

Imagéo

Présentation générale

Imagéo est un **logiciel** qui vise le développement de compétences en **lecture**, **écriture**, et **langage** des élèves.

Il propose, à partir d'un ensemble d'images, d'effectuer des exercices qui permettent de travailler selon le choix du concepteur du module **le vocabulaire**, **l'orthographe**, la conjugaison, ou tout ce que l'imagination permettra.

Il fait partie des logiciels de la suite **AbulÉdu** dont la liste complète se trouve sur notre site Internet <https://www.ryxeo.com/boutique/fr/12-la-suite-logicielle-abuledu>

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 ou Aller.

Table des matières

Imageo.....	1
Présentation générale.....	1
Utilisation.....	2
Interface principale.....	2
Les modules.....	2
Composition.....	2
Les séquences.....	2
Trouver les modules.....	2
Les activités.....	2
Déroulement.....	2
Interface type.....	3
Consigne.....	4
Le menu graphique.....	5
Le journal d'activités.....	5
Accéder au journal.....	5
S'authentifier.....	5
Activités proposées.....	6
Orthographe.....	6
Reconnaitre un mot.....	7
Reconnaitre une image.....	8
Reconnaitre des images.....	8
L'éditeur.....	9
La page Choix des images.....	9
La page des paramètres.....	9
La page Options.....	11
La page Consignes.....	11
La page Propriétés.....	11
Compétences visées.....	12
Maternelle.....	12
Élémentaire.....	12

Utilisation

Interface principale

L'interface principale contient des **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** de votre clavier.

1. **Orthographe** : retrouvez l'orthographe correcte du mot représenté par l'image,
2. **Reconnaitre 1 mot** : trouvez l'image à associer au mot proposé,
3. **Reconnaitre 1 image** : trouvez le mot à associer à l'image proposée,
4. **Reconnaitre des images** : associez un mot à chaque image proposée.

Pour effectuer le **paramétrage** des images, des mots ou d'options, **Imagéo** intègre un **éditeur**, que vous pouvez lancer depuis le menu **Fichier** ou par la combinaison **Ctrl+E**.

Les modules

Imagéo est conçu pour utiliser des **modules d'exercices**.

Il est possible de créer rapidement des modules dans l'éditeur en téléchargeant des images sur la banque d'images **AbulÉdu data** ou votre propre ordinateur.

Composition

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

- x des **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.

Un **bilan** s'affiche à la fin de chaque exercice puis à la fin de la séquence.

Trouver les modules

Imagéo est livré avec un certain nombre de modules. Des **modules supplémentaires** sont disponibles en téléchargement sur le site **mediatheque.abuledu.org** (accès direct avec le menu graphique).

Vous pouvez également créer rapidement vos propres modules grâce à l'**éditeur**.

Les activités

Déroulement

Toutes les activités ont une **structure analogue** :

- Sauf avis contraire du concepteur du module, une **consigne** s'affiche au début de la série de questions. Vous pouvez l'écouter en cliquant sur le bouton **Lecture**.
- Une activité est proposée après avoir cliqué sur le bouton **Exercices**,
- Vous pouvez demander la **Vérification** de votre réponse autant de fois que nécessaire ou demander la **Solution**
- Un bilan de l'exercice est affiché.

Ces trois actions se répètent autant de fois qu'il y a d'exercices prévus.

- Bilan de la séquence

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 d'avancement dans la séquence. Cette indication est fonction du degré de réussite aux exercices passés (sous la forme d'une expression d'Asma).
- ✓ 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 l'affichage de 1 à 5 clefs USB en haut de la télécommande (de très facile à très difficile, comme préconisé par la norme **ScoLOMFR**).

Une question vous est proposée.

Quand vous pensez avoir terminé, cliquez sur le bouton



Vérification

L'expression d'Asma dans l'alignement de visages sous l'Aire de jeu **indique** alors si votre réponse est **correcte**.

