

Manuel Utilisateur Educatemps



Sommaire

1. Concernant l'élève

- 1.1. Démarrage.....page 3
- 1.2. Choix d'un exercice.....page 4
 - 1.2.1. Les exercices sur la reconnaissance d'images..page 5
 - 1.2.2. Les exercices sur l'orthographe.....page 6
 - 1.2.3. Les exercices sur le repérage.....page 6

2. Concernant l'éducateur

- 2.1. Création d'exercices.....page 8
- 2.2. Suppression d'exercices.....page 13
- 2.3. Modification d'un exercice.....page 14
- 2.4. Suppression d'un élève.....page 16
- 2.5. Edition d'une session.....page 17

1. L'élève

1.1. Démarrage

Lors de la première utilisation (Cf.Fig1), l'élève doit rentrer son nom et son prénom puis valider sa saisie en cliquant sur un bouton à droite du champ prénom. Le nom et le prénom se retrouvent alors dans la liste qui se situe en bas de la fenêtre (ce qui signifie que l'élève ne sera pas obligé de taper son nom à chaque utilisation). L'élève est désormais enregistré et doit, pour ouvrir une session, choisir son nom et prénom dans la liste puis cliquer sur le bouton de validation à droite de cette liste.

Après s'être identifié, l'élève, avec votre accord, doit choisir le type d'exercice sur lequel il veut travailler (Cf.Fig2). Les exercices sont caractérisés par leurs titres et leurs niveaux sont représentés par un chiffre entre parenthèses (1 pour facile, 2 pour moyen et 3 pour difficile). Ensuite, pour arriver sur la page de l'exercice, il faut cliquer sur l'image à gauche de la liste d'exercices.

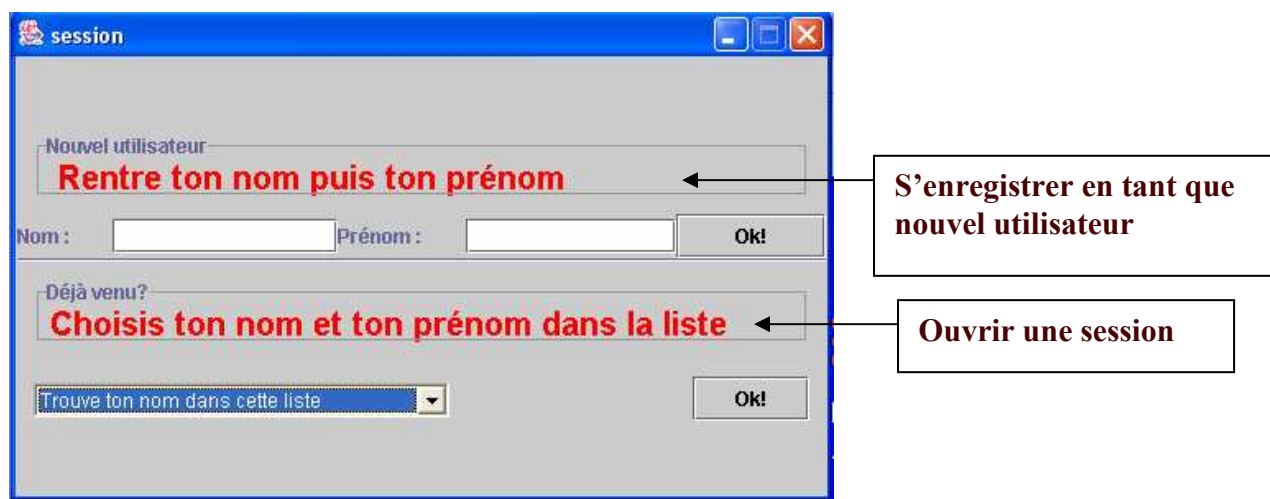


fig1. Fenêtre d'ouverture de session

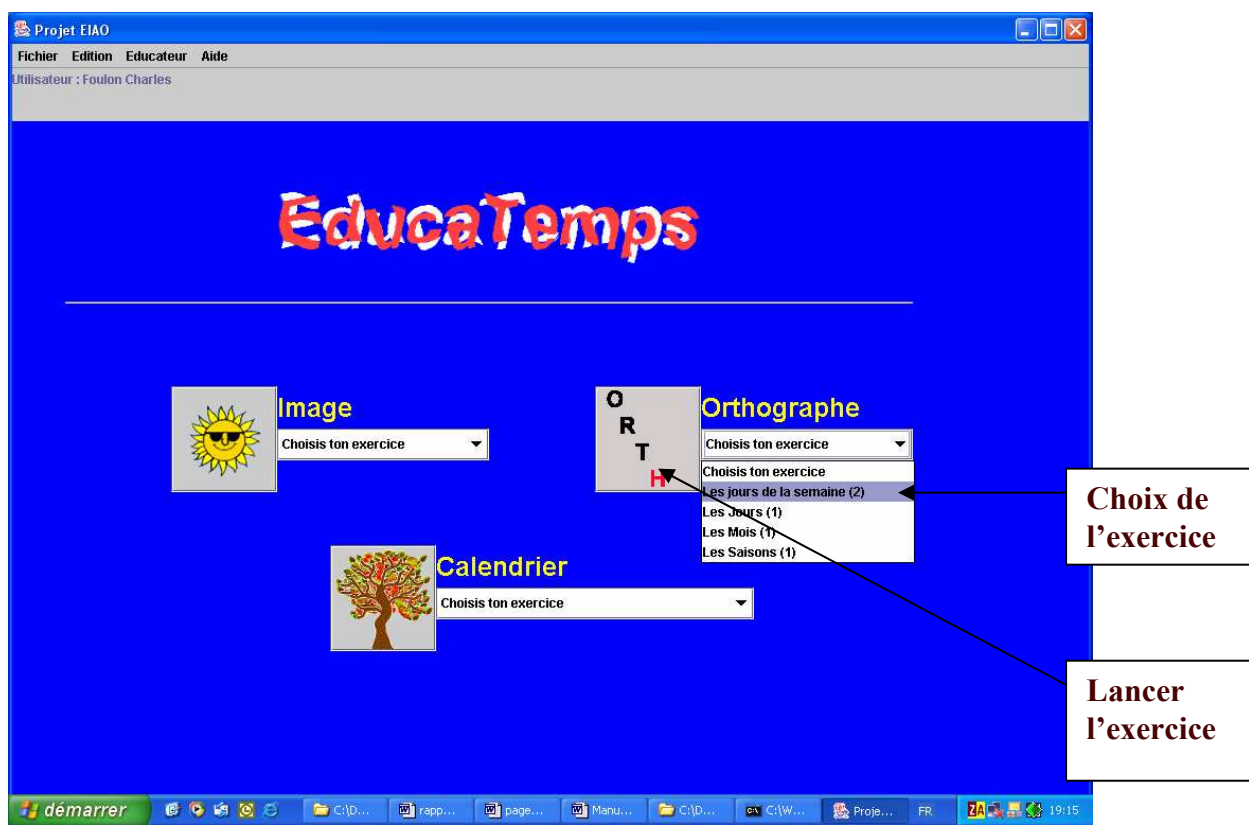


Fig2. Fenêtre principale, sélection des exercices

1.2. Exercices

Chaque exercice comporte plusieurs questions. Après avoir répondu à une question, l'élève voit une fenêtre apparaître au centre de l'écran pour indiquer si la réponse est correcte ou pas. S'il s'agit de la bonne réponse, la fenêtre de validation sera composée d'une phrase de félicitation et d'un personnage vert. Sinon, le personnage est rouge. La question suivante s'affiche lorsque l'élève a bien répondu.

