló-ōe	1
4 Premières Langues étrangères	anglais	12
	espagnol	1
	russe	1
	français	2
5 Années d'apprentissage de la langue étrangère	écart type	4,30388
	Moyenne	9,82143
6 Apprenez-vous toujours cette langue ?	oui	10
	non	6
7 Si vous n'apprenez plus cette langue, depuis combien de temps avez-vous arrêté ? (XX années ou mois)	écart type	2,29518
	Moyenne	5,875
8 Contexte d'apprentissage	école maternelle	1
	école primaire	4
	collège	10
	lycée	12
	enseignement supérieur	3
	études à l'étranger	0
	école de langue	1
	Autre (voyages)	2
12 Avez-vous déjà suivi une formation en ligne ?	oui	1
	non	15

	Scénario						Moyennes
	Jamais	Plusieurs fois par an	Au moins une fois par mois	Au moins une fois par semaine	Presque tous les jours		
Quels outils de communication à distance utilisez-vous? A quelle fréquence?							
Courriers électroniques	0	0	0	0	4	5	
Forums de discussion	2	0	0	1	1	2,75	
Clavardage (chat)	2	0	0	0	2	3	
Audio / Video-conférences	2	1	1	0	0	1,75	
Réseaux sociaux (Facebook, MySpace, Twitter...)	0	0	0	0	4	5	
Mondes virtuels (Active Worlds, Second Life...)	3	0	0	1	0	1,75	
Jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (World of Warcraft, Battlefield) / Jeux sérieux	3	0	1	0	0	1,5	
Autres outils de communication à distance (plateformes d'apprentissage telles que Moodle, blogues, etc.)	2	0	2	0	0	2	
A quelle fréquence communiquez-vous en langue étrangère en ligne ?(communication écrite, orale, etc.)	2	1	0	0	1	2,25	
A quelle fréquence utilisez-vous Second Life?	1	0	0	0	0	1	
Dites quels sont les 3 ou 4 premiers mots que vous associez aux mots suivants							
"monde virtuel"	geek, rêve, ordinateur, avatar, geek, Espace 3D, jeux, pixels,						
"avatars"	james cameron, grand, bleu, Pandora, profil, personnages, joueurs, héros, impersonnels, vie parallèle,						

	"land+scapes"	paysage, terrain, monde, territoires domaines, Paysages, univers, décors, oniriques, modification du vide, architecture, lieu, endroit, espaces, lieux, pieces, Jeux, créations, modulables, infinis, impalpabl						
	"(e)spaces"	vide, architecture, lieu, endroit, espaces, lieux, pieces, Jeux, créations, modulables, infinis, impalpabl						
	Quels outils de communication à distance utilisez-vous? A quelle fréquence?	Jamais	Plusieurs fois par an	Au moins une fois par mois	Au moins une fois par semaine	Presque tous les jours		
espace	Courriers électroniques	0	0	1	1	2		4,25
	Forums de discussion	3	1	0	0	0		1,25
	Clavardage (chat)	2	2	0	0	0		1,5
	Audio / Video-conférences	2	1	0	1	0		2
	Réseaux sociaux (Facebook, MySpace, Twitter...)	0	2	0	1	1		3,25
	Mondes virtuels (Active Worlds, Second Life...)	3	0	1	0	0		1,5
	Jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (World of Warcraft, Battlefield) / Jeux sérieux	3	0	0	0	1		2
	Autres outils de communication à distance (plateformes d'apprentissage telles que Moodle, blogs, etc.)	3	0	0	0	1		2
	A quelle fréquence communiquez-vous en langue étrangère en ligne ?(communication écrite, orale, etc.)	1	2	0	0	1		2,5
	A quelle fréquence utilisez-vous Second Life?	0	1	1	1	0		2,5
	Dites quels sont les 3 ou 4 premiers mots que vous associez aux mots suivants							
	"monde virtuel"	projection construction élaboration territoires, heterotopie, pixels, interface, parallèle, utopie						
	"avatars"	simulacres hypothèses préciosité genre(s), simulacre, symbole, refoulé, apparence						

	"land+scapes" "(e)spaces"	tectonique atmosphérique po(i)étique, continuous, sol, composition, textures, atmosphères	inclusion exclusion perception, grid, atmosphere, déplacement, limites, proportions				
	Jamais	Plusieurs fois par an	Au moins une fois par mois	Au moins une fois par semaine	Presque tous les jours		
avatars							
	Quels outils de communication à distance utilisez-vous? A quelle fréquence?						
	Courriers électroniques	0	0	0	1	3	4,75
	Forums de discussion	2	1	0	1		2
	Clavardage (chat)	0	0	0	0	4	5
	Audio / Vidéo-conférences	0	0	0	1	3	4,75
	Réseaux sociaux (Facebook, MySpace, Twitter...)	0	0	0	0	4	5
	Mondes virtuels (Active Worlds, Second Life...)	4	0	0	0	0	1
	Jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (World of Warcraft, Battlefield) / Jeux sérieux	4	0	0	0	0	1
	Autres outils de communication à distance (plateformes d'apprentissage telles que Moodle, blogs, etc.)	2	0	2	0	0	2
	A quelle fréquence communiquez-vous en langue étrangère en ligne ?(communication écrite, orale, etc.)	0	0	0	1	3	4,75
	A quelle fréquence utilisez-vous Second Life?	0	0	0	0	0	#DIV/0!
	Dites quels sont les 3 ou 4 premiers mots que vous associez aux mots suivants						0
	"monde virtuel"	parallel life, Science fiction, matrix, une 2 ^e réalité, une autre vie différente à la mienne, ordinateur					
	"avatars"	autres, Film, identification, image que me représente, film					
	"land+scapes"	paysage, images, paysages, situations virtuelles, paysages					
	"(e)spaces"	ambiant, Lieu, emplacement, situations où peut se dérouler des actions,					

	Quels outils de communication à distance utilisez-vous? A quelle fréquence?	Jamais	Plusieurs fois par an	Au moins une fois par mois	Au moins une fois par semaine	Presque tous les jours	
Landscapes	Courriers électroniques	0	0	1	1	2	4,25
	Forums de discussion	2	0	0	2	0	2,5
	Clavardage (chat)	1	0	0	1	2	3,75
	Audio / Video-conférences	1	1	1	0	1	2,75
	Réseaux sociaux (Facebook, MySpace, Twitter...)	1	1	0	0	2	3,25
	Mondes virtuels (Active Worlds, Second Life...)	4	0	0	0	0	1
	Jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (World of Warcraft, Battlefield) / Jeux sérieux	3	1	0	0	0	1,25
	Autres outils de communication à distance (plateformes d'apprentissage telles que Moodle, blogs, etc.)						
	A quelle fréquence communiquez-vous en langue étrangère en ligne ?(communication écrite, orale, etc.)	2	1	0	0	1	2,25
	A quelle fréquence utilisez-vous Second Life?	1	1	0	0	2	3,25
		0	0	0	0	0	0
	Dites quels sont les 3 ou 4 premiers mots que vous associez aux mots suivants						
	"monde virtuel"	les yeux, paysage, représentation, imagination, liberté différente, jeux de rôle, skechup, 3D, Digital k					
	"avatars"	différent monde, représentant, nouveauté, déguisement, changement, film, film					
	"land+scapes"	personne, origine, plante, décor, architecture, paysage, espace convivial, environnement, farthArt					
	"(e)spaces"	vide, création, pensée, informatique, paysage, dimension, autour, environnement, architecture					

Question	Dites quels sont les 3 ou 4 premiers mots que vous associez aux mots suivants	technologies	architecture	réel, irréel	sentiment, représentations	divertissement	Références
"monde virtuel"	geek, rêve, ordinateur, avatar, geek, Espace 3D, jeux, pixels, projection construction élaboration territoires, heterotopie, pixels, Interface, parallèle, utopie, parallel life, Science fiction, matrix, une 2 ^e réalité, une autre vie différente à la mienne, ordinateur, les yeux, paysage, représentation, imagination, liberté différente, jeux de rôle, sketchup, 3D, Digital knowledge	ordinateur, espace 3D, pixels, matrix, digital knowledge	projection construction élaboration territoires, interface, paysage, sketchup	rêve, parallèle, utopie, parralel life science fi tion, 2ème réalité, imagination, représentation	liberté différente	jeux, jeux de rôle,	

<p>"avatars"</p>	<p>james cameron, grand, bleu, Pandora, profil, personnages, joueurs, héros, impersonels, vie parallèle, sociabilité, simulacres hypothèses préciosité genre(s), simulacre, symbole, refoulé, apparence, autres, Film, identification, image que me représente, film, diffèrent monde, représentant, nouveauté, déguisement, changement, film, film</p>		<p>impersonels, vie parallèle, sociabilité, simulacres hypothèses préciosité genre(s), simulacre, symbole, refoulé, apparence, autres, diffèrent monde</p>	<p>image que me représente, changement</p>	<p>profil, personnages, joueurs, héros, représentant, nouveauté, déguisement,</p>	<p>james cameron, grand, bleu, Pandora, Film, identification</p>
------------------	---	--	--	--	---	--

<p>"(e)spaces"</p>	<p>vide, architecture, lieu, endroit, espaces, lieux, pieces, Jeux, créations, modulables, infinis, impalpables, inclusion exclusion perception, grid, atmosphere, déplacement, limites, proportions, ambient, Lieu, emplacement, situations où peut se dérouler des actions, vide, création, pensée, informatique, paysage, dimension, autour, environnement, architecture</p>	<p>informatique</p>	<p>vide, architecture, lieu, endroit, espaces, lieux, pieces, proportions, Lieu, emplacement, situations où peut se dérouler des actions, vide, création, paysage, dimension, autour, environnement, architecture</p>	<p>infinis, impalpables, inclusion exclusion</p>	<p>perception, grid, atmosphere, déplacement, limites, pensée</p>	<p>Jeux, créations, modulables</p>	
--------------------	---	---------------------	---	--	---	------------------------------------	--

<p>"land+scape s"</p>	<p>paysage, terrain, monde, territoires domaines, Paysages, univers, décors, oniriques, modification du réel, transformables, tectonique atmosphérique po(i)étique, continuous, sol, composition, textures, athmosphères, paysage, paysage, images, paysages, personne, origine, plante, décor, architecture, paysage, espace convivial, environnement, farthArt, situations virtuelles, paysages</p>	<p>tectonique</p>	<p>paysage, terrain, monde, territoires domaines, Paysages, univers, décors, image, décor, architecture, espace convivial, environnement, farthArt,</p>	<p>oniriques, modification du réel, transformables, situations virtuelles</p>	<p>personne, origine, atmosphérique po(i)étique,</p>	
---------------------------	---	-------------------	---	---	--	--

		Scenario	espace	avatars	landscapes
9	Quelle expérience avez-vous concernant l'utilisation de cette langue (contact avec des natifs, voyages dans des pays où elle est parlée, etc.) ?	summer jobs (catering) - experience in London - contact with natives / use in classe/ use in family and in travelling	use of internet - music - literature / travel to English-speaking countries / au pair in St Petersburg / 1 month in USA	travel - work abroad / correspondance / erasmus	work - reading / travel
10	Connaissez-vous d'autres langues étrangères ? Si oui, précisez lesquelles et votre niveau (élémentaire, intermédiaire, indépendant, avancé)	espagnol, avancé / espagnol élémentaire / espagnol intermédiaire	allemand, intermédiaire / espagnol, élémentaire / anglais intermédiaire	français intermédiaire / français avancé - italien élémentaire / anglais intermédiaire - allemand élémentaire	français DALFC1 / français indépendant / français / français A2
14	J'utilise ces outils de communication en langue étrangère pour... (décrivez)	parler avec les gens rencontrés à Londres / parler avec ma famille	partager et découvrir des vidéos, articles, blogs, jeux, me tenir informé, dériver / parler aux colocataires de mes amis à l'étranger / Discuter avec des contacts	parler avec des amis et des familles vivant à l'étranger / parler et clavarder avec mes amis de l'Erasmus / vivre	partager mes idées / utiliser le courrier électronique et skype pour rester en contact / communiquer avec mes amis et revoir les cours / faire du shopping

15	Concernant votre expérience avec des personnes de nationalités différentes, quelle est l'expérience culturelle ou interculturelle la plus mémorable que vous ayez eue ? Pouvez-vous la décrire ?				
16	Lorsque vous avez été en contact avec des étrangers ou une culture étrangère, quel a été le plus gros malentendu que vous ayez vécu ? L'avez-vous résolu ? Comment ?				
21	Faites une courte description de votre avatar. Vous ressemble-t-il ?	basic for now	Aucune prétention réaliste, plutôt absurde / Tout sauf humain et selon l'envie, il ne me ressemble pas du tout.		

Appendix 9: *Second Life* recording procedure (Wigham & Bayle)

1. Objectifs de l'enregistrement d'écran

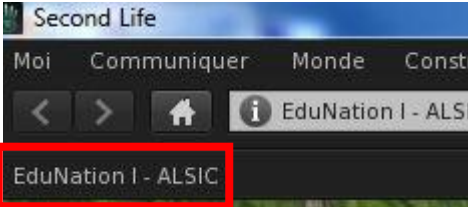
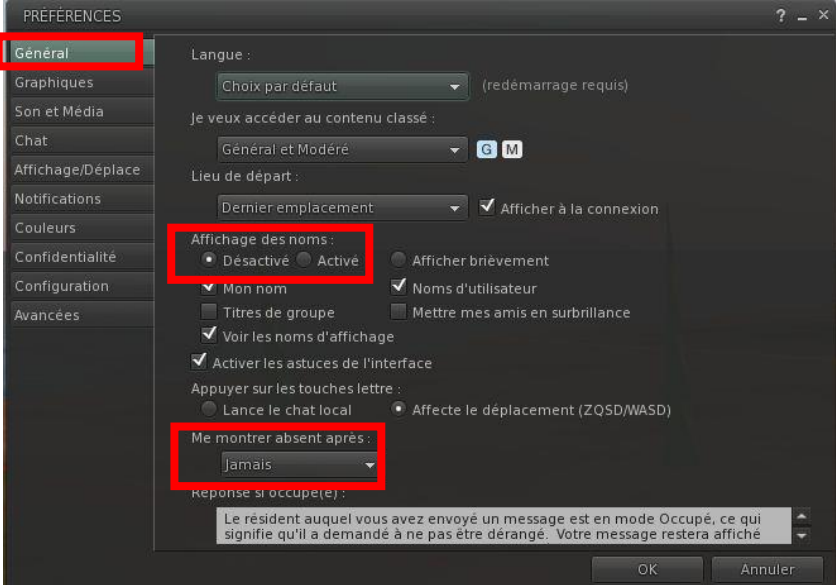
Les objectifs de la tâche rec-introcomm sont d'enregistrer l'activité d'introduction aux outils de communication (lact-introcomm) que les apprenants réaliseront dans *Second Life*. Le chercheur sera présent, sous la forme d'un avatar, comme un observateur de l'activité et l'observation sera enregistrée en utilisant un logiciel d'enregistreur d'écran (*Fraps*). Les données seront stockées sur un serveur (<\\msh-srv\donnees-groupes\Archi21\V0>).

2. Matériel requis pour PC:

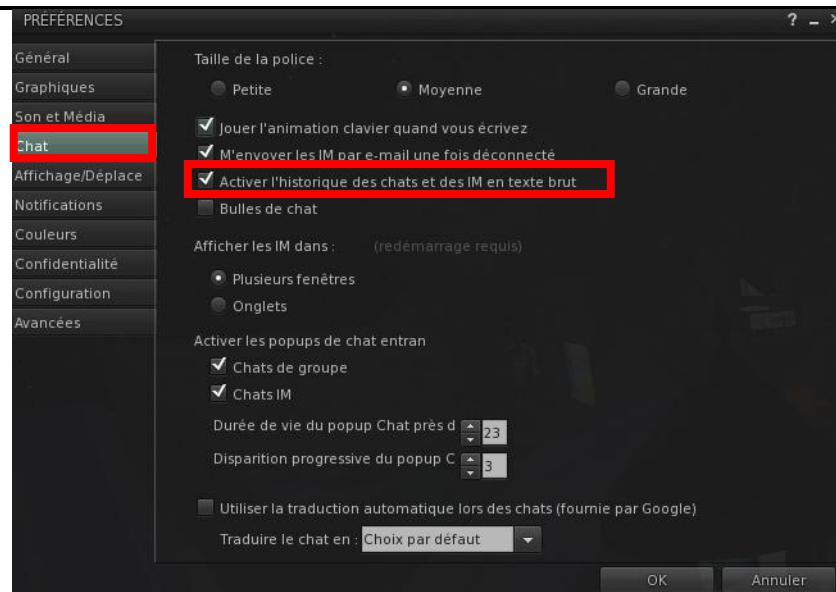
- PC (voir Annexe 1 pour la configuration recommandée).
- *Second Life* Viewer installé (version 2.4.0.216989 or plus récente). Téléchargeable à cette adresse : <http://secondlife.com/support/downloads/?lang=en-US>
- Micro-casque
- Accès à Internet
- Accès au serveur <\\msh-srv\donnees-groupes\Archi21\V0> (mot de passe requis)
- *Fraps* installé avec une licence LRL, MSH, thierry@chanier.net
- *Camtasia* installé