Si la réponse n'est pas correcte, il faudra en proposer une autre.

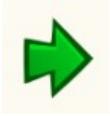
C'est le nombre de clics sur le bouton **Vérification** qui déterminera votre degré de réussite à l'exercice.

Si vous ne trouvez pas la bonne réponse, vous pouvez la demander en cliquant sur le bouton



Solution.

Pour passer à la suite, cliquez sur le bouton



Suite

Pour recommencer le même exercice cliquez sur le bouton



Début

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



Quitter

Consigne

Sauf avis contraire du concepteur du module, l'entrée dans l'activité proprement dite est précédée de l'affichage d'une **consigne**. Cette consigne peut être **écoutée** en cliquant sur le bouton **Lecture** qui se trouve en-dessous.

Reconnaitre une image

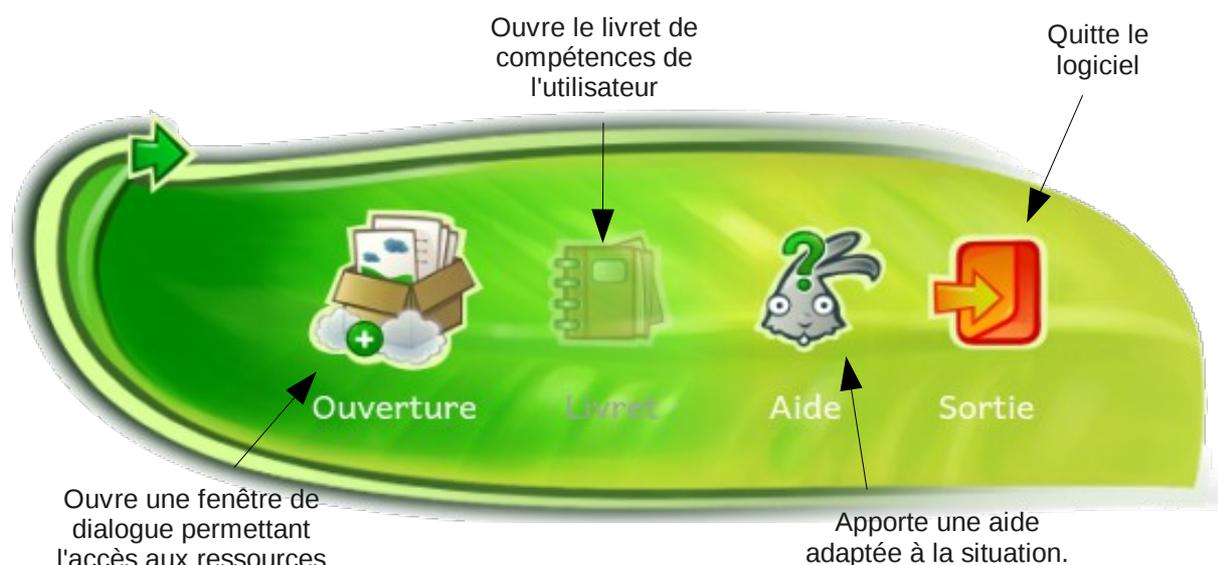


Dépose le bon mot dans le cadre au-dessous de l'image.



Le menu graphique

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



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(e)** (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**.

Activités proposées

Orthographe

Retrouvez l'**orthographe** d'un mot représenté par une image. Si vous n'avez pas compris quel est le mot que vous devez écrire, un clic sur le bouton **Lecture** vous le fera entendre.



Vous pouvez écrire le mot

- grâce au clavier,
- en cliquant sur les lettres,
- par un glisser-déposer des lettres proposées sous l'image dans le champ de saisie,
- par un glisser-déposer de ces lettres directement sur l'image.

Chaque point placé sous le champ de saisie représente une lettre. Au clic sur **Vérification**, la couleur de ces points devient verte si c'est la bonne lettre, rouge sinon.



