

Je lis puis j'écris

Logiciel gratuit disponible sur <http://pragmatice.net>

Le principe du logiciel est toujours le même : l'élève lit une phrase, un mot puis fait disparaître le modèle pour écrire le mot ou la partie en rouge de la phrase lue.

Les exercices sont nominatifs et on peut créer plusieurs groupes ou classes.

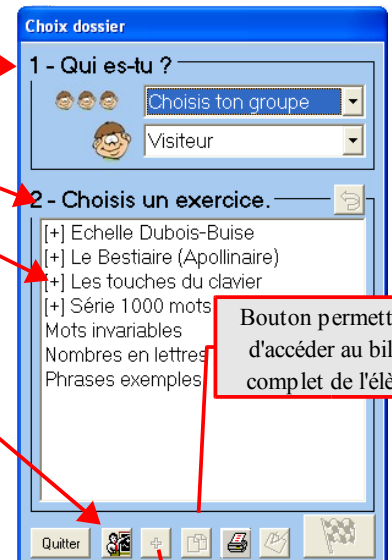
Après 2 erreurs le mot à écrire réapparaît brièvement puis de façon définitive s'il y a d'autres erreurs.

A l'ouverture de LPE (Je lis puis j'écris) on s'identifie et on choisit sa série d'exercices en la sélectionnant puis en cliquant sur Go : En cliquant sur le + à gauche on peut choisir une sous-série.

En bas le bouton Accéder au module enseignant permet :

- de visualiser les scores et résultats de chaque élève
- de paramétrer le logiciel
- de créer de nouveaux exercices

Après le choix de l'exercice on choisit le nombre d'items à passer.



Le bouton + permet d'ajouter le nom d'un élève

L'exercice en lui-même :

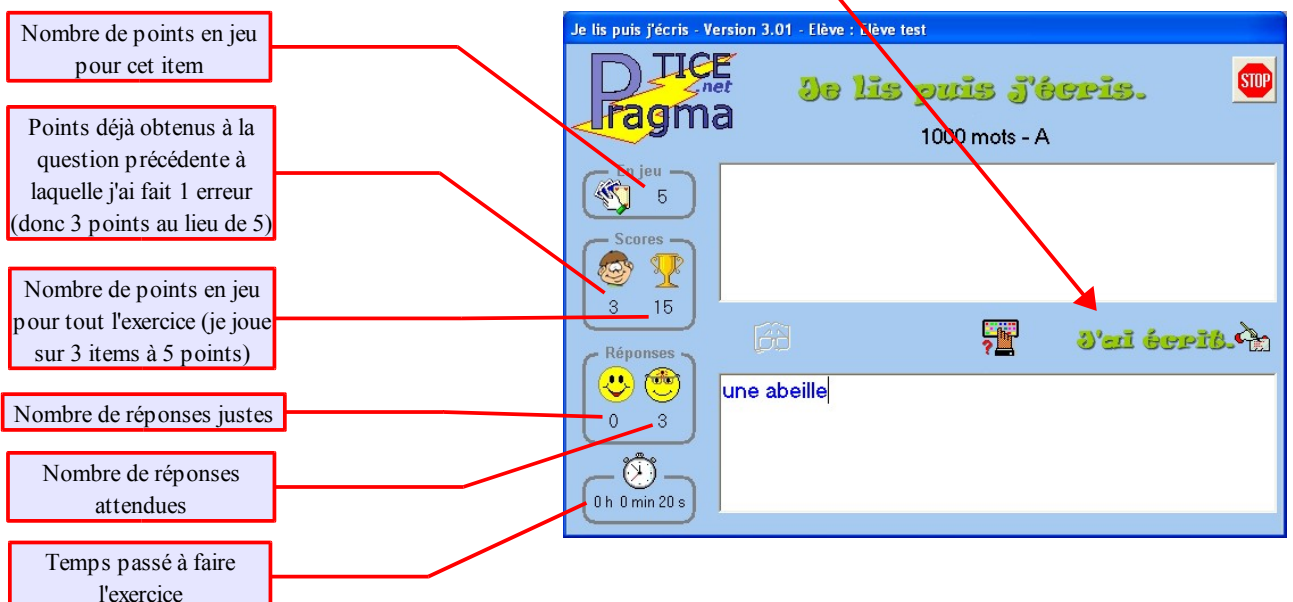
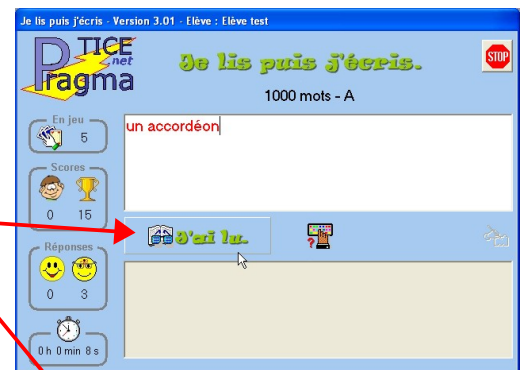
On lit

