

**Francis PIOT**

**Président-directeur général Intégral Média**

### ***Galswin, les aventures éducatives***

Comment le multimédia conduit à la mise en œuvre d'une pédagogie efficace tout en permettant une individualisation de la démarche d'apprentissage.

#### **1. Galswin, une rencontre**

Galswin est né d'une rencontre en 1994, celle d'Integral Media avec deux enseignants. Le rapprochement de leur savoir-faire pédagogique et des compétences techniques multimédias d'Integral Media permet la signature d'un accord de coproduction définissant le développement en commun de projets pédagogiques multimédias.

À cette date, Integral Media, société dédiée au multimédia et créée en 1993, propose des services de développement d'applications multimédias aux entreprises et collectivités locales : catalogues interactifs, outils de vente ou de formation, bornes interactives,.. Integral Media, marque déposée en 1993, a la volonté d'associer dès sa création le monde du multimédia (sons, images et informatique) avec les télécommunications pour fournir des solutions de médias intégrés.

## 2. Galswin, les aventures éducatives, l'idée de départ

Le constat fait par les deux enseignants et Integral Media comprend trois aspects :

-

le multimédia est un excellent moyen pour réaliser des outils pédagogiques dans la mesure où la conception peut associer des concepts issus des jeux électroniques (valorisation du joueur, objectifs ludiques, univers graphique attrayant,...) avec des exercices d'une valeur pédagogique certaine. D'où la première idée des "aventures éducatives", marque qui est déposée en 1994,

-

le marché propose alors deux types de produits : des cédéroms de type encyclopédique, c'est-à-dire dont le contenu est établi une fois pour toutes, et des langages de programmation nécessitant de la part des enseignants des connaissances informatiques et infographiques et du temps... pour réaliser des produits pédagogiques sur mesure. D'où la seconde idée d'un produit ouvert et personnalisable par les enseignants de manière aisée.

-

la création de contenus pédagogiques sur mesure est alors imaginée, accompagnée d'une fonction d'échanges permettant aux enseignants de mettre en commun leurs travaux. D'où l'idée d'échanges via disquette ou réseau grâce à une architecture hybride cédérom et réseau. Ces échanges étant supposés réalisés entre pays, un nom est créé pour être utilisable en France et à l'export. Galswin est né, associant la racine gaélique "Gals" et l'idée de gagner (win en anglais) pouvant rappeler un nom de jeu électronique, rappelant également le terme celte signifiant "Le sauveur".

### **3. Galswin, la conception et le lancement**

Deux années de travail sont nécessaires pour transformer une maquette sur disquette en un produit industrialisé sur cédérom disposant d'un programme de jeu, d'un générateur d'aventures et d'un générateur d'exercices sous Windows.

L'équipe formée associe les deux enseignants avec des graphistes et programmeurs d'Integral Media. L'idée initiale s'enrichit de fonctions supplémentaires telles que les compagnons de voyage, personnages appelant l'enfant par son prénom en vocal (1500 prénoms sont enregistrés) et l'encourageant dans sa progression. Le produit initial complètement sous Windows est imaginé avec un interface graphique ludique pour la partie jeu. Les échanges sont réalisables exclusivement sur disquette.

### **4. Galswin, un développement continu**

À la suite de l'accueil très favorable de la presse, Integral Media a poursuivi le développement de Galswin avec le concours des enseignants associés au départ du projet mais également avec un pool de concepteurs de contenus pédagogiques, de scénaristes, graphistes et d'informaticiens sur cédéroms et en télécommunications, dédiés au projet.

En septembre 1997, une version nouvelle sera lancée comprenant 40 aventures, 10 000 exercices de 35 types, 1 200 éléments de décors, de nouveaux générateurs d'aventures et d'exercices, l'accès à un serveur Internet intégré et la gestion de version multilingue (français, anglais, allemand et espagnol). Plus de deux millions et demi de francs ont été investis pour cette nouvelle collection, qui comprend 6 cédéroms grand public (du CE1 à la cinquième), deux versions enseignants (pour les écoles et collèges) et deux versions en réseau local qui permet à plusieurs postes sous Windows 3.1 ou Windows 95 d'utiliser un seul cédérom.

La collection rencontre le succès dans le grand public avec le référencement du produit par les grandes enseignes de la distribution et dans le monde de l'enseignement avec le label "Logiciel reconnu d'intérêt pédagogique de l'éducation nationale". Une version doit être développée fin 1997 spécifiquement pour être chargée à partir de la chaîne de téléchargement de Canal + . Ce produit devrait être disponible sur le bouquet numérique Canal Satellite en février 1998. La commercialisation à l'export a commencé dès la mi-97.

## **5. Galswin, des perspectives enthousiasmantes**

Le développement commercial du produit grand public et scolaire permet aujourd'hui d'envisager de très nombreuses évolutions au niveau des langues, du contenu pédagogique, des programmes de jeu, des générateurs et des domaines d'utilisation.

Le développement d'Internet permet d'envisager rapidement des échanges et une mutualisation importante des expériences sans engager de frais de mise en place importants.

La possibilité de mise en relation d'enseignants et d'élèves au travers d'un serveur Web dédié à une organisation (association, département, ensemble d'enseignants, ...) sera offerte par le lancement d'un nouveau produit Galswin Web, permettant à une communauté d'intérêt de créer son propre serveur d'échanges pédagogiques sans programmation ni connaissances Internet pointues.

Une des voies explorées en 1998 consistera à développer le concept dans le monde de l'insertion en règle générale et le principe de déclinaison des contenus éducatifs en direction des pays francophones.