3. Procédure

AVANT L'ACTIVITE

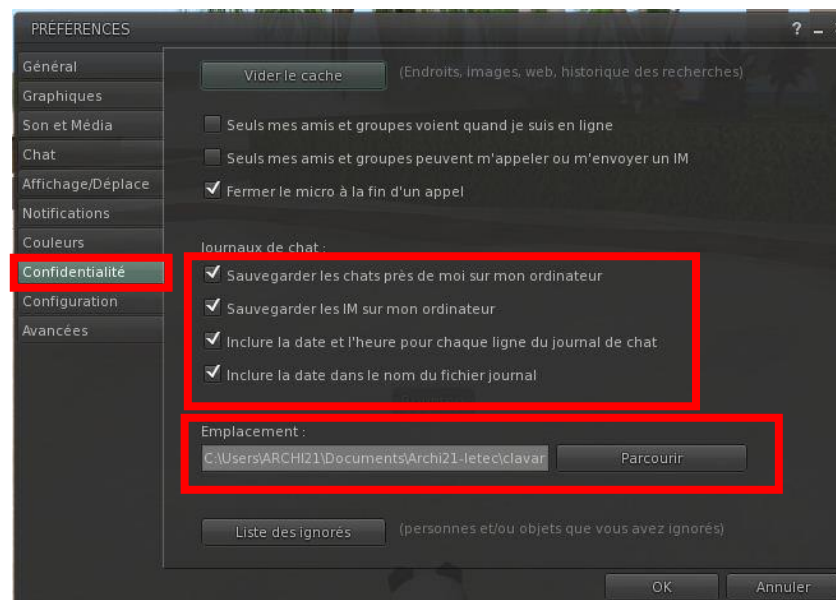
Objectif de l'étape	Matériel requis	Procédure	Captures d'écran
Entrer dans <i>Second Life</i> et vérifier que les réglages sont corrects.	<i>Second Life</i> viewer	<ul style="list-style-type: none"> - Lancer <i>Second Life Viewer</i> et utiliser les identifiants Titiphigle, Twixter ou Bountee, selon le PC sur lequel s'effectue l'enregistrement. Le mot de passe pour tous les avatars est archi21. - Aller à : http://maps.secondlife.com/secondlife/EduNation/116/90/23 - Ouvrir le menu "Moi" → "Préférences" → "Général" et vérifier que "Jamais" est sélectionné pour "Me montrer absent après :" - Dans le même onglet, vérifier que l'affichage des noms est « désactivé » 	 


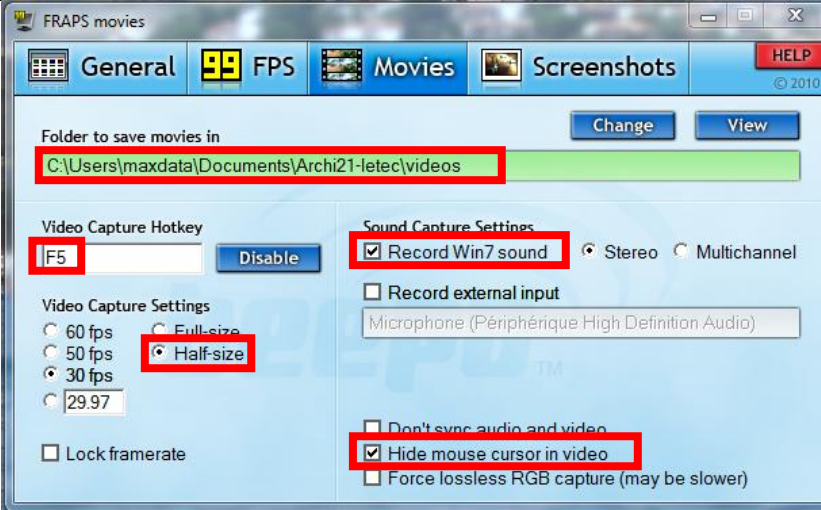

- Ouvrir l'onglet "chat". Vérifier que la case "Activer l'historique des chats et des IM en texte brut" est cochée

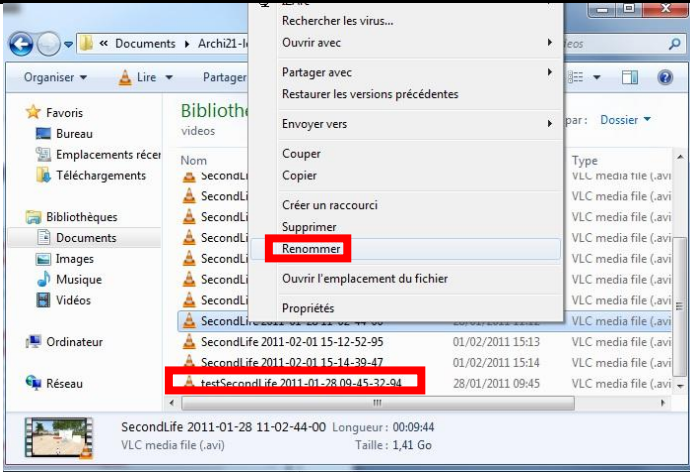
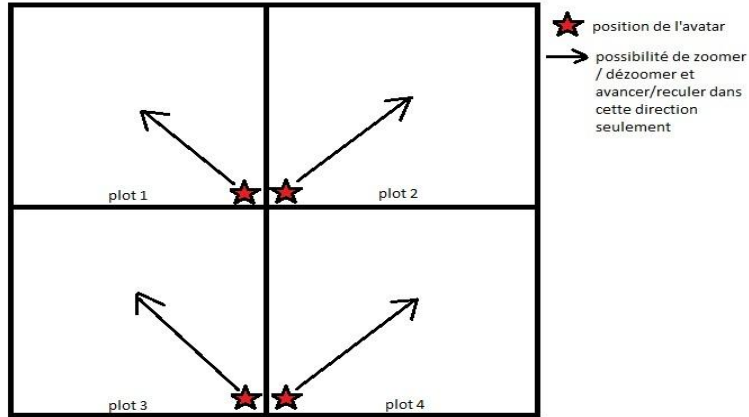


- Ouvrir l'onglet "confidentialité". S'assurer que les quatre cases suivantes sont cochées : "Sauvegarder les chats près de moi sur mon ordinateur", "Sauvegarder les IM sur mon ordinateur", "Inclure la date et l'heure pour chaque ligne du journal de chat", "Inclure la date dans le nom du fichier journal".

- L'emplacement des clavardages sauvegardés doit être :
C:\Utilisateurs\maxdata\Documents\Archi21-letec\clavardages\ « nom de l'avatar »-resident
(Si ce n'est pas le cas, cliquer sur « Parcourir » et rechercher le dossier : Documents → Archi21-letec → clavardages → « nom de l'avatar »-resident. Puis

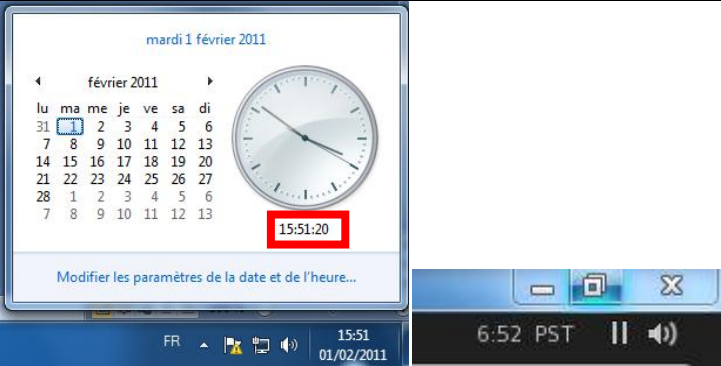



<p>S'assurer que <i>Fraps</i> fonctionne correctement sur le PC. Faire une vidéo test</p>	<p><i>Fraps</i> <i>Second</i> <i>Life</i> viewer</p>	<p>cliquer sur OK)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir <i>Fraps</i>. - Vérifier que les options sont sélectionnées comme sur l'image 3 : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le dossier de sauvegarde des vidéos est C:\Users\maxdata\Documents\Archi21-letec\videos (si ce n'est pas le cas : « Change » et chercher le dossier « videos ») ▪ F5 est la touche de raccourci pour démarrer et stopper l'enregistrement ▪ "half-size" est coché ▪ « Record Win7 sound » est coché ▪ « Hide mouse cursor in video » est coché - Minimiser la fenêtre  - Retourner sur <i>Second Life</i>. Des nombres jaunes doivent apparaître en haut à gauche. Ceci montre que <i>Fraps</i> est prêt à enregistrer. - Appuyer sur F5 pour commencer à enregistrer. Les nombres doivent devenir rouges. C'est le signe que <i>Fraps</i> enregistre la vidéo - Se déplacer dans SL. Si un autre avatar est là, lui demander de dire quelques mots pour vérifier que le son est bien enregistré. - Appuyer sur F5 pour terminer l'enregistrement. - Accéder au dossier 	 
---	--	--	---

		<p>C:\Users\maxdata\Documents\Archi21-letec\videos. (raccourci sur le bureau)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir le fichier intitulé : "SecondLife+date et heure de l'enregistrement". - Vérifier que la vidéo et l'audio sont bien enregistrés. - Renommer ce fichier en ajoutant "test" au début (exemple : testSecondLife2011-01-28 09-45-94.avi) (Clic-droit sur fichier → Renommer) 	
<p>Accéder au terrain de <i>Second Life</i> sur lequel l'activité va se dérouler et positionner l'avatar</p>	<p><i>Second Life</i> viewer</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dans <i>Second Life</i>, aller à l'endroit où l'activité à enregistrer va se dérouler : (parcelle Alsic ou Archi21, dans les favoris) http://maps.secondlife.com/secondlife/EduNation/116/90/23 ou http://maps.secondlife.com/secondlife/ARCHI%2021/99/25/23 - Positionner l'avatar sur la parcelle du terrain comme indiqué ci-contre. Attention à bien être à l'intérieur des limites du terrain (lignes rouges ou bleues). (<i>Si les limites du terrain ne sont pas affichées, aller dans « Monde » → « Afficher » → « Limites du terrain »</i>) 	

<p>Pour prendre des notes durant l'enregistrement et coder le nom des fichiers</p>	<p>Cahier</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un cahier, propre à chaque avatar, est disponible à côté du bureau. Il est pré-rempli avec les informations sur chaque séance enregistrée par l'avatar en question. - Au début de l'enregistrement, écrire l'heure exacte du début de l'enregistrement. Ecrire également l'heure <i>Second Life</i>. - Prendre des notes sur les séquences (les étapes) de la séance. Noter également tous commentaires et/ou problèmes techniques. 	
--	---------------	---	--


PENDANT L'ACTIVITE

<p>Commencer l'enregistrement de l'activité.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Attendre que l'avatar d-lant-t (le tuteur) arrive sur le terrain. - Commencer l'enregistrement dès que l'enseignant arrive, même s'il n'y a pas d'autre avatar présent. Dès que l'enregistrement est lancé, ne pas ouvrir d'autres applications sur l'ordinateur. - Ne pas oublier de RELEVER L'HEURE EXACTE du PC (hhmmss) et de SL au moment de commencer l'enregistrement. (<i>Il y a 9 heures de décalage</i>) 	 <p>The screenshot shows a Windows taskbar. On the left, there is a calendar for February 2011 with the date 'mardi 1 février 2011' at the top. A clock window is open, showing the time '15:51:20' in a red box. Below the clock, there is a link that says 'Modifier les paramètres de la date et de l'heure...'. The taskbar itself shows the language 'FR', system tray icons for network, volume, and power, and the system clock displaying '15:51' and '01/02/2011'. A separate window shows '6:52 PST' and a speaker icon.</p>
--	--	---	--

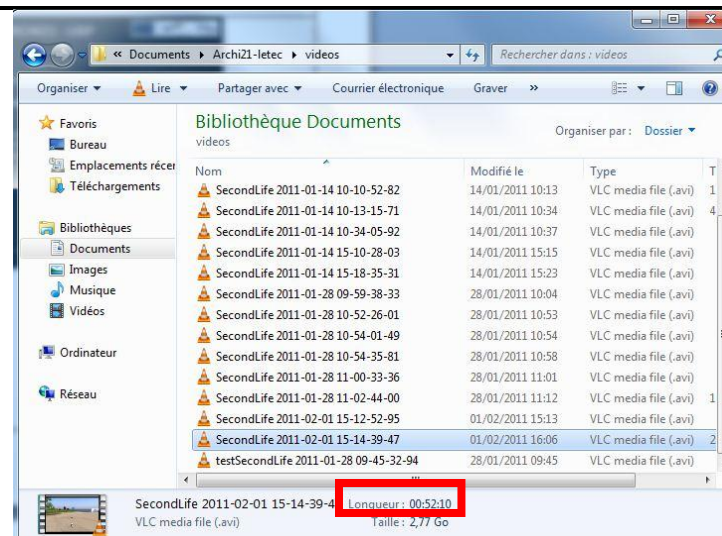
<p>Ajuster les réglages son pour les autres avatars.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Au début de l'activité, d-lang-t demandera à chaque apprenant de tester leur micro et de s'assurer que les autres avatars peuvent l'entendre. Lorsqu'ils font cela, vérifier que l'on entend chaque participant. - Si le son d'un avatar n'est pas assez fort, ou au contraire trop fort, placer la souris au niveau de la tête de son avatar. Une icône « i » apparaîtra. Cliquer sur cette icône. Un contrôle de volume apparaîtra. Ajuster le volume si besoin 	
<p>Procédure à suivre pour l'enregistrement</p>		<ul style="list-style-type: none"> - L'avatar devra rester dans la même position que sur l'image 4 durant le déroulement de l'activité. - Utiliser la fonction zoom (Alt + flèches HAUT et BAS / DROITE et GAUCHE). - Le déplacement est possible seulement pour avancer et reculer sur l'axe diagonal. (flèches HAUT et BAS) - Si les avatars se déplacent hors de la parcelle et que l'on n'entend plus la discussion du groupe, suivre les participants et se positionner de manière à pouvoir voir tout le groupe. - Dans la position initiale, ne pas bouger l'avatar hors des lignes rouges/bleues (cela empêcherait d'entendre l'audio des participants). 	

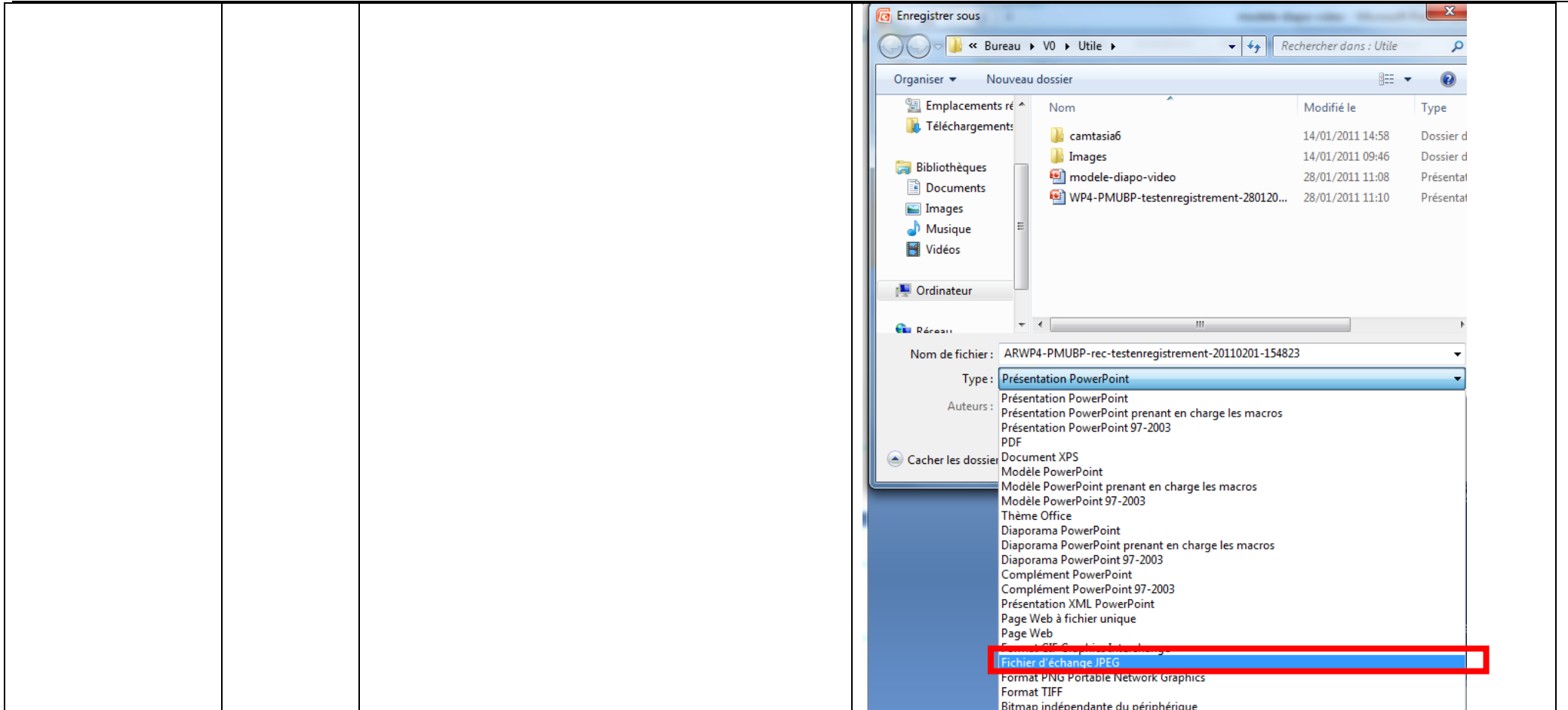
Arrêter l'enregistrement		<ul style="list-style-type: none"> - Arrêter l'enregistrement (F5) lorsque l'activité est terminée et que tous les avatars se sont déconnectés de SL. - Quitter SL 	
--------------------------	--	--	--

APRES L'ACTIVITE

S'assurer que l'enregistrement est sauvegardé.		<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir le dossier C:\Users\maxdata\Documents\Archi21-letec\videos - Ouvrir les vidéos qui viennent d'être enregistrés (pour un enregistrement d'une heure environ, <i>Fraps</i> divise normalement l'enregistrement en 3 ou 4 fichiers) - Vérifier que l'audio et la vidéo sont bien enregistrés. 	
Créer la diapositive de titre de la vidéo	Powerpoint	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir le dossier V0\utile (sur le bureau) - Ouvrir "modele-diapo-video.ppt" - Enregistrer ce fichier sur le bureau (Enregistrer-sous → Bureau. Nommer ce fichier avec le nom de l'activité au format ARWP4-PMUBP-rec-« nom de l'activité »-aaaammjj-hhmm (exemple : ARWP4-PMUBP-rec-introcomm-20110207-1202) 	 <p>The screenshot shows a PowerPoint slide with the following content:</p> <ul style="list-style-type: none"> Project: metaREZynaleque - Preserving Fragile Places (WPI-INULSH) Test enregistrement second life (a-introcomm) • Learning and Teaching Corpus: Arch21, test, environment - Second Life • Actors: one researcher and four researchers in the role of participants • Description: test of introduction to communication tools activity to test the recording programmes Date of recording: 2011-01-29 Length: 00:00mn

