

Mulot

Présentation générale

Mulot est un programme pédagogique destiné à l'origine à prendre en main la souris, et donc à améliorer sa coordination et sa motricité fine. Grâce à des exercices simples basés sur la découverte d'images ou de photos, il permet aux utilisateurs d'acquérir une plus grande aisance du maniement de la souris. L'apparition progressive des images au cours de l'exercice en permet une utilisation originale en séquences de langage.

Il fait partie des logiciels du Terrier d'**AbulÉdu** dont la liste complète se trouve sur notre site Internet <http://www.ryxeo.com/boutique/12-le-terrier>.

Le projet AbulÉdu, né en 1998, a pour but de proposer des outils répondant aux attentes des écoles primaires en liaison étroite avec les besoins des utilisateurs. La société **RyXéo**, éditrice d'AbulÉdu, assure la maintenance des écoles qui ont choisi AbulÉdu. Depuis 2009, RyXéo redéveloppe les logiciels comme par exemple **Calcul Mental**....

Table des matières

Mulot.....	1
Présentation générale.....	1
Interface principale :.....	2
Les modules.....	2
Composition.....	2
Les séquences.....	3
Trouver les modules.....	3
Interface type.....	3
Le menu graphique.....	5
Les activités.....	5
Survol.....	5
Clic.....	6
Double-clic.....	6
Parcours.....	6
L'éditeur.....	7
La page Accueil.....	7
La page Gérer les images.....	7
Les pages Régler les paramètres.....	8
La page Sauvegarder.....	9
Le journal d'activités.....	10
Accéder au journal.....	10
S'authentifier.....	10

Utilisation

Interface principale :

L'interface principale contient quatre **zones sensibles**, cliquables, qui permettent de lancer les exercices. Une info-bulle apparaît au survol de chaque zone.

Pour faire apparaître la totalité des info-bulles presser sur la touche **Espace** du clavier.



1. **Survol**, découvrir une image en survolant les zones noires qui masquent l'image,
2. **Clic**, découvrir une image en cliquant les zones noires qui masquent l'image,
3. **Double-clic**, découvrir une image en « double-cliquant » les zones noires qui masquent l'image,
4. **Parcours**, découvrir une image en suivant un parcours commençant par un clic sur un carré vert, puis survol des zones bleues et clic sur le carré rouge pour finir de révéler l'image.

Les modules

Mulot est conçu pour utiliser des **modules**, dont certains sont fournis et d'autres accessibles depuis le gestionnaire de fichiers.

Il vous est également possible de créer rapidement des exercices à utiliser avec un texte écrit ou copié dans l'**éditeur**.

Composition

Un module se présente sous la forme d'un fichier portant l'extension « **.abe** » comportant :

- x une série d'images,
- x un fichier de **configuration** pour des séquences d'exercices,
- x des informations permettant de le **référencer**, et donc de le retrouver rapidement (en respectant la norme **ScoLOMFR**).

Les séquences

Chaque **type** d'exercice prévu dans un module se présente sous la forme d'une **séquence d'exercices**, c'est-à-dire une suite ordonnée d'exercices de même type, destinés à être tous réalisés par l'élève dans une même unité de temps.

Trouver les modules

Mulot est livré avec un certain nombre de modules. Des modules supplémentaires sont disponibles en téléchargement sur **AbulÉdu-Médiathèque**. Vous devrez pour cela être authentifié.

Vous pouvez également **créer** rapidement vos propres modules (fichier .abe) grâce à **l'éditeur**, et les enregistrer soit sur votre ordinateur, soit dans un espace que vous partagez, avec des collègues par exemple.

Interface type

Elle est divisée en deux parties principales :



- ✓ L' **Aire de jeu** est la plus grande, c'est là que se déroulent les activités. Au bas de l'**Aire de jeu**, un emplacement est prévu pour afficher une indication du degré de **réussite** (sous la forme d'une expression d'Asma) aux exercices passés de la séquence et, sur une **tête** un peu agrandie, à l'exercice en cours
- ✓ La **Télécommande**, à droite de l'**Aire de jeu**, regroupe de haut en bas les boutons qui permettent d'**agir** sur l'exercice en cours.