On clique sur J'ai lu

On écrit le texte lu dans la zone du bas

On valide avec J'ai écrit.

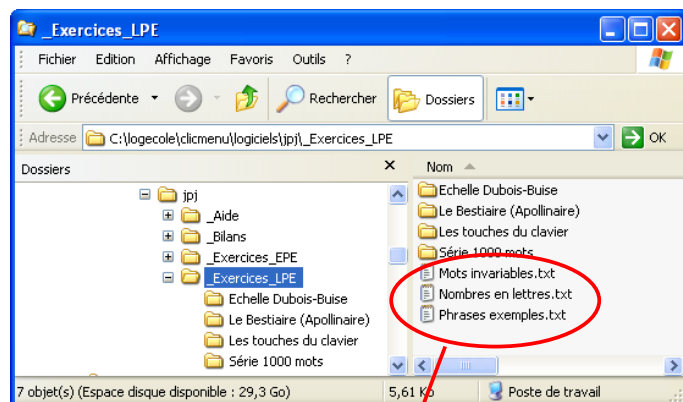
Si le texte est juste on passe au mot suivant, sinon on peut essayer de nouveau et on finit par avoir une aide progressive.



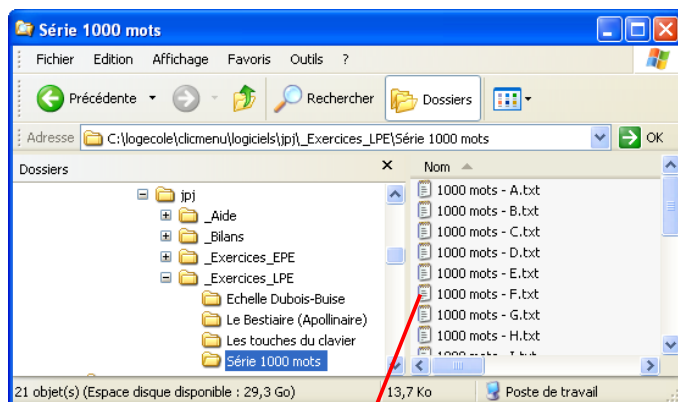
Créer ou modifier un exercice :

Le principe est très simple : on place dans le dossier de LPE un fichier texte par exercice et pour chaque item on va à la ligne.

Pour créer une série d'exercices il suffit de les placer dans un dossier portant le nom de la série.



Des exercices isolés



Une série d'exercices dans le dossier 1000 mots

Voici comment procéder :