- Modifier les informations correspondantes (nom et code de l'activité, description, participants, date... cf. **Annexe à la fin de ce document pour les informations à entrer**). Inscrire également la durée. Pour cela, dans le dossier où se trouve la vidéo, cliquer sur le fichier concerné. La durée doit apparaître en bas de la fenêtre (longueur : hh :mm :ss). A cette durée, **ajouter 10 secondes** (qui correspondent à la durée d'affichage de la diapo au début de la vidéo).
- Sauvegarder une fois que les modifications sont faites (Ctrl + S)
- Sauvegarder une nouvelle fois en **format .jpg** sur le bureau. "Enregistrer-sous", sous le nom, sélectionner le format .jpg (« Fichier d'échange JPEG »)

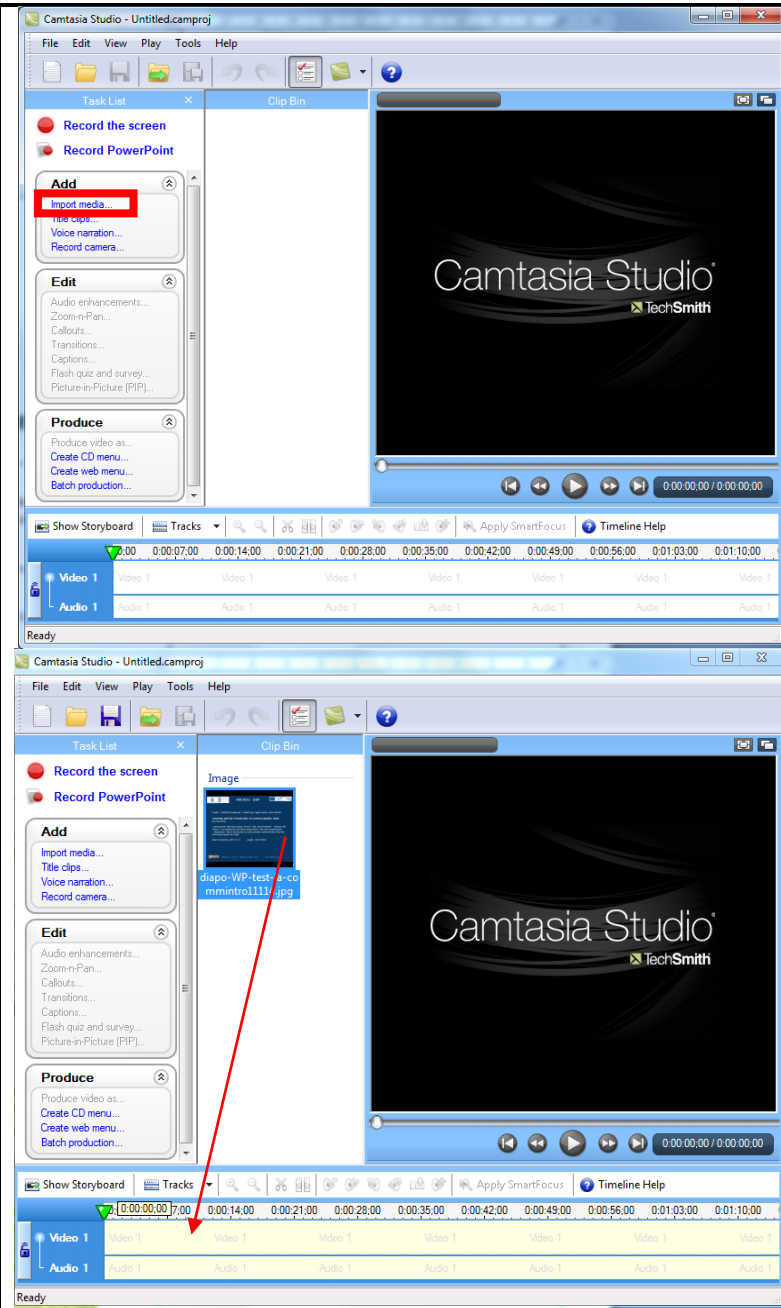




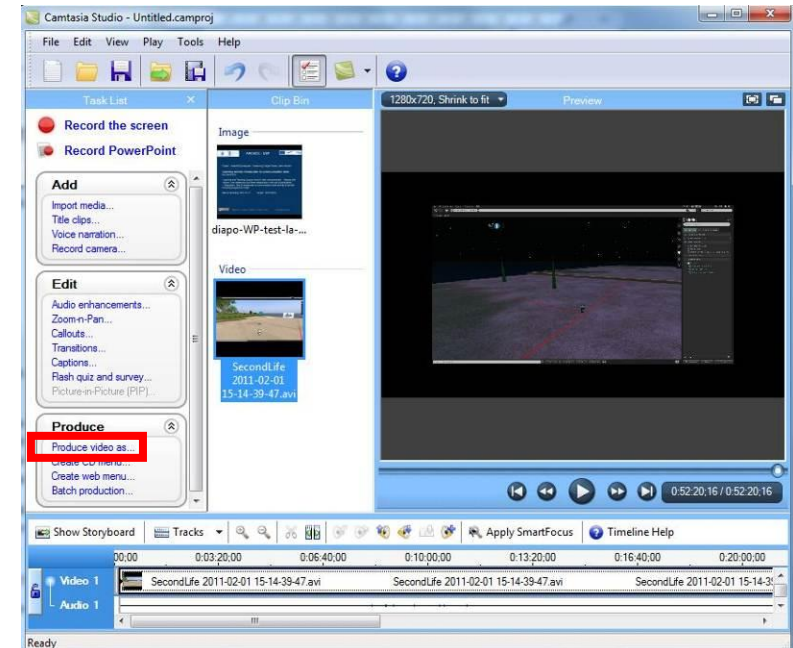
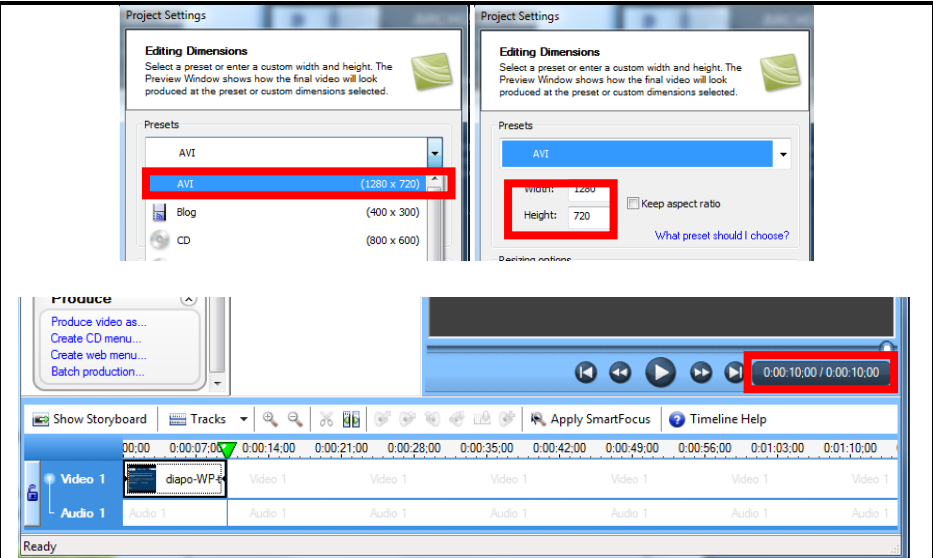
Faire le montage de la première vidéo

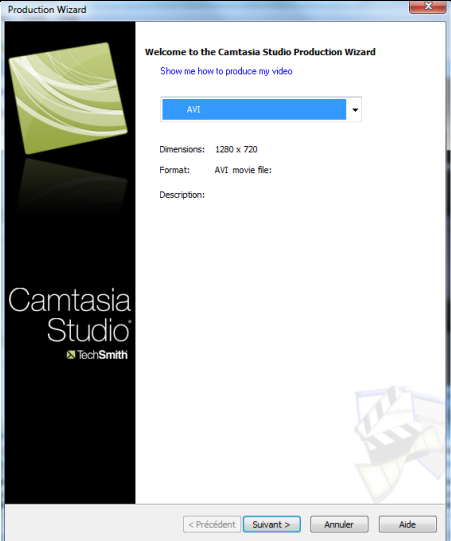
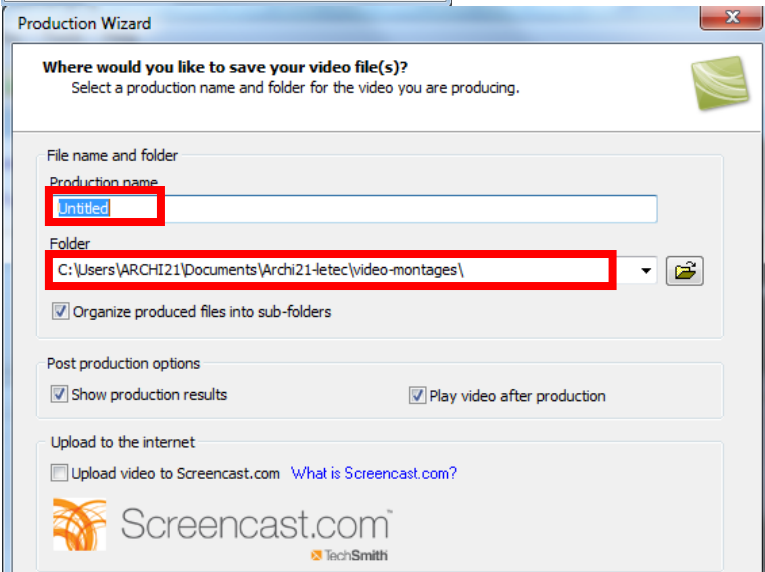
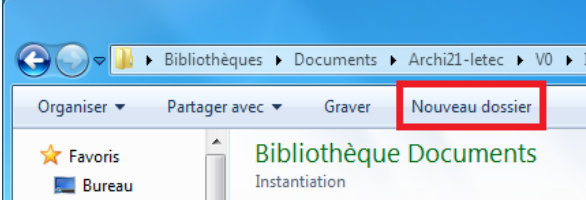
Camtasia

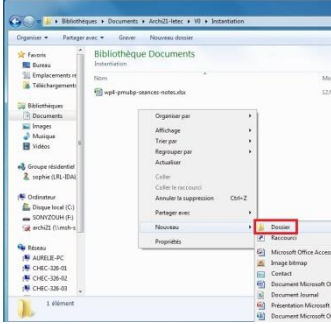
- Lancer *Camtasia*
- **Importer la diapo de titre :** Import media → Aller chercher le fichier .jpg sur le bureau → Ouvrir
- **Glisser la diapo** dans la case "vidéo 1" en bas



- Sélectionner « AVI » si la fenêtre ci-contre s'affiche et vérifier que la taille est bien 1280 x 720.
- **Ajuster le temps à 10 secondes** (étirer la diapo)
- **Importer la première vidéo** : Import media → Aller chercher la vidéo dans C:\Users\maxdata\Documents\Archi21-letec\videos → « vidéo à charger » → Ouvrir
- Glisser-déplacer la vidéo après la diapo dans la case vidéo 1 de la même façon que pour la diapo.
- Cliquer sur "produce video as".



		<ul style="list-style-type: none"> - Choisir "AVI" et vérifier que la taille est bien 1280 x 720. Cliquer sur « suivant » - Renommer le fichier et ajouter 1 entre le nom de l'activité et la date (ex : ARWP4-PMUBP-rec-introcomm-1-20110207-1202) - Enregistrer le fichier dans C:\Users\maxdata\Documents\Archi21-letec\video-montages - Répéter la procédure pour les vidéos suivantes mais ne pas ajouter pas la diapo. Renommer les fichiers avec 2, 3, 4 en fonction du nombre de vidéos (ex : ARWP4-PMUBP-rec-introcomm-2-20110207-1202 pour la deuxième vidéo) - Fermer <i>Camtasia</i> 	 
<p>Transférer les enregistrements dans le dossier V0 sur le PC</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir C:\Users\maxdata\Documents\Archi21-letec\V0\Instantiation - Créer un dossier (Clic- 	

		<p>droit → Nouveau → Dossier ou cliquer sur "Nouveau Dossier". Le nommer avec le nom de l'activité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Copier la vidéo générée par <i>Camtasia</i> depuis le dossier C:\Users\maxdata\Documents\Archi21-letec\video-montages vers ce dossier - Ouvrir C:\Users\maxdata\Documents\Archi21-letec\clavardages (raccourci "Clavardages" sur le bureau) - Trouver le fichier de clavardage de la séance dans le dossier ("nom de l'avatar"-resident) (ex: "Bountee-resident"). Le nom du fichier doit être "chat-"aaa-mm-jj". - Renommer ce fichier avec le nom de l'activité en ajoutant à la fin "chat" (ex : ARWP4-PMUBP-rec-introcomm-20110207-1202-chat) - Copier ce fichier dans le dossier "Instantiation" 	
<p>Transférer l'enregistrement sur le serveur.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir le dossier \\msh-srv\donnees-groupes\Archi21\VO\Instantiation en utilisant votre identifiant et mot de passe. - Copier et coller le dossier créé dans le 	<p>-</p>

		<p>dossier Instantiation du serveur.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vérifier que les vidéos sont lisibles depuis ce dossier. 																									
<p>Remplir la feuille d'enregistrements</p>	<p>Excel</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ouvrir la feuille d'enregistrements ARWP4-PMUBP-e1-recordingnotesXX.xls) sur le bureau (XX= initiales du chercheur. ALF pour Anne-Laure, TC pour Thierry et AQ pour Annie) - Compléter les informations pour l'enregistrement qui vient d'être fait à l'aide des notes prises sur le cahier. 	<p>Please use arrows to right of each box to automatically select input (where possible). For coding information, see A22</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Date of session/recording yyyyymmdd</th> <th>Group</th> <th>Name researcher recording (d-rec)</th> <th>Name observation avatar used</th> <th>Language activity name</th> <th>Name language teacher (d-lang- t)</th> <th>Recording start time real life (hhmmss)</th> <th>Recording start time Second Life (hhmm)</th> <th>Number of video montages</th> <th>Name of folder with video montages and text chat</th> <th>Folder uploaded to server in v0 (yes, no)</th> <th>Sequences</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>-</p>	Date of session/recording yyyyymmdd	Group	Name researcher recording (d-rec)	Name observation avatar used	Language activity name	Name language teacher (d-lang- t)	Recording start time real life (hhmmss)	Recording start time Second Life (hhmm)	Number of video montages	Name of folder with video montages and text chat	Folder uploaded to server in v0 (yes, no)	Sequences												
Date of session/recording yyyyymmdd	Group	Name researcher recording (d-rec)	Name observation avatar used	Language activity name	Name language teacher (d-lang- t)	Recording start time real life (hhmmss)	Recording start time Second Life (hhmm)	Number of video montages	Name of folder with video montages and text chat	Folder uploaded to server in v0 (yes, no)	Sequences																

4. Codes des activités et informations à renseigner sur les diaporamas PowerPoint.

Participants:

Indiquer qui participait à la séance enregistrée

gp-fr	Groupe d'étudiants qui ont le français comme langue maternelle.
gp-other	Groupe d'étudiants qui ont une langue autre que le français comme langue maternelle.
arch-t	Enseignant d'architecture.
d-lang-t-fr	Enseignant de FLE.
d-lang-t-eng	Enseignant d'anglais.
situ-rec	Chercheur UBP à distance.

Activités:

Introduction to communication tools (lact-introcomm): Session to ensure that that students can use the basic communication tools in *Second Life* that they will need to manipulate for the language activities throughout the course.

Building Jigsaw Activity (lact-buildjig): Collaborative building activity where one participant has a 2D image of an object to be built and must instruct another participant to build the object in 3D from a set of components.

Second Life Reflection (lact-slrefl): Synthesis of the group's work during the day, each individual member's contribution to the project work and the input from the architecture teachers.

Second Life Language Tutorials (lact-slltut): individual tutorials to help participants to further explore the linguistic aspects of the L2 reference texts provided by the architecture tutors.

Appendix 10: Student post-questionnaire (Bayle, Chanier & Wigham)

WP4 Post questionnaire étudiants ENSAPM

Post-questionnaire étudiants ENSAPM

Le but de ce questionnaire est de vous permettre d'évaluer l'expérience pédagogique innovante de l'intensif du 7 au 11 février 2011. Lorsque ce questionnaire sera diffusé aux enseignants ou aux chercheurs, les mentions nominatives en auront été supprimées.

Données personnelles

* 1. Nom de famille

* 2. Prénom

* 3. En quelle année d'études d'architecture êtes-vous ?

- L1
- L2
- L3
- M1
- M2

* 4. Quel était votre groupe de travail pour ce studio ?

- scenarios
- avatars
- land+scapes
- (e)spaces

5. Suivez-vous des cours de langue cette année à l'ENSAPM ?

- oui
 non

Second Life, architecture et langue

* 6. Architecture et *Second Life*

Si vous aviez un avis à communiquer à une personne qui n'a pas participé, comme vous, à cet intensif, diriez-vous que...

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord
Second Life me paraît être un environnement intéressant pour la conception architecturale en présentiel (les étudiants étant réunis dans la même salle)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Second Life me paraît être un environnement intéressant pour réaliser des projets architecturaux avec d'autres étudiants à distance

Commentaires (facultatifs)

*** 7. Langues et *Second Life***

Si vous aviez un avis à communiquer à une personne qui n'a pas participé, comme vous, à cet intensif, diriez-vous que...

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord	Pas d'opinion
Second Life me paraît être un environnement intéressant pour communiquer en langue étrangère avec des locuteurs à distance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La messagerie instantanée (IM) est très utile pour communiquer en aparté avec d'autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La possibilité de communiquer en même temps dans le clavardage (chat) et à l'audio est très utile	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lorsque l'audio marche bien, le clavardage me paraît tout à fait secondaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En situation de					

communication à distance, disposer d'un avatar ne change pas grand chose au contenu des échanges	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En situation de communication à distance, pouvoir communiquer par l'intermédiaire de son avatar (déplacements, gestuelle, apparence) permet de s'engager plus dans la conversation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Commentaires (facultatifs)	<input type="text"/>				

◀ ||| ▶

Evaluation de l'intensif

* 8. Avez-vous l'habitude de travailler sous forme d'intensifs (studios) ?