Le niveau de **difficulté** de l'exercice est indiqué par 1 à 5 clefs USB en haut de la télécommande (de **très facile** à **très difficile**, selon la norme **ScoLOMFR**).



ici, deux clefs correspondent au niveau **facile**.

Faites l'exercice choisi.

Une fois l'exercice terminé, **le passage à l'exercice suivant se fait automatiquement** au bout de sept secondes.

Durant cet intervalle de temps, vous pouvez figer l'image en appuyant sur le bouton Espace ou en cliquant sur le visage d'Asma. Elle reste alors affichée et vous donne le temps d'en faire tous les commentaires que vous souhaitez. Vous quitterez la pause en ré-appuyant sur la touche Espace ou en cliquant sur le bouton Pause.

Notez que vous pouvez sans attendre passer à l'exercice suivant en cliquant sur le bouton



Suite

A tout moment, vous pouvez obtenir une indication, une recommandation en cliquant sur le bouton



Aide

Pour quitter l'activité et revenir à l'interface principale cliquez sur le bouton



Sortie

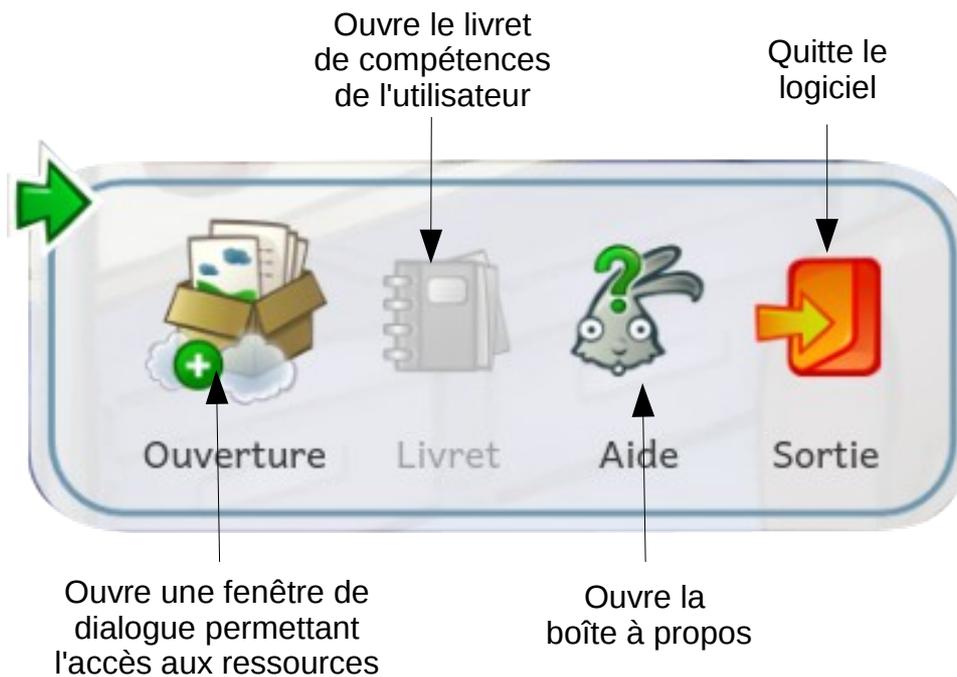
Au cours du déroulement de la séquence, vous pouvez suivre votre avancement et votre réussite grâce aux têtes d'Asma présentes sous l'**Aire de jeu**.



On voit dans cet exemple des informations : il y a cinq exercices dans la séquence (cinq têtes en tout), j'en suis au troisième (tête agrandie). Toutes mes réponses sont correctes (clin d'oeil d'Asma).