A tout moment l'élève peut quitter un exercice en cliquant sur le bouton *sortie* en haut à gauche. Dans ce cas, le travail de l'élève est automatiquement enregistré de manière à ce qu'il puisse reprendre l'exercice ultérieurement sans le recommencer. En effet, si l'élève choisit un exercice qu'il a débuté, une fenêtre s'affiche pour lui demander s'il veut reprendre l'exercice au début ou à la question sur laquelle il s'est arrêté.



Résultat à la réponse

1.2.1. La reconnaissance d'images (Cf.Fig3)

Les exercices de la catégorie *Reconnaissance d'images* sont composés d'une image, de propositions (parmi lesquelles se trouve la bonne solution) et d'un emplacement (sous l'image) dans lequel l'élève doit donner sa réponse.

Cette catégorie d'exercice comporte trois niveaux. Au niveau facile, l'élève doit cliquer sur la réponse qu'il pense bonne et la faire glisser jusqu'à la zone réservée. Au deuxième niveau, il doit taper sa réponse dans l'emplacement tout en s'aidant des différentes solutions proposées. S'il s'agit du niveau difficile, l'élève doit toujours écrire sa réponse mais il n'a plus de modèle.

Après avoir fourni son choix, l'élève doit cliquer sur le bouton **OK** et, ensuite, la fenêtre de validation s'affiche.



Fig3. Exercice de reconnaissance

1.2.2. Repérage (Cf.fig4)

Les exercices de la catégorie **Repérage** s'exécutent de la même manière que les précédents. L'élève doit mettre ses réponses dans les emplacements réservés. Il y a également 3 niveaux et la validation se fait toujours en cliquant sur le bouton **OK**.

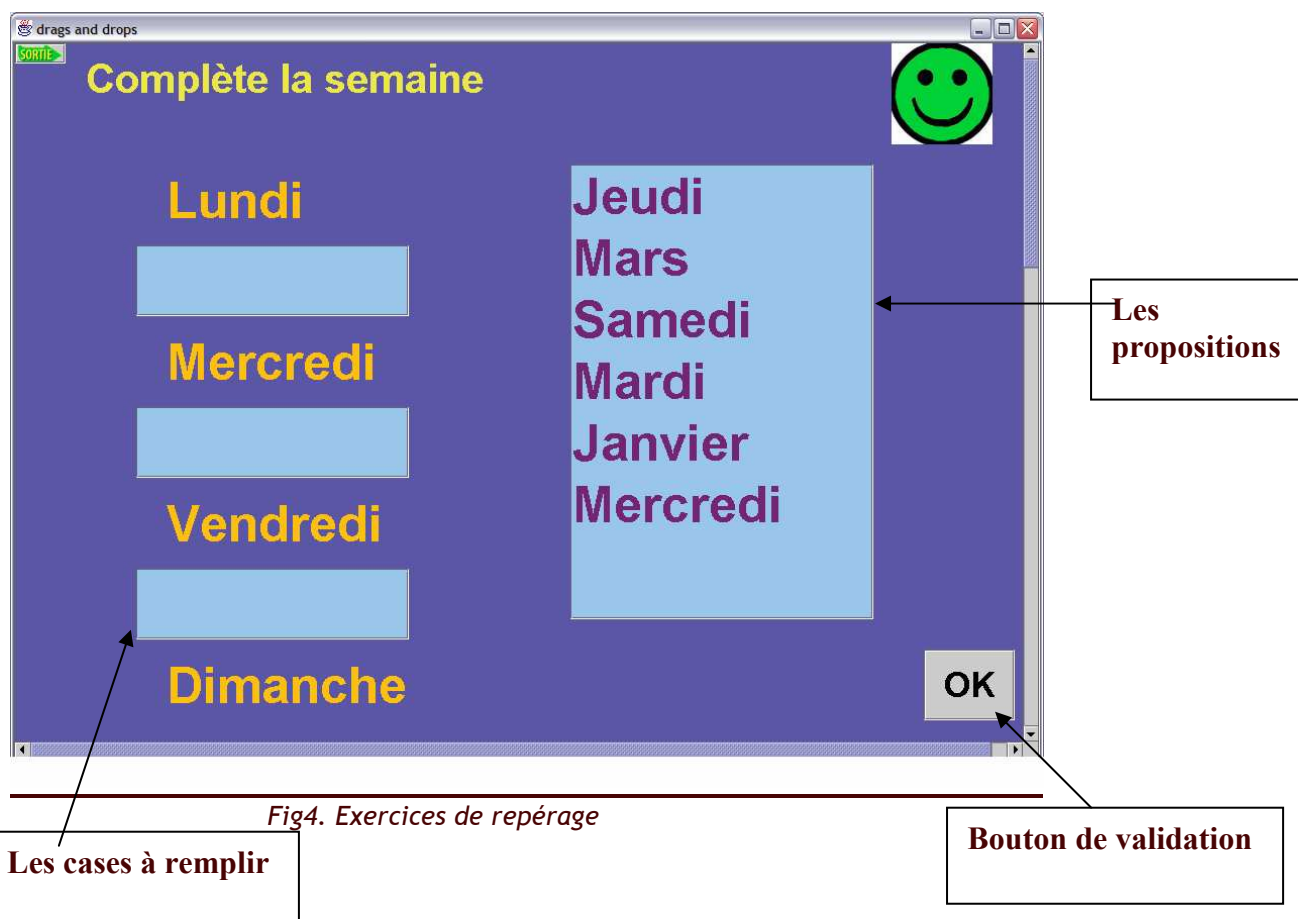


Fig4. Exercices de repérage

1.2.3. Orthographe

Les exercices de la catégorie **Orthographe** sont composés de boutons qui correspondent à différentes orthographes d'un mot. Au niveau facile, l'élève clique sur la réponse de son choix. Au niveau difficile, il devra recopier sa réponse. Une fenêtre de résultat apparaît.



Fig5. Exercice sur l'orthographe

L'élève doit cliquer sur la bonne réponse dans le niveau facile

2. L'éducateur

Vous pouvez créer ou supprimer un exercice. Pour cela, vous devez aller dans le menu **Educateur** de la page d'accueil (Cf.Fig6). Ensuite, vous choisissez l'action que vous voulez effectuer. Un mot de passe vous sera demandé, ce qui empêchera les élèves d'accéder à ce menu. Attention à la différence majuscule et minuscule. Le mot de passe est « educateur », et ce sans accent.