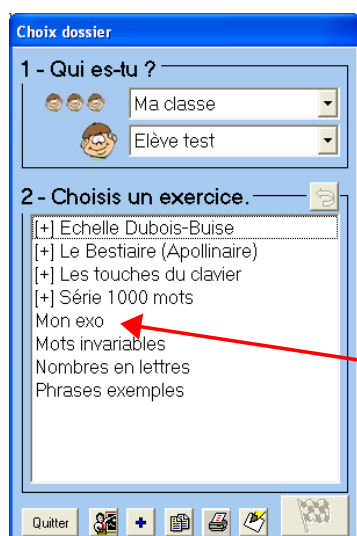
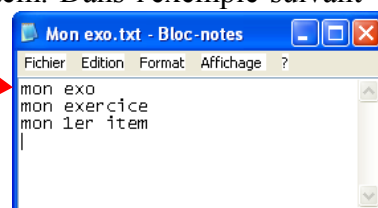
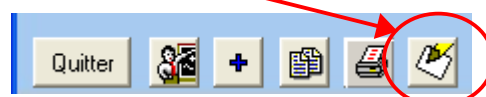
A l'ouverture de LPE (écran d'accueil) cliquer sur le bouton *Créer ou modifier mes exercices personnels*.

Un fichier texte vide intitulé Elève test_AValider.txt s'ouvre dans le bloc-notes.

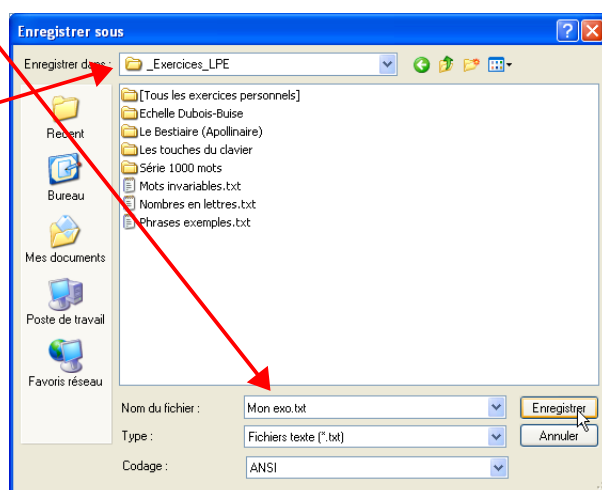
On peut alors rentrer les mots souhaités en allant à la ligne pour chaque nouvel item. Dans l'exemple suivant l'exercice comportera 3 items.

Attention : tous les caractères comptent pour la correction. Si vous mettez par exemple un double espace entre 2 mots, l'élève devra faire de même.

Avant de fermer le fichier il faut l'enregistrer sous un autre nom : Menu *Fichier / Enregistrer sous* puis choisir un nouveau nom pour l'exercice tel qu'il apparaîtra dans la liste de choix de l'élève. On peut en profiter pour placer le fichier dans un autre dossier correspondant mieux aux compétences travaillées. Dans l'exemple on va le placer au même niveau que les mots invariables et les nombres en lettres.



Les séries d'exercices peuvent aussi servir à créer des niveaux (CP, CE1...) en plaçant simplement les exercices dans des dossiers du nom du niveau.



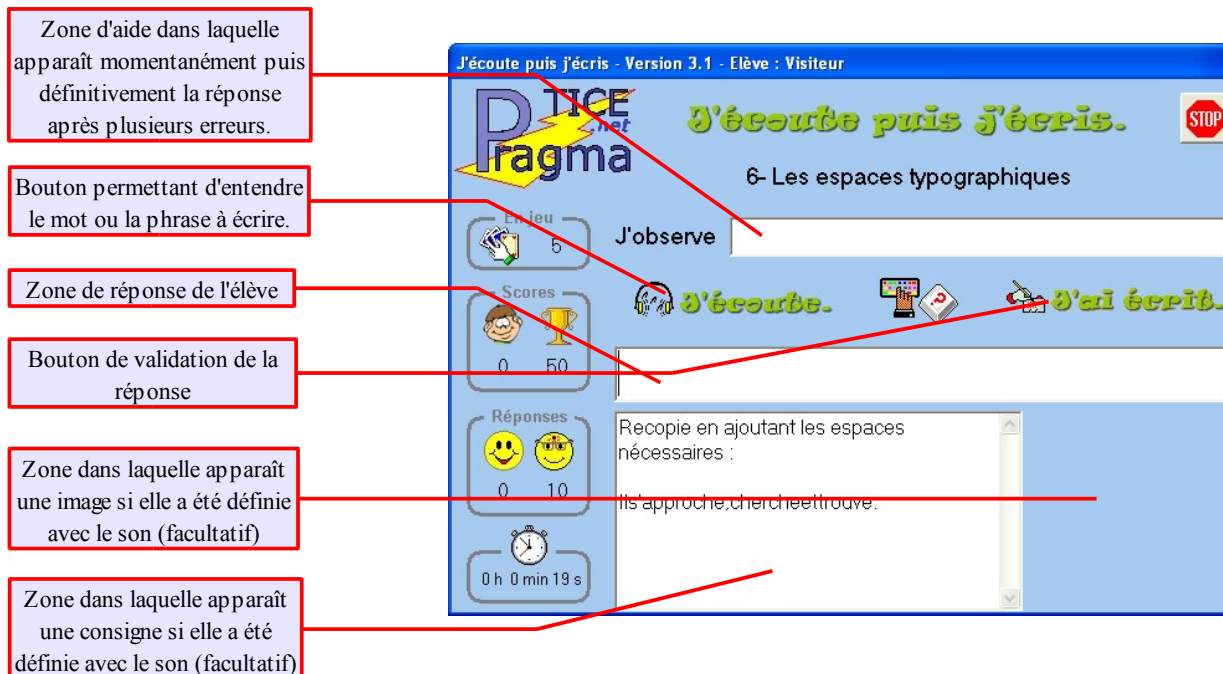
Le nouvel exercice apparaît maintenant dans la liste.

