



GENACH – Comment construire une activité ?

Réf. AVINA-GE-UG-002.B04

Introduction

GENACH est un produit de l'association AVINA qui permet au personnel enseignant de générer des activités pédagogiques de support scolaire.



Note légale

Ce produit est basé sur des dizaines de milliers de ressources. Une grande partie d'entre elles a été achetées sous licence, et les droits ne portent que sur leur utilisation à l'intérieur du produit. Il est donc impérativement prohibé d'utiliser ces ressources dans des produits extérieurs à Genach. D'autres ressources ont été développées par Avina, et sont sa propriété spécifique.

De plus, toute activité développée ne donne pas de droits aux enseignants développeurs, autres que partager ces activités avec d'autres enseignants ou apprenant, à condition qu'elles soient utilisées dans le cadre Genach.



GENACH est un produit multiplateforme :

- La version WINDOWS permet de générer les activités (elle est adaptée à différentes versions de Windows), et permet aussi d'utiliser le produit en mode apprentissage
- La version ANDROID installée sur les tablettes permet d'utiliser le produit en mode apprentissage, grâce aux activités générées sous WINDOWS.

Le produit inclut, en plus du mode de fonctionnement standard, deux modes adaptés à certains handicaps:

Le mode SCAI+, pour les apprenants avec dysfonctionnement grave qui ne peuvent pas cliquer ou taper sur une zone précise

Le mode SCAI-, pour les apprenants avec dysfonctionnement léger et problèmes de concentration

Le mode d'installation des produits WINDOWS et ANDROID, ainsi que la manière de définir les utilisateurs, est expliquée dans le document Réf. AVINA-GE-IM-001.A01

Ce document explique comment, une fois le produit installé sur WINDOWS, l'enseignant peut générer des activités que l'apprenant pourra utiliser sous WINDOWS ou ANDROID.



Notes et notation:

- Les notes sont indiquées par leur couleur violette le symbole en marge : 
- *Ce document est basé sur la version VG25.03f. Certaines modifications peuvent intervenir dans des versions plus avancées.*
- *Les options prévues pour les versions futures de GENACH sont marquées en marge par le symbole :* 
- Les références à des paragraphes ou figures sont indiquées par une police et couleur spécifique, par exemple : « *Ceci est une référence à un paragraphe ou à une figure* ».



Sommaire

GENACH – Comment construire une activité ?.....	1
Introduction	1
Table des figures	4
Versions du Manuel	4
Construire une activité avec des ressources internes	5
Principes.....	5
Identifier : Un exemple pas-à-pas.....	9
Classer : Deux exemples pas-à-pas	16
Associer : Un exemple pas-à-pas	28
Vérifier une activité en mode SCAI+ ou SCAI-.....	36



Table des figures

Figure 1 : Écran d'accueil	6
Figure 2 : Écran d'édition des activités existantes et à la création d'une nouvelle activité	6
Figure 3 : Écran de choix de scénario d'activité.....	7
Figure 4 : Écran de choix des données générales (« Identifier », avant l'édition).....	10
Figure 5 : Écran de choix des données générales (« Identifier », après édition).....	10
Figure 6 : Écran de choix d'un sujet (« Identifier »).....	10
Figure 7 : Écran de choix d'une entité (« Identifier »).....	12
Figure 8 : Écran de choix d'image d'entité (« Identifier »).....	12
Figure 9 : Exemple de choix de sujet pour l'image de l'entité (« Identifier »).....	12
Figure 10 : Écran de choix d'image d'entité par sujet (« Identifier »).....	13
Figure 11 : Écran de choix d'image d'entité par nom (« Identifier »).....	13
Figure 12 : Écran de choix des données générales (« Classer », avant l'édition).....	17
Figure 13 : Écran de choix des données générales (« Classer », après l'édition d'un sujet).....	17
Figure 14 : Écran de choix des données générales (« Classer », après l'édition des couleurs).....	17
Figure 15 : Écran de choix d'un sujet (« Classer »).....	18
Figure 16 : Écran de choix des couleurs (« Classer »).....	18
Figure 17 : Écran de choix d'une entité (« Classer par couleur »).....	19
Figure 18 : Écran de choix d'image d'entité (« Classer par couleur »).....	19
Figure 19 : Exemple de choix de l'image par couleur (« Classer par couleur »).....	20
Figure 20 : Exemple de choix de l'image par son nom (« Classer par couleur »).....	20
Figure 21 : Écran de choix d'une entité (« Classer par propriété »).....	24
Figure 22 : Écran de choix d'image d'entité (« Classer par couleur »).....	24
Figure 23 : Exemple de choix de l'image par sa propriété (« Classer par propriété»).....	25
Figure 24 : Exemple de choix de l'image par son nom (« Classer par propriété»).....	25
Figure 25 : Écran de choix des données générales (« Associer », avant l'édition).....	29
Figure 26 : Écran de choix des données générales (« Associer », après édition).....	29
Figure 27 : Écran de choix d'un sujet (« Associer »).....	30
Figure 28 : Écran de choix d'une entité (« Identifier »).....	32
Figure 29 : Écran de choix d'image d'entité (« Associer »).....	32
Figure 30 : Exemple de choix d'image (« Associer 'Les professions' »).....	32

Versions du Manuel

Version	Date	Commentaires
AVINA-GE-UG-001.A01	17-Jan-2019	Version préliminaire
001.B01	22-Jan-2019	Formatage; Ajouts du HOME-SCREEN, des icônes compléments d'explications (CG) ; Révision (EF)
002.B04	21-Apr-2019	Ajouts des modes CLASSIFIER et ASSOCIER ; mise à jour des captures d'écrans



Construire une activité avec des ressources internes

Principes

Introduction

Construire (créer, générer) une activité GENACH consiste à produire un fichier descriptif (.xml) à l'aide d'une interface conviviale (WIZARD).

Une fois ce fichier produit, il pourra être utilisé tel-qu'el (sur l'ordinateur utilisé pour la création), ou copié (par câble ou courriel) sur un autre PC ou un table'ide où est installé le produit GENACH, pour être utilisé par l'apprenant. De plus ce fichier pourra être modifié par n'importe quel enseignant disposant d'un PC avec le produit GENACH.