- c'est la première fois
- je l'ai fait plus d'une fois mais ce n'est pas systématique
- je le fais chaque année

* 9. Quelle(s) langue(s) avez-vous utilisée(s) pendant l'intensif ?			
	français	anglais	autre langue
Travail en présentiel (sans contact direct avec les enseignants)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discussion avec les enseignants en présentiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Présentations des projets devant tout le monde en présentiel et dans Second Life	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dans vos travaux dans Second Life (sans les enseignants de langue)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dans Second Life avec les enseignants de langue	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

* 10. Pensez-vous avoir amélioré vos compétences en langue étrangère pendant l'intensif ?				
	pas du tout	un peu	beaucoup	je ne sais pas
pour me faire comprendre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pour comprendre les autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pour interagir avec les autres	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pour être plus à l'aise dans la communication en langue étrangère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

* 11. Au niveau technique, dans Second Life, de quelles fonctionnalités avez-vous eu besoin pour votre conception architecturale ?

	Jamais ou très peu	De temps en temps	Souvent	(Presque) tout le temps
Prendre une photo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Construire à partir des prims	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se téléporter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Voler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser la caméra en la guidant à l'aide des flèches du clavier (Alt + flèches directionnelles ou souris	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser la caméra en jouant sur les vues frontale / latérale / arrière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se déplacer pour examiner un objet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ecrire des scripts pour commander les réactions des objets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autres (précisez)				
<div style="border: 1px solid black; height: 60px;"></div>				

12. Si vous avez ressenti de la frustration durant la réalisation du projet, dites-nous dans quelles circonstances :

* 13. Les apports de l'intensif					
	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord	Pas d'opini
L'intensif m'a aidé à développer mes compétences en architecture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'intensif m'a aidé à développer mes compétences en langue étrangère	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le fait que les enseignants d'architecture donnent des explications en langue étrangère m'a empêché de bien comprendre les concepts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'aurais aimé faire plus d'activités en langue étrangère en présentiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je pense qu'intégrer l'apprentissage d'une langue					

avec l'architecture est une bonne manière d'apprendre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intégrer l'apprentissage d'une langue avec l'architecture n'est pas une manière motivante d'apprendre	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Présenter mon travail en langue étrangère ne m'a pas posé de problèmes particuliers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Présenter mon travail en langue étrangère m'a empêché de m'exprimer clairement	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'aurais préféré participer à l'intensif uniquement dans la langue que je maîtrise le mieux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les activités d'introduction à Second Life du premier jour m'ont aidé à	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

comprendre comment utiliser Second Life.					
Cela ne m'a pas paru trop difficile de communiquer avec mon partenaire pendant l'activité de construction (lundi, le kiosque).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai trouvé que la communication en langue étrangère pendant les séances de construction était très difficile					
Les séances de réflexion collective du soir avec l'enseignant de langue m'ont permis d'approfondir ma compréhension de l'intensif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je n'ai pas trouvé pertinent d'avoir une réflexion sur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

l'intensif en langue étrangère

Commentaires (facultatifs)

*** 14. VoiceForum**

	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord	Je ne l'ai pas utilisé
VoiceForum m'a permis d'approfondir ma compréhension de l'intensif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VoiceForum ne m'a pas permis d'avoir une vision critique sur l'intensif	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
J'ai trouvé utiles les corrections faites par les enseignants de langue dans VoiceForum	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. Relations entre les participants à l'intensif					
	Tout à fait d'accord	Plutôt d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas du tout d'accord	Pas d'opini
Nous avons réussi mettre en place un fonctionnement de groupe travaillant de façon coopérative ou collaborative	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les séances avec les enseignants de langue ont contribué à cela	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Cet intensif a contribué à établir une relation de proximité avec les enseignants d'architecture	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Malgré la distance, une relation de proximité s'est établie avec les enseignants de langue	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*** 16. Dans l'idée que vous vous faites d'une bonne formation en architecture, quelle importance accordez-vous au fait de réaliser des projets à distance avec des étudiants d'autres écoles d'architecture étrangères ?**

- très important
- important
- peu important
- inutile
- pas d'opinion

17. Si cette expérience d'intensif était à refaire (avec des enseignants de langue à distance), quelles modifications suggèreriez-vous ?



Merci d'avoir répondu à ce questionnaire et d'avoir participé à ce projet

Appendix 11: Post-course questionnaire results (Wigham & Saddour)

Les questionnaires ont été dépouillés par Ciara Wigham en 2011		
Réponses des 4 groupes au questionnaire, sous forme de nombres de réponses et pourcentage		
<p>Corrections effectuées par Inès Saddour le 09/06/2011: Modifications: Calcul des moyennes en tenant compte du 3rd point scale, calcul des écarts-type, modifications des paramètres: notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).</p> <p>NB. Les calculs sont effectués en tenant compte des non-réponses.</p>		
B. En quelle année d'études d'architecture êtes-vous ?		
	Nb. Cit.	Fréq.
L1	1	6,25%
L2	2	12,50%
L3	2	12,50%
M1	9	56,25%
M2	2	12,50%
TOTAL OBS.	16	100,00%
D. Suivez-vous des cours de langue cette année à l'ENSAPM ?		
	Nb. Cit.	Fréq.
oui	10	66,67%
non	5	33,33%
TOTAL OBS.	15	100,00%
E. Second Life me paraît être un environnement intéressant pour la conception		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	7	41,18%
Plutôt d'accord	7	41,18%
Pas d'opinion	0	0,00%
Plutôt pas d'accord	3	17,65%
Pas du tout d'accord	0	0,00%
TOTAL OBS.	17	100,00%
Moyenne = 1,88 Ecart-type = 3,51		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas de tout d'accord).		
I. Second Life me paraît être un environnement intéressant pour réaliser des p		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	7	43,75%
Plutôt d'accord	9	56,25%
Pas d'opinion	0	0,00%
Plutôt pas d'accord	0	0,00%
Pas de tout d'accord	0	0,00%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Moyenne = 4,44 Ecart-type = 4,44		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas de tout d'accord).		
N. Second Life me paraît être un environnement intéressant pour communiquer		
	Nb. Cit.	Fréq.

Tout à fait d'accord	11	68,75%
Plutôt d'accord	5	31,25%
Pas d'opinion	0	0,00%
Plutôt pas d'accord	0	0,00%
Pas du tout d'accord	0	0,00%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Moyenne =4,69 Ecart-type =4,87		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
S. La messagerie instantanée (IM) est très utile pour communiquer en aparté a		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	12	75,00%
Plutôt d'accord	4	25,00%
Pas d'opinion	0	0,00%
Plutôt pas d'accord	0	0,00%
Pas du tout d'accord	0	0,00%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Moyenne = 4,75 Ecart-type =5,22		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
X. La possibilité de communiquer en même temps dans le clavardage (chat) et		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	14	87,50%
Plutôt d'accord	2	12,50%
Pas d'opinion	0	0,00%
Plutôt pas d'accord	0	0,00%
Pas du tout d'accord	0	0,00%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Moyenne = 4,88 Ecart-type =6,10		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
AC. Lorsque l'audio marche bien, le clavardage me paraît tout à fait secondaire		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	3	18,75%
Plutôt d'accord	5	31,25%
Pas d'opinion	0	0,00%
Plutôt pas d'accord	4	25,00%
Pas de tout d'accord	4	25,00%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Moyenne = 2,94 Ecart-type =1,92		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
AH. En situation de communication à distance, disposer d'un avatar ne change		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	1	6,25%
Plutôt d'accord	4	25,00%
Pas d'opinion	1	6,25%

Plutôt pas d'accord	5	31,25%
Pas de tout d'accord	5	31,25%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Moyenne = 2,44 Ecart-type =2,05		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
AM. En situation de communication à distance, pouvoir communiquer par l'int		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	4	25,00%
Plutôt d'accord	9	56,25%
Pas d'opinion	1	50,00%
Plutôt pas d'accord	2	12,50%
Pas de tout d'accord	0	0,00%
TOTAL OBS.	16	143,75%
Moyenne = 3,94 Ecart-type =3,56		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
AS. Avez-vous l'habitude de travailler sous forme d'intensifs (studios) ?		
c'est la première fois	4	26,67%
je l'ai fait plus d'une fois mais ce n'est pas systématique	4	26,67%
je le fais chaque année	7	46,67%
TOTAL OBS.	15	100,00%
AT. Quelle(s) langue(s) avez-vous utilisée(s) pendant l'intensif ?		
Travail en présentiel (sans contact direct avec les enseignants)		
	Nb. Cit.	Fréq.
Français	11	68,75%
Anglais	1	6,25%
Autre langue	1	6,25%
Français et anglais	3	18,75%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Discussion avec les enseignants en présentiel		
	Nb. Cit.	Fréq.
Français	5	33,33%
Anglais	3	20,00%
Autre langue	0	0,00%
Français et anglais	7	46,67%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Présentations des projets devant tout le monde en présentiel et dans Second Life		
	Nb. Cit.	Fréq.
Français	7	46,67%
Anglais	6	40,00%
Autre langue	0	0,00%
Français et anglais	2	13,33%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Dans vos travaux dans Second Life (sans les enseignants de langue)		
	Nb. Cit.	Fréq.
Français	9	60,00%
Anglais	1	6,67%

	Autre langue	0	0,00%
	Français et anglais	2	13,33%
	Français et autre langue	3	20,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
Dans Second Life avec les enseignants de langue			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Français	7	46,67%
	Anglais	6	40,00%
	Autre langue	0	0,00%
	Français et anglais	2	13,33%
	Français et autre langue	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
BI. Pensez-vous avoir amélioré vos compétences en langue étrangère pendant			
Pour me faire pas du tout			
		Nb. Cit.	Fréq.
	un peu	11	73,33%
	beaucoup	4	26,67%
	je ne sais pas	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
Pour comprendre les autres			
		Nb. Cit.	Fréq.
	pas du tout	0	0,00%
	un peu	6	40,00%
	beaucoup	9	60,00%
	je ne sais pas	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
Pour interagir avec les autres			
		Nb. Cit.	Fréq.
	pas du tout	0	0,00%
	un peu	5	33,33%
	beaucoup	8	53,33%
	je ne sais pas	2	13,33%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
Pour être plus à l'aise dans la communication en langue étrangère			
		Nb. Cit.	Fréq.
	pas du tout	1	6,67%
	un peu	6	40,00%
	beaucoup	7	46,67%
	je ne sais pas	1	6,67%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
BY. Au niveau technique, dans Second Life, de quelles fonctionnalités avez-vous			
Prendre une photo			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Jamais ou très peu	2	13,33%
	De temps en temps	2	13,33%
	Souvent	7	46,67%
	(Presque) tout le temps	4	26,67%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 2,87 Ecart-type =2,36		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		

	Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (Jamais ou très peu) à 4 ((Presque) tout le temps.		
Construire à partir des prims			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Jamais ou très peu	1	6,67%
	De temps en temps	5	33,33%
	Souvent	5	33,33%
	(Presque) tout le temps	4	26,67%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 2,8 Ecart-type =1,89		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (Jamais ou très peu) à 4 ((Prseque) tout le temps.		
Se téléporter			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Jamais ou très peu	0	0,00%
	De temps en temps	1	6,67%
	Souvent	7	46,67%
	(Presque) tout le temps	7	46,67%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 3,4 Ecart-type =3,77		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (Jamais ou très peu) à 4 ((Presque) tout le temps.		
Voler			
	Jamais ou très peu	0	0,00%
	De temps en temps	1	6,67%
	Souvent	6	40,00%
	(Presque) tout le temps	8	53,33%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 3,47 Ecart-type =3,86		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (Jamais ou très peu) à 4 ((Presque) tout le temps.		
Utiliser la caméra en la guidant à l'aide des flèches du clavier (Alt + flèches directionnelles ou souri			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Jamais ou très peu	0	0,00%
	De temps en temps	1	6,67%
	Souvent	1	6,67%
	(Presque) tout le temps	13	86,67%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 3,8 Ecart-type =6,18		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (Jamais ou très peu) à 4 ((Presque) tout le temps.		
Utiliser la caméra en jouant sur les vues frontale / latérale / arrière			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Jamais ou très peu	0	0,00%
	De temps en temps	1	6,67%

Souvent	4	26,67%
(Presque) tout le temps	10	66,67%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Moyenne = 3,6 Ecart-type =4,5		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (Jamais ou très peu) à 4 ((Presque) tout le temps.		
Se déplacer pour examiner un objet		
	Nb. Cit.	Fréq.
Jamais ou très peu	0	0,00%
De temps en temps	2	12,50%
Souvent	8	50,00%
(Presque) tout le temps	6	37,50%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Moyenne = 3,25 Ecart-type =3,65		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (Jamais ou très peu) à 4 ((Presque) tout le temps.		
Ecrire des scripts pour commander les réactions des objets		
	Nb. Cit.	Fréq.
Jamais ou très peu	8	53,33%
De temps en temps	3	20,00%
Souvent	0	0,00%
(Presque) tout le temps	4	26,67%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Moyenne = 2,0 Ecart-type =3,30		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 1 (Jamais ou très peu) à 4 ((Presque) tout le temps.		
Les apports de l'intensif		
L'intensif m'a aidé à développer mes compétences en architecture	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	3	18,75%
Plutôt d'accord	8	50,00%
Pas d'opinion	1	6,25%
Plutôt pas d'accord	2	12,50%
Pas de tout d'accord	2	12,50%
TOTAL OBS.	16	100,00%
Moyenne = 3,5 Ecart-type =2,77		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
L'intensif m'a aidé à développer mes compétences en langue étrangère	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	6	40,00%
Plutôt d'accord	8	53,33%
Pas d'opinion	1	6,67%
Plutôt pas d'accord	0	0,00%
Pas de tout d'accord	0	0,00%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Moyenne = 4,33 Ecart-type =3,74		
La question est à réponse unique sur une échelle.		

	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
Le fait que les enseignants d'architecture donnent des explications en langue étrangère m'a empêc			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	2	13,33%
	Plutôt d'accord	3	20,00%
	Pas d'opinion	0	0,00%
	Plutôt pas d'accord	2	13,33%
	Pas de tout d'accord	8	53,33%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 2,27 Ecart-type =3		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
J'aurais aimé faire plus d'activités en langue étrangère en présentiel			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	2	13,33%
	Plutôt d'accord	3	20,00%
	Pas d'opinion	4	26,67%
	Plutôt pas d'accord	5	33,33%
	Pas de tout d'accord	1	6,67%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne =3 Ecart-type =1,58		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
Je pense qu'intégrer l'apprentissage d'une langue avec l'architecture est une bonne manière d'app			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	6	40,00%
	Plutôt d'accord	8	53,33%
	Pas d'opinion	1	6,67%
	Plutôt pas d'accord	0	0,00%
	Pas de tout d'accord	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 4,33 Ecart-type =3,74		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
Intégrer l'apprentissage d'une langue avec l'architecture n'est pas une manière motivante d'appren			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	0	0,00%
	Plutôt d'accord	0	0,00%
	Pas d'opinion	1	6,67%
	Plutôt pas d'accord	4	26,67%
	Pas de tout d'accord	10	66,67%
	TOTAL OBS.	15	
	Moyenne = 1,4 Ecart-type =4,24		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		

Présenter mon travail en langue étrangère ne m'a pas posé de problèmes particuliers		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	1	6,67%
Plutôt d'accord	6	40,00%
Pas d'opinion	0	0,00%
Plutôt pas d'accord	7	46,67%
Pas de tout d'accord	1	6,67%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Moyenne = 2,93 Ecart-type =3,24		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
Présenter mon travail en langue étrangère m'a empêché de m'exprimer clairement		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	2	13,33%
Plutôt d'accord	8	53,33%
Pas d'opinion	1	6,67%
Plutôt pas d'accord	3	20,00%
Pas de tout d'accord	1	6,67%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Moyenne = 3,47 Ecart-type =2,92		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
J'aurais préféré participer à l'intensif uniquement dans la langue que je maîtrise le mieux		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	0	0,00%
Plutôt d'accord	2	13,33%
Pas d'opinion	3	20,00%
Plutôt pas d'accord	4	26,67%
Pas de tout d'accord	6	40,00%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Moyenne = 2,07 Ecart-type =2,24		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
Les activités d'introduction à Second Life du premier jour m'ont aidé à comprendre comment utiliser		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	7	46,67%
Plutôt d'accord	4	26,67%
Pas d'opinion	1	6,67%
Plutôt pas d'accord	2	13,33%
Pas de tout d'accord	1	6,67%
TOTAL OBS.	15	100,00%
Moyenne = 3,93 Ecart-type =2,25		
La question est à réponse unique sur une échelle.		
Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
Cela ne m'a pas paru trop difficile de communiquer avec mon partenaire pendant l'activité de consi		
	Nb. Cit.	Fréq.
Tout à fait d'accord	3	20,00%

	Plutôt d'accord	5	33,33%
	Pas d'opinion	2	13,33%
	Plutôt pas d'accord	3	20,00%
	Pas de tout d'accord	2	13,33%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 3,27 Ecart-type =1,22		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
J'ai trouvé que la communication en langue étrangère pendant les séances de construction était très			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	0	0,00%
	Plutôt d'accord	3	20,00%
	Pas d'opinion	2	13,33%
	Plutôt pas d'accord	3	20,00%
	Pas de tout d'accord	7	46,67%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 2,07 Ecart-type =2,55		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
Les séances de réflexion collective du soir avec l'enseignant de langue m'ont permis d'approfondir			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	3	20,00%
	Plutôt d'accord	9	60,00%
	Pas d'opinion	0	0,00%
	Plutôt pas d'accord	2	13,33%
	Pas de tout d'accord	1	6,67%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 3,73 Ecart-type =3,54		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
Je n'ai pas trouvé pertinent d'avoir une réflexion sur l'intensif en langue étrangère			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	0	0,00%
	Plutôt d'accord	0	0,00%
	Pas d'opinion	2	13,33%
	Plutôt pas d'accord	7	46,67%
	Pas de tout d'accord	6	40,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 1,73 Ecart-type =3,32		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
FZ VoiceForum			
VoiceForum m'a permis d'approfondir ma compréhension de l'intensif			
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	3	20,00%
	Plutôt d'accord	4	26,67%
	Je ne l'ai pas utilisé	3	20,00%