J'écoute puis j'écris

Logiciel gratuit disponible sur <http://pragmatice.net>

Le principe et la présentation étant très proches de Je lis puis j'écris je ne présente ici que les différences. EPE (J'écoute puis j'écris) permet à l'élève d'écouter un mot, une phrase et il doit ensuite l'écrire. Il peut de la même manière répondre à une question simple (ex : tables de multiplication). Il permet aussi éventuellement d'accompagner la dictée d'une image.

Pour l'élève :



Pour l'enseignant :

Création d'un exercice :

1) Créer dans le dossier : « C:\logecole\climenu\logiciels\jpj_Exercices_EPE » un dossier pour chaque type d'exercice.

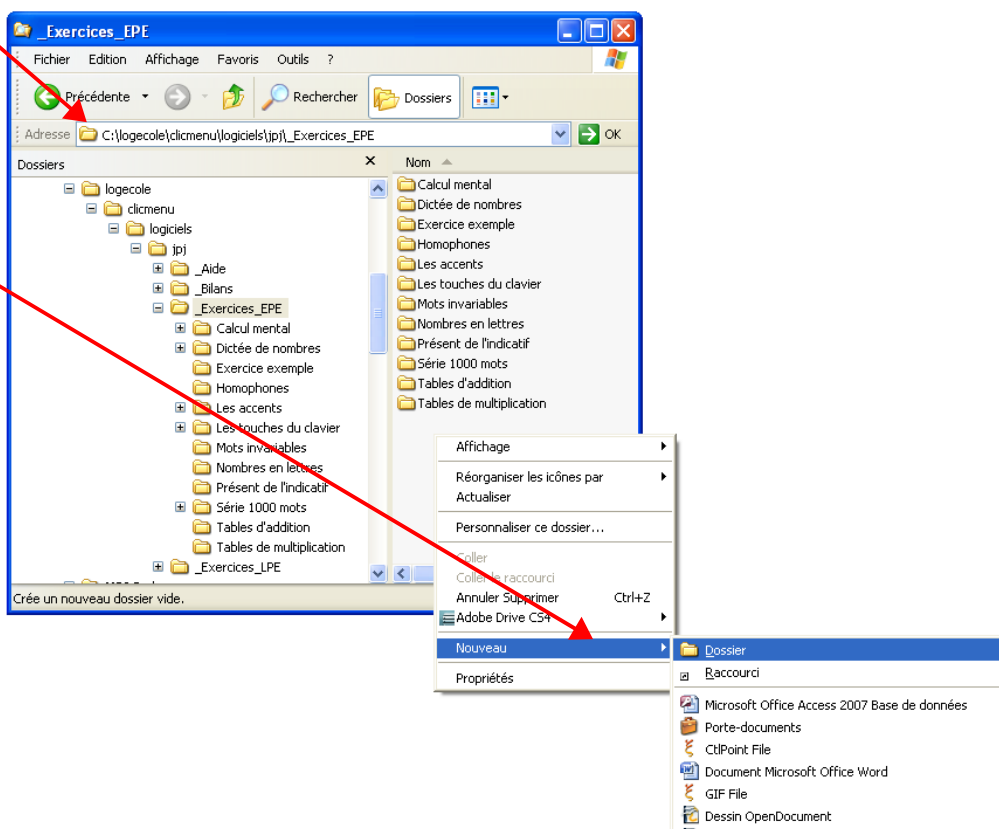
Aller dans l'explorateur (+E) dans le dossier précité puis faire un clic droit sur une zone vierge du dossier _Exercices_EPE. Choisir Nouveau / Dossier). Renommer le dossier en lui donnant le nom de l'exercice (clic droit / Renommer)