Les chapitres *«Identifier : Un exemple pas-à-pas»*, *«Classer : Deux exemples pas-à-pas »*, etc. explicitent les opérations nécessaires en détail.

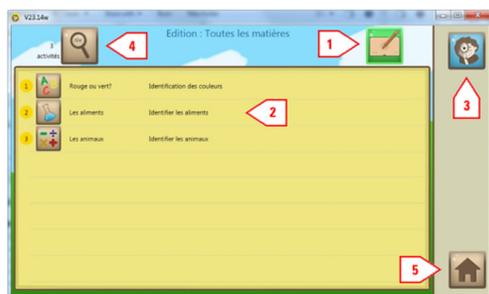
Ce chapitre donne un aperçu général de la procédure et des options applicables.

La procédure : écrans et options



- [1.1] Accès à l'écran d'édition et au générateur
- [1.2] Accès aux définitions et préférences des utilisateurs et entrée de la licence
- [1.3] Sortie (*quitter le produit*)
- [1.4] Sélection d'utilisateur
- [1.5] Accès aux activités
- [1.6] Crédits évaluation et soutien
- [1.7] Crédits développement

Figure 1 : Écran d'accueil



- [2.1] Accès au générateur de nouvelles activités
- [2.2] Activités existantes (*cliquer pour éditer*)
- [2.3] Filtre des matières présentées
- [2.4] Recherche d'activité(s) par texte
- [2.5] Retour à l'écran de choix d'accueil

Figure 2 : Écran d'édition des activités existantes et à la création d'une nouvelle activité

La création d'une activité se fait à partir de l'écran d'accueil en cliquant sur le bouton [1.1] « **Accès à l'écran d'édition et au générateur** » (Figure 1 : Écran d'accueil), puis de l'écran d'édition en cliquant le bouton [2.1] « **Accès au générateur de nouvelles activités** » /

Figure 2 : Écran d'édition des activités).



- [3.1] Génération d'activité scénario «Identifier»
- [3.2] Génération d'activité scénario «Classer»
- [3.3] Génération d'activité de scénario «Associer»
- [3.4] Génération d'activité de scénario «Ordonner»
- [3.5] Génération d'activité de scénario «Nommer»
- [3.6] Génération d'activité de scénario «Dénombrer»
- [3.7] Retour à l'écran de choix d'accès

Figure 3 : Écran de choix de scénario d'activité

L'écran de choix du *scenario* permet, comme son nom l'indique, de choisir parmi les scénarii proposés grâce aux boutons: [3.1] « Identifier », [3.2] « Classer », [3.3] « Associer ».



NOTE : La version 2019-2020 de GENACH augmentera ce choix en permettant d'accéder aux scénarii : [3.4] « Ordonner », [3.5] « Nommer » et [3.6] « Dénombrer ».



NOTE : Certaines explications détaillées n'apparaissent que dans l'exemple du scénario « Identifier » - les autres scénarii lui faisant référence. Il est donc conseillé de commencer par ce scénario pour apprendre toutes les fonctionnalités de GENACH.

Une fois le scénario choisi, l'utilisateur a accès aux deux écrans pour chaque WIZARD :

- L'écran de données générales du scénario choisi
- L'écran de choix des entités du scénario choisi

Dans chacun des écrans, il existe un nombre limité de données dont la spécification est obligatoire, et un nombre important de données facultatives.



L'utilisateur peut à tout moment :

- 1) Passer d'un type d'écran à l'autre, ou naviguer entre les entités déjà définies
- 2) Modifier les données existantes ou ajouter des données facultatives
- 3) Sauvegarder l'activité en état pour continuer le travail plus tard
- 4) Tester les données générales ou celles d'une entité, grâce aux boutons placés près des champs correspondants : pour l'écoute  et le visionnement des clips vidéos  ; ainsi que le bouton de test global  qui se trouve dans la barre d'outils (en haut à droite).
- 5) Tester l'activité dans sa version intégrale, après avoir défini un minimum d'entités. On accède à ce test par le bouton central de l'écran d'accueil, puis en cliquant sur la ligne de l'activité désirée.



Identifier : Un exemple pas-à-pas



NOTE : Dans la version actuelle, l'option « EXPORT » n'est pas encore fonctionnelle. En conséquence, les activités utilisant des ressources externes ne pourront être utilisées que sur l'ordinateur où les activités ont été générées. L'exemple ci-après n'utilise que des ressources internes.

Étape no. 1 : accès à l'écran de données générales du scenario : Identifier

Effectuer la série de clics suivante:

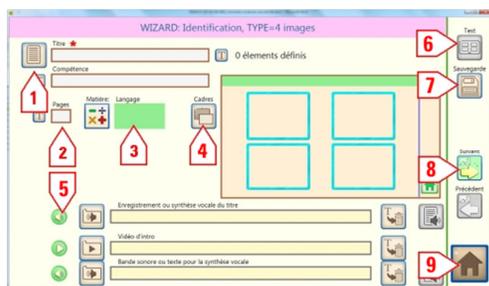
À partir de l'écran d'accueil, cliquer sur le bouton (en bas à gauche)  [1.1] « Accès à l'écran d'édition et au générateur » (Figure 1 : Écran d'accueil)

À partir de l'écran d'édition cliquer sur le bouton (en haut à droite)  [2.1] « Accès au générateur de nouvelles activités » (

Figure 2 : Écran d'édition des activités)

À partir de l'écran de sélection du scenario, cliquer sur le bouton  « Identifier »

Étape no. 2 : Choix des données générales : sujet, compétence, et données accessoires



- [4.1] Sujet et compétence
- [4.2] Nombre de pages d'exercices
- [4.3] Choix de la matière enseignée
- [4.4] Choix des cadres
- [4.5] Ecoute du titre ; Ecoute/Choix du clip) d'intro
- [4.6] Test de l'intro
- [4.7] Sauvegarde des données
- [4.8] Passage aux écrans de choix des entités
- [4.9] Retour à l'écran de choix de scenario