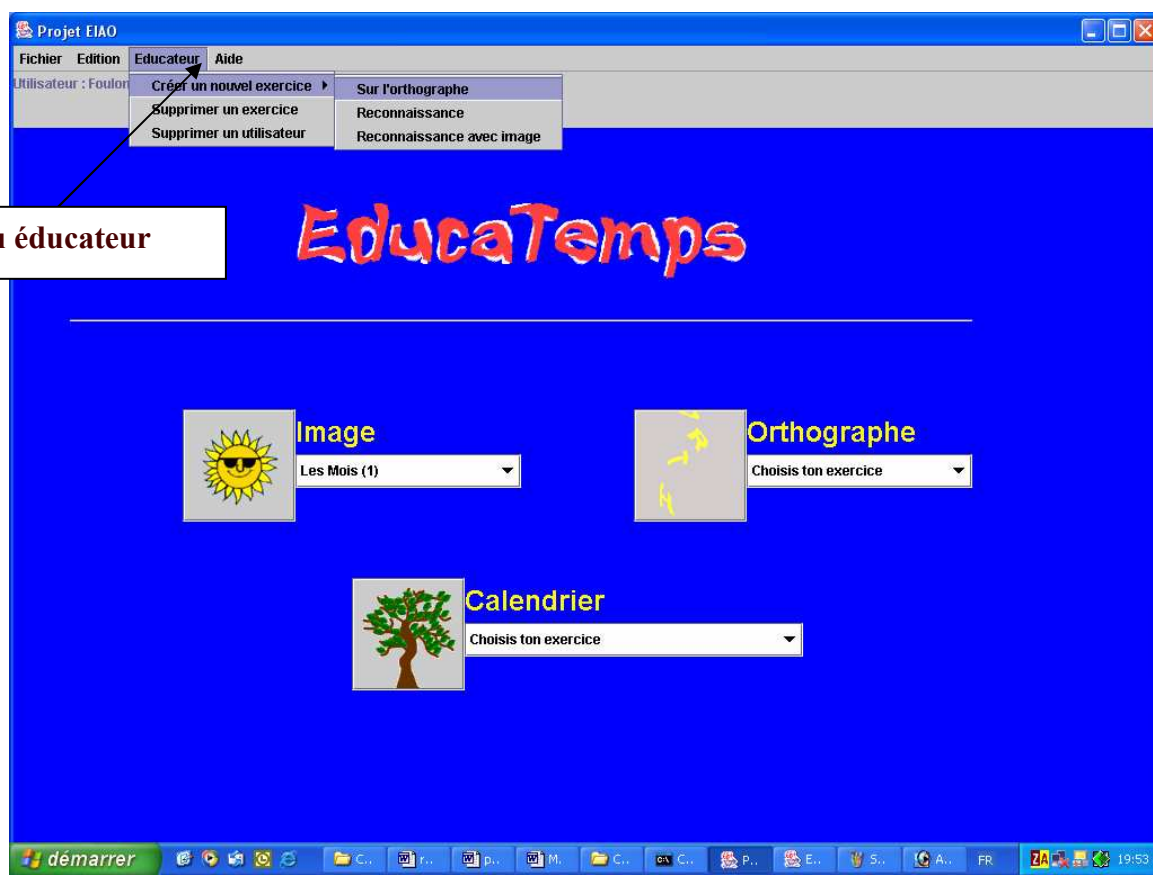


Fig6. Le menu éducateur

2.1. Création d'un exercice :

Avant de créer un exercice vous devez d'abord choisir sa catégorie : **Reconnaissance, Orthographe, Repérage.**

Pour créer un exercice du type **Orthographe**, vous devez d'abord indiquer le nombre de cases (de propositions) que vous désirez. Il en faut deux au minimum. Vous devez aussi donner un titre à votre exercice (Cf.fig7). En cliquant sur le bouton **OK**, vous verrez apparaître le nombre de cases que vous avez demandé dans lesquelles vous pourrez écrire les mots souhaités (Cf.fig8). Vous devez indiquer la bonne réponse en cochant la case qui correspond à cette réponse. Pensez aussi à écrire l'énoncé de la question. Pour confirmer la question, vous devez cliquer sur le bouton **Valider la question**. Vous pourrez alors créer une nouvelle question. Pour achever la création d'un exercice, il faut cliquer sur le bouton **Valider l'exercice**.

