



Manuel de fonctionnement de la barre d'outils dans les produits Multimédia AVINA

Réf. AVINA-HI-UG-001.B01

Introduction

AVINA EDUCATION est une association qui propose une série de produits Multimédia éducatifs [*ci-après : Le(s) produit(s)*] comprenant des activités pédagogiques et des outils de support scolaire.

Les produits informatiques créés par AVINA EDUCATION sont des produits multiplateformes, qui fonctionnent aussi bien sur les PC avec différentes versions de Windows, que sur les tablettes avec différentes versions d'ANDROID.

Malgré la disparité des systèmes d'exploitation utilisés, AVINA EDUCATION a défini une ligne graphique standard qui se retrouve dans tous les produits du cycle primaire.

Ce document explique, quelle que soit la plateforme utilisée, comment fonctionne la barre d'outils, qui se trouve à la verticale sur le côté droit (voir image ci-après).

Versions du Manuel

Version	Date	Commentaires
001.A01	17-Jan-2019	Version préliminaire pour les tests sur site en France
001.B01	23 -Jan-2019	Formatage (CG); Révision (EF)



Figure 1 : Modèle avec « J'ai fini »

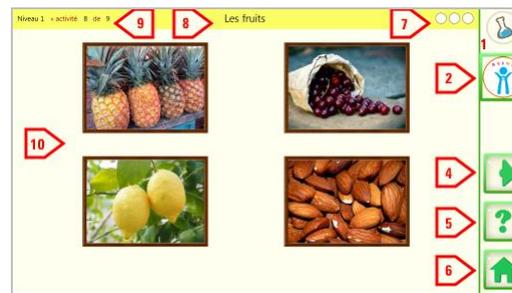


Figure 2 : Modèle « Juste cliquer »

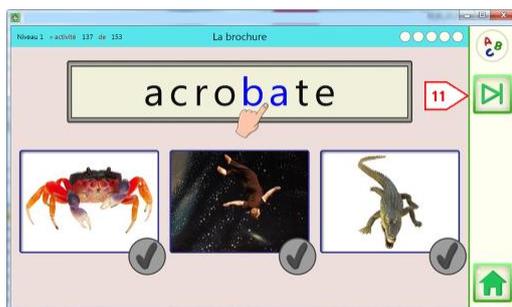


Figure 3 : Pendant la démo, l'aide ou la correction

Nomenclature :

- [1] Sigle de la matière (mathématiques, langage, sciences ...)
- [2] Symbole de reconnaissance de l'utilisateur (possibilité d'une photo de l'apprenant)
- [3] « J'ai fini » : ce bouton n'apparaît que dans le modèle no. 1 – voir ci-après
- [4] « Haut-parleur » : énonce à tout moment l'instruction
- [5] « Aide » : du coup de pouce (première aide) à la correction (deuxième aide)
- [6] « Sortie » : retour à la page d'accueil ou à l'accès direct
- [7] « Pastilles de réussite » : une par page d'exercice, qui se colorie en vert, orange ou rouge en fonction du niveau de réalisation
- [8] « Titre » : Le titre de l'activité. Plusieurs activités peuvent avoir le même titre s'il s'agit de la même compétence à des niveaux différents
- [9] « Statut » : niveau (classe), et numéro de l'activité dans l'ensemble des activités du niveau
- [10] « Éléments » : les éléments spécifiques : leur position et leur taille varient en fonction de la compétence, leur style graphique en fonction de sujet et leur contenu en fonction de l'exercice
- [11] « Stop » : arrête la démo, l'aide ou la correction et passe à l'étape suivante



Fonctionnement:

NOTE:

Les produits informatiques créés par AVINA EDUCATION offre des modes d'interaction adaptés aux différentes plateformes et aux différents types d'apprenants.

En particulier, l'interaction sous les systèmes d'exploitation Windows peut se faire par clic, et pour les systèmes Android et Windows avec écran tactile, par touche.

De même, les produits offrent, en plus du mode standard, les modes SCAI+ et SCAI- qui permettent à l'apprenant présentant un handicap de réagir sans avoir à cliquer directement sur les boutons ou éléments des activités.