Figure 4 : Écran de choix des données générales (« Identifier », avant l'édition)

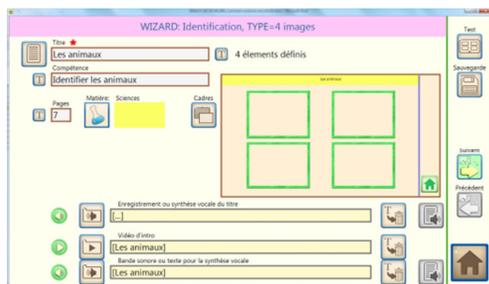


Figure 5 : Écran de choix des données générales (« Identifier », après édition)

Choisissez d'abord un **sujet d'apprentissage**



GENACH propose sur l'écran de données générales un bouton [4.1] **Sujet et compétence**. Ce bouton liste des dizaines de sujets proposés par ordre alphabétique, et permet de sélectionner celui de votre choix.



Figure 6 : Écran de choix d'un sujet (« Identifier »)

Exemple de sujet (choisi dans la liste) : **«Les arbres»**



1. Cliquez sur le bouton  et choisissez «**Les arbres**». Le WIZARD remplit automatiquement les champs suivants :
 - a. La compétence
 - b. L'enregistrement du titre (*visualisé par le symbole [...]*)
 - c. Le clip vidéo d'intro prédéfini, ainsi que sa bande sonoreL'enregistrement du titre, la vidéo (clip) d'intro et la bande sonore peuvent être testés grâce aux boutons  et  placés à leur gauche
S'il est nécessaire de modifier la compétence, cliquez sur le bouton  proche de « compétence » et écrire la compétence : Connaissance des plantes (puis **[Entrée]**)
2. Cliquez sur le bouton  proche de « Pages » et définir le nombre de pages (nombre de questions qui seront posées) : 5. Ne pas oublier de cliquer sur la touche **[Entrée]** pour valider le nombre choisi.
3. Cliquez sur le bouton  pour définir la matière : Sciences (le bouton change d'aspect  ainsi que la couleur de la matière et son nom).
4. Cliquez sur le bouton  pour choisir le cadre qui vous plaît.

La page des données générales est complète.

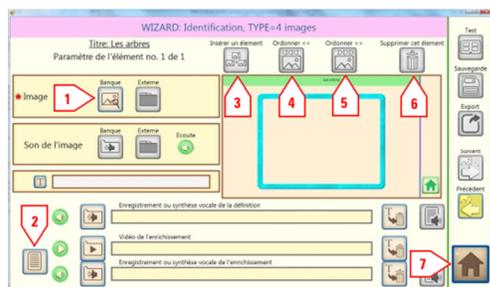
Il est possible de tester cette partie à l'aide du bouton  de la barre d'outils. On peut stopper le test en cliquant sur le bouton **[Echap.]**



NOTE : Si nécessaire, il est possible d'utiliser des ressources externes pour la vidéo (clip) d'intro et sa bande sonore. Ce document n'explicite pas cette fonctionnalité, car elle demande des connaissances plus poussées, et la fonction EXPORT n'est pas encore accessible.

5. Cliquer sur le bouton « suivant »  **[4.8] Passage aux écrans de choix des entités.**
GENACH comprend un dictionnaire complexe de plus de 1500 entités, avec leur enregistrement, ainsi qu'une ou plusieurs images pour chaque entité, une définition enregistrée, et une liste de champs sémantiques pertinents pour chaque entité.

Étape no. 3 : Choix des entités et de leurs données accessoires



[7.1] Choix de l'image

[7.2] Choix du clip vidéo et de sa bande sonore

[7.3] Insertion d'une nouvelle entité

[7.4] [7.5] Ordre des entités dans la démo

[7.6] Suppression de l'entité actuelle

[7.7] Retour à l'écran de choix de scénario

Figure 7 : Écran de choix d'une entité (« Identifier »)

1. Dans le cadre « Image », cliquer sur le bouton . On accède au mini-écran de choix d'image :

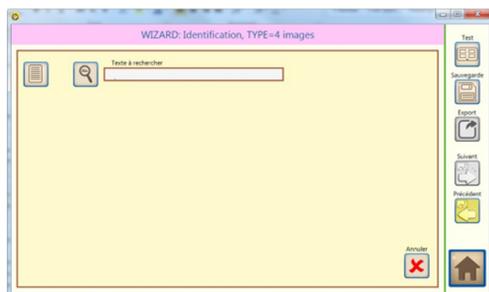


Figure 8 : Écran de choix d'image d'entité (« Identifier »)



Figure 9 : Exemple de choix de sujet pour l'image de l'entité (« Identifier »)

Il est possible de sélectionner un sujet à l'aide du bouton  (les arbres) ou de choisir directement une entité à l'aide du bouton  (par exemple en tapant : « sapin » puis [Entrée]). Dans le cas où un sujet est choisi, un choix d'entités liées ce sujet vous est proposé. Le choix de l'entité se fait en cliquant sur son image.

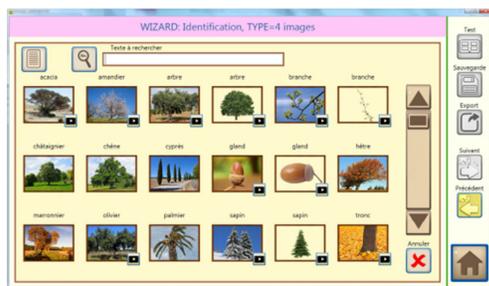


Figure 10 : Écran de choix d'image d'entité par sujet (« Identifier »)

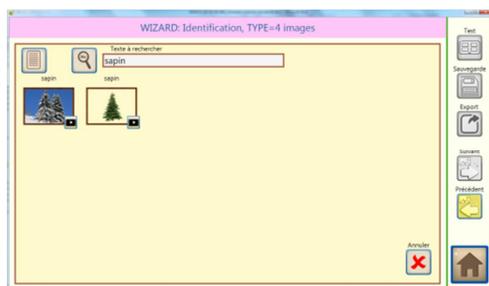


Figure 11 : Écran de choix d'image d'entité par nom (« Identifier »)



NOTE : Les entités qui ont un clip vidéo associé sont indiquées par le symbole  dans leur coin en bas à droite.