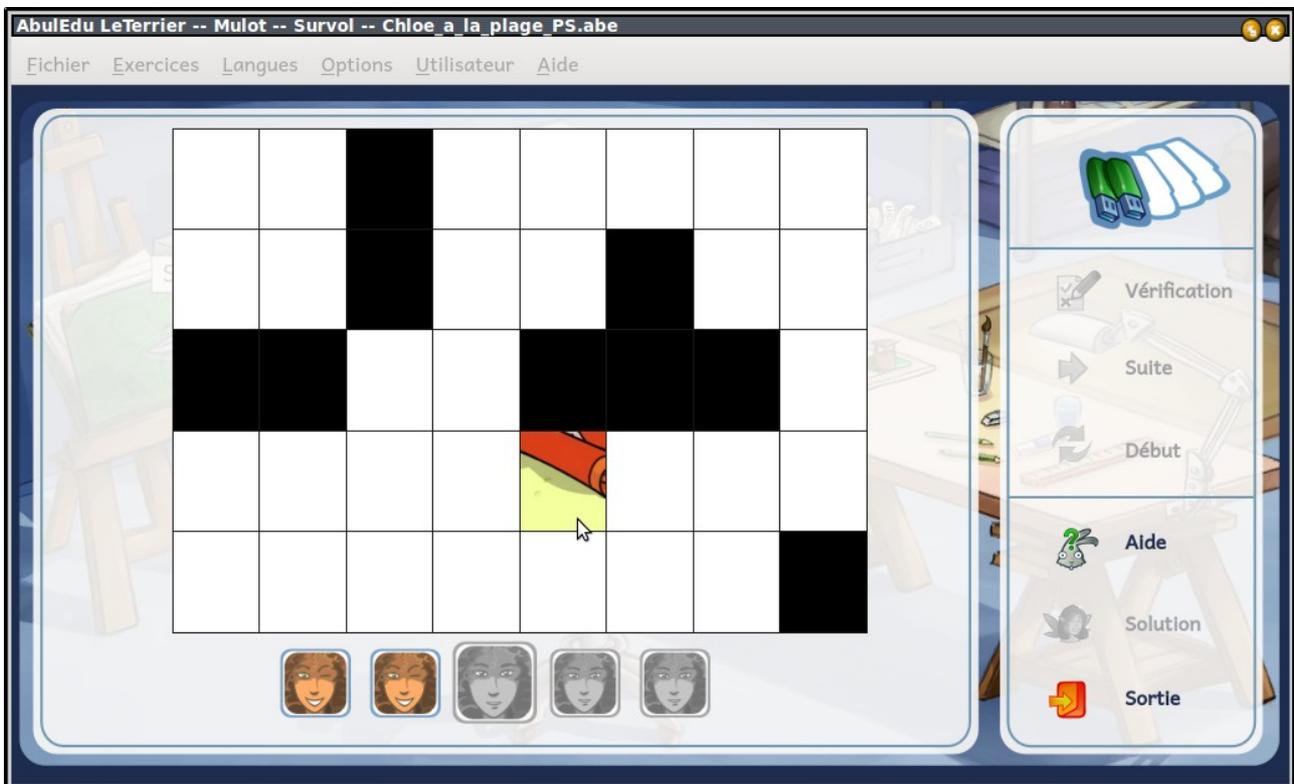
Le menu graphique

Il permet d'accomplir quatre **tâches** courantes de l'utilisation :



Les activités

Survol



Une grille contenant des zones blanches et noires vous est proposée dans l'**Aire de jeu**. Vous devez révéler l'image cachée en faisant glisser la souris sur les zones noires.

