

Création d'exercices interactifs avec

HOT POTATOES V.6

La suite Hot Potatoes est un jeu de six outils de création d'exercices interactifs à partir de six types d'exercices de base.

Cette suite est offerte comme logiciel public, pour les applications éducatives sans but lucratif, par « Half-Baked Software & the University of Victoria CALL Laboratory Research and Development ».

Il est cependant, nécessaire de s'enregistrer afin de pouvoir exploiter la totalité des fonctionnalités du programme.



Sommaire :

Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec Jcross	p. 3
Personnalisation des consignes de jeu	p. 4
QCM avec Jquiz	p. 5
Textes à trous avec Jcloze	p. 6
Jmatch	p. 7

Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec JCross	p. 3
Personnalisation des	
Consignes de jeu	p. 4
QCM avec JQuiz	p. 5
Textes à trous avec JCloze	p. 6
JMatch	p. 7

La suite Hot Potatoes est un jeu de six outils de création pour réaliser des exercices interactifs à partir de six types d'exercices de base.

Cette suite est offerte comme logiciel public (pour les applications éducatives sans but lucratif) par « **Half-Baked Software & the University of Victoria CALL Laboratory Research and Development** ». Cependant, vous devez vous enregistrer ; il ne vous en coûtera que le message d'un courrier électronique ; celui-ci permettra de rester en contact avec les concepteurs.



Installation du logiciel

- **Téléchargez le logiciel.**
- **Double cliquez sur l'icône :**  winhotpot54
- **Suivez la procédure d'installation proposée.**

Attention : Au premier lancement du logiciel, il vous sera demandé de sélectionner le langage de votre choix. Par défaut, l'interface du programme est en anglais.

Types d'exercices

Exercices de closure avec **JCloze**

Questionnaire à choix multiple avec **JBC**

Phrases en désordre avec **Jmix**

Mots croisés avec **Jcross**

« Mettre en relation » avec **Jmatch**

Quiz avec **Jquiz**



Utilisations pédagogiques

1. Utilisation traditionnelle : l'enseignant auteur

Les exercices sont construits à partir d'une trame pré-existante. L'enseignant édite lui-même ses exercices avec les contenus qu'il sélectionne. Les exercices peuvent être destinés à l'entraînement, à la mise en situation-problème, ou à l'évaluation.

2. L'élève acteur, l'élève auteur

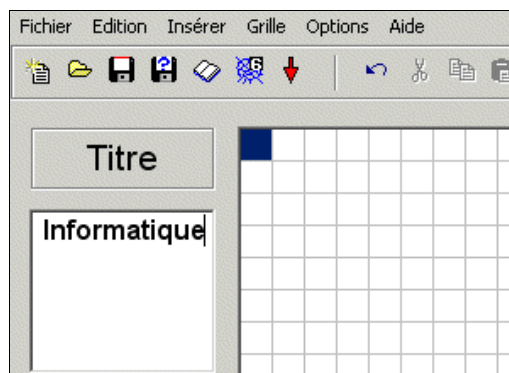
Exemple de détournement : les exercices sont construits par les élèves pour les élèves.

- Deux groupes d'élèves travaillent (2 collèges distants) sur la même problématique.
- En fin de parcours, chaque groupe doit produire des exercices sous "Hot Potatoes" afin d'évaluer les compétences et les connaissances de l'autre groupe.
- Les exercices sont communiqués par mail en fichiers joints.
- L'élaboration des exercices demande aux élèves de réfléchir sur leurs connaissances (métacognition).
- Ils peuvent servir d'évaluation du parcours.

Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec Jcross	p. 3
Personnalisation des	
Consignes de jeu	p. 4
QCM avec JQuiz	p. 5
Textes à trous avec JCloze	p. 6
JMatch	p. 7

Premiers pas avec JCross

Editeur de mots croisés

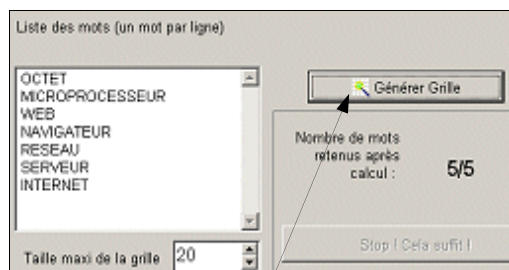


1° Donnez un **titre** à votre travail.

Ce titre sera aussi celui de votre grille de mots-croisés

2° Vous voici à présent dans la phase de construction de votre grille de mots croisés.

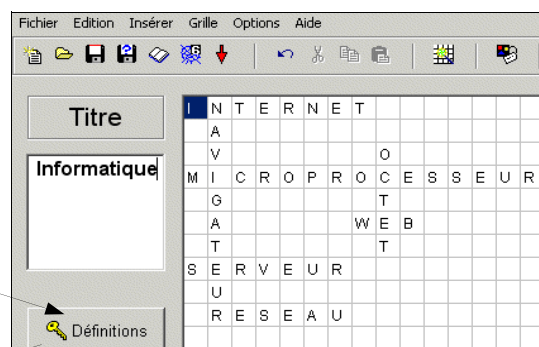
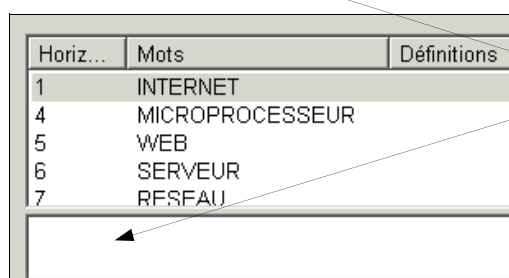
Sélectionnez la mise en forme automatique en **cliquant sur :**



3° Saisissez les mots de votre grille.

4° Cliquez sur « **Générer la grille** ».

5° Entrez vos **définitions**...



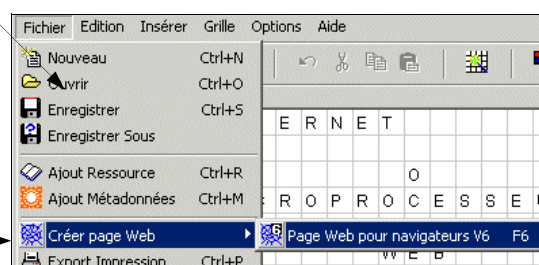
6° Sélectionnez un mot puis saisissez la définition dans la **fenêtre inférieure**.

Validez en cliquant sur « **OK** ».

7° **Enregistrez** ce document sous le nom et à l'emplacement de votre choix.. Vous aurez ainsi la possibilité de le modifier ou de le faire évoluer en fonction de vos besoins

8° **Convertissez votre grille en une page WEB.** Cette action est indispensable car elle va générer la grille de jeu.

Celle ci sera convertie en une page WEB directement consultable et utilisable hors connexion par n'importe quel navigateur Internet.

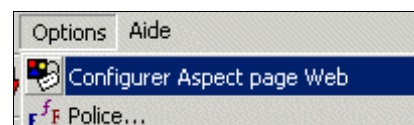
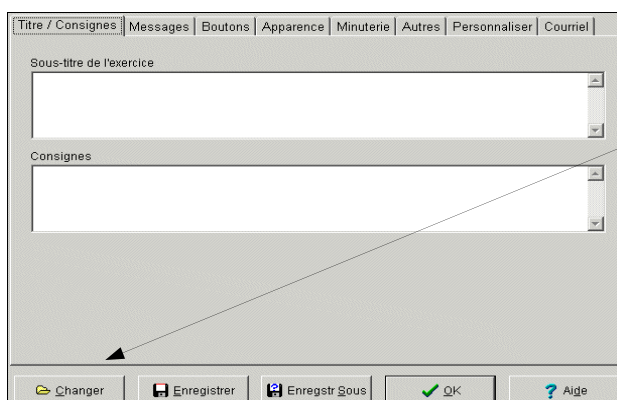


Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec JCross	p. 3
Personnalisation des consignes de jeu	p. 4
QCM avec JQuiz	p. 5
Textes à trous avec JCloze	p. 6
JMatch	p. 7

Personnalisation des consignes de jeu

Lors de la sélection opérée au premier lancement du logiciel, vous avez doté « Hot-Potatoes » d'une interface en langue française. En revanche, l'édition de votre jeu sous la forme d'une page WEB, génère par défaut des consignes d'utilisation en anglais. Il est néanmoins possible, très simplement de franciser ces dernières, voire de les personnaliser à votre convenance.

1° Ouvrez le menu « Options » et sélectionnez « Configurer Aspect page Web ».

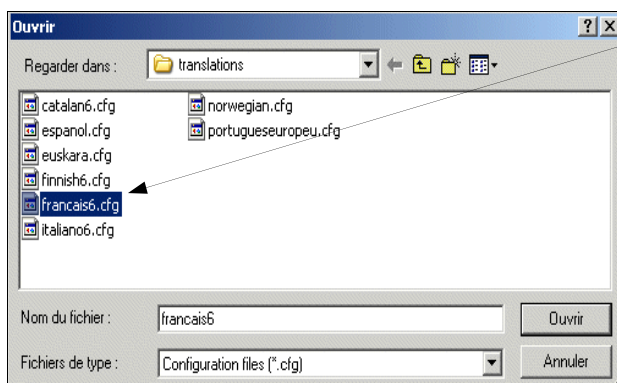


2° Cliquez sur le bouton « Changer »

3° L'ordinateur ouvre le répertoire d'installation du logiciel. Ce dernier est localisé à l'emplacement suivant :

C:\program files\Hotpotatoes6\Translations\Français6

4° Comme au premier démarrage du logiciel, choisissez le langage de votre choix et cliquez sur ouvrir.



5° Retour au panneau de configuration...

Vous pouvez à présent vérifier que les consignes sont bien affichées en français.

6° Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton « Enregistrer ». Lors d'une prochaine utilisation d'un des logiciels de la suite « Hot Potatoes », ces paramètres seront conservés.



Indépendamment du choix du langage, il est possible de personnaliser les consignes de jeu.

N'hésitez pas à cliquer sur les index disponibles sur le **panneau de configuration des résultats** et à modifier les consignes proposées dans les différentes fenêtres d'édition. En cas de fausse manœuvre, il vous sera toujours possible d'annuler ces modifications.

Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec Jcross	p. 3
Personnalisation des consignes de jeu	p. 4
QCM avec JQuiz	p. 5
Textes à trous avec JCloze	p. 6
JMatch	p. 7

Premiers pas avec JQuiz

Editeur de questionnaires à choix multiples



Le principe de Hot Potatoes est toujours le même : quel que soit le type d'exercices choisi, le travail se fait en trois étapes :

- **Construire** votre exercice dans l'éditeur qui se met en route au démarrage. Sauvegarder en choisissant un nom de fichier ;
- **Configurer** l'apparence pour l'élève ; **sauvegarder**.
- **Editer** une page WEB.

A chaque fois, vous devez enregistrer vos fichiers dans un répertoire bien identifié.

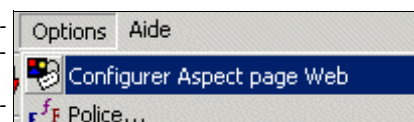
1. Sélectionnez le type de questionnaire souhaité puis donnez un titre à l'exercice : Il apparaîtra sur l'écran de l'élève.

2. L'écran vous affiche **Q1** : c'est ici que vous allez poser votre première question (dans le grand rectangle de droite.)