Ce dossier devra comprendre pour chaque item de l'exercice 1 fichier son.

Si on veut une consigne écrite il faudra un fichier texte contenant la consigne (facultatif).

Si on souhaite une image associée au son il faudra un fichier image (facultatif).

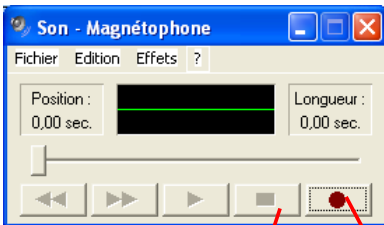
Ces 3 fichiers porteront tous le nom de la réponse telle qu'elle devra être écrite par l'élève.



Créer le fichier son :

A l'ouverture de EPE (écran d'accueil) cliquer sur le bouton *Accéder au module enseignant*.

Dans le module enseignant, outre les bilans de chaque élèves, on trouve le bouton Enregistrer un son qui ouvre le magnétophone de Windows.



Bouton d'arrêt

Pour info :
Bouton de suppression de
l'élève et de ses bilans

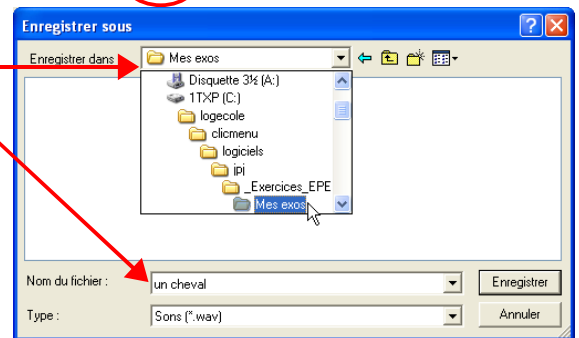
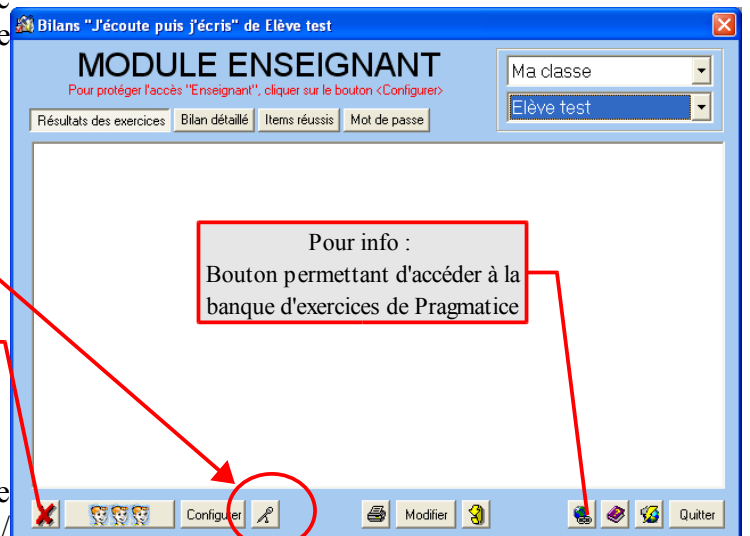
Bouton d'enregistrement

Enregistrer le mot ou la phrase avec le magnétophone puis enregistrer le fichier sur le disque (Menu Fichier / Enregistrer). Il faut choisir le dossier d'enregistrement, c'est celui que l'on a créé à l'étape précédente.