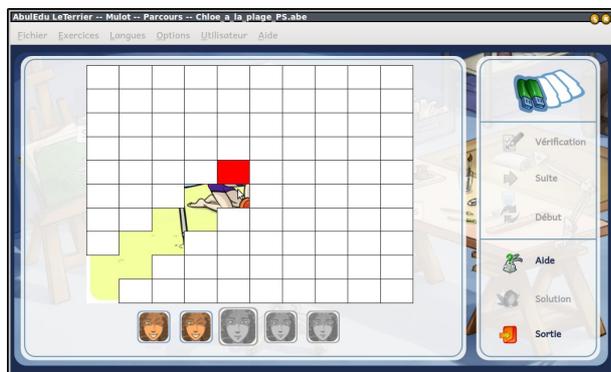
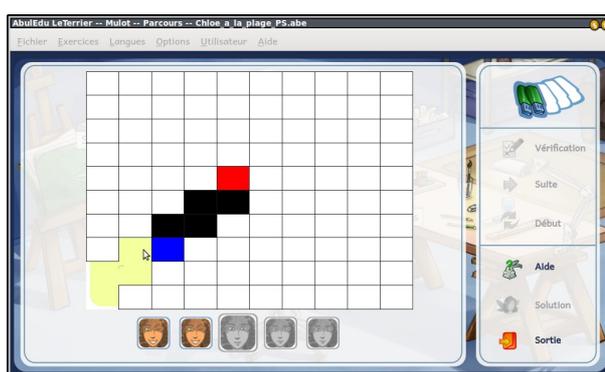
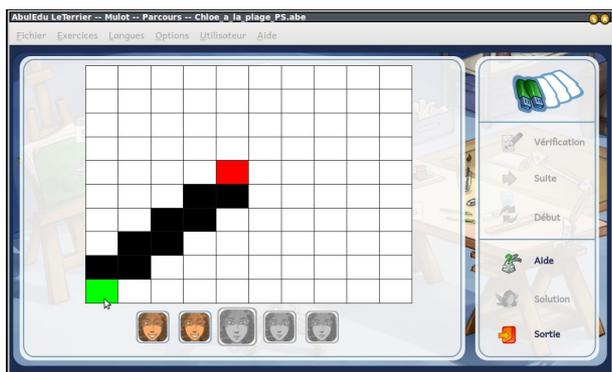
Clic

Une grille contenant des zones blanches et noires vous est proposée dans l'**Aire de jeu**. Vous devez révéler l'image cachée en cliquant sur les zones noires, avec la souris pour un ordinateur classique, ou le doigt pour un écran tactile.

Double-clic

Une grille contenant des zones blanches et noires vous est proposée dans l'**Aire de jeu**. Vous devez révéler l'image cachée en double-cliquant sur les zones noires, avec la souris pour un ordinateur classique, ou le doigt pour un écran tactile.

Parcours



Une grille contenant un chemin fait de zones noires vous est proposée dans l'**Aire de jeu**. Ce chemin **début** avec une zone verte et **s'achève** avec une zone rouge. Pour démarrer, cliquez sur la zone verte, avec la souris pour un ordinateur classique, ou le doigt pour un écran tactile, puis **suivre la zone bleue qui apparaît au fur et à mesure** pour finir en cliquant sur la zone rouge et révéler l'image cachée.

L'éditeur

Pour effectuer le paramétrage des textes ou des tâches **Mulot** intègre un éditeur, que vous pouvez lancer depuis le menu **Fichier** ou par la combinaison de touches du clavier **Ctrl+E**

Il vous permet de modifier ou de créer un module, en naviguant entre ses pages grâce à deux boutons **Suivant** et **Précédent**.

Vous pouvez créer un module soit en ouvrant l'éditeur alors qu'aucun module n'a été chargé auparavant, soit en utilisant le menu **Fichier** → **Nouveau**

Si un module a été chargé auparavant, deux boutons vous permettent soit d'éditer le module chargé, repéré par son nom, soit d'en éditer un autre.