En vue de simplifier la compréhension, ce document formule toutes les explications en utilisant la terminologie « clique » - qui sera interprétée comme « touche », ou SCAI en fonction du matériel utilisé et du mode sélectionné.

[1] Sigle de la matière

Les matières enseignées ont chacune leur symbole :

Mathématiques : 

Langage : 

Sciences : 

[2] Symbole de reconnaissance de l'utilisateur

Optionnellement une photo de l'apprenant

[3] « J'ai fini »

Le bouton « J'ai fini » : dans certaines activités, comme par exemple « Le parking des additions », l'apprenant doit remplir plusieurs cases/faire plusieurs actions avant de compléter l'activité d'une page. Dans ce cas, il confirme avoir fini de donner sa réponse en cliquant sur le bouton « J'ai fini ». Tant qu'il n'a pas appuyé sur ce bouton, il peut à loisir corriger sa réponse. Le bouton « J'ai fini » correspond à « remettre sa copie »

[4] « Haut-parleur » :

Le bouton « haut-parleur » répète la dernière instruction. Le plus souvent, il rappelle ce que l'apprenant a à faire.

[5] « Aide » :

Le bouton « Aide » : si l'apprenant clique sur le bouton « aide », le programme lui donnera un coup de pouce qui l'aidera à résoudre le problème auquel il est confronté. En cliquant de nouveau dessus, il recevra en temps réel soit un coup de pouce supplémentaire, soit la résolution de l'exercice spécifique avec lequel il n'a pas réussi à se mesurer.



[6] « Sortie » :

Le bouton « Sortie » amène l'apprenant à « l'étage supérieur » par rapport à celui où il se trouve. Ainsi, s'il est arrivé à l'activité par le mode « Gestionnaire d'apprentissage », en cliquant sur le bouton « Sortie », il retourne au menu d'entrée. S'il est arrivé à l'activité par le mode « accès direct », en cliquant sur le bouton « Sortie », il retourne au menu d'accès direct.

[7] « Pastilles de réalisation » :

Le programme présente une Pastille de réalisation par page d'exercice. La pastille, en début d'activité transparente, se colorie en vert, orange ou rouge en fonction du niveau de réalisation.

[8] « Titre » :

Le titre de l'activité. Plusieurs activités peuvent avoir le même titre s'il s'agit de la même compétence à des niveaux différents.

[9] « Statut » :

Le « Statut » indique le niveau du produit (équivalent d'une classe), et le numéro de l'activité dans l'ensemble des activités offertes à ce niveau. Les détails sur chaque activité sont présentées dans la page « Accès Direct ».

[10] « Éléments » :

Les éléments spécifiques : leur position et leur taille varient en fonction de la compétence, leur style graphique en fonction de sujet, et leur contenu en fonction de l'exercice.

[11] « Stop » :

Le bouton « Stop » arrête la démo, l'aide, la correction ou les « prix » pour permettre de passer immédiatement à l'étape suivante. Sous Windows, il est doublé par la barre d'espace qui offre la même fonctionnalité. Ce bouton est utile dans des situations variées :

- a) Pour un apprenant qui a fait une erreur d'inattention, et veut corriger sa réponse sans attendre l'explication, ou désire réaliser des exercices rapidement sans profiter des « prix » offerts.
- b) Pour un enseignant ou un vérificateur qui teste les réponses du produit et veut sauter les explications déjà entendues.

Les modes d'interaction les plus répandus sont :

« Clique » : La réponse à l'exercice proposé est donnée par un clic sur un élément (image texte). La correction viendra immédiatement après le clic

« Drag » : La réponse à l'exercice proposé est donnée en faisant glisser élément (image texte) et en le déposant sur une position préparée (Drop). La correction viendra immédiatement après le dépôt ou après une série de dépôts – suivant l'exercice.

« Sélection » : La réponse à l'exercice proposé est donnée par une série de clics sur les éléments (image texte), puis un clic sur le bouton « J'ai fini ». Ce mode permet à l'apprenant de corriger ses erreurs avant toute intervention du programme. La correction ne viendra qu'après le clic sur le bouton « J'ai fini ».