	Plutôt pas d'accord	5	33,33%
	Pas de tout d'accord	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 3,33 Ecart-type =1,87		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
	VoiceForum ne m'a pas permis d'avoir une vision critique sur l'intensif	Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	1	6,67%
	Plutôt d'accord	3	20,00%
	Je ne l'ai pas utilisé	3	20,00%
	Plutôt pas d'accord	3	20,00%
	Pas de tout d'accord	5	33,33%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 2,47 Ecart-type =1,41		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
	J'ai trouvé utiles les corrections faites par les enseignants de langue dans VoiceForum	Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	6	40,00%
	Plutôt d'accord	5	33,33%
	Je ne l'ai pas utilisé	4	26,67%
	Plutôt pas d'accord	0	0,00%
	Pas de tout d'accord	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 4,13 Ecart-type =2,83		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
	Relations entre les participants à l'intensif		
	Nous avons réussi mettre en place un fonctionnement de groupe travaillant de façon coopérative o	Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	8	53,33%
	Plutôt d'accord	7	46,67%
	Pas d'opinion	0	0,00%
	Plutôt pas d'accord	0	0,00%
	Pas de tout d'accord	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 4,53 Ecart-type =4,12		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
	Les séances avec les enseignants de langue ont contribué à cela	Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	6	40,00%
	Plutôt d'accord	6	40,00%
	Pas d'opinion	1	6,67%
	Plutôt pas d'accord	2	13,33%
	Pas de tout d'accord	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%

	Moyenne = 4,07 Ecart-type =2,83		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
	Cet intensif a contribué à établir une relation de proximité avec les enseignants d'architecture		
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	5	33,33%
	Plutôt d'accord	7	46,67%
	Pas d'opinion	2	13,33%
	Plutôt pas d'accord	1	6,67%
	Pas de tout d'accord	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 4,07 Ecart-type =2,92		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
	Malgré la distance, une relation de proximité s'est établie avec les enseignants de langue		
		Nb. Cit.	Fréq.
	Tout à fait d'accord	4	26,67%
	Plutôt d'accord	8	53,33%
	Pas d'opinion	3	20,00%
	Plutôt pas d'accord	0	0,00%
	Pas de tout d'accord	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 4,07 Ecart-type =3,32		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (Tout à fait d'accord) à 1 (Pas du tout d'accord).		
	GS Dans l'idée que vous vous faites d'une bonne formation en architecture, quelle importan		
		Nb. Cit.	Fréq.
	très important	7	46,67%
	important	7	46,67%
	pas d'opinion	0	0,00%
	peu important	1	6,67%
	inutile	0	0,00%
	TOTAL OBS.	15	100,00%
	Moyenne = 4,33 Ecart-type =3,67		
	La question est à réponse unique sur une échelle.		
	Les paramètres sont établis sur une notation de 5 (très important) à 1 (inutile).		
Question	Si cette expérience d'intensif était à refaire (avec des enseignants de langue à distar		
antoinobri			
pjgamez	Je trouve que 5 jours n'est pas suffit.		
yingrez610	Je vais d'abord bien lire l'intention du projet et changer mon idée sur le projet, enfet j		
quentinrez			
huasha			
arnaudrez			
tingrabu	peut etre un peu plus d'interactions entre les groupes d'étudiants francais ou etrange		

Appendix 12: Guide for post-course interviews (Wigham)

Step	Notes
Greet the person Start the recording software	
Self introduction <ul style="list-style-type: none"> • Introduce yourself by name. • Check that the person can hear you clearly with Skype. • Tell the person that the interview will take place in French and that they can ask you to repeat a question or reword a question whenever needed. • Briefly present that you would like to collect some more detailed information about the studio week and language tasks. State duration of interview and check this is okay with the person. 	
Interview introduction <ul style="list-style-type: none"> • Explain that the interview will be recorded and at the same time that you will take notes. Remind the interviewee that as stated in the consent sheet the interview will be confidential. • Explain that we will go through each activity completed in order and for each you will ask them to describe what they did during the activity and then ask some more detailed questions. 	
Basic Information check <ul style="list-style-type: none"> • Check the person's project group and second language. • Use an opening question to establish an exchange with the interviewee allowing you a settling period to put the interviewee at ease e.g. if foreign student ask how long they have been studying at Paris Malaquais and where they studied before, if a French student, ask if this was the first studio project they have been involved in. Have they recovered from the studio? 	

<p>Studio course general</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explain that you'd now like to turn to the studio course and obtain some information. • Why did you initially chose the module? • Were your expectations of the module met? • What is your overall impression of the course? • Do you think virtual worlds are useful to learn architecture? Why (not)? • Do you think it's a good idea to integrate language learning and subject teaching? Why/ why not? • Do you think you would feel the same if the course had been over a longer period of time i.e. with classes every week and not an intensive? 	
<p>Introduction session</p> <ul style="list-style-type: none"> • Do you remember the introduction session? Can you describe to me what you did in this session? • Did you have any difficulties in manipulating the chat, audio or gestures during this session? What were they? • Which mode (audio, text chat, gestures) did you feel more comfortable communicating in? 	
<p>Jigsaw building activities</p> <ul style="list-style-type: none"> • Do you remember the session where you built kiosk? Can you describe to me what you did in this session? • If not given, what role did you play in this session? Helper or worker? • What were your general impressions of this activity? • How did you and your partner communicate during this session? • Did you and your partner have any difficulties in building during this session? What were they? • Why do you think you encountered these difficulties (building and/or communication)? • How did you and your partner make sure you were both talking about the same object whilst you were building the kiosk together? • Do you think this session was useful for 	

<p>the other work you did in Second Life during the week? Why (not)?</p>	
<p>Language face to face sessions</p> <ul style="list-style-type: none"> • Can you describe when you used your second language in the classroom? What type of activities? • Can you describe when you used your mother tongue in the classroom? What type of activities? • Do you think that your architecture teachers speaking to you in your second language was useful? Why (not)? • If there were comprehension problems, why do you think that there were comprehension problems? • What do you think the language teachers or the architecture teachers could have done to help you better understand the architecture teachers' explanations in your second language? • Did the architecture teachers change back into your first language at all? Why do you think they did this? How did you feel about this? • How did you feel about presenting your work in a foreign language on Wednesday and Friday? Do you think this was useful? Why (not)? 	
<p>VoiceForum Reflection</p> <ul style="list-style-type: none"> • Did you use VoiceForum during the week? If not, go to question 38. • During the week, you used the VoiceForum. What was the task you had to do on this forum? Why do you think you were asked to do this task? • In your opinion, did taking a step back from you work and describing the progress and difficulties of your group work in VoiceForum, help advance your group work in any way? • Did you find the language tutor's comments on your VoiceForum work helpful? 	
<p>Second Life Group Reflection</p> <ul style="list-style-type: none"> • Every evening you and your group talked with a language tutor about your work that day in Second Life. Can you describe to me a typical session? • Did you have any difficulties in 	

<p>explaining your work in a foreign language? What were these? Were you able to overcome any of them and if so, how?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Do you think explaining your work in a foreign language to someone who is not a specialist in architecture is useful? Why (not)? • Do you think talking about the comments from your architect teachers in the feedback session was useful? Why (not?) • Did these sessions help your group in any way to advance in your project? • Did these sessions help your language skills in any way? 	
<p>Any extra information</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opportunity to ask any specific questions you'd like to ask to pick up on what the student has said or any critical event during the week. • Ask the student if there are any other comments he would like to make about the studio week and the language activities. • Thank the student for participating in this interview. 	

PROBE QUESTIONS:

Could you say something more about that?

Can you give a more detailed description of what happened?

Do you have further examples of this?

INTERPRET QUESTIONS:

So, is it correct to say that....?

Is it correct that you feel that.....?

Does the expression..... cover what you have just expressed?

FAKE PUZZLING:

Are you saying that...

Appendix 13: Consent form (Wigham & Chanier)



Nom du projet et de la formation : **Building Fragile Spaces / Construire des espaces fragiles ARCHI21**

Nous vous invitons à participer à l'intensif *Building Fragile Spaces / Construire des espaces fragiles*. Cet intensif prend place dans le projet ARCHI21 (*Architectural And Design Based Education And Practice Through Content And Language Integrated Learning Using Immersive Virtual Environments For 21st Century Skills*, projet européen soutenu par le programme *Lifelong Learning*, DG EAC). L'objectif du projet ARCHI21 est de promouvoir les potentialités des mondes virtuels pour l'apprentissage dans les domaines de l'architecture et du design en utilisant une approche EMILE (Enseignement d'une Matière par l'Intégration d'une Langue Étrangère). Nous mettons en place un dispositif de recherche en parallèle du dispositif d'enseignement pendant le studio. Cette semaine là, les observations seront recueillies par les chercheurs. Puis, les analyses faites à partir des observations seront conduites après cette semaine intensive de façon complètement indépendante de toute évaluation pédagogique et sur des données anonymisées. Ensuite, les résultats de notre recherche seront diffusés au sein de la communauté internationale.

Les responsables institutionnelles pour cette semaine de studio sont Anne-Laure Foucher (LRL, Université Blaise Pascal) et Sylvie Escande, (École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais).

Au cours de l'intensif, nous vous demanderons de :

- participer aux échanges en ligne dans *Second Life* et *VoiceForum* avec des enseignants à distance suivant les conditions précisées lors de votre inscription au studio et qui seront réprécisées le premier jour du studio, lundi 7 février.
- accepter que soient conservés sous forme de fichiers électroniques, le contenu des séances du studio en ligne, certains éléments réalisés en présentiel, le contenu de votre participation aux questionnaires et à des éventuels entretiens. Ces données contiennent du texte, des images, de l'audio et de la vidéo. Ces données ne seront pas communiquées aux enseignants chargés de vous noter.
- participer à titre gratuit à ce projet qui s'inscrit dans le cadre d'un enseignement de École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais.

Les informations personnelles recueillies lors du projet seront gardées confidentielles et ne seront pas diffusées. Les publications et communications scientifiques sur ce projet ne mentionneront aucune donnée permettant de vous identifier.

Les données recueillies (cf. listage paragraphe précédent) seront anonymisées par les équipes de recherche. Ne seront conservés dans ces données que votre prénom et le nom de votre avatar créé spécialement pour la formation. Les données ainsi transformées, accompagnées de la description du cours, seront rendues accessibles sur Internet à d'autres chercheurs ou enseignants. Une licence d'utilisation du type *Creative Commons* sera souscrite, lors de l'accès, par ces utilisateurs. Ils s'engageront ainsi à ne s'en servir que dans le cadre de recherche ou à des fins d'enseignement, sans objectifs commerciaux. Vous acceptez ainsi que les données dont vous êtes l'auteur puissent être accessibles, dans les conditions évoquées, sans demander de contrepartie. En particulier, le fait que vous en étiez l'auteur ne pourra être reconnu vu que ces données auront été anonymisées.

Si, malgré les soins apportés à l'anonymisation, subsistent des informations susceptibles de vous identifier et que vous estimiez cette situation indésirable, il vous suffira de nous le signaler pour que les données concernées soient retirées de l'accès décrit précédemment.

En décidant de participer à ce projet, vous gardez la possibilité de vous en retirer à tout moment sans avoir à vous justifier et sans conséquence pour vous.

Nous vous remercions de votre aimable participation au projet ARCHI21.

J'ai lu et compris les informations contenues dans ce document. Toutes les questions que j'ai pu poser ont reçu une réponse qui me satisfait. Je suis d'accord pour participer à ce projet en sachant que je peux m'en retirer à tout moment, sans conséquence pour moi. J'ai reçu une copie de cet accord.

Nom et prénom du participant : _____
(en majuscules)

Signature du participant : _____ Date : _____

Nom et prénom du chercheur : Ciara Wigham
(en majuscules)

Signature du chercheur : _____ Date : _____

Pour toute réclamation concernant les aspects éthiques de cette expérience, vous pouvez vous adresser à xxx xxx@univ-bpclermont.fr du Laboratoire de Recherche sur le Langage, <http://lrlweb.univ-bpclermont.fr/>

Appendix 14: Transcription guidelines for audio acts (Wigham & Saddour, based on Mulce conventions)

Conventions	Symbole	Exemple
L'intonation montante est signalée par un slash /	/	donc alors pour demain / je + je dois encore + euh sélectionner tous les images
Quand un mot n'est pas complètement articulé à cause d'une interruption, ceci est indiqué par un slash / sans espace.	/	second li/ (au lieu de second life)
L'interrogation ayant une intonation montante ou descendante est signalée par un		vous l'avez dans votre inventaire
L'allongement (insistance) est signalé par une mise en majuscule suivie de deux points (ajout du 7/07/07, d'après ICOR)	MAJ:	attention on dit PRO:thèse
L'élision non standard est notée par une antiquote. Si l'élision non standard se produit en fin de mot, faire suivre l'antiquote d'un espace	`	J` sais pas
Les chevauchements en début ou en fin de tour de parole sont indiqués par les parenthèses	()	(ah ok [_chuckles] ok) merci (merci au revoir)
Les chevauchements à l'intérieur d'un tour de parole sont indiqués à l'intérieur du tour de parole entre (< >) en indiquant le code_acteur concerné avec la balise stp, séparé du texte par des guillemets.	(<stp cd="code"> ...</stp>)	(<stp cd="pjpgmez">[_laughs]</stp>)

L'alternance codique est signalée par les accolades. Le transcripteur indique le passage d'une langue à l'autre en notant entre accolades la partie du message qui se réalise dans l'autre langue. Si une partie du message est entre accolades, alors cela signifie que l'autre langue mise entre accolades est minoritaire.	{ }	like it's like a { mise en abîme } I don't know
Les pauses sont signalées par le signe + (1s) ++ (2 s) +++ (3 s)	+, ++, +++	c'est bientôt fini c'est notre dernière soirée / + qu'est-ce que vous avez pensé de cette semaine intensive
Les passages inaudibles ou trop incertains sont codés avec des XXX en majuscules mis entre crochets et précédés par un tiret bas	[_XXX]	yes [_XXX]
Les passages incompréhensibles sont codés par des xxx minuscules	xxx	we just could say that we + hm + xxx ++ [_chuckles] I don't know
Tous les tpa relevant de l'audio indiquant des sons ne relevant pas de la production langagières sont représentés par un verbe conjugué à la troisième personne mis entre crochets et précédé par un tiret bas.	[_chuckles] [_sighs] [_laughs] [_coughs] [_breathes in microphone]	gratte-ciel ok { grattacielo } en italien [_chuckles]
Les propos formulés d'une manière incompréhensible ou différente de l'emploi des natifs sont mis entre []. L'équivalent ou la réinterprétation des propos sont intégrés à la transcription sans codes particuliers.	[...]	Je vais [va]

Appendix 15: Accessing the ARCHI21 LETEC corpus (Wigham)

1. Account creation

To create an account, access the Mulce repository of Multimodal Learning and Teaching Corpora (LETEC) at the following address: <http://repository.mulce.org> The repository is available in French and in English and the language can be changed by clicking on the flags in the top right-hand corner of the site to the far right of the Mulce logo.

To download material in the repository it is necessary to create an account. To do so, access the 'user space' menu (see Figure 1). You will be asked to provide an email address, the name and country of the academic institution to which you belong, and to accept the terms of use and license (see Figure 2). An automated message will be sent to your address confirming your username and an automatically-generated password. In the user space menu, using the connection tab you can then enter your account details to access the repository. On your first visit, immediately after entering your username and an automatically-generated password you will be given the option to change your password.



Figure 1: User space area to create a user account

Figure 2: Form fields to create a user account

2. Browsing a corpus

A corpus can be consulted in two different ways. In the 'Browsing' menu you have the option to select objects in the repository to consult or to identify specific resources for consultation (see Figure 3).



Figure 3: Browsing menu with two possible ways to consult the corpora

3. Browsing corpora by object selection

In the browsing menu, the option to consult a corpus by object selection allows you to find and access available corpora by choosing your search criteria. These corpora include the type of technologies which are used in the corpus, the type of analysis tools which are used in association with corpora, the specific objects of a corpus, the language, the learning domains and the interaction and modalities (see Figure 4).

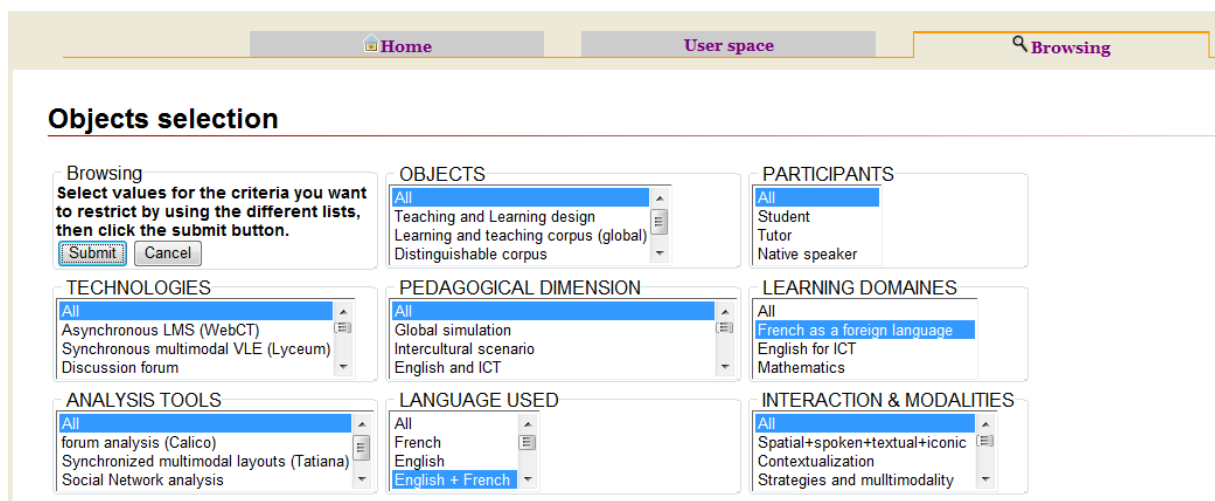


Figure 4: Search criteria menu for browsing corpora by object selection

As shown in Figure 4, if you enter the criteria: technologies – all; analysis tools – all; objects – all; pedagogical dimension – all; language used – English + French; Participants – all; Learning domains – French as a foreign language and Interaction & Modalities – all, the search engine will display the corpora for which these criteria are relevant, including the ARCHI21 corpus (see Figure 5).