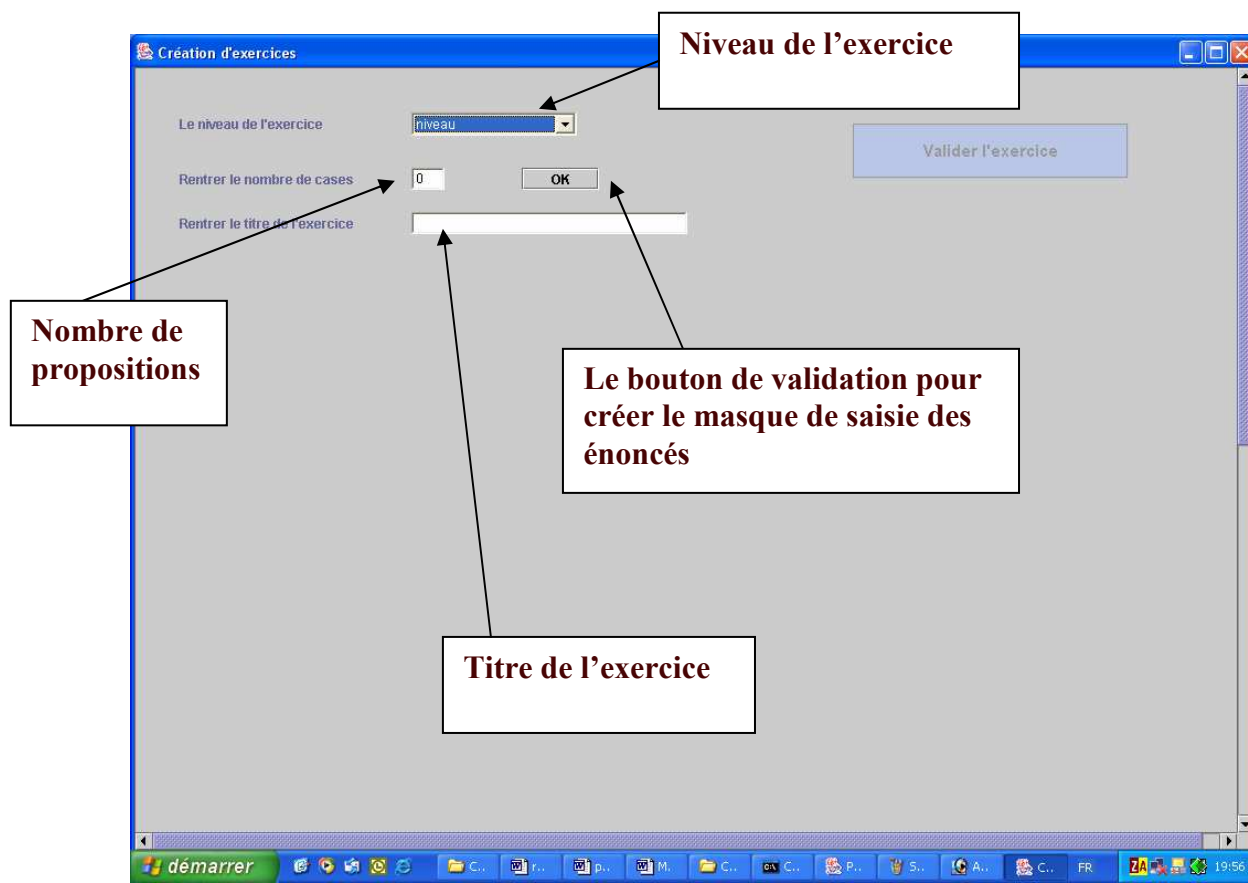


Fig7. Paramétrer le masque de saisie

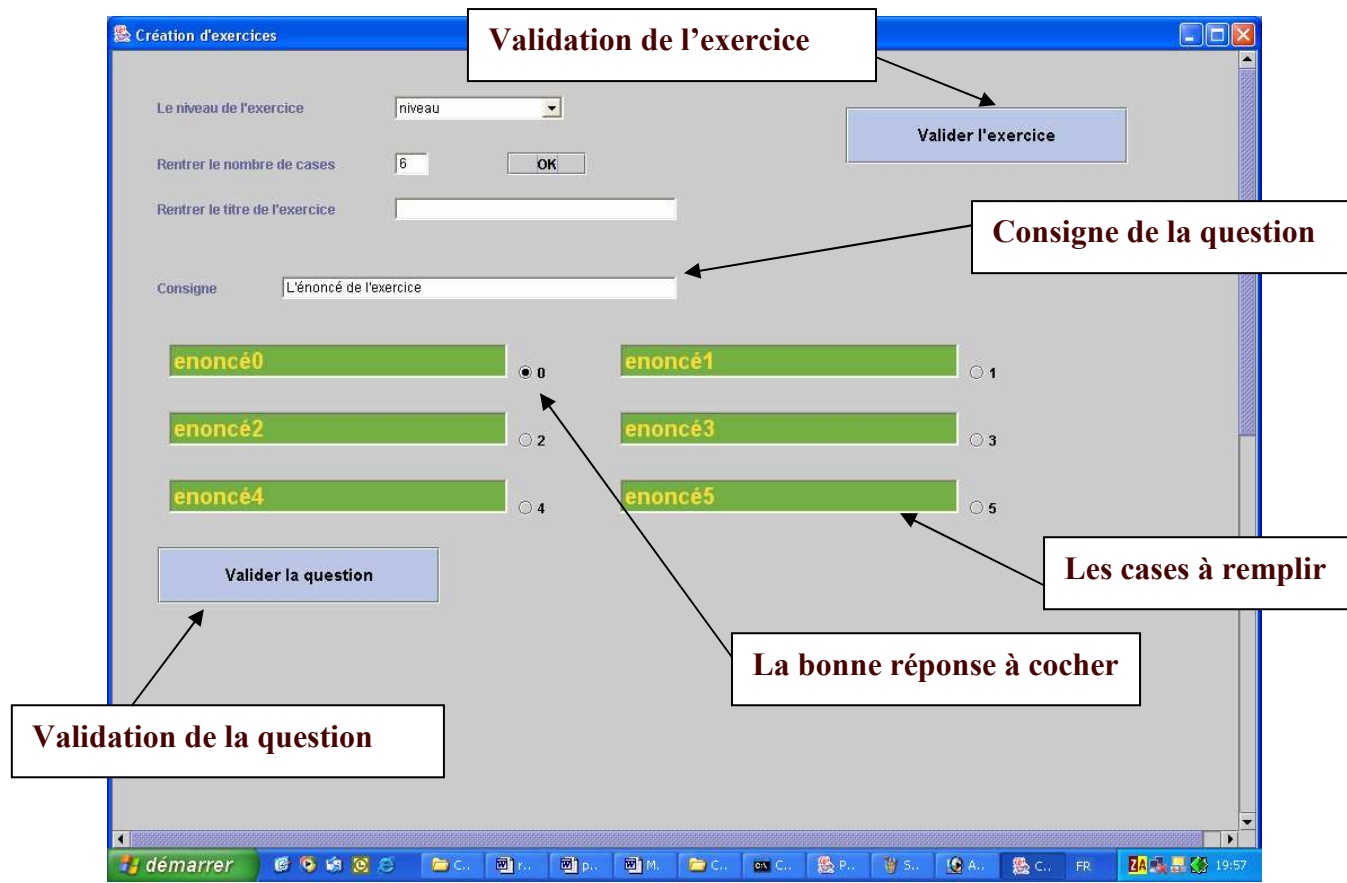


Fig8. Saisie des données

Pour concevoir un exercice de la catégorie *reconnaissance d'images*, vous devez d'abord signaler le niveau de l'exercice (Cf. fig9). Pour choisir l'image, il faut cliquer sur le bouton **Choisir l'image**. L'image doit être de taille 400*350px. Ensuite vous devez indiquer le nombre de propositions qui seront fournies à l'élève (sauf s'il s'agit du niveau difficile). Lorsque vous cliquez sur **OK**, l'image apparaîtra ainsi qu'un tableau dans lequel vous écrirez les différentes solutions et une case où il faudra inscrire la bonne réponse (Cf. fig10). Il faut également fournir un titre à l'exercice et un énoncé pour chaque question. La validation d'une question et de l'exercice s'effectue comme précédemment grâce aux boutons **Valider la question** et **Valider l'exercice**.