Vous pouvez alors modifier le mot proposé.

On ne peut passer à l'exercice suivant que si le mot a été trouvé, ou la **Solution** demandée. L'évaluation de l'exercice repose sur le **nombre de propositions** qui ont été nécessaires pour arriver à ce résultat.

Reconnaitre un mot

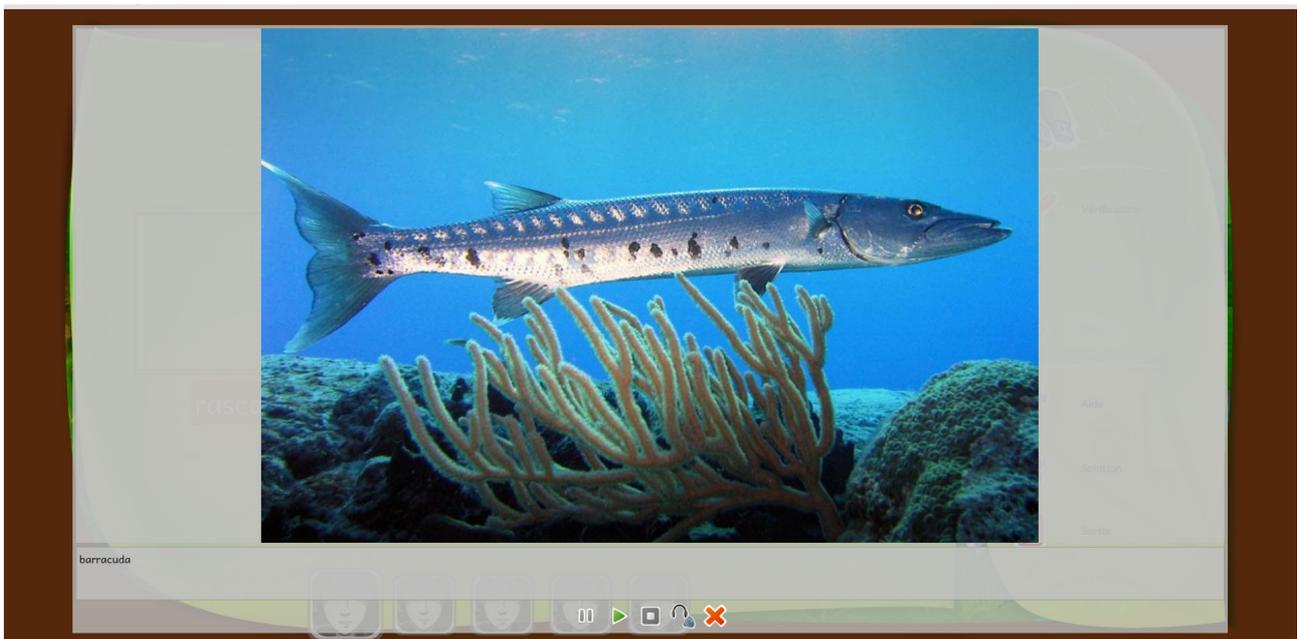
Un mot est proposé, vous devez trouver laquelle des **images** le représente.



Si l'image est trop petite ou que ce qu'elle représente vous est inconnu, vous pouvez cliquer sur le bouton qui porte un point d'interrogation