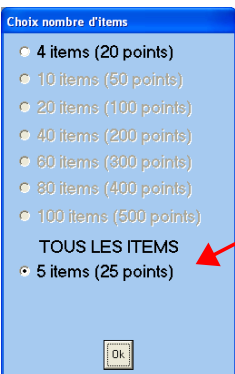
Le nom à donner au fichier est celui de la réponse telle qu'elle devra être écrite par l'élève.

Ici le fichier créé est "un cheval.wav" et il est stocké dans C:\logecole\climenu\logiciels\jppj_Exercices_EPE\Mes exos

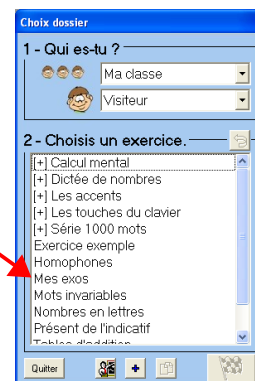
Chaque mot ou phrase doit être ainsi créé depuis le magnétophone en faisant Fichier / Nouveau et en l'enregistrant.



Dés lors l'exercice apparaît sur l'écran de démarrage de JPJ :



Au delà de 4 items il sera possible de choisir la longueur de l'exercice.

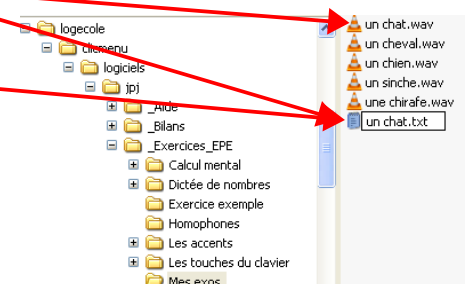
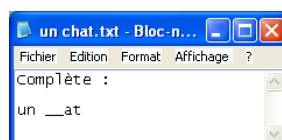


Créer une consigne (facultatif) :

Si on souhaite une consigne écrite qui accompagne le fichier son (voir exemple P3), il faut, dans le même dossier que précédemment, créer un fichier texte (clic droit sur une zone vierge du dossier et choisir Nouveau / Document Texte). Renommer le fichier créé en lui donnant le même nom que le fichier son auquel il est associé (clic droit sur le fichier puis Renommer).

Attention : Ne pas supprimer le .txt de la fin en renommant le fichier.

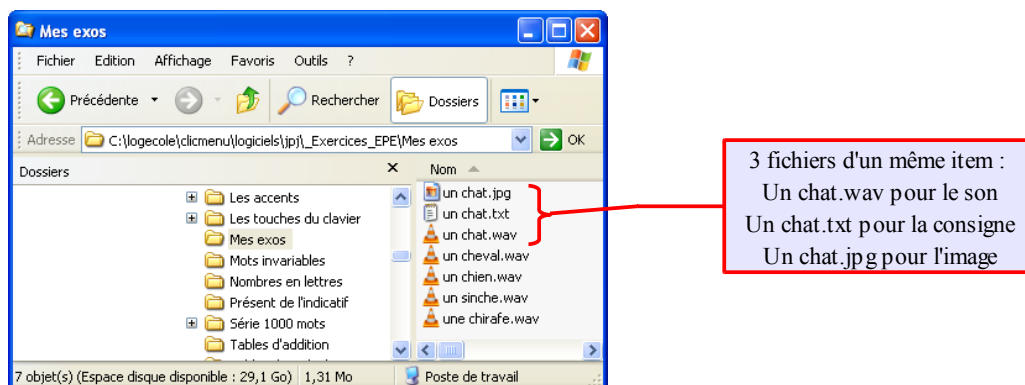
Double cliquer sur le fichier pour l'ouvrir et écrire la consigne.