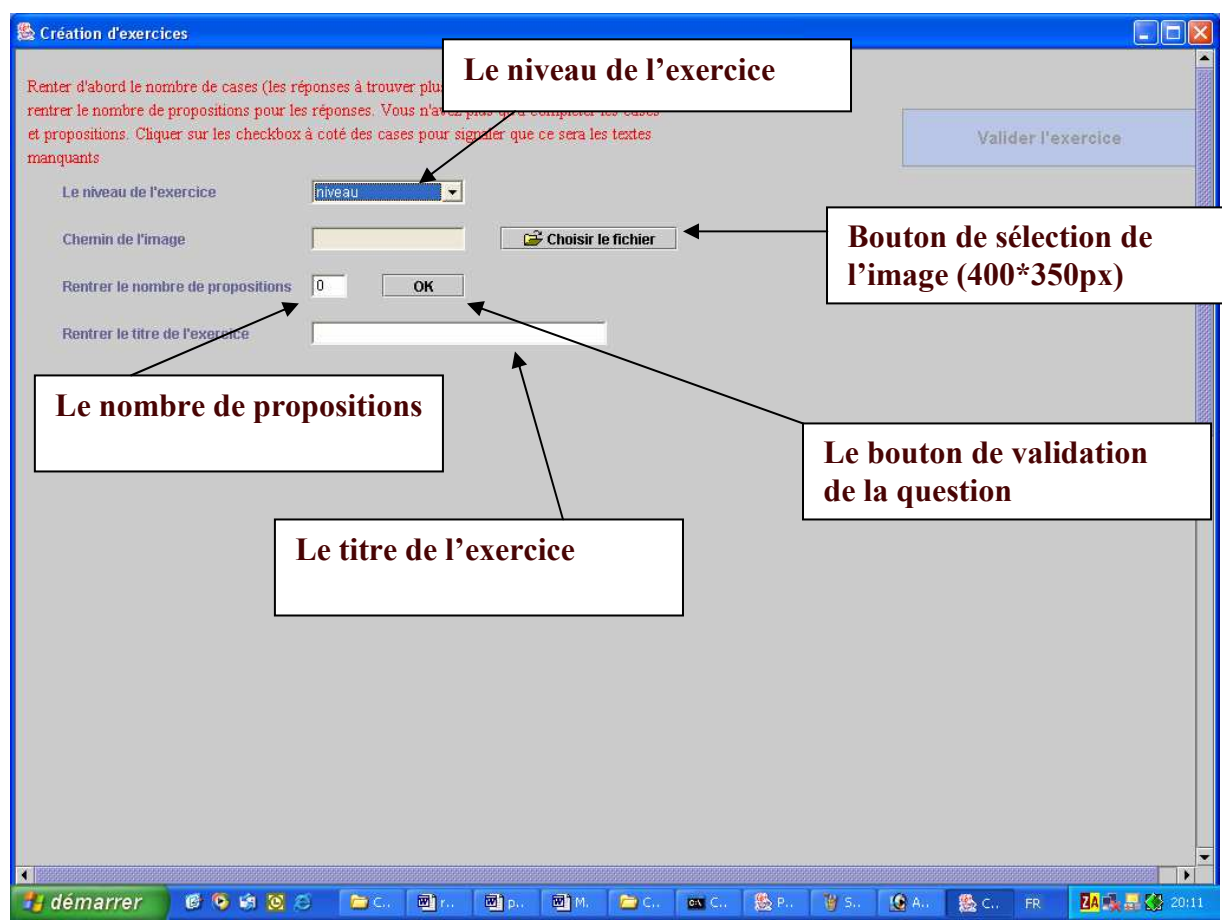


Fig9. Saisie d'un exercice sur la reconnaissance

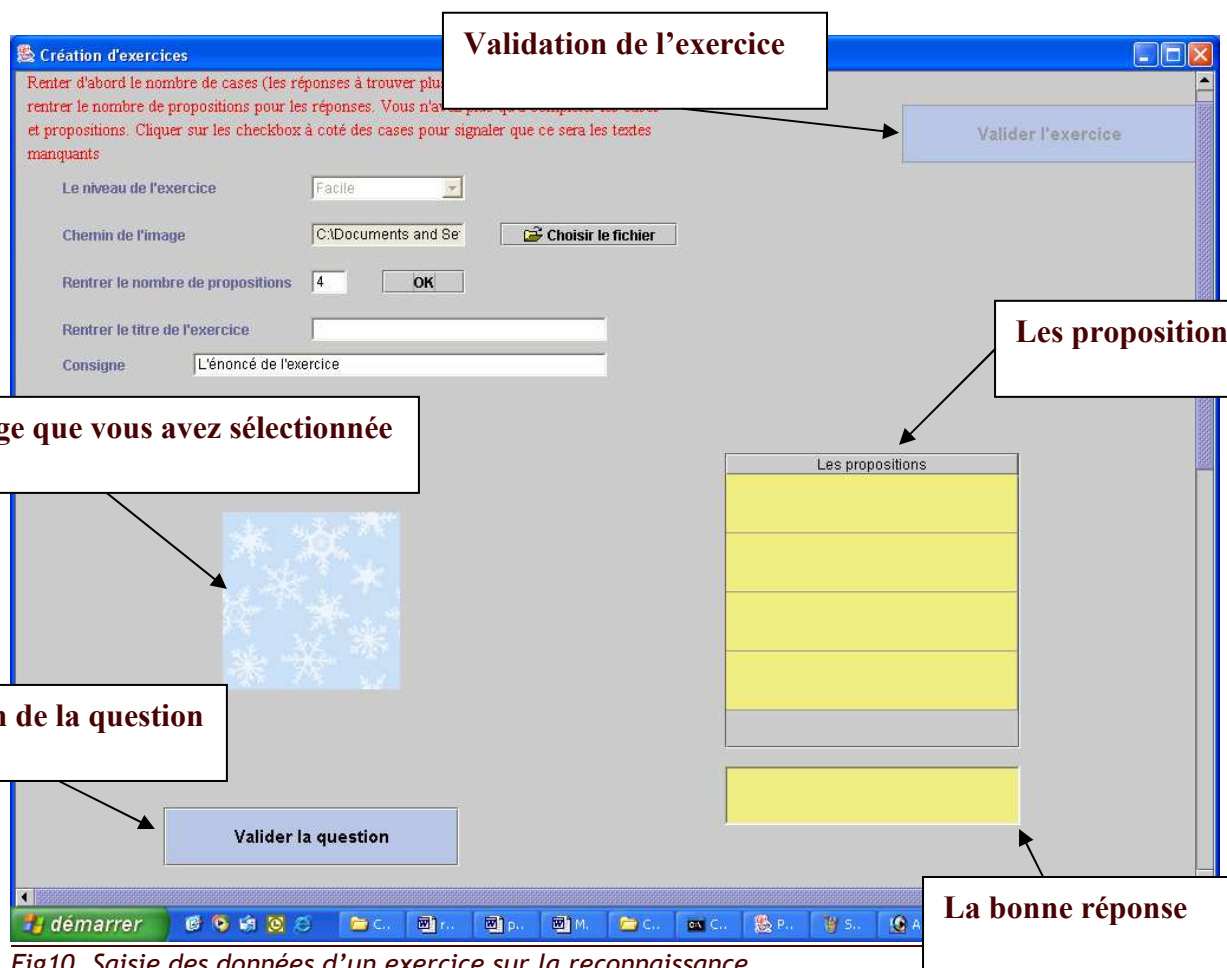


Fig10. Saisie des données d'un exercice sur la reconnaissance

Pour les exercices *repérage* (Cf. fig11), vous devez commencer par choisir le niveau de l'exercice. Ensuite, il vous ait demandé de rentrer le nombre de cases. Celui-ci équivaut au nombre total de mots (affichés ou à deviner) que vous voulez mettre en place. Comme pour la catégorie précédente, le nombre de propositions correspond aux différentes solutions qui seront au service de l'élève. Une fois que vous aurez cliqué sur **OK**, les cases ainsi qu'un tableau apparaîtront (Cf. fig12). Dans les cases, vous pourrez écrire vos mots et celles que vous cochez vont correspondre aux mots que l'élève devra trouver. Dans le tableau, vous écrirez les réponses possibles en pensant à mettre celles qui sont correctes. Il faut aussi donner un titre à l'exercice et un énoncé à chaque question. La validation se fait comme d'habitude.

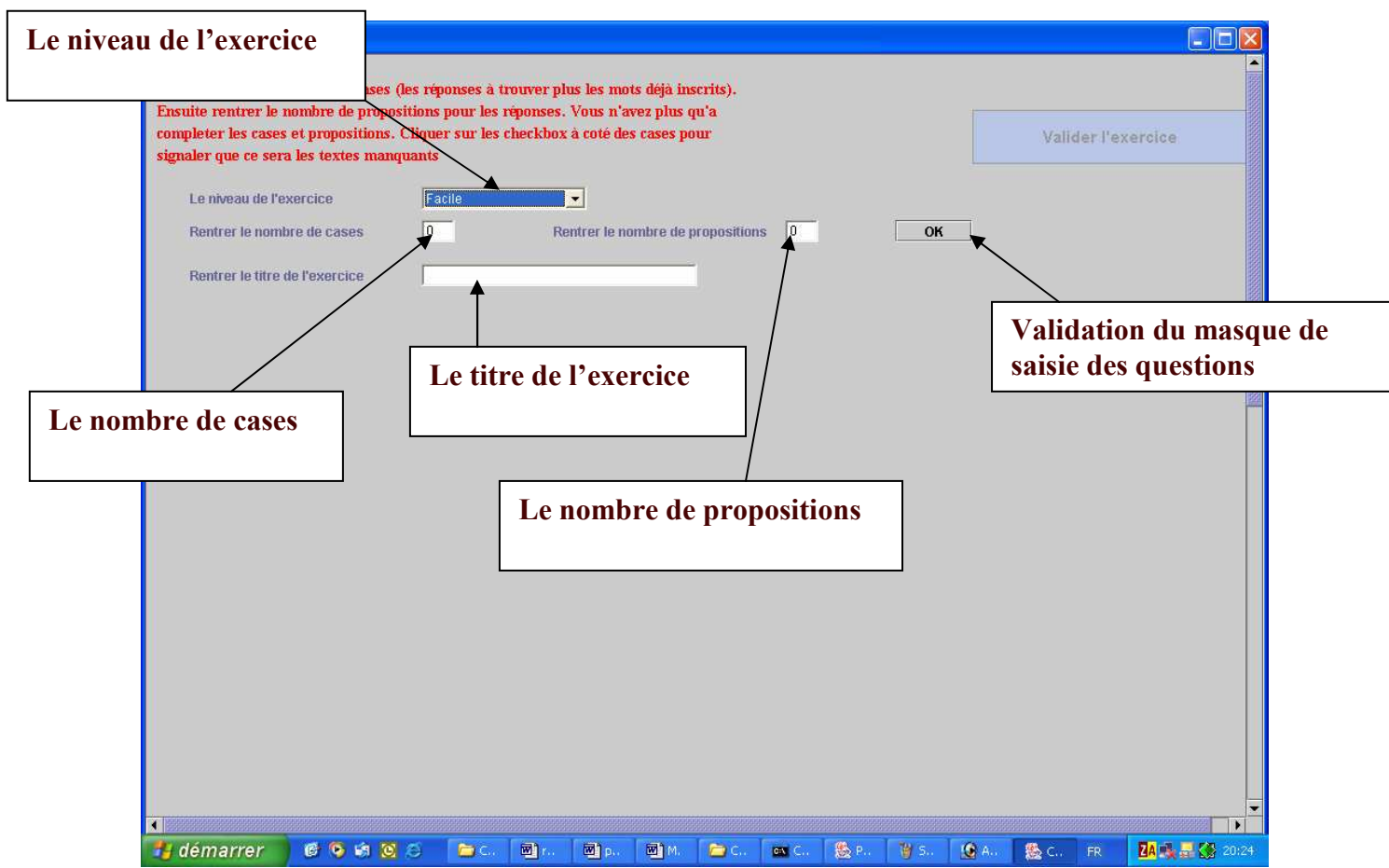


Fig11. Saisie du masque de saisie des questions pour un exercice sur le repérage.