2. Choisir la première entité: **sapin**

- a. Le son de l'entité (son nom) et sa définition sont sélectionnés automatiquement - car l'entité fait partie de la base de données de GENACH.
- b. Un clip vidéo d'enrichissement et sa bande sonore peuvent être choisis à l'aide du bouton  [7.2] **Choix du clip vidéo et de sa bande sonore**. Cliquer ce bouton, choisir « Les arbres », puis cliquer sur un des clips vidéos « sapin ». Près de 500 vidéos sur des sujets variés sont disponibles, accessibles par le bouton de recherche.
- c. Il est possible de tester l'entité actuelle en cliquant sur le bouton Test .
- d. Cliquer sur le bouton  pour définir l'entité suivante

3. Choisir la deuxième entité: **chêne**

a. Procéder comme pour sapin :

- i.  , « arbres » et cliquer sur « chêne », ou bien
- ii.  , [ENTER], et cliquer sur l'image intitulée « chêne »
- iii. Choisir la vidéo « gland » qui se trouve dans la rubrique « Les fruits »

4. Choisir la troisième entité : **olivier**

a. Procéder comme à l'étape précédente, la vidéo de l'olivier figurant dans la rubrique « Les arbres »

5. Choisir la quatrième entité: **amandier**

a. Procéder comme à l'étape précédente, la vidéo « amandes sur un amandier » figurant dans la rubrique « Les arbres »

6. Choisir la cinquième entité: **palmier**

a. Procéder comme à l'étape précédente : il y a un choix de palmiers comme image de base, et la vidéo figure dans la rubrique « Les arbres »

7. L'activité est prête ! Par mesure de sécurité, cliquer sur le bouton « Sauvegarde » de la barre

d'outils. Sortir en cliquant sur les boutons « Retour à l'écran ... » , jusqu'à retourner au menu principal.

8. Cliquer sur le bouton central 

 NOTE : si plusieurs apprenants ont été définis, ce bouton est grisé et bloqué jusqu'à ce qu'un apprenant soit choisi à l'aide du bouton/cadre 

9. Sélectionner l'activité « **Les arbres** » pour la vérifier.



Étape no. 4 : Modification des données générales

Au cours de la construction, et par la suite au cours de l'édition d'une activité déjà construite (entièrement ou partiellement), il est possible de modifier ses données.

La modification suit le même processus que l'édition primordiale.



NOTE !!! ATTENTION !!! Le changement de sujet ou de compétence entraine un changement approprié du nom du fichier .xml qui contient les données de l'activité !

Étape no. 5 : Modification des entités et de leurs données accessoires

Au cours de la construction, et par la suite au cours de l'édition d'une activité déjà construite (entièrement ou partiellement), il est possible de modifier les entités à l'aide des opérations suivantes :

a) Toutes les opérations du processus que l'édition primordiale

b) Sauvegarder en cliquant sur le bouton Sauvegarde



c) Insérer une entité supplémentaire entre deux entités à l'aide du bouton



[7.3]

Insertion d'une nouvelle entité

d) Réarranger les entités dans un ordre différent à l'aide des boutons



[7.4]

[7.5] Ordre des entités dans la démo

e) Supprimer une entité à l'aide du bouton



[7.6] **Suppression de l'entité actuelle**



Classer : Deux exemples pas-à-pas



NOTE : Dans la version actuelle, l'option « EXPORT » n'est pas encore fonctionnelle. En conséquence, les activités utilisant des ressources externes ne pourront être utilisées que sur l'ordinateur où les activités ont été générées. L'exemple ci-après n'utilise que des ressources internes.

Étape no. 1 : accès à l'écran de données générales du scenario : Classer

Effectuer la série de clics suivante:

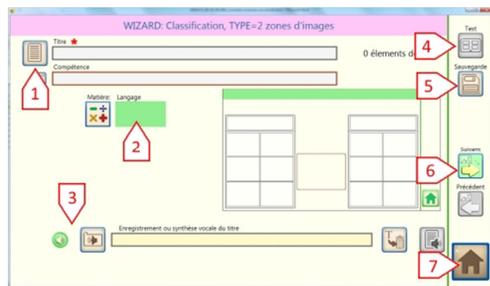
À partir de l'écran d'accueil, cliquer sur le bouton (en bas à gauche)  [1.1] « **Accès à l'écran d'édition et au générateur** » (Figure 1 : Écran d'accueil)

À partir de l'écran d'édition cliquer sur le bouton (en haut à droite)  [2.1] « **Accès au générateur de nouvelles activités** » (

Figure 2 : Écran d'édition des activités)

À partir de l'écran de sélection du scenario, cliquer sur le bouton  du scenario « **Classer** »

Étape no. 2 : Choix des données générales : sujet, compétence, et données accessoires



- [12.1] Sujet et compétence
- [12.2] Choix de la matière enseignée
- [12.3] Ecoute du titre
- [12.4] Test
- [12.5] Sauvegarde des données
- [12.6] Passage aux écrans de choix des entités
- [12.7] Retour à l'écran de choix de scenario

Figure 12 : Écran de choix des données générales (« Classer », avant l'édition)

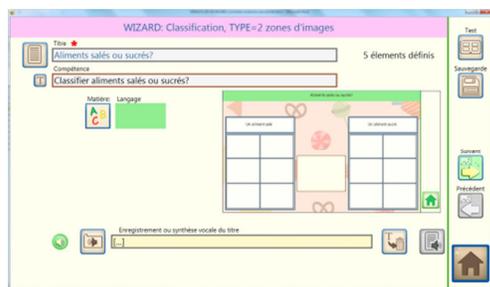


Figure 13 : Écran de choix des données générales (« Classer », après l'édition d'un sujet)