Ajouter une image (facultatif) :

Si on souhaite une consigne écrite qui accompagne le fichier son il suffit de la placer dans le même dossier que le fichier son (C:\logecole\climenu\logiciels\jppj_Exercices_EPE\Mes exos dans l'exemple traité) et de lui donner le même nom que le fichier son auquel il est associé (clic droit sur le fichier puis Renommer). Les dimensions de l'image n'ont pas trop d'importance : le logiciel les redimensionne pour sa fenêtre.

Attention : Ne pas supprimer le .jpg ou .bmp de la fin en renommant le fichier.



Le résultat :



Quelques compléments pour Je lis puis j'écris et J'écoute puis j'écris :
(Extraits de <http://pragmatice.net/jecoutepuisjecris/>)

Gestion des erreurs :

- **Premier essai**
 - L'élève réussit. => Il marque 5 points et passe à l'item (*) suivant.
 - L'élève échoue. => Il est invité à recommencer.
- **Deuxième essai**
 - L'élève réussit. => Il marque 3 points et passe à l'item suivant.
 - L'élève échoue. => La réponse attendue s'affiche une seconde, puis il est invité à recommencer.
- **Troisième essai**
 - L'élève réussit. => Il marque 2 points et passe à l'item suivant.
 - L'élève échoue. => La réponse s'affiche et reste affichée jusqu'à ce qu'il valide pour recommencer.
- **Quatrième essai**
 - L'élève réussit. => Il marque 1 point et passe à l'item suivant.
 - L'élève échoue. => Il recommencera avec la réponse sous les yeux jusqu'à ce qu'il réussisse.
- **Essais suivants**
 - L'élève doit saisir lui-même la bonne réponse pour passer à l'item suivant. Il ne marque toutefois aucun point.
- Tout item échoué réapparaît aléatoirement dans la même partie tant que l'élève ne l'a pas réussi au premier essai. Cette "réussite de rattrapage" au premier essai ajoute 1 point au compteur, si bien qu'aucune partie ne peut se terminer par un score nul (sauf si elle est interrompue prématurément).
- **Élimination des items réussis :**
Les items réussis au premier essai sont enregistrés dans le bilan des items réussis. Chaque item réussi x fois consécutives par un élève n'apparaît plus dans ses exercices, le nombre x ("3" par défaut) étant paramétrable via le bouton **Configurer** du module Enseignant. L'élève qui aura ainsi éliminé tous les items d'un exercice ne pourra plus le demander. Le nombre d'items lui restant à éliminer s'inscrit sur la fenêtre qui s'ouvre après avoir sélectionné un exercice.

Ordre des items :

- Les items apparaissent par défaut dans un ordre aléatoire. **Pour imposer un ordre déterminé**, faire précéder les noms des fichiers de ##1#, ##2#, etc. Exemple :
 - ##1#J'ai.wav pour que "J'ai" apparaisse en premier.
 - ##2#tout.wav pour que "tout" apparaisse en deuxième.
 - ##3#compris..wav pour que "compris" apparaisse en troisième.

Caractères particuliers dans les noms de fichiers :

- Les noms de fichiers acceptent 255 caractères, à l'exception de * ? / \ : " < > |. Pour permettre d'inclure ces caractères dans les items (et d'autres qui posent parfois problème), le logiciel gère les équivalences suivantes :

Dans l'item	Dans le nom du fichier
*	#ast#
?	#int#
/	#sla#
\	#ant#
:	#2po#
"	#gui#
<	#inf#
>	#sup#
	#pip#
£	#liv#
!	#exc#
€	#eur#
@	#aro#
'	#apo#

Tolérance des réponses :

- Le respect de la casse (majuscule/minuscule) est paramétrable dans le [fichier de configuration](#).
- Toutefois, les caractères "espace" saisis avant ou après l'item étant ignorés, leur absence (ou leur présence) n'entraînera jamais de réponse fausse.
- Si d'autres réponses sont acceptées, les faire précéder du caractère £ dans le nom du fichier (par exemple cuiller£cuillère.wav).