3. Proposez des réponses exactes ou erronées dans les cases en dessous.

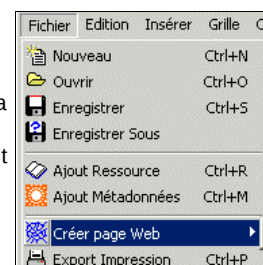
4. Cochez uniquement les réponses que l'ordinateur devra considérer comme exactes.

5. Configurez l'apparence de votre résultat (ce qui s'affichera pour l'élève) en déroulant le menu « **Option** » puis en sélectionnant « **Configurer le résultat** ».
(La procédure de francisation et de personnalisation de l'apparence du résultat est décrite en page 4)



6. Enregistrez votre configuration pour pouvoir l'utiliser avec d'autres exercices.

7. Créez une page Web sur laquelle apparaîtra l'exercice à réaliser : Cliquez sur **Fichier/créer une page web F5** ou appuyez directement sur la touche **F5 de votre clavier**. Cette page sera générée au format html, lisible sur les navigateurs Internet (Windows Explorer ou Netscape Communicator). Sauvegardez-la sous le nom de votre choix et dans le répertoire voulu.



Vous pouvez maintenant voir le résultat de votre travail, tel qu'il apparaîtra aux élèves.

Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec Jcross	p. 3
Personnalisation des consignes de jeu	p. 4
QCM avec JQuiz	p. 5
Textes à trous avec JCloze	p. 6
JMatch	p. 7

Premiers pas avec JCloze

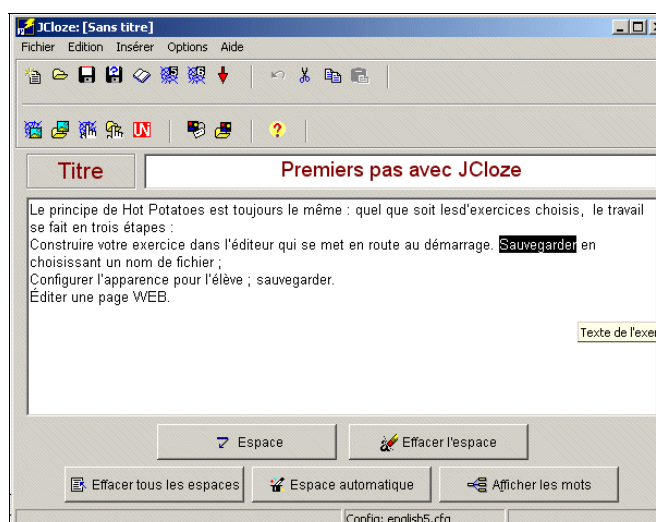
Éditeur de textes à trous



Le principe de Hot Potatoes est toujours le même : quel que soit le type d'exercices choisi, le travail se fait en trois étapes :

- **Construire** votre exercice dans l'éditeur qui se met en route au démarrage. Sauvegarder en choisissant un nom de fichier ;
- **Configurer** l'apparence pour l'élève ; **sauvegarder**.
- **Editer** une page WEB.

A chaque fois, vous devez enregistrer vos fichiers dans un répertoire bien identifié.



1. Donnez un **titre** à votre exercice.
2. Saisissez l'ensemble de votre texte. (fenêtre située sous le titre)
3. Sélectionnez (*bouton de gauche de la souris enfoncé durant le déplacement de sélection*) **un mot** devant servir de trou (*mot à retrouver par l'élève*).
4. Cliquez sur le bouton **espace** (bas / gauche de la fenêtre de saisie).
5. L'écran vous affiche le **mot** sélectionné.

6. L'ordinateur vous propose alors d'indiquer un **indice** pouvant guider l'élève en cas de difficulté.

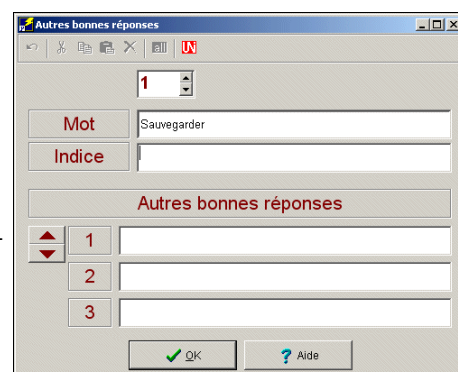
7. Validez par « **OK** ».