Resulting selection list : 4 objects found

Identifier	Object type	Description	Size (Kb)	Root corpus (LETEC)	Actions
1 mce-simu.all.all	Whole corpus	Corpus letec global Simuligne	27600		See its detailed description - Browse its content - Download
2 mce-simu-forum-all	Selected part of a Corpus	corpus distinguable sur forums	4256	Simuligne	See its detailed description - Browse its content - Download
3 mce-tridem06-letec-all	Whole corpus	corpus global d'apprentissage Tridem06	14400		See its detailed description - Browse its content - Download
4 mce-archi21-letec-all	Whole corpus	corpus global d'apprentissage Archi21	114000		See its detailed description - Browse its content - Download

Figure 5: Search results

At this point, several options are available to the user. Users can either view a general description of the corpus (see annotation 1 on Figure 5); browse the contents of a corpus (2) or download a zipped file of the corpus (3).

The detailed description of the corpus¹ gives an overview of the corpus and an overview of the pedagogical scenario included in the corpus; a list of the resources within the corpus and a list of resources which are related to the corpus but which are not included directly in the corpus because of their large size. Should a user wish to download these resources to reconstitute the full corpus, they will need to be downloaded individually from the Mulce repository (see Section 2.2.2). For each resource, the file path location is given to help the user to locate the resource once the global corpus has been downloaded. The corpus overview also gives a list of scientific publications which are linked to the corpus.

Browsing the corpus' contents allows users to the corpus' metadata including the learning domains, languages, participants and technologies of the learning design and the interaction modalities which are exemplified in the particular corpus (see Figure 6).

	Visualize the Pedagogical scenario	Visualize the Structured Interaction Data (SID)	Visite the hierarchical structure of workspaces
Identifiant	mce-archi21-letec-all		
Object type	Whole corpus		
Learning domains	French English for ICT		
Languages	French English English + French		
Participants	Students Tutors		
Technologies	3D synthetic or virtual world		
Pedagogical dimension	Language use and language learning strategies CLIL		
Interaction et modalities	Spatial+spoken+textual+iconic avatar		
Analyse tools			
Root corpus (LETEC)			
Identifier of the enclosing corpus	mce-archi21-letec-all		
Format	ims-cp/zip		
Description	corpus global d'apprentissage Archi21		
Related corpus	na		
Annotation			
Size (Kb)	114000		
	Download		

Figure 6: Browse corpus contents menu

¹ The detailed description of the ARCHI21 corpus is also consultable without a user account at http://mulce.univ-bpclermont.fr:8080/PlateFormeMulce/VIEW/PUBLIC/03/V/Meta.do?adr=Archi21%2FCorpus_objets%2Fmce-archi21-letec-all

Within the browse corpus menu, the link 'Visit the hierarchical structure of workspaces' (highlighted in red in Figure 6) allows the user an overview of the corpus including the technological platforms that were used for the learning event, the list of participants (actors) involved in the learning event by actor code and any subdivisions of these actors into workgroups or tandems within the learning event. A user can also visualise a list of the workspaces used during the learning event. This element defines the list of places that organise the virtual or physical learning places; a list of learning sessions; the list of contributors to the corpus and a list of the sources included in the corpus in which a source element is normally a reference to an audio or video track.

The final option given to users is to download the corpus as a zip file. Once downloaded users will need to unzip the folder to access its contents. Once extracted the corpus contents are organised as follows. The folder includes an index.html file which gives link the detailed description of the specific corpus and links to the description of the learning design and research protocol of the learning event from which the corpus is constituted. These were generated using MotPLUS.

The imsmanifest file contains the metadata related to the corpus in XML version 1.0 format. Details of the XML schemas is given in the XSD files at <http://lrl-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/mce-schemas/>

The content folder contains all of the interaction data, the course participants' productions, and the tracks, resulting from the participants' actions in the learning environment and collected according to the research protocol. Within the Instanciation folder, the tracks which do not exceed a certain file size are included. Other resources need to be downloaded separately. The learning design folder includes the learning design in html and MotPLUS formats and in the guidelines section the associated documents. The public licence for the learning event and corpus is found in the licence folder. The research protocol includes the research protocol in html and MotPLUS formats and the associated documents contained within the folder Documents-rec. A user can use the file path location given in the detailed description of the corpus (to locate each individual resource within the downloaded global corpus).

4. Browsing the corpus by identified resources

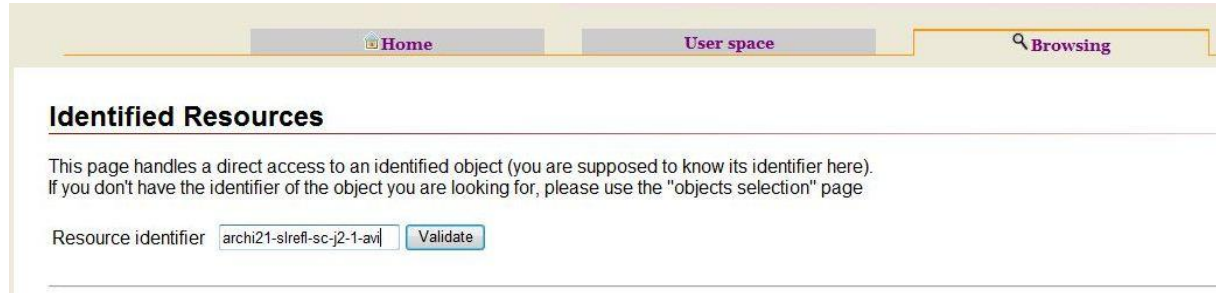
In the browsing menu, the option to consult a corpus' resources individually by a user identifying the resource to be consulted is available. This is also a necessary step in order to consult resources for which the file size is too large for them to be incorporated within the global corpus. The detailed description of the corpus (see Section 2.2.1) lists for users all resources which constitute the corpus. Resources not included in the global courses are shown (see Figure 7).

- ARWP4-PMUBP-rec-intv-zeinarez-110221.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce repository website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : ARWP4-PMUBP-rec-intv-zeinarez-110221-avi , video/avi, size: 112 000 ko)

Figure 7: Large resources listed with idMulce

To download each resource individually, users should copy the specified idMulce (identifiant mulce) which is given (see highlighted part of Figure 7). Within the browsing menu (see Figure 3), users should then choose 'identified resources' and enter into the search box the resource identifier previously copied (see Figure 8). Users will then be provided with information about this individual resource and the possibility to download the resource.



The screenshot shows a web interface with a navigation bar at the top containing three tabs: 'Home', 'User space', and 'Browsing'. Below the navigation bar, the page is titled 'Identified Resources'. A text box contains the identifier 'archi21-sirefi-sc-j2-1-avil' and a 'Validate' button is positioned to its right. The page also includes a brief instruction: 'This page handles a direct access to an identified object (you are supposed to know its identifier here). If you don't have the identifier of the object you are looking for, please use the "objects selection" page.'

Figure 1: Entering the resource identifier to consult an individual resource

5. Mulce.org Documentation site

The Mulce repository is connected to a documentation site (<http://www.mulce.org>) which is updated frequently. This site provides information on the Mulce repository where the LEarning & TEaching Corpora are accessible. It explains the methodology used to compile these LETEC corpora (with associated analysis tools) and provides guidelines for sharing research data on online learning situations.

Appendix 16: Metadata of the ARCHI21 LETEC corpus as shown in OLAC

This is a copy of metadata describing the LETEC Archi21 corpus as accessible on the OLAC (Open Language Archive Community) server : <http://www.language-archives.org/item/oai:mulce.org:mce-archi21-letec-all>

OLAC Record

oai:mulce.org:mce-archi21-letec-all

Metadata

<i>Title:</i>	Corpus d'apprentissage (LETEC) Archi21 LETEC (Learning and Teaching Corpus) Archi21
<i>Access Rights:</i>	open access after registration
<i>Audience:</i>	Researcher or teachers in educational sciences or linguistics
<i>Conforms To:</i>	IMS-LD for learning design and research protocol ; IMS-CP for packaging ; Mulce-struct for the SID subpart
<i>Conforms To (URI):</i>	http://lrl-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/mce_LETECorpus-en.pdf
<i>Contributor (editor):</i>	Wigham R Ciara
<i>Contributor (researcher):</i>	Chanier , Thierry ; Foucher , Anne-Laure ; Wigham , Ciara ; Bayle , Aurélie
<i>Contributor (sponsor):</i>	The project Archi21 has been sponsored by the European Union Lifelong Learning Programme, KA2 Languages
<i>Creator (compiler):</i>	Chanier , Thierry ; Wigham , Ciara
<i>Creator (data_inputter):</i>	Saddour , Inès
<i>Creator (depositor):</i>	Chanier , Thierry
<i>Date Created (W3CDTF):</i>	2011-12-20
<i>Description:</i>	<p>Archi21 Corpus is a LETEC corpus organized as an IMS-CP archive. We define a Learning & Teaching Corpus as a structured entity containing all the elements resulting from a content and language integrated learning situation, whose context is described by an educational scenario and a research protocol. The core data collection includes all the interaction data, the productions of the course participants, and the tracks, resulting from the participants' actions in the learning environment and stored according to the research protocol. More details about a LETEC corpus an ist structure at : http://lrl-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/mce_LETECorpus-en.pdf</p> <p>The corpus includes the pedagogical scenario, described in several formats, the research protocol, participants' online interactions and reflexive sessions (structured in XML), the list of participants and licences of use. The metadata file of the learning of the teaching and learning corpus Archi21 Building Fragile Spaces (idMulce : mce-archi21-letec-all) is in line with the OLAC and Dublin Core standards. The corpus itself (mce-archi21-letec-all-CP.zip) is organized as an archive in an IMS-CP format. All the reflexive sessions and studio workshops completed in the Second Life environment were rtranscribed and are structured and made available in the SID part.</p>

	<p>The analyses carried out by researchers on this LETEC corpus are available on Mulce website (http://mulce.org). They are classified as distinguishable corpora.</p> <p>The European Lifelong Learning Archi21 project (Architectural and Design Based Education and Practice Through Content and Language Integrated Learning Using Immersive Virtual Environments for 21st Century Skills) seeks to provide innovative methods and materials supporting second language learning through a content and language integrated approach (CLIL) merged integrated with architectural and design education and practice and the use of emerging ICT technologies. It project aims to inform the development and creation of a CLIL model to add diversity and flexibility to existing methods and forms of language learning. It also intends to modernise curriculum development and to offer best practice guidelines based on architectural and design case studies. Building Fragile Spaces was the first pilot course for Archi21 project. It was a hybrid CLIL design studio held on 7-11 February 2011 and designed by architecture tutors from l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture Paris-Malaquais and language tutors from Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, France. The distance French and English L2 activities of the studio incorporated both architectural and linguistic objectives and were conducted in the synthetic world Second Life.</p> <p>The 'Building Fragile Spaces' course was organised as a five-day intensive design studio. This is a typical face-to-face course within the field of architectural education: professionals work in small groups with students, over a short period, developing design ideas. The CLIL pedagogical scenario for the course was designed by architecture tutors from Ecole National Supérieure d'Architecture de Paris-Malaquais and language tutors from Blaise Pascal University. The architectural focus of the design studio was the design and fabrication of the immersive environment in Second Life for the Archi21 project. This stemmed from a conviction that 3D synthetic worlds are an exciting new design field for architectural experimentation. They allow the conception of innovative architectural projects between multiple users in the same space, providing opportunities for collaborative projects. They also allow building to be visualised in new and effective ways. The course had the project-oriented goal of developing working models for spatial archetypes, landscapes and identity to be employed as both its technical infrastructure and spatial, graphic expression. The pedagogical scenario for the language activities included introductory sessions to Second Life and to building collaboratively in the synthetic world, and a series of group reflective sessions inworld.</p>
<p><i>Extent:</i></p> <p><i>Format (IMT):</i></p>	<p>'Building Fragile Spaces' involved eight female and nine male students, aged between 21 years and one month and 25 years and 8 months. Students ranged from first year undergraduates to second year Masters' students. French was the mother tongue of nine of the seventeen students. The mother tongues of the remaining eight were: Spanish, Chinese, Italian, Korean and Arabic. The participants were divided into four workgroups. This division was thematic and linguistic: each workgroup received a different architectural brief and had a dominant second language. Two workgroups, studying the themes of '(e)spaces' (GE) and 'scenarios' (GS) in Second Life had English as their target language (ESL) and two groups studying the themes of 'avatars' (GA) and 'land+scapes' (GL) had French as their target language (FLE). One French and one English language tutor participated in the course alongside a French architecture tutor and an American architecture tutor. The students and the architecture tutors were co-present in the physical classroom. However, the English and French language tutors met with the students inworld, connecting to Second Life at a distance.</p> <p>114 000ko (+ all external resources)</p> <p>text/html</p> <p>text/xml</p> <p>text/rtf</p> <p>application/pdf</p> <p>application/msword</p> <p>application/vnd.ms-excel</p> <p>image/jpeg</p> <p>image/gif</p> <p>audio/mpeg</p> <p>video/avi</p>
<p><i>Has Part:</i></p>	<p>mce-archi21-letec-sid</p> <p>mce-archi21-letec-ld</p> <p>mce-archi21-letec-rp</p> <p>mce-archi21-letec-ric</p>
<p><i>Identifier:</i></p>	<p>mce-archi21-letec-all</p>

<i>Identifiant (URI):</i>	http://mulce.univ-bpclermont.fr:8080/PlateFormeMulce/VIEW/PUBLIC/03/VMeta.do?adr=Archi21%2FCorpus_objet_s%2Fmce-archi21-letec-all
<i>Language:</i>	English French
<i>Language (ISO639):</i>	eng fra
<i>Publisher:</i>	BEGIN:VCARD FN:Mulce (MULTimodal Corpus Exchange) ORG: Universite Blaise Pascal ADR: Clermont-Ferrand;France URL: http://mulce.org END:VCARD
<i>References:</i>	<p>Wigham, C. & Chanier, T., (2011). Object-focused collaboration in Second Life: the use of verbal and gestural modes for the establishment of common ground and in deictic referencing. (European Association for Computer Assisted Language Learning 2011) [diaporama]. Nottingham : Royaume-Uni. [http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583274]</p> <p>Fynn, J. & Wigham, C., (2011). VoiceForum, a software platform for spoken interaction: a model for the "Call Triangle"? (European Association for Computer Assisted Language Learning 2011) [résumé]. Nottingham : Royaume-Uni. [http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583273]</p> <p>Foucher, A-L., Chanier, T., Rodrigues, C., Fynn, J., Bayle, A., Wigham C., (2011). What learning scenarios for virtual worlds and CLIL? (European Association for Computer Assisted Language Learning 2011) [résumé]. Nottingham : Royaume-Uni. [http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00600731]</p> <p>Wigham, C. & Chanier, T., (2011). Collaboration en langue étrangère dans une approche de type EMILE articulant modes verbaux et gestuels dans le monde virtuel Second Life. (Echanger pour apprendre en ligne 2011) [résumé]. Grenoble : France. [http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00581680]</p> <p>Chanier, T. & Ciekanski, M. (2010). Utilité du partage des corpus pour l'analyse des interactions en ligne en situation d'apprentissage : un exemple d'approche méthodologique autour d'une base de corpus d'apprentissage. ALSIC - Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication 13[http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00486676]</p> <p>Reffay, C, Chanier, T., Noras, M. & Betbeder, M.-L. (2008). Contribution à la structuration de corpus d'apprentissage pour un meilleur partage en recherche. In Basque, J. & Reffay, C. (dir.), numéro spécial EPAL (échanger pour apprendre en ligne), Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education et la Formation (STICEF), 15, [http://sticef.univ-lemans.fr/num/vol2008/01-reffay/sticef_2008_reffay_01p.pdf], [http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00159733]</p>
<i>References (URI):</i>	http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583274 http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583273 http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00600731 http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00581680 http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00486676/ http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00159733
<i>Rights:</i>	Rights holders of this corpus are: Thierry Chanier ; Ciara R Wigham Creative Common License: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/
<i>Rights (URI):</i>	http://lri-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/vdex/mce_licence.xml
<i>Subject:</i>	French language English language environnement synthétique; Second Life; modes et modalités de communication en apprentissage des langues ; transcription multimodale ; apprentissage collaboratif ; stratégies d'apprentissage en L2 Synthetic environments; Second Life, multimodality ; CMC ; collaborative learning ; audio-synchronous environment ; language learning strategies ; multimodal transcription
<i>Subject (ISO639):</i>	fra eng
<i>Subject (LCSH):</i>	Education - Data processing Computer-assisted instruction Language and languages - Study and teaching
<i>Subject</i>	applied linguistics

(OLAC):	discourse_analysis text_and_corpus_linguistics
Temporal Coverage:	name=Archi21 course ; start=2011-02-07; end=2011-02-11
Type (DCMI):	Dataset Collection
Type (Discourse):	dialogue narrative
Type (OLAC):	primary_text

OLAC Info

Archive:	Multimodal Learning and teaching Corpora Exchange
Description:	http://www.language-archives.org/archive/mulce.org
GetRecord:	OAI-PMH request for OLAC format
GetRecord:	Pre-generated XML file

OAI Info

OaiIdentifier:	oai:mulce.org:mce-archi21-letec-all
DateStamp:	2012-01-09
GetRecord:	OAI-PMH request for simple DC format

Search Info

Citation:	Chanier , Thierry ; Wigham , Ciara; Chanier , Thierry; Saddour , Inès. 2011. BEGIN:VCARD FN:Mulce (MULTimodal Corpus Exchange) ORG: Universite Blaise Pascal ADR: Clermont-Ferrand;France URL: http://mulce.org END:VCARD.
Terms:	area_Europe country_FR country_GB dcmi_Collection dcmi_Dataset iso639_eng iso639_fra olac_applied_linguistics olac_dialogue olac_discourse_analysis olac_narrative olac_primary_text olac_text_and_corpus_linguistics

Inferred Metadata

Country:	FranceUnited Kingdom
Area:	Europe

<http://www.language-archives.org/item.php/oai:mulce.org:mce-archi21-letec-all>
Up-to-date as of: Wed Jan 11 4:22:57 EST 2012

Appendix 17 : Documentation (manifest) of the Archi21 LETEC (Chanier & Wigham, 2011)

1. Overview on the corpus LETEC (Learning and Teaching Corpus) Archi21

Archi21 Corpus is a LETEC corpus organized as an IMS-CP archive. We define a Learning & Teaching Corpus as a structured entity containing all the elements resulting from a content and language integrated learning situation, whose context is described by an educational scenario and a research protocol. The core data collection includes all the interaction data, the productions of the course participants, and the tracks, resulting from the participants' actions in the learning environment and stored according to the research protocol. More details about a LETEC corpus and its structure at : http://lrl-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/mce_LETECCorpus-en.pdf

The corpus includes the pedagogical scenario, described in several formats, the research protocol, participants' online interactions and reflexive sessions (structured in XML), the list of participants and licences of use. The metadata file of the learning and teaching corpus Archi21 Building Fragile Spaces (idMulce : mce-archi21-letec-all) is in line with the OLAC and Dublin Core standards. The corpus itself (mce-archi21-letec-all-CP.zip) is organized as an archive in an IMS-CP format. All the reflexive sessions and studio workshops completed in the Second Life environment were transcribed and are structured and made available in the SID part. The analyses carried out by researchers on this LETEC corpus are available on Mulce website (<http://mulce.org>). They are classified as distinguishable corpora.