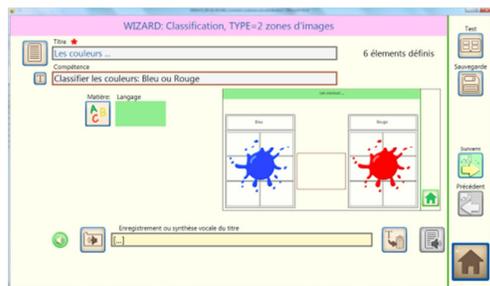


Figure 14 : Écran de choix des données générales (« Classer », après l'édition des couleurs)

Choisissez d'abord un **sujet d'apprentissage** – c'est-à-dire une **paire de propriétés**

GENACH propose sur l'écran de données générales un bouton  [12.1] **Sujet et compétence**. Ce bouton permet de choisir entre l'apprentissage des couleurs (une combinaison de deux couleurs parmi plus de cinquante combinaisons possibles des onze couleurs proposées) et l'apprentissage d'un sujet donné (« Insectes ou oiseaux », « Aliments salés ou sucrés », etc.).

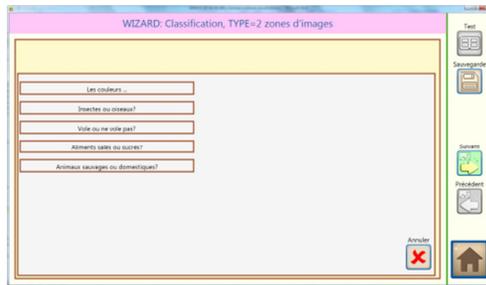


Figure 15 : Écran de choix d'un sujet (« Classer »)

Exemple avec : «**Les couleurs**»

1. Cliquez sur le bouton  et choisissez «**Les couleurs**». Le WIZARD apparaît avec deux «**taches**» de couleur (couleur bleu et blanc).
2. En cliquant sur une des taches, s'ouvre le mini-écran de choix des couleurs :

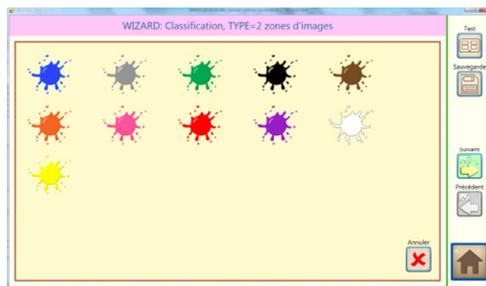
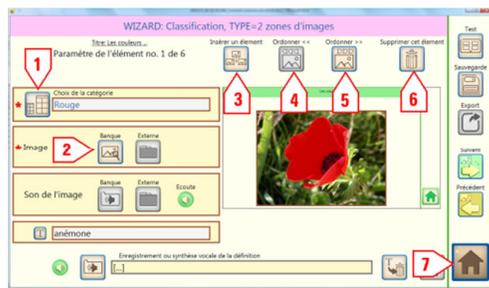


Figure 16 : Écran de choix des couleurs (« Classer »)

3. Choisir les couleurs «**Bleu**» et «**Rouge**» pour suivre cet exemple. Une fois les couleurs choisies, cliquer sur le bouton «**suivant**»  [12.6] **Passage aux écrans de choix des entités**. GENACH comprend une sélection de certaines d'entités associées à leur couleur.

 **NOTE** : *Pour éviter la confusion potentielle inhérente aux images contenant plusieurs couleurs, une même image peut être présentée ou absente pour une couleur donnée – en fonction de la seconde couleur choisie.*

Étape no. 3 : Choix des entités et de leurs données accessoires



[17.1] Choix de la couleur

[17.2] Choix de l'image

[17.3] Insertion d'une nouvelle entité

[17.4] [7.5] Ordre des entités dans la démo

[17.6] Suppression de l'entité actuelle

[17.7] Retour à l'écran de choix de scenario

Figure 17 : Écran de choix d'une entité (« Classer par couleur »)

1. La couleur de l'entité actuelle est sélectionnée en cliquant sur le bouton . La forme du bouton et le texte accolé changent en conséquence.



NOTE : Si la couleur sélectionnée est changée après le choix de l'image, et que cette couleur ne correspond pas à l'image actuelle, la plupart des boutons seront en position bloquée, jusqu'à la sélection d'une image appropriée ou le retour à la couleur appropriée.

2. Dans le cadre « Image », cliquer sur le bouton . On accède au mini-écran de choix d'image :

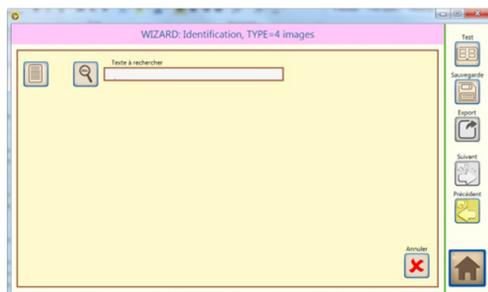


Figure 18 : Écran de choix d'image d'entité (« Classer par couleur »)

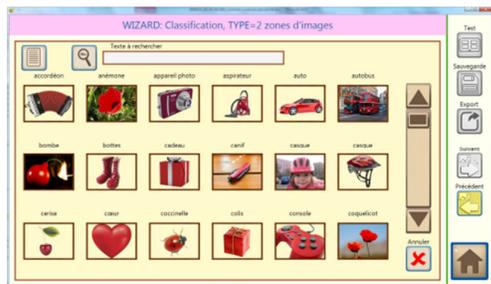


Figure 19 : Exemple de choix de l'image par couleur (« Classer par couleur »)

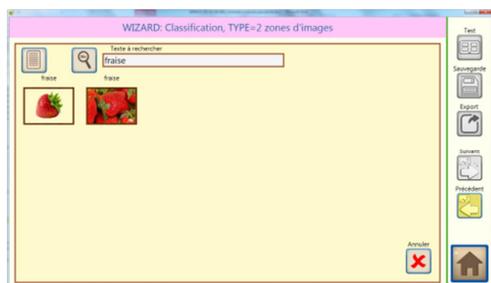


Figure 20 : Exemple de choix de l'image par son nom (« Classer par couleur »)

Il est possible de sélectionner une image de la couleur choisie à l'aide du bouton  (exemple pour la couleur: rouge) ou de choisir directement une entité par son nom à l'aide du bouton  (par exemple en tapant : « fraise » puis [Entrée]). Le choix de l'entité se fait en cliquant sur son image.