8. Recommencez l'opération pour autant de mots que vous le désirez.

9. Configurez l'apparence de votre résultat (ce qui s'affichera pour l'élève) en cliquant sur l'icône de configuration dans la barre de tâches ou en allant dans **Options/Configurer** le résultat. (**voir page 4**)

10. Enregistrez votre configuration pour pouvoir l'utiliser avec d'autres exercices.

11. Créez une page web sur laquelle apparaîtra l'exercice à réaliser : cliquer sur **Fichier/créer une page web F5** ou appuyez directement sur la touche F5 de votre clavier.



Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec Jcross	p. 3
Personnalisation des consignes de jeu	p. 4
QCM avec JQuiz	p. 5
Textes à trous avec Jcloze	p. 6
JMatch	p. 7

Premiers pas avec JMatch

« Mettre en relation »



Le principe de Hot Potatoes est toujours le même : quel que soit le type d'exercices choisi, le travail se fait en trois étapes :

- **Construire** votre exercice dans l'éditeur qui se met en route au démarrage. Sauvegarder en choisissant un nom de fichier ;
- **Configurer** l'apparence pour l'élève ; **sauvegarder**.
- **Editer** une page WEB.

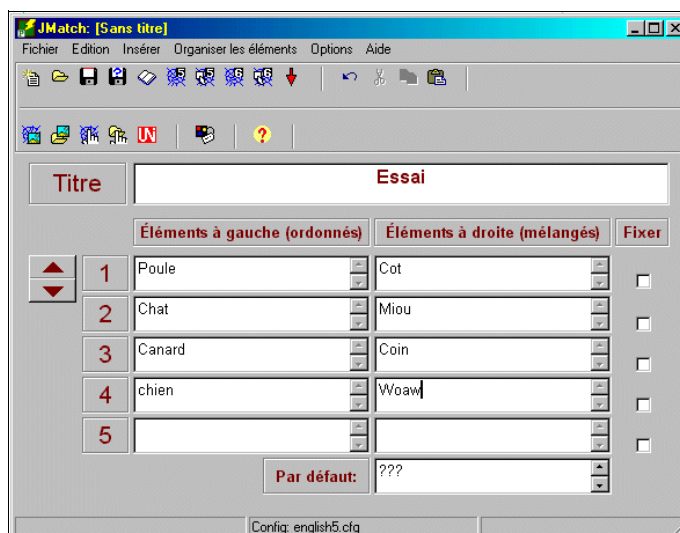
A chaque fois, vous devez enregistrer vos fichiers dans un répertoire bien identifié.

1. Donnez un **titre** à votre exercice.

2. Saisissez l'ensemble de vos données sources (mots ; phrases ; images) dans la colonne gauche de votre tableau.

3. Saisissez dans la colonne de droite les éléments (mots ; phrases ; images) en relation .

4. Configurez l'apparence de votre résultat (ce qui s'affichera pour l'élève) en cliquant sur l'icône de configuration dans la barre de tâches ou en allant dans **Options/Configurer** le résultat. (**Voir (page 4)**)



5. Enregistrez votre configuration pour pouvoir l'utiliser avec d'autres exercices.

6. Créez une page WEB sur laquelle apparaîtra l'exercice à réaliser : cliquez sur **Fichier/create page web/créer une page web F5** ou appuyez directement sur la touche **F5 de votre clavier**. Cette page sera directement générée en format html, lisible sur les navigateurs Internet (Windows Explorer ou Netscape).

Sauvegardez-la sous le nom de votre choix et dans le répertoire voulu.

Vous pouvez maintenant découvrir le résultat de votre travail, tel qu'il apparaîtra aux élèves.