The European Lifelong Learning Archi21 project (Architectural and Design Based Education and Practice Through Content and Language Integrated Learning Using Immersive Virtual Environments for 21st Century Skills) seeks to provide innovative methods and materials supporting second language learning through a content and language integrated approach (CLIL) merged integrated with architectural and design education and practice and the use of emerging ICT technologies. The project aims to inform the development and creation of a CLIL model to add diversity and flexibility to existing methods and forms of language learning. It also intends to modernise curriculum development and to offer best practice guidelines based on architectural and design case studies. Building Fragile Spaces was the first pilot course for Archi21 project. It was a hybrid CLIL design studio held on 7-11 February 2011 and designed by architecture tutors from l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture Paris-Malaquais and language tutors from Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, France. The distance French and English L2 activities of the studio incorporated both architectural and linguistic objectives and were conducted in the synthetic world Second Life.

The 'Building Fragile Spaces' course was organised as a five-day intensive design studio. This is a typical face-to-face course within the field of architectural education: professionals work in small groups with students, over a short period, developing design ideas. The CLIL pedagogical scenario for the course was designed by architecture tutors from Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-Malaquais and language tutors from Blaise Pascal University. The architectural focus of the design studio was the design and fabrication of the immersive environment in Second Life for the Archi21 project. This stemmed from a conviction that 3D synthetic worlds are an exciting new design field for architectural experimentation. They allow the conception of innovative architectural projects between multiple users in the same space, providing opportunities for collaborative projects. They also allow building to be visualised in new and effective ways. The course had the project-oriented goal of developing working models for spatial archetypes, landscapes and identity to be employed as both its technical infrastructure and spatial, graphic expression. The pedagogical scenario for the language activities included introductory sessions to Second Life and to building collaboratively in the synthetic world, and a series of group reflective sessions inworld.

'Building Fragile Spaces' involved eight female and nine male students, aged between 21 years and one month and 25 years and 8 months. Students ranged from first year undergraduates to second year Masters' students. French was the mother tongue of nine of the seventeen students. The mother tongues of the remaining eight were: Spanish, Chinese, Italian, Korean and Arabic. The participants were divided into four workgroups. This division was thematic and linguistic: each workgroup received a different architectural brief and had a dominant second language. Two workgroups, studying the themes of '(e)spaces' (GE) and 'scenarios' (GS) in Second Life had English as their target language (ESL) and two groups studying the themes of 'avatars' (GA) and 'land+scapes' (GL) had French as their target language (FLE). One French and one English language tutor participated in the course alongside a French architecture tutor and an American architecture tutor. The students and the architecture tutors were co-present in the physical classroom. However, the English and French language tutors met with the students inworld, connecting to Second Life at a distance.

Synthetic environments; Second Life, multimodality ; CMC ; collaborative learning ; audio-synchronous environment ; language learning strategies ; multimodal transcription

language: fr language: en, Date: created: 2011-12-20, extent: 114 000ko (+ all external resources)
 Identifier(s): <http://mulce.org> mce-archi21-letec-all

ConformsTo:

- IMS-LD for learning design and research protocol ; IMS-CP for packaging ; Mulce-struct for the SID subpart
- http://lri-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/mce_LETECorpus-en.pdf

Corresponding to the course / experiment:

- name=Archi21 course ; start=2011-02-07; end=2011-02-11

Contributors (following OLAC's terminology on roles) :

- compiler : Chanier , Thierry ; Wigham , Ciara
- depositor : Chanier , Thierry
- data_inputter : Saddour , Inès
- editor : Wigham R Ciara
- researcher : Chanier , Thierry ; Foucher , Anne-Laure ; Wigham , Ciara ; Bayle , Aurélie

- sponsor : The project Archi21 has been sponsored by the European Union Lifelong Learning Programme, KA2 Languages

Subpart:

- mce-archi21-letec-sid
- mce-archi21-letec-ld
- mce-archi21-letec-rp
- mce-archi21-letec-ric

2. References

- Wigham, C. & Chanier, T., (2011). Object-focused collaboration in Second Life: the use of verbal and gestural modes for the establishment of common ground and in deictic referencing. (European Association for Computer Assisted Language Learning 2011) [diaporama]. Nottingham : Royaume-Uni. [<http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583274>]
- <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583274>
- Fynn, J. & Wigham, C., (2011). VoiceForum, a software platform for spoken interaction: a model for the "Call Triangle"? (European Association for Computer Assisted Language Learning 2011) [résumé]. Nottingham : Royaume-Uni. [<http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583273>]
- <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583273>
- Foucher, A-L., Chanier, T., Rodrigues, C., Fynn, J., Bayle, A., Wigham C., (2011). What learning scenarios for virtual worlds and CLIL? (European Association for Computer Assisted Language Learning 2011) [résumé]. Nottingham : Royaume-Uni. [<http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00600731>]
- <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00600731>
- Wigham, C. & Chanier, T., (2011). Collaboration en langue étrangère dans une approche de type EMILE articulant modes verbaux et gestuels dans le monde virtuel Second Life. (Echanger pour apprendre en ligne 2011) [résumé]. Grenoble : France. [<http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00581680>]
- <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00581680>
- Chanier, T. & Ciekanski, M. (2010). Utilité du partage des corpus pour l'analyse des interactions en ligne en situation d'apprentissage : un exemple d'approche méthodologique autour d'une base de corpus d'apprentissage. ALSIC - Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication 13[<http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00486676>]
- <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00486676/>
- Reffay, C, Chanier, T., Noras, M. & Betbeder, M.-L. (2008). Contribution à la structuration de corpus d'apprentissage pour un meilleur partage en recherche. In Basque, J. & Reffay, C. (dir.), numéro spécial EPAL (échanger pour apprendre en ligne), Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education et la Formation (STICEF), 15, [http://sticef.univ-lemans.fr/num/vol2008/01-reffay/sticef_2008_reffay_01p.pdf , <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00159733>]
- <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00159733>

3. SID (structured interaction data) of LETEC, Learning and Teaching Corpus ARCHI21

SID includes all the participants' interactions. Learners and tutors were organized in four groups. For each group, data collected relate to audio messages post in the asynchronous platform Voiceforum (<http://lrl-voiceforum.univ-bpclermont.fr>) and to video screenshots of sessions in the synthetic / virtual world Second Life. All these data are listed in this corpus. Most of them are not included in it because of their large size. However they can be

downloaded from Mulce repository (see explanations in the resources section). Transcriptions of synthetic world sessions will be included in separate distinguishable corpora.

The XML part of the SID describes the technological environment (platforms), data on participants (memberlist, lists with codes of learners, tutors, researchers, groups), list of contributors (researchers, etc.).

Date: created: 2011-09-21,
Identifier(s): mce-archi21-letec-sid

ConformsTo:

- http://lri-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/mce_sid.xsd
- http://lri-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/FormationMulce/Formationmulce-documents/archi21-conventions_transcript_SL_110901.pdf

Contributors (following OLAC's terminology on roles) :

- compiler : Chanier, Thierry
- : mce-archi21-letec-contributors
- : Role of each person following OLAC recommendations can be found in the SID
- : Chanier , Thierry ; Foucher , Anne-Laure ; Wigham , Ciara ; Bayle , Aurélie; Saddour , Inès

Subpart:

- mce-archi21-letec-platforms
- mce-archi21-letec-members
- mce-archi21-letec-contributors

4. Rights and informed consent

Every participant (tutors and learners) signed a Rights and Informed Consent (RIC) form. All personal data have been removed. The text of the form can be retrieved in one of the CP resource

Identifier(s): mce-archi21-letec-ric

5. Archi21 pedagogical scenario

The scenario has been described in format MOTPLUS (and HTML version). All guidelines for learners and tutors are included.

During the first phase of the training course - the studio phase - second language activities were integrated into the studio process. Groups were composed of students who have the same second language (English or French). The second language activities consisted of a sequence of group and individual reflective activities on the studio experience and a series of collaborative communicative activities integrated into the studio process.

The first language activities in the studio phase aimed to prepare students for the language activities that are integrated into the five-day studio. These activities consist, firstly, of a

communication-focused task (lact-introcomm) and, secondly, of a task which focuses on object building (lact-buildjig).

The first task consisted on introductory sessions to communication tools (lact-introcomm) focused on communication with the aim of ensuring that students can use the basic communication tools in Second Life that they needed to manipulate for the language activities throughout the studio process. These tools include public and private text chat, public and private audio, note cards and the visual communication mode of being able to display artefacts on poster boards. The task that the students were asked to complete took the form of a getting-to-know-you activity. The secondary objective is, thus, that the task helps to foster openness leading to a bonding experience that causes students to feel a sense of community and rapidly establish group cohesion.

The second task, called the Building Jigsaw Activity (lact-buildjig) focused on object building in the second language. The aim of this task is to help students to develop communication techniques that they can go on to use during the group's simulation development inworld. In this task, students worked in pairs. One student, using a 2D picture of an object, instructed the other student to assemble the object in 3D from components made available. Communication in the L2 was encouraged by the two-way information gap (Long, 1980): one student working in 2D, the other in 3D. From a research perspective, this task allowed us to study how students established common ground and combine verbal and non-verbal modes for object referencing.

Two reflective activities were integrated into the studio process: VoiceForum reflection (lact-vfrefl) and Second Life group reflexion (lact-slrefl). The aim of these activities is for students to articulate and deepen their understanding of their group's studio process by externalizing these and making them overt. During the VoiceForum reflection, each individual student was asked to leave a message daily on VoiceForum in his/her L2 in which they reflect on their contributions to the group's activity during the day, the challenges the group has faced and the solutions the group are exploring. The linguistic content of each post was commented upon by a language teacher. As for the Second Life group reflection, from the basis of an artefact displayed on a poster board from the group's work completed during the day (e.g. a text, a photo of a real world diagram, object, model, a photo of an inworld design) the students were asked, in their L2, to summarise, for the language tutor, the architecture tutor's input during the feedback process (discussion, correction, critical re-orientation of work). This formed a synthesis of the day's work. The aim of these reflective tasks was the development of student's critical thinking aiding them to distinguish, within the specific context, the pertinent information in terms of the group's overall problem identification. The learning event was designed to provide opportunities to 'stand back' from the task in hand in order to give students better understanding of the ideas explored with their architecture tutors. This process was encouraged by asking the students to recall and describe the information given to them by tutors, to infer the relevance of this knowledge and to identify and express possible paths of future enquiry or direction for the development of their project work. The group activity consisted of collective scaffolding in that students helped each other to develop their understanding of the architect tutor's feedback on their work. The language tutor's role was that of facilitator.

Date: issued: 2011 created: 2010-12-27,
Identifier(s): mce-archi21-letec-ld

Contributors (following OLAC's terminology on roles) :

-
- compiler : Chanier , Thierry
 - instructional_designer : Wigham , Ciara ; Bayle , Aurélie
 - developer : Wigham , Ciara ; Saddour , Inès
 - researcher : Chanier , Thierry ; Foucher , Anne-Laure ; Wigham , ciara ; Bayle , Aurélie

6. Research protocol of the ARCHI21 project , creator of the Building Fragile Spaces course and experiment

Pre and post questionnaires ; post interviews with interviews guidelines and audio files. Audio files are listed here, but need to be downloaded separately from Mulce repository

Date: created: 2011-08-19 issued: 2011-08-19,
Identifiant(s): mce-archi21-letec-rp

Contributors (following OLAC's terminology on roles) :

- compiler : Chanier , Thierry ; Wigham , Ciara
- researcher : Wigham , Ciara ; Saddour , Inès

7. Resources associated to corpus

Resource "resource-mce-archi21-ric"

Rights and Informed Consent Form signed by all participant (learners and tutors)

- content/Licence/Licence_publique/archi21-consentement_110128.pdf :
- content/Licence/Licence_publique/archi21-consentement_110128.docx :

Resource "resource-mce-archi21-letec-ld_motplus"

Learning Design in Motplus (agdi format)

- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-motplus/archi21-LD-110818.agdi :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-motplus/Guide_MotPlus_Peda.pdf :

Resource "resource-mce-archi21-letec-ld_motplus-html"

Version exported from Motplus that shows the tasks, roles, environments dependencies as well as their related documents

- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/blank.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/index.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Menu.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/MenuLoader.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models :

- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10006.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10014.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10099.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10105.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10109.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10118.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10174.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10193.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10199.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10365.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10500.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10685.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/10709.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/11306.htm :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/OleDocuments :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Scripts :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10006.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10014.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10099.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10105.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10109.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10118.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10174.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10193.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10199.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10365.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10500.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10685.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/10709.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/11306.jpg :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Images/arrow.gif :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Scripts/menus.js :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Scripts/milonic_src.js :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Scripts/mmenudom.js :
- content/Learning_design/ARWP4-PMUBP-ld-html/Models/Scripts/mmenuns4.js :

Resource "resource-mce-archi21-letec-ld_guidelines"

Guidelines for learners, Documents related to Motplus

- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PM-tfrez3-proposition_101217.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-courriele0-ens_110129.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-buildjigscenario_eng_110106.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-buildjigscenario_fr_110106.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-commscenario_eng_110118.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-commscenario_fr_110120.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-e0slogin_fr_110129.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-introsIscenario_fr_110125.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-slrefscenario_eng_110106.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-slrefscenario_fr_110106.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-vfrefscenario_eng_110118.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact-vfrefscenario_fr_110118.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-lact_introsIscenario_eng_110205.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-ld-200111.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-planningUBP_110804.pdf :
- content/Learning_design/Guidelines/ARWP4-PMUBP-rec-pptintroduction_fr_110203.pdf :

Resource "resource-mce-archi21-letec-rp_motplus"

Research Protocol in Motplus (agdi format)

- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-motplus-110818/archi21-rp.agdi](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-motplus-110818/Guide_MotPlus_Peda.pdf](#) :

Resource "resource-mce-archi21-letec-rp_motplus-html"

Html Version exported from Motplus as well as their related documents

- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/blank.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/index.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Menu.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/MenuLoader.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/10006.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/10014.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/10155.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/14346.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/14425.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/14432.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/14757.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/OleDocuments](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Scripts](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images/10006.jpg](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images/10014.jpg](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images/10155.jpg](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images/14346.jpg](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images/14425.jpg](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images/14432.jpg](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images/14757.jpg](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Images/arrow.gif](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Scripts/menu.js](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Scripts/milonic_src.js](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Scripts/mmenudom.js](#) :
- [content/Rec_protocol/ARWP4-PMUBP-rp-html-110818/Models/Scripts/mmenuns4.js](#) :

Resource "resource-mce-archi21-letec-rp_doc"

Documents designed for the research protocol and collected during the experiments. Documents linked to the Motplus version

- [content/Rec_protocol/Documents-rec/archi21-post-quest-pooled-110609.xls](#) :
- [content/Rec_protocol/Documents-rec/archi21-pre-quest-pooled-110608.xls](#) :
- [content/Rec_protocol/Documents-rec/archi21-publications.htm](#) :
- [content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-a_postquest_110211.pdf](#) :
- [content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-a_prequest_110201.pdf](#) :
- [content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-consentement_110128.pdf](#) :
- [content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-courriele0_rec_110131.txt](#) :
- [content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-courriel_rec_postqu_110212.txt](#) :
- [content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-audreyrez-110218-avi.txt](#) :
- [ARWP4-PMUBP-rec-intv-audreyrez-110218.avi](#) :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce repository website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "ARWP4-PMUBP-rec-intv-audreyrez-110218-avi", video/avi, size:)

- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-audreyrez.pdf :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-guidelines-110210.pdf :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-hyungyoonrez-110217-avi.txt :
- ARWP4-PMUBP-rec-intv-hyungyoonrez-110217.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce repository website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "ARWP4-PMUBP-rec-intv-hyungyoonrez-110217-avi", video/avi, size:)

- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-hyungyoonrez.pdf :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-prevally-110221-avi.txt :
- ARWP4-PMUBP-rec-intv-prevally-110221.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce repository website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "ARWP4-PMUBP-rec-intv-prevally-110221-avi", video/avi, size:)

- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-prevally.pdf :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-quentinrez-110218-avi.txt :
- ARWP4-PMUBP-rec-intv-quentinrez-110218.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce repository website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "ARWP4-PMUBP-rec-intv-quentinrez-110218-avi", video/avi, size:)

- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-quentinrez-image-110218.png :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-quentinrez-video-110218.mov :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-quentinrez.pdf :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-zeinarez-110221-avi.txt :
- ARWP4-PMUBP-rec-intv-zeinarez-110221.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce repository website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "ARWP4-PMUBP-rec-intv-zeinarez-110221-avi", video/avi, size: 112 000 ko)

- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-intv-zeinarez.pdf :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-rec-pptintroduction_fr_110203.pdf :
- content/Rec_protocol/Documents-rec/ARWP4-PMUBP-REC-SLrecordingprocedurePC_FR.pdf :

Resource "resource-archi21-lact-pres-j3-1-avi"

- archi21-lact-pres-j3-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-pres-j3-1-avi", video/avi, size: 390 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-pres-j5-1-avi"

- archi21-lact-pres-j5-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-pres-j5-1-avi", video/avi, size: 1 650 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-introcomm-av-j1-avi"

- archi21-lact-introcomm-av-j1-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-av-j1-1-avi" , video/avi, size: 1 694 000 ko)

- archi21-lact-introcomm-av-j1-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-av-j1-2-avi" , video/avi, size: 177 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-introcomm-es-j1-avi"

- archi21-lact-introcomm-es-j1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-es-j1-avi" , video/avi, size: 1 290 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-introcomm-ls-j1-avi"

- archi21-lact-introcomm-ls-j1-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-ls-j1-1-avi" , video/avi, size: 1 500 000 ko)