10. Choisir la première entité: **fraise**

- a. Le son de l'entité (son nom) et sa définition sont sélectionnés automatiquement - car l'entité fait partie de la base de données de GENACH.
- b. Il est possible de tester l'entité actuelle en cliquant sur le bouton Test 
- c. Cliquer sur le bouton  pour définir l'entité suivante



11. Choisir la deuxième entité: **colis**

a. Procéder comme pour fraise :

i. , , et cliquer sur l'image « colis », ou bien

ii. , , [ENTER], et cliquer sur l'image « colis »

b. Cliquer sur le bouton  pour définir l'entité suivante

12. Changer la couleur de l'entité suivante en cliquant sur le bouton . [17.1] **Choix de la couleur.** Cet exemple continue avec la couleur bleue

13. Choisir la troisième entité: **mer.**

a. Procéder comme à l'étape précédente

b. Cliquer sur le bouton  pour définir l'entité suivante

14. Choisir la quatrième entité: **poupée**

a. Procéder comme à l'étape précédente

15. L'activité est prête ! Par mesure de sécurité, cliquer sur le bouton « Sauvegarde » de la barre d'outils. Sortir en cliquant sur les boutons « Retour à l'écran ... » , jusqu'à retourner au menu principal.

16. Cliquer sur le bouton central 

 NOTE : si plusieurs apprenants ont été définis, ce bouton est grisé et bloqué jusqu'à ce qu'un apprenant soit choisi à l'aide du bouton/cadre 

17. Sélectionner l'activité « **Les couleurs** » pour la vérifier.



Étape no. 4 : Modification des données générales

Au cours de la construction, et par la suite au cours de l'édition d'une activité déjà construite (entièrement ou partiellement), il est possible de modifier ses données.

La modification suit le même processus que l'édition primordiale.



NOTES

!!! ATTENTION !!! Le changement de sujet ou de compétence entraîne un changement approprié du nom du fichier .xml qui contient les données de l'activité !

!!! ATTENTION !!! Le changement de couleur entraîne un effacement des images qui ne sont pas catégorisés comme valable pour cette couleur !

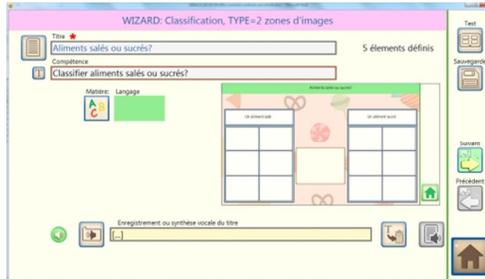
Étape no. 5 : Modification des entités et de leurs données accessoires

Cette étape est identique à l'étape no.5 décrite au chapitre « *Étape no. 5 : Modification des entités et de leurs données accessoires* » de l'exemple du scénario « Identifier ».



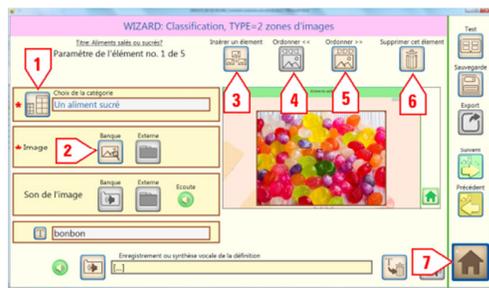
Exemple avec : **«Aliments salés ou sucrés»**

1. Cliquez sur le bouton  et choisissez **«Aliments salés ou sucrés»**. L'aperçu du WIZARD montre un fond approprié.



2. Cliquer sur le bouton « suivant »  [12.6] **Passage aux écrans de choix des entités.** GENACH comprend une sélection d'entités associées à chaque paire de propriétés.

Étape no. 3 : Choix des entités et de leurs données accessoires



[21.1] Choix de la propriété

[21.2] Choix de l'image

[21.3] Insertion d'une nouvelle entité

[21.4] [7.5] Ordre des entités dans la démo

[21.6] Suppression de l'entité actuelle

[21.7] Retour à l'écran de choix de scenario

Figure 21 : Écran de choix d'une entité (« Classer par propriété »)

2. La propriété de l'entité actuelle est sélectionnée en cliquant sur le bouton . La forme du bouton et le texte accolé changent en conséquence.



NOTE : Si la propriété sélectionnée est changée après le choix de l'image, et que cette propriété ne correspond pas à l'image actuelle, la plupart des boutons seront en position bloquée, jusqu'à la sélection d'une image appropriée ou le retour à la propriété appropriée.

3. Dans le cadre « Image », cliquer sur le bouton . On accède au mini-écran de choix d'image :

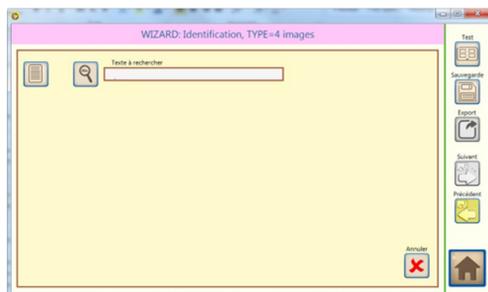


Figure 22 : Écran de choix d'image d'entité (« Classer par couleur »)

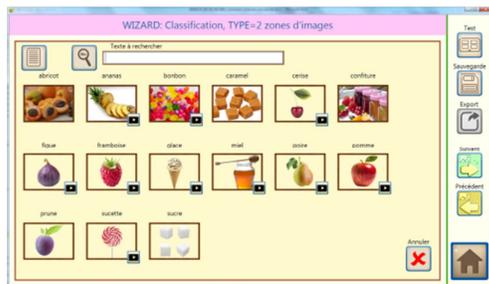


Figure 23 : Exemple de choix de l'image par sa propriété (« Classer par propriété»)