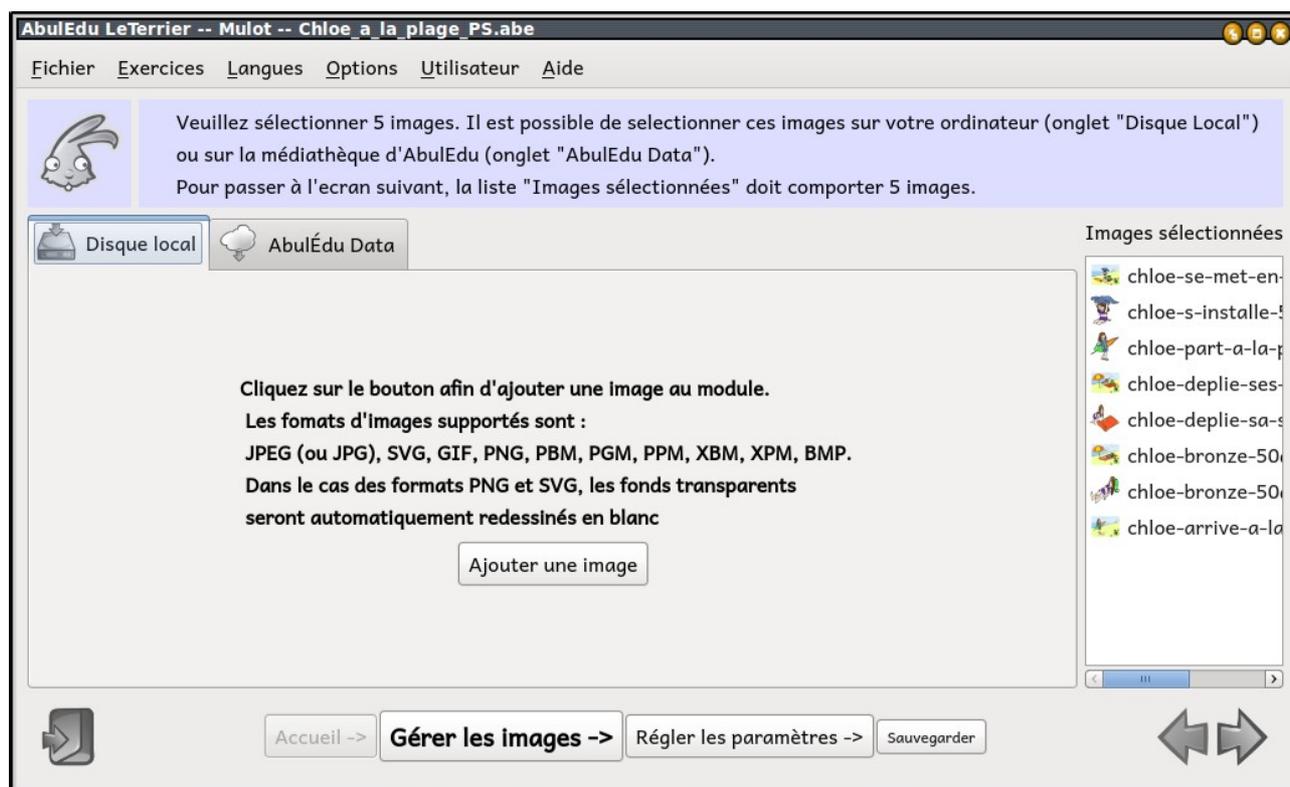
L'éditeur se compose des pages suivantes :

La page Accueil

Dans cette page vous pouvez choisir de créer un module ou d'ouvrir un module existant.

La page Gérer les images

Ici vous importerez les images de vos exercices soit depuis votre propre ordinateur ou depuis **AbulÉdu data** la bibliothèque numérique de ressources éducatives francophones, libres.