- archi21-lact-introcomm-ls-j1-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-ls-j1-2-avi" , video/avi, size: 1 400 000 ko)

- archi21-lact-introcomm-ls-j1-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-ls-j1-3-avi" , video/avi, size: 800 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-introcomm-sc-j1-avi"

- archi21-lact-introcomm-sc-j1-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-sc-j1-1-avi" , video/avi, size: 1 100 000 ko)

- archi21-lact-introcomm-sc-j1-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-sc-j1-2-avi" , video/avi, size: 1 200 000 ko)

- archi21-lact-introcomm-sc-j1-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-introcomm-sc-j1-3-avi" , video/avi, size: 200 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-buildjig-av-j2-avi"

- archi21-lact-buildjig-av-j2-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-av-j2-1-avi" , video/avi, size: 1 200 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-av-j2-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-av-j2-2-avi" , video/avi, size: 1 600 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-av-j2-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-av-j2-3-avi" , video/avi, size: 2 400 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-av-j2-4.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-av-j2-4-avi" , video/avi, size: 400 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-buildjig-es-j2-avi"

- archi21-lact-buildjig-es-j2-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-es-j2-1-avi" , video/avi, size: 2 600 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-es-j2-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-es-j2-2-avi" , video/avi, size: 2 000 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-buildjig-ls-j2-avi"

- archi21-lact-buildjig-ls-j2-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-ls-j2-1-avi" , video/avi, size: 560 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-ls-j2-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-ls-j2-2-avi" , video/avi, size: 2 000 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-ls-j2-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-ls-j2-3-avi" , video/avi, size: 1 500 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-ls-j2-4.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-ls-j2-4-avi" , video/avi, size: 2 900 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-ls-j2-5.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-ls-j2-5-avi" , video/avi, size: 2 800 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-ls-j2-6.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-ls-j2-6-avi" , video/avi, size: 670 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-buildjig-sc-j2-avi"

- archi21-lact-buildjig-sc-j2-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-sc-j2-1-avi" , video/avi, size: 900 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-sc-j2-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-sc-j2-2-avi" , video/avi, size: 1 000 000 ko)

- archi21-lact-buildjig-sc-j2-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-lact-buildjig-sc-j2-3-avi" , video/avi, size: 1 500 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-slrefl-av-avi"

- archi21-slrefl-av-j2-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-av-j2-1-avi" , video/avi, size: 400 000 ko)

- archi21-slrefl-av-j2-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-av-j2-2-avi" , video/avi, size: 470 000 ko)

- archi21-slrefl-av-j2-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-av-j2-3-avi" , video/avi, size: 80 000 ko)

- archi21-slrefl-av-j3-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-av-j3-1-avi" , video/avi, size: 160 000 ko)

- archi21-slrefl-av-j3-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-av-j3-2-avi" , video/avi, size: 680 000 ko)

- archi21-slrefl-av-j3-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-av-j3-3-avi" , video/avi, size: 500 000 ko)

- archi21-slrefl-av-j4-1.avi :

- archi21-slrefl-av-j4-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-av-j4-2-avi" , video/avi, size: 730 000 ko)

- archi21-slrefl-av-j4-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-av-j4-3-avi" , video/avi, size: 480 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-slrefl-es-avi"

- archi21-slrefl-es-j2-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j2-1-avi" , video/avi, size: 1 400 000 ko)

- archi21-slrefl-es-j2-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j2-2-avi" , video/avi, size: 1 300 000 ko)

- archi21-slrefl-es-j2-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j2-3-avi" , video/avi, size: 275 000 ko)

- archi21-slrefl-es-j3-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j3-1-avi" , video/avi, size: 1 900 000 ko)

- archi21-slrefl-es-j3-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j3-2-avi" , video/avi, size: 1 000 000 ko)

- archi21-slrefl-es-j4-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j4-1-avi" , video/avi, size: 800 000 ko)

- archi21-slrefl-es-j4-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j4-2-avi" , video/avi, size: 760 000 ko)

- archi21-slrefl-es-j4-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j4-3-avi" , video/avi, size: 2 500 000 ko)

- archi21-slrefl-es-j4-4.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-es-j4-4-avi" , video/avi, size: 2 500 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-slrefl-ls-avi"

- archi21-slrefl-ls-j2-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j2-1-avi" , video/avi, size: 800 000 ko)

- archi21-slrefl-ls-j2-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j2-2-avi" , video/avi, size: 600 000 ko)

- archi21-slrefl-ls-j2-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j2-3-avi" , video/avi, size: 400 000 ko)

- archi21-slrefl-ls-j3-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j3-1-avi" , video/avi, size: 780 000 ko)

- archi21-slrefl-ls-j3-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j3-2-avi" , video/avi, size: 450 000 ko)

- archi21-slrefl-ls-j4-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j4-1-avi" , video/avi, size: 730 000 ko)

- archi21-slrefl-ls-j4-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j4-2-avi" , video/avi, size: 770 000 ko)

- archi21-slrefl-ls-j4-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j4-3-avi" , video/avi, size: 625 000 ko)

Resource "resource-archi21-lact-slrefl-sc-avi"

- archi21-slrefl-sc-j2-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-sc-j2-1-avi" , video/avi, size: 2 700 000 ko)

- archi21-slrefl-sc-j2-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-sc-j2-2-avi" , video/avi, size: 2 800 000 ko)

- archi21-slrefl-sc-j2-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-sc-j2-3-avi" , video/avi, size: 1 900 000 ko)

- archi21-slrefl-sc-j3-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-sc-j3-1-avi" , video/avi, size: 1 170 000 ko)

- archi21-slrefl-ls-j3-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-ls-j3-2-avi" , video/avi, size: 188 000 ko)

- archi21-slrefl-sc-j4-1.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-sc-j4-1-avi" , video/avi, size: 985 000 ko)

- archi21-slrefl-sc-j4-2.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-sc-j4-2-avi" , video/avi, size: 2 200 000 ko)

- archi21-slrefl-sc-j4-3.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-sc-j4-3-avi" , video/avi, size: 2 200 000 ko)

-
- archi21-slrefl-sc-j4-4.avi :

This file is not included in this CP, because of its large size. However it can be downloaded. In order to achieve this, access Mulce website. Secondly, go the search part. Fill the corresponding field with the idMulce specified in the resource_ref_ext attribute. (identifiant Mulce : "archi21-slrefl-sc-j4-4-avi" , video/avi, size: 580 000 ko)

Resource "resource-archi21-sid-Instantiation"

- content/Instantiation/archi21-buildjig-av-j2.txt :
- content/Instantiation/archi21-buildjig-es-j2.txt :
- content/Instantiation/archi21-buildjig-ls-j2.txt :
- content/Instantiation/archi21-buildjig-sc-j2-clav.txt :
- content/Instantiation/archi21-buildjig-sc-j2-rec-clav.txt :
- content/Instantiation/archi21-introcomm-av-j1.txt :
- content/Instantiation/archi21-introcomm-es-j1.txt :
- content/Instantiation/archi21-introcomm-ls-j1.txt :
- content/Instantiation/archi21-introcomm-sc-j1-clav.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-av-j2.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-av-j3.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-av-j4-1.avi :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-av-j4.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-es-j2.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-es-j3.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-es-j4-3-image2.jpg :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-es-j4-3-image3.jpg :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-es-j4.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-ls-j2.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-ls-j3.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-sc-j2-clav.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-sc-j3-clav.txt :
- content/Instantiation/archi21-slrefl-sc-j4-clav.txt :
- content/Instantiation/archi21-vfrefl-av.zip :
- content/Instantiation/archi21-vfrefl-es.zip :
- content/Instantiation/archi21-vfrefl-ls.zip :
- content/Instantiation/archi21-vfrefl-sc.zip :

Rights and licence : http://lrl-diffusion.univ-bpclermont.fr/mulce/metadata/vdex/mce_licence.xml

Rights holders of this corpus are: Thierry Chanier ; Ciara R Wigham

Creative Common License: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>

open access after registration

Appendix 18 : Coding for textchat analysis (Wigham)

1. Codes for function of each textchat act

Function	Code	Explanation	Example in the format 'tpc_turnor-session [turn start time-turn end time] contents of turn'
Technical	tech	The turn contents pertain to a technical issue with the environment.	tpc_tfrez2 -es-j3-1 [04:02-04:03] please the others turn off your mics
Socialisation	soc	Greeting statements, farewell statements,	tpc_tfrez2 -es-j3-1 [07:11-07:11] hi
Conversation management	cm	Attribution of speaking turns to participants, opening up of the floor space inviting participants to contribute, acknowledging the turn of another participant	tpc_tfrez2 -es-j3-1 [04:54-04:54] quentin?
Task	task	Turn pertains to the contents and communicative message of an utterance with respect to the task asked of students	tpc_romeorez-es-j3-1 [16:00-16:00] maybe because we don't create complex spaces with different possibilities or ways
Form	form	Turn pertains to linguistic content of an utterance	tpc_tfrez2 -es-j3-1 [08:09-08:10] too quickly means that you didn't have enough time to speak

2. Coding categories for types of feedback

Type of feedback	Code	Explanation	Example in the format student tpa followed by corrective feedback in tutor tpc
Recast	rec	Reformulation of erroneous output in target-like form	student tpa: this euh euh was great strange / feeling just about euh the way of communicate tutor tpc: the way of communicating, yes
Clarification request	cr	Encouragement for student to rephrase their output	student tpa: this is an explode perspective of the island tutor tpc: what do you mean by an explode perspective?
Repetition	rep	Tutor repeats student's erroneous output	student tpa: the islands is big tutor tpc: is big?
Confirmation check	con	Tutor checks to see if his/her understanding of the student's utterance is correct	student tpa: for me this presentation was hm + become too fast tutor tpc: it went too quickly?
Comprehension check	cck	Tutor explicitly checks his / her understanding.	student tpa: HUDs are difficult. tutor tpc: you find HUDS complicated to program?
Explicit correction	ec	Tutor gives student an explicit indication that his / her output is incorrect.	student tpa: the main aim or what we call hypothese I don't know tutor tpc: in English we say hypothesis or our hypothesis is
Metalinguistic information	ml	Tutor offers a metalinguistic explanation for the erroneous output.	student tpa: I don't understand the third term tutor tpc: yeah we probably wouldnt' talk about it we talk about being enclosed in the jail / or locked up in the jail / but an enclosure for me is really a temporary fence that you could put around something normally animals / or sheep if want to get them into the same place
Reinforcement	ref	Short statement of approval offered by tutor	student tpa: to put in a nutshell everything euh we were patting through during the last two days tutor tpc: in a nutshell - great expression
Self-repair	sr	Student makes self-repairs	Student tpa: the hypothese hypothesis that he suggested
Peer feedback	pr	Peer suggests feedback on another peers' non target-like form	student tpa: the path who are ++ who are may be may be different one walk in different way like some path which is prior when who appear when you walk on and euh and euh a lot of tricks like this student tpc: with invisible path

3. Codes used to annotate non target-like form that triggered feedback

Code	NTL form which triggered the corrective feedback	Explanation	Example
typ	typological	spelling mistakes but not abbreviations or acronyms	student tpa: <anno id="an22" ref="an20">i think it was to early</anno> tutor tpc: <anno id="an23" type="form" et="typ" function="sr" ref="an22">too</anno>
lex	lexical	e.g. incorrect choice of a lexical unit, incorrect form of a lexical unit, collocation errors	student tpa: then when you have the <anno id="an33">the basis</anno> just try to put all ingredients together tutor tpc: <anno id="an34" type="form" et="lex" function="rec" ref="an33">the basics</anno>
gram	grammatical	e.g. errors in subject-verb conjugation, tense, articles, singular-plural problems, problems of noun adjective agreement in French	student tpa: for me this presentation was hm + become <anno id="an18">too fast</anno> tutor tpc: <anno id="an19" type="form" et="gram" function="con" ref="an18">it went too quickly?</anno>
prag	pragmatic	"production of the wrong communicative effect e.g. through the faulty use of a speech turn os one of the rules of speaking" (Richards 1985:95)	student tpa: You'd better talk to Brad for us soon tutor tpc: I'd like you to talk to Brad for us this afternoon – this is politer!
idio	idiomatic	unnatural expression where an idiomatic phrase could be used instead	student tpa: it was difficult <anno id="an9">to put in a nutshell</anno> everything tutor tpc: <anno id="an10" type="form" et="idio" function="ref" ref="an9">in a nutshell - great expression</anno>
pron	pronunciation	error in pronunciation of a lexical unit or in the word stress	student tpa: the HYPothesis is tutor tpc: hypothesis, stress second syllable

Appendix 19 : Publications and scientific work resulting from this thesis

ACL (Articles in peer-reviewed journals)

Wigham, C.R. & T. Chanier (in press). A study of verbal and nonverbal communication in Second Life - the ARCHI21 experience. *ReCALL* 25(1). <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00674138>

This article is based on chapters six and ten of this thesis.

OS (Chapters in peer-reviewed, edited books)

Wigham, C.R. & Chanier, T. (in press) Architecture students' appropriation of avatars – relationships between avatar identity and L2 verbal participation and interaction, in Lamy M-N. and Zourou, K. (eds.) *Social Networking and Language Education*, Palgrave MacMillan.

This article is based on the analyses presented in chapter eleven of this thesis.

Rodrigues, C., Wigham, C.R., Foucher A-L., & Chanier, T. (in press). Architectural design and language learning in Second Life, in Gregory, S., Lee M.J.W., Dalgarno, B. & Tynan, B. (eds.) *Virtual Worlds in Online and Distance Education*. Edmonton: Athabasca University Press. <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00703054>

The contents of this article recover some of the contents of chapter eight of this thesis.

COM (Conference Presentations)

Wigham, C.R. & A. Bayle (2012). Enjeux, outils et méthodologie de constitution de corpus d'apprentissage. *COLDOC 2012*, 4-5 October 2012, Paris: France. <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00710698>

This conference presentation is partially based on chapter nine of this thesis.

Wigham, C.R. & T. Chanier (2012). Appropriation des avatars par des étudiants d'architecture et impact sur l'interaction. *ACEDLE*, 7-9 June 2012, Nantes: France. <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00672692>

This conference presentation is based on the analyses presented in chapter eleven of this thesis.

Rodrigues, C. & C.R. Wigham (2012). Second Life et apprentissage d'une langue étrangère dans une approche Emile : quels apports d'un environnement synthétique pour l'apprentissage du vocabulaire ? *ACEDLE*, 7-9 June 2012, Nantes: France. <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00703113>

Some of the analyses presented in chapter twelve of this thesis contributed to this conference presentation.

Wigham, C.R. & T. Chanier (2012). Interactions between text chat and audio modalities for L2 communication in the synthetic world Second Life. *15th International CALL Research Conference*, 25-27 May 2012, Taichung: Taiwan. <http://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00660865>

This conference presentation and proceedings are based on the analyses presented in chapter eleven of this thesis.

Wigham, C.R. & T. Chanier (2011). Object-focused collaboration in Second Life : the use of verbal and gestural modes for the establishment of common ground and in deictic referencing. *European Computer Assisted Language Learning Conference 2011*, 31 August - 3 Sept., 2011, Nottingham, United Kingdom. <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00583274/fr/>

This article is based on the analyses presented in chapter nine of this thesis.

Wigham, C.R. & T. Chanier (2011). Collaboration en langue étrangère dans une approche de type EMILE articulante modes verbaux et gestuels dans le monde virtuel Second Life. *Echanger pour apprendre en ligne*, 23-25 June, 2011, Grenoble: France <http://edutice.archives-ouvertes.fr/edutice-00581680/fr/>

This article is based on the analyses presented in chapter nine of this thesis.

AP (Corpora)

Chanier, T. & Wigham, C.R. (2011). (Eds.) *Learning and Teaching Corpus (LETEC) of ARCHI21*. Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-letec-all ; <http://repository.mulce.org>]

Wigham, C.R. & Chanier, T. (2012). (Eds.) *Distinguished Corpus : Influence of nonverbal communication on verbal production in the Second Life Reflective Sessions*. Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-modality-interplay ; <http://repository.mulce.org>].

Chanier, T. Saddour, I. & Wigham, C.R. (2012a). (Eds.) *Distinguished Corpus: Transcription of Verbal and Nonverbal Interactions of the Second Life Reflection* [archi21-slrefl-es-j3](http://mulce.org:mce-archi21-slrefl-es-j3). Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-slrefl-es-j3 ; <http://repository.mulce.org>].

Chanier, T. Saddour, I. & Wigham, C.R. (2012b). (Eds.) *Distinguished Corpus: Transcription of Verbal and Nonverbal Interactions of the Second Life Reflection* [archi21-slrefl-av-j2](http://mulce.org:mce-archi21-slrefl-av-j2). Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-slrefl-av-j2 ; <http://repository.mulce.org>].

Chanier, T. Saddour, I. & Wigham, C.R. (2012c). (Eds.) *Distinguished Corpus: Transcription of Verbal and Nonverbal Interactions of the Second Life Reflection* [archi21-slrefl-av-j4](http://mulce.org:mce-archi21-slrefl-av-j4). Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-slrefl-av-j4 ; <http://repository.mulce.org>].

Chanier, T. Saddour, I. & Wigham, C.R. (2012d). (Eds.) *Distinguished Corpus: Transcription of Verbal and Nonverbal Interactions of the Second Life Reflection* [archi21-slrefl-es-j4](http://mulce.org:mce-archi21-slrefl-es-j4). Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-slrefl-es-j4 ; <http://repository.mulce.org>].

Chanier, T. Saddour, I. & Wigham, C.R. (2012e). (Eds.) Distinguished Corpus: Transcription of Verbal and Nonverbal Interactions of the Second Life Reflection archi21-slrefl-ls-j3. Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-slrefl-ls-j3 ; <http://repository.mulce.org>].

Chanier, T. Saddour, I. & Wigham, C.R. (2012f). (Eds.) Distinguished Corpus: Transcription of Verbal and Nonverbal Interactions of the Second Life Reflection archi21-slrefl-sc-j2. Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-slrefl-sc-j2 ; <http://repository.mulce.org>].

Chanier, T. Saddour, I. & Wigham, C.R. (2012g). (Eds.) Distinguished Corpus: Transcription of Verbal and Nonverbal Interactions of the Second Life Reflection archi21-slrefl-sc-j3. Mulce.org : Clermont Université. [oai : mulce.org:mce-archi21-slrefl-sc-j3 ; <http://repository.mulce.org>].