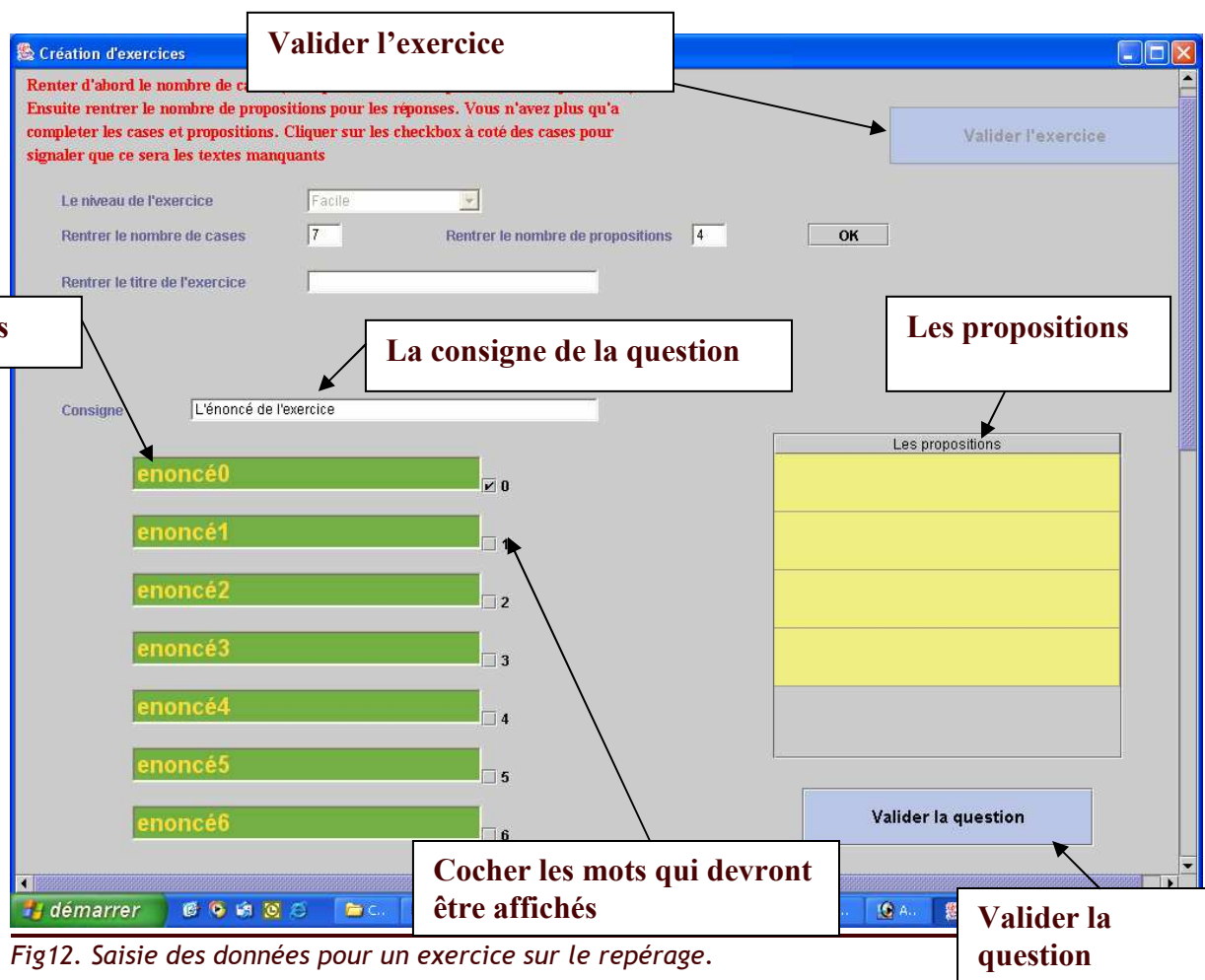


Fig12. Saisie des données pour un exercice sur le repérage.

2.2. Suppression d'un exercice

Pour supprimer un exercice, vous devez aller dans le menu **Educateur**, rubrique **Supprimer un exercice**. Vous allez alors arriver sur une page qui ressemble à la page d'accueil (Cf. fig13). Ensuite, vous devez choisir l'exercice que vous voulez effacer dans les listes. Lorsque vous cliquerez sur le bouton où se trouve l'image, une fenêtre apparaîtra pour vous demander confirmation. Si vous choisissez **OUI**, l'exercice sera alors supprimé.