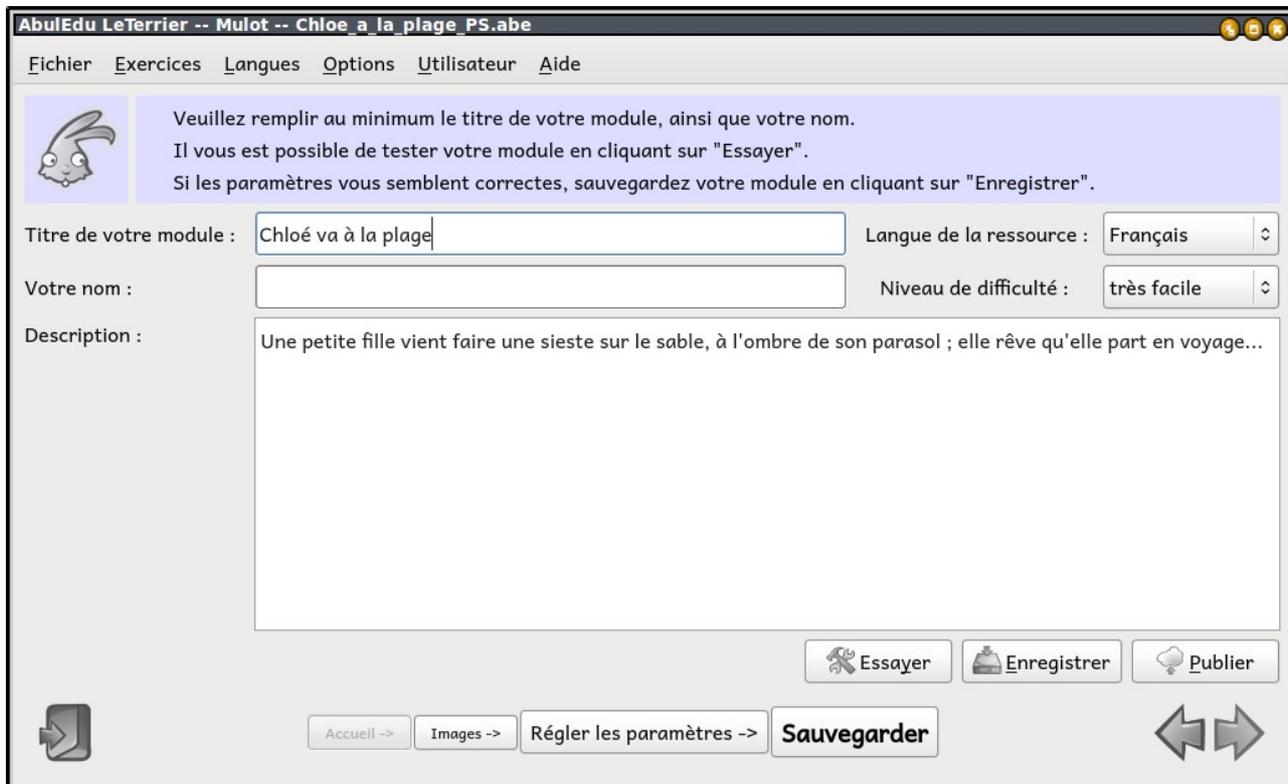
Les pages Régler les paramètres

Un certain nombre de choix sont à fixer pour toute la séquence :

- Les types d'exercices proposés dans votre module (cocher la case des exercices dont vous souhaitez qu'ils soient présents),
- pour **Survol**, **Clic** et **Double-Clic** le nombre de cases à découvrir,

- pour **Parcours**, la longueur et la forme du chemin à suivre.
- pour **tous** la durée avant la transition automatique.

La page Sauvegarder



Sur cette page, vous indiquerez un **titre** pour votre module, votre **nom**, la **langue** dans laquelle est conçu votre module, le niveau indicatif de difficulté et une courte **description**. Vous pouvez alors l'**Essayer** afin de vérifier si les choix de paramètres que vous avez fait pertinents, mais aussi l'**Enregistrer** sur votre ordinateur ou sur un espace **personnel** ou **partagé** du cloud d'**AbulÉdu**.

Vous pouvez enfin le **Publier** pour diffusion sur la **Médiathèque** d'**AbulÉdu**.

Le journal d'activités

Accéder au journal

Lors des exercices, un journal d'activités est **enregistré** si l'utilisateur est **authentifié**. Vous pouvez y accéder par le menu **Utilisateur**. Un **.pdf** vous présente alors les réponses à chaque question posée en indiquant :

- la date et l'heure,
- l'exercice concerné (type et numéro),
- la question posée à l'utilisateur,
- la réponse qu'il a proposée,
- la réponse qui était attendue,
- une évaluation codée de « * » à « **** » en fonction du pourcentage de justesse. Si la solution a été demandée, l'évaluation indique « abandon ».

S'authentifier

Un certain nombre de **fonctionnalités** nécessitent d'être **authentifié** (enregistrement et relecture des activités, accès aux espaces partagés et à AbulÉdu-Médiathèque). Vous pouvez vous authentifier au lancement du logiciel, ou à n'importe quel moment grâce au **menu Utilisateur** en choisissant **Changer d'utilisateur**.

Si vous possédez déjà un **identifiant** et un mot de passe, vous devrez les saisir. Vous pouvez dans le cas contraire **Ouvrir un compte** gratuitement en indiquant une **adresse de courriel** valide : cette adresse sera votre nom d'utilisateur, et vous aurez reçu un courriel contenant votre mot de passe.

Pour **créer en nombre** des comptes pour vos élèves, reportez vous à la documentation du logiciel AbuÉdu-Alacarte.