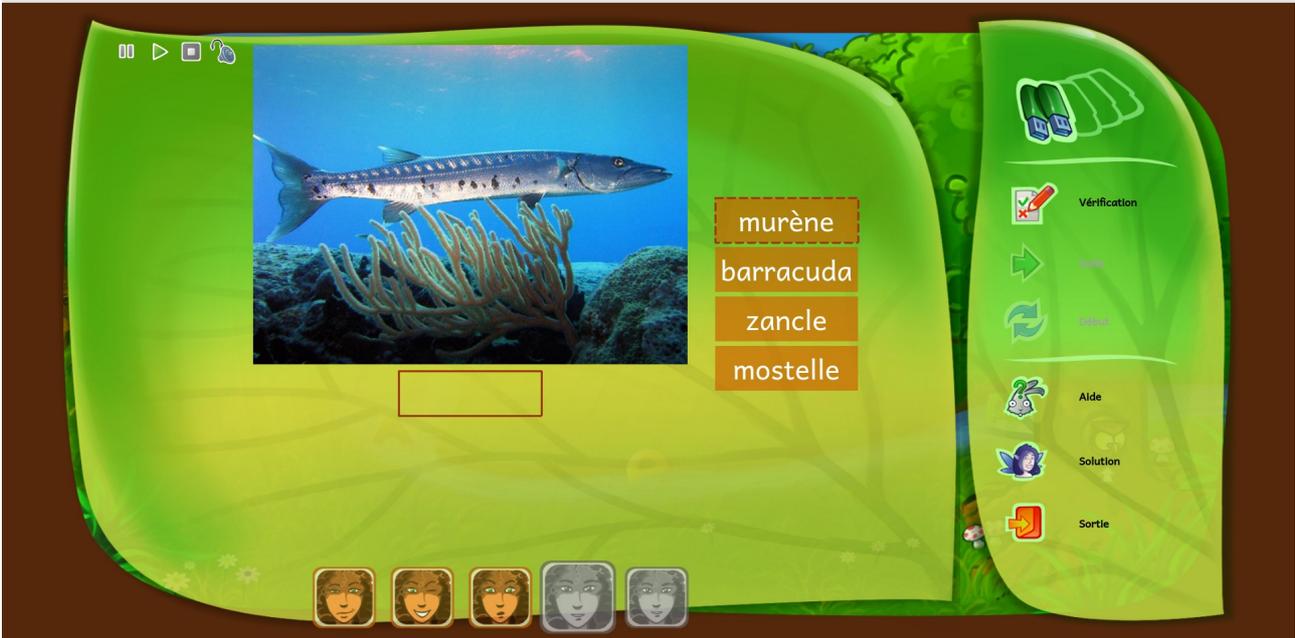
L'image vous sera alors présentée considérablement **grossie**, et au clic sur le bouton **Lecture** vous entendrez le mot associé.



En cliquant sur le bouton **Vérification**, l'image est encadrée de **vert** si elle est la bonne, de **rouge** sinon. Vous pouvez alors la changer. Vous ne pouvez passer à l'exercice suivant que si la bonne image a été trouvée, ou que vous avez demandé la **Solution**.

Reconnaitre une image

Une **image** est proposée, vous devez trouver quel **mot** la représente. Le clic sur le bouton **Lecture** vous fera entendre le mot à trouver.



En cliquant sur le bouton **Vérification**, le cadre du mot devient **vert** si c'est le bon, il devient **rouge** sinon. Vous pouvez alors le changer mais vous ne pouvez passer à l'exercice suivant que si le bon mot a été trouvé, ou que vous avez demandé la **Solution**.

Reconnaitre des images

Quatre images sont proposées, vous devez leur associer le **mot** qui leur correspond.



En cliquant sur le bouton **Vérification**, les cadres des mots bien placés deviennent **verts** s'ils sont les bons, il deviennent **rouges** sinon. Vous pouvez alors les changer.

L'éditeur

Il vous permet de **créer** ou de **modifier** un module.

Au lancement de l'éditeur vous choisirez de **Créer un module** ou d'**Ouvrir un module** pour le modifier. Si un module est déjà chargé dans le logiciel, une option vous proposera de l'ouvrir directement pour modification. Dans la section **Tutoriels Vidéo**, une aide est proposée sous la forme de courtes vidéos qui montrent comment exécuter les tâches les plus importantes.

La page Choix des images

Vous allez dans cette page **choisir** les images qui seront utilisées dans le module.

Deux sources d'images s'ouvrent à vous :