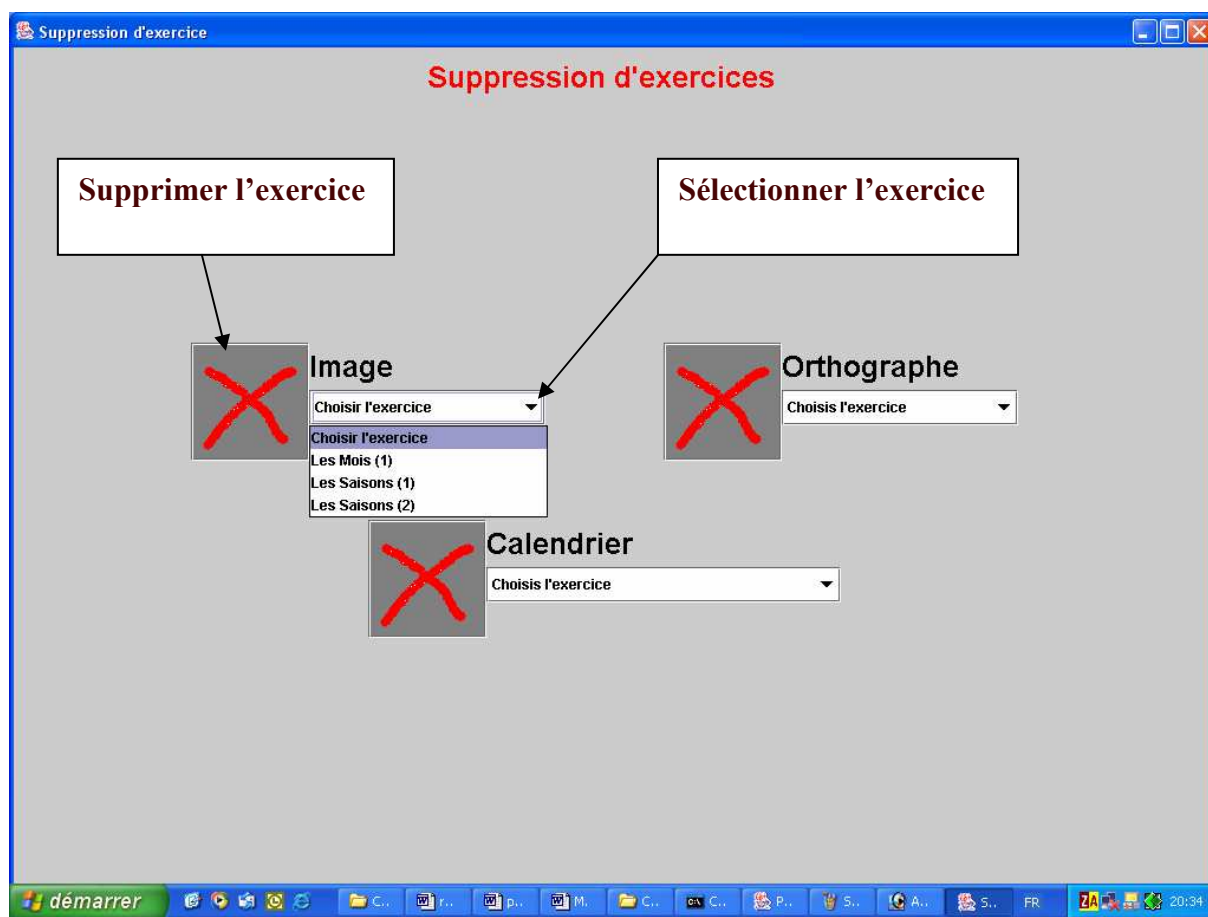


Fig13. Suppression d'un exercice

2.3. Modification d'un exercice

Pour chaque type d'exercice et chaque niveau, vous pouvez modifier les données saisies lors de la création d'exercices. En revanche vous ne pouvez pas modifier la structure même de l'exercice (nombre de propositions...).

Pour accéder à cette rubrique, vous devez choisir, dans le menu éducateur « Modifier un exercice ». Il apparaît alors une fenêtre qui ressemble à la page principale du logiciel (Cf. fig14). Vous devez alors choisir l'exercice à modifier dans une des listes et cliquer sur le bouton à droite de cette dernière.

Quelque soit le type d'exercice, vous allez voir apparaître une fenêtre avec vos données (Cf. fig15). En haut de la fenêtre vous avez deux boutons qui permettent de passer soit à la question précédente, soit à la question suivante. Quand vous modifier vos données, elles sont automatiquement enregistrées (pas besoin de valider par un bouton). En revanche pour valider l'exercice vous devez cliquer sur le bouton « suivant » jusqu'à être à la dernière question. A ce moment là, le bouton de validation de l'exercice se débloque. Si vous cliquez, l'exercice sera validé.

