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	р. 2
Mots croisés avec J cross	р. З
Personnalisation des consignes	
dejeu	р. 4
QCM avec Jquiz	р. 5
Textes à trous avec Jcloze	р. 6
Jmatch	р. 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.

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

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.

I



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.

INFORMATIQUE et MULTIMEDIA Hot Potatoes : JCross

Exploitation pédagogique p. 2 Exploitation pédagogique p. 2 Mots croisés avec Jcross p. 3 Personnalisation des Consignes de jeu p. 4 QCM avec JQuiz p. 5 Partes 2 Loren p. 6	SS
JMatch p. 7 Fichier Edition Insérer Grille Options Aide 1° Donnez un titre à votre travail.	
 Titre Image: Section 2 and a sectio	e de
Informatique 2° Vous voici à présent dans la pré	ase de cons- s.
Sélectionnez la mise en forme auto <u>cliquant sur</u> :	omatique en
Liste des mots (un mot par ligne)	t.
OCTET	matique
WEB NAMGATEUR RESEAU SERVEUR INTERNET NOMINE de mots referus après calcul : 5/5 3° Saisissez les mots devotre grille.	
Fichier Edition Insérer Grille Options Aide	拙 ♥
4° Cliquez sur « <u>Générer la grille</u> ».	
5° Entrez vos définitions	E S S E U R B
1 INTERNET	
4 MICROPROCESSEUR 5 WEB 6 SERVEUR	
7 RESEAU 6° Selectionnez un mot puis saisissez dans la fenêtre inférieure.	la definition
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

	Fichier Edition Insérer	Grille	Option	is A	Aide							9777
8° Convertissez votre grille en une page WEB. Cette action est indispensable car elle va gé- nérer la grille de jeu.	 Nouveau Nouvrir Enregistrer 	Ctrl+N Ctrl+O Ctrl+S		K)	*	Ē		8	:	#		Ę
0, 2	🔒 Enregistrer Sous		E	R	N	E	1					+
Celle ci sera convertie en une page WEB di- rectement consultable et utilisable hors	Ajout Ressource Ajout Métadonnées	Ctrl+R Ctrl+M	R	0	P	R	0	0 C	E S	S	E	U
connexion par n'importe quel navigateur In-	🔆 Créer page Web	۱.	F 👷	Page	Web	o po	ur na	avig	ateurs	V6	F6	Ż
	📇 Export Impression	Ctrl+P					44	E	•			

INFORMATIQUE et MULTIMEDIA Hot Potatoes : JCross

2 2 3

4 5

6

7

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

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 jeux 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.





C:\ program files \ Hotpotatoes6 \Translations\Français6
 4° Comme au premier démarrage du logiciel, choisissez le langage de vo- tre choix et cliquez sur ouvrir .
5° Retour au panneau de configura- tion Vous pouvez à présent vérifier que les consignes sont bien affichées en fran- cais

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.

K	😃 Fichi	ier de configui	ration : C:\Pro	ogram Files	s\HotPotatoe	s6\translati	ions\fran	cais6.cfg		
ł	Edition	Insérer								
	Titre	/ Consignes	Messages	Boutons	Apparence	Minuterie	Autres	Personnaliser	Courriel	

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.

INFORMATIQUE et MULTIMEDIA Hot Potatoes : JOuiz

Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec Jcross	р. З
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 J Quiz 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. Sauvegar-• der 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.

Titre	
Q1 1	A Dem 🗾
Réponses	Commentaires Paramètres
	Exact
*	Z
B	Exact
	2
c	E Esart
1	<u> </u>
D	_≤ □ Exact
2	×

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 ».

Options Aide Configurer Aspect page Web F Police...

(La procédure de francisation et de personnalisation de l'ap parence du résultat est décrite en page 4)

touche F5 de votre clavier.

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

Fichier Edition Insérer Grille O Ctrl+N 🗎 Nouveau 7. Créez une page Web sur laquelle apparaîtra l'exercice à réaliser : 🗁 Ouvrir Ctrl+O Cliquez sur Fichier/créer une page web F5 ou appuyez directement sur la 🕞 Enregistrer Ctrl+S Enregistrer Sous Cette page sera générée au format html, lisible sur les navigateurs Internet Ajout Ressource Ctrl+R (Windows Explorer ou Netscape Communicator). 🦉 Ajout Métadonnées Ctrl+M Sauvegardez-la sous le nom de votre choix et dans le répertoire voulu. Créer page W 📇 Export Impression Ctrl+P

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

INFORMATIQUE et MULTIMEDIA Hot Potatoes : JCloze

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

Premiers pas avec J Cloze 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.

Fichier Edition Insérer	× Options Aide	 Donnez un titre à votre exercice. Saisissez l'ensemble de votre texte. (fenêtre située sous le titre)
Titre Le principe de Hot P se fait en trois étape Construire votre exer choisissant un nom Configuer l'apparent Éditer une page WE	Premiers pas avec JCloze Potatoes est toujours le même : quel que soit lesd'exercices choisis, le travail es : rcice dans l'éditeur qui se met en route au démarrage. Sauvegarder en de fichier ; ce pour l'élève ; sauvegarder. E. Texte de l'exerc	 Sélectionnez (bouton de gauche de la souris enfoncé durant le dépla- cement de sélection) un mot devant servir de trou (mot à retrouver par l'élève). Cliquez sur le bouton espace (bas / gauche de la fenêtre de sai-
Effacer tou:	マ Espace <i>W</i> Effacer l'espace s les espaces <i>W</i> Espace automatique Config: english5.cfg	sie). 5. L'écran vous affiche le mot sélec- tionné.

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 taches ou en allant dans **Options/Configurer** le résultat. (**voir page 4**)

» ۶	B		
1	Not	Sauvegarder	
In	dice		
		Autres bonnes réponses	
	1		
	2		
	3		
		✓ <u>O</u> K ? Aide	

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.

-1-1

INFORMATIQUE et MULTIMEDIA Hot Potatoes : JMatch

Procédure d'installation	p. 2
Types d'exercices	p. 2
Exploitation pédagogique	p. 2
Mots croisés avec Jcross	р. З
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 J Match « 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 élément (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 taches ou en allant dans **Options/Configurer** le résultat. (**Voir (page 4)**)

JMate	h: [Sans	titre]	_ 🗆 🗵	
Fichier E	dition Ir	sérer Organiser les éléments Options Aide		
🏠 👄	8	◇ 嫘 娘 梁 録 ♦ ◇ & ▶ №		
1 🗃 🖉 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				
Titre Essai				
		Éléments à gauche (ordonnés) Éléments à droite (mélangés)	Fixer	
	1	Poule Cot		
	2	Chat 🖄 Miou 😕		
	3	Canard Coin		
	4	chien Woaw T		
	5	× ×		
		Par défaut:		
		Config: english5.cfg		

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.