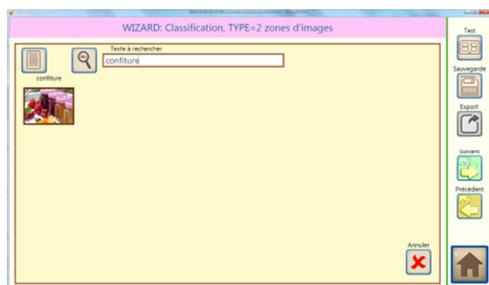


Figure 24 : Exemple de choix de l'image par son nom (« Classer par propriété»)

Il est possible de sélectionner une image de la propriété choisie à l'aide du bouton  (exemple pour la propriété: « Aliment sucrés ») ou de choisir directement une entité par son nom à l'aide du bouton  (par exemple en tapant : « confiture» puis [Entrée]). Le choix de l'entité se fait en cliquant sur son image.

1. Choisir la première entité: **confiture**
 - a. Le son de l'entité (son nom) et sa définition sont sélectionnés automatiquement - car l'entité fait partie de la base de données de GENACH.
 - b. Il est possible de tester l'entité actuelle en cliquant sur le bouton Test 
 - c. Cliquer sur le bouton  pour définir l'entité suivante

2. Choisir la deuxième entité: **sucette**

a. Procéder comme pour confiture :

i.  ,  , et cliquer sur l'image « colis », ou bien

ii.  ,  , [ENTER], et cliquer sur l'image « sucette »

b. Cliquer sur le bouton  pour définir l'entité suivante

3. Changer la propriété de l'entité suivante en cliquant sur le bouton  . [21.1] **Choix de la propriété**. Cet exemple continue avec la propriété « salé »

4. Choisir la troisième entité: **frites**.

a. Procéder comme à l'étape précédente

b. Cliquer sur le bouton  pour définir l'entité suivante

5. Choisir la quatrième entité: **cornichon**

a. Procéder comme à l'étape précédente

6. L'activité est prête ! Par mesure de sécurité, cliquer sur le bouton « Sauvegarde » de la barre d'outils. Sortir en cliquant sur les boutons « Retour à l'écran ... »  , jusqu'à retourner au menu principal.

7. Cliquer sur le bouton central 

 NOTE : si plusieurs apprenants ont été définis, ce bouton est grisé et bloqué jusqu'à ce qu'un apprenant soit choisi à l'aide du bouton/cadre 

8. Sélectionner l'activité « **Aliments salés ou sucrés** » pour la vérifier.



Étape no. 4 : Modification des données générales

Au cours de la construction, et par la suite au cours de l'édition d'une activité déjà construite (entièrement ou partiellement), il est possible de modifier ses données.

La modification suit le même processus que l'édition primordiale.



NOTE : !!! ATTENTION !!! Le changement de sujet ou de compétence entraîne un changement approprié du nom du fichier .xml qui contient les données de l'activité ! Ce changement entraîne aussi un effacement des images choisies pour un sujet précédent!

Étape no. 5 : Modification des entités et de leurs données accessoires

Cette étape est identique à l'étape no.5 décrite au chapitre « *Étape no. 5 : Modification des entités et de leurs données accessoires* » de l'exemple du scénario « Identifier ».



Associer : Un exemple pas-à-pas



NOTE : Dans la version actuelle, l'option « EXPORT » n'est pas encore fonctionnelle. En conséquence, les activités utilisant des ressources externes ne pourront être utilisées que sur l'ordinateur où les activités ont été générées. L'exemple ci-après n'utilise que des ressources internes.

Étape no. 1 : accès à l'écran de données générales du scenario : Identifier

Effectuer la série de clics suivante:

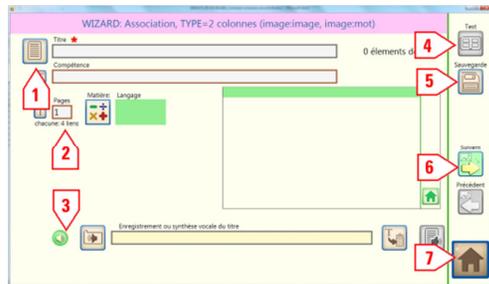
À partir de l'écran d'accueil, cliquer sur le bouton (en bas à gauche)  [1.1] « Accès à l'écran d'édition et au générateur » (Figure 1 : Écran d'accueil)

À partir de l'écran d'édition cliquer sur le bouton (en haut à droite)  [2.1] « Accès au générateur de nouvelles activités » (

Figure 2 : Écran d'édition des activités)

À partir de l'écran de sélection du scenario, cliquer sur le bouton  « Associer »

Étape no. 2 : Choix des données générales : sujet, compétence, et données accessoires



- [25.1] Sujet et compétence
- [25.2] Nombre de pages d'exercices
- [25.3] Ecoute du titre
- [25.4] Test de l'intro
- [25.5] Sauvegarde des données
- [25.6] Passage aux écrans de choix des entités
- [25.7] Retour à l'écran de choix de scenario

Figure 25 : Écran de choix des données générales (« Associer », avant l'édition)

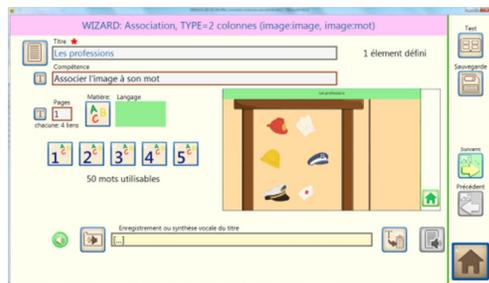


Figure 26 : Écran de choix des données générales (« Associer », après édition)

Choisissez d'abord un **sujet d'apprentissage**

GENACH propose sur l'écran de données générales un bouton  [4.1] **Sujet et compétence**. Ce bouton liste des sujets appropriés à la compétence d'association, et permet de sélectionner celui de votre choix.