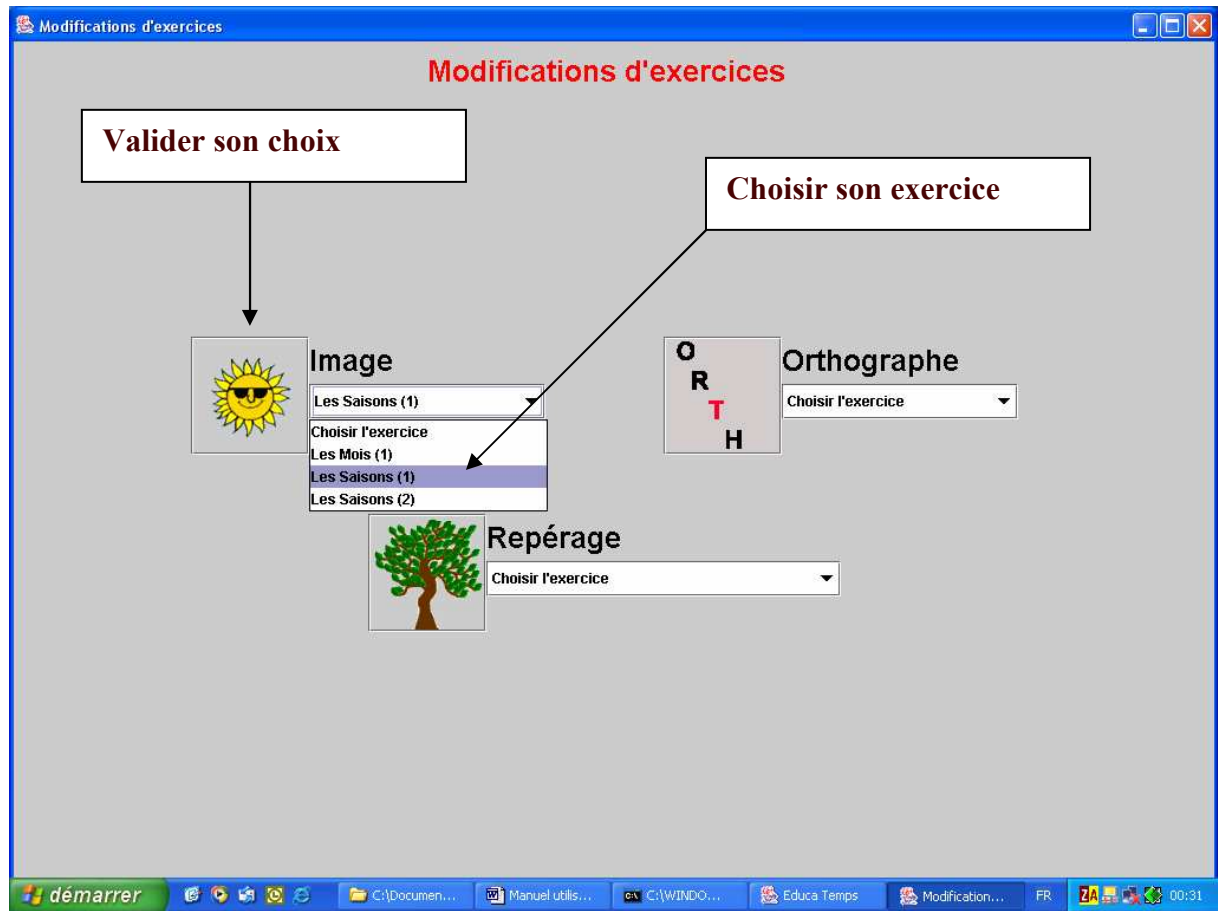


Fig14 : Modification d'un exercice

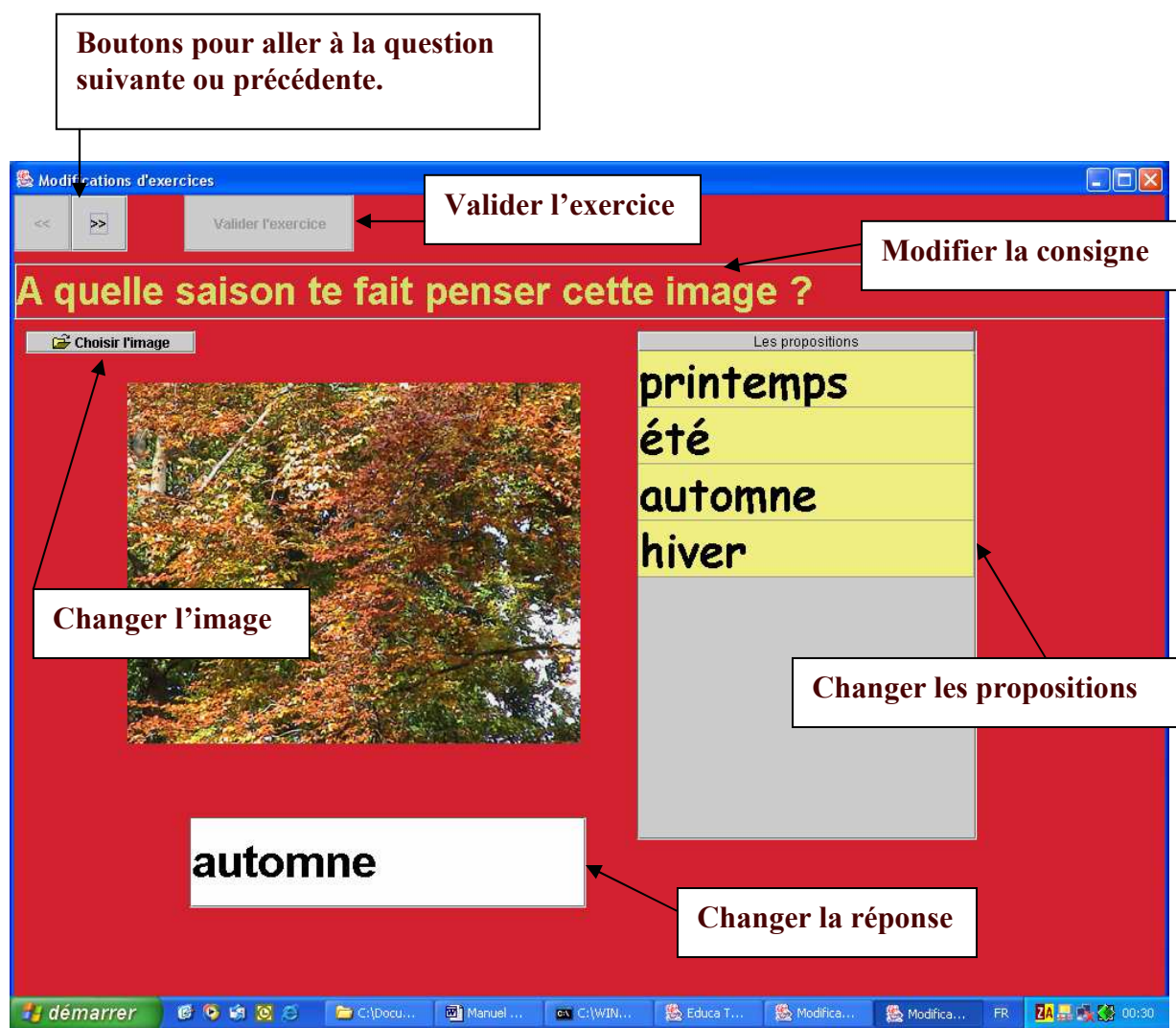


Fig15 : Le cas de l'exercice sur les images

2.4. Suppression d'un élève

Pour supprimer un élève, vous devez aller dans le menu **Educateur**, rubrique **Supprimer un utilisateur**. Vous allez alors arriver sur une page contenant une liste et un bouton pour la suppression (Cf. fig16). Vous devez choisir l'élève à supprimer dans cette liste puis valider sa suppression en cliquant sur le bouton à gauche de cette liste. Lorsque vous cliquerez sur le bouton où se trouve l'image, une fenêtre apparaîtra pour vous demander confirmation. Si vous choisissez **OUI**, l'élève sera alors supprimé.

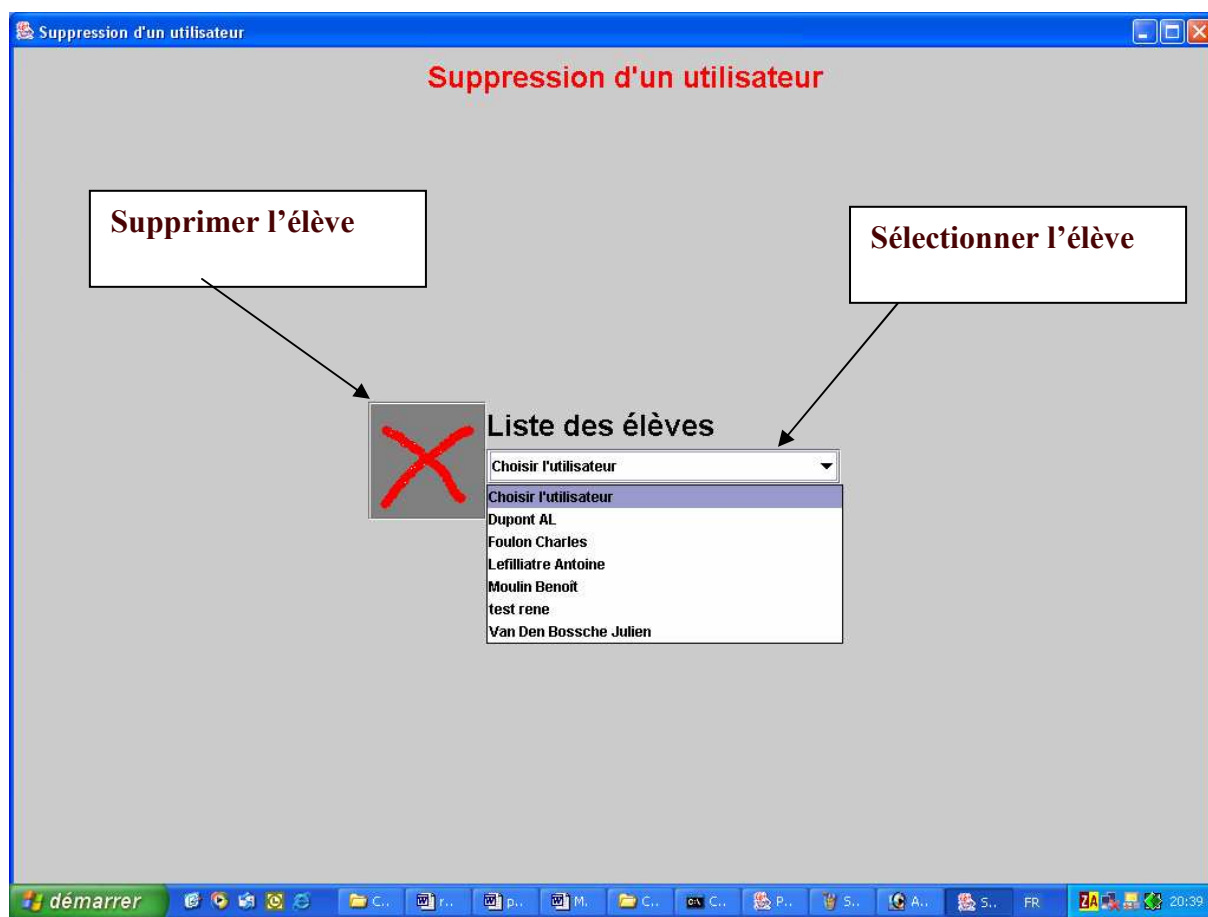


Fig16. Suppression d'un élève.

2.5. Edition d'une session

Vous pouvez évaluer le travail de l'élève. Pour cela, il faut aller dans le menu **Edition** et sélectionner **Editer la session**. Cela vous permettra de voir dans quelle catégorie l'élève a travaillé, sur quels exercices, à quel niveau et si les exercices ont été terminés ou pas. Vous pourrez aussi observer le taux de réussite de l'élève par exercice. Ce pourcentage correspond au rapport du nombre de questions sur lesquelles l'élève a réfléchi sur le nombre de réponses qu'il a fourni. Attention, lorsque vous changez d'utilisateur, ou lorsque vous quittez le logiciel, les données sont effacées. Elles sont uniquement visibles lors de la session.



Fig17. Evaluation d'une session