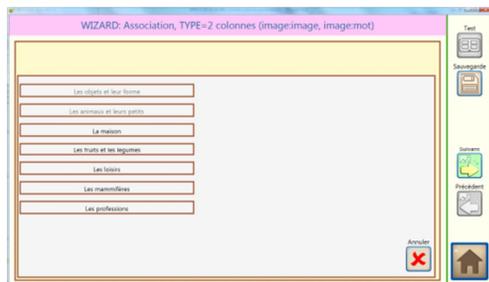


Figure 27 : Écran de choix d'un sujet (« Associer »)



NOTES :

La compétence « Associer » est subdivisée en compétences de différents domaines : association d'images à l'aide d'une relation de type connaissance (exemple : « les animaux et leurs petits »), association d'images à l'aide d'une relation de type mathématique (exemple : « les objets et leurs formes »), ou association d'une image à son mot par la lecture du mot.



La version actuelle offre uniquement le type association d'une image à son mot

Exemple de sujet (choisi dans la liste) : **«Les professions»**

1. Cliquez sur le bouton  et choisissez **«Les professions»**. Le WIZARD remplit automatiquement les champs suivants :
 - a. La compétence
 - b. L'enregistrement du titre (*visualisé par le symbole [...]*)
2. Cliquez sur le bouton  proche de « Pages » et définissez le nombre de pages (nombre de questions qui seront posées). Il est conseillé de limiter à peu le nombre de pages, chaque page contenant quatre exercices de lecture. Ne pas oublier de cliquer sur la touche **[Entrée]** pour valider le nombre choisi.
3. Les boutons numérotés  à  permettent de sélectionner le vocabulaire présenté en fonction de sa difficulté. Toute combinaison est valide, bien que les combinaisons de chiffres contigus soient plus adaptées à la logique didactique classique.

La page des données générales est complète.

Il est possible de tester cette partie à l'aide du bouton  de la barre d'outils. On peut stopper le test en cliquant sur le bouton **[Echap.]**



4. Cliquer sur le bouton « suivant »  **[25.6] Passage aux écrans de choix des entités.**
GENACH offre des centaines de mots catégorisés suivant leur sujet et leur niveau de difficulté de lecture. Chacun d’eux possède son enregistrement, ainsi qu’une ou plusieurs images associées, et une définition enregistrée.



1. Choisir la première entité: **boulangier**

a. Le son de l'entité (son nom) et sa définition sont sélectionnés automatiquement - car l'entité fait partie de la base de données de GENACH.

b. Il est possible de tester l'entité actuelle en cliquant sur le bouton Test 

c. Cliquer sur le bouton  pour définir l'entité suivante

2. Choisir la deuxième entité: **chanteuse**

a. Procéder comme pour boulanger :

- i.  , cliquer sur « chanteuse », ou bien
- ii.  , [ENTER], et cliquer sur l'image intitulée « chanteuse »

3. Continuer à choisir des entités jusqu'à un minimum de quatre

4. L'activité est prête ! Par mesure de sécurité, cliquer sur le bouton « Sauvegarde » de la barre d'outils. Sortir en cliquant sur les boutons « Retour à l'écran ... » , jusqu'à retourner au menu principal.

5. Cliquer sur le bouton central 

 NOTE : si plusieurs apprenants ont été définis, ce bouton est grisé et bloqué jusqu'à ce qu'un apprenant soit choisi à l'aide du bouton/cadre 

6. Sélectionner l'activité « **Les professions** » pour la vérifier.



Étape no. 4 : Modification des données générales

Au cours de la construction, et par la suite au cours de l'édition d'une activité déjà construite (entièrement ou partiellement), il est possible de modifier ses données.

La modification suit le même processus que l'édition primordiale.

Étape no. 5 : Modification des entités et de leurs données accessoires

Cette étape est identique à l'étape no.5 décrite au chapitre « *Étape no. 5 : Modification des entités et de leurs données accessoires* » de l'exemple du scénario « Identifier ».



Vérifier une activité en mode SCAI+ ou SCAI-

Pour vérifier une activité en mode SCAI+ ou SCAI-, il faut définir un utilisateur et de choisir le mode désiré à l'aide du bouton mode . En cliquant sur ce bouton, il est possible de passer du mode NORMAL, au mode SCAI- , puis au mode SCAI+ .

Dans le mode NORMAL, l'apprenant peut utiliser la barre d'outil en cliquant sur les boutons appropriés (*l'explicatif se trouve dans le document Réf. AVINA-HI-UG-001.B01 "Manuel de fonctionnement de la barre d'outils dans les produits Multimédia AVINA"*), et les réponses sont données et cliquant sur les entités présentées (ou en les faisant glisser à la place prévue, ou en les liant ensemble).

Dans le mode SCAI-, l'apprenant peut utiliser la barre d'outil en cliquant sur les boutons appropriés, mais les réponses sont éclairées (cadre jaune) les unes après les autres, et l'apprenant peut sélectionner l'entité éclairée en cliquant sur n'importe quelle position de la zone de travail (i.e. à l'exception de la zone de la barre d'outils). Ce mode permet d'intervenir sur la barre d'outils (par exemple pour utiliser le « Haut-parleur » qui va rappeler la consigne), sans interférer sur l'interactivité.

Dans le mode SCAI+, et les boutons de la barre d'outil et les réponses sont éclairées (cadre jaune) les uns après les autres. L'apprenant peut sélectionner une réponse ou choisir un outil (« Haut-parleur », « Sortie », etc.) lorsque l'entité ou l'outil est éclairé, en cliquant sur n'importe quelle position de la zone de travail. Ce mode permet à l'apprenant avec handicap moteur majeur de travailler de façon indépendante.

Une fois le mode SCAI- ou SCAI+ choisi, s'affichent les options qui permettent à l'entité actuelle avec cadre jaune de clignoter  – ou non , et de choisir le temps alloué à l'apprenant pour la sélection d'une réponse  (cliquer successivement pour choisir le nombre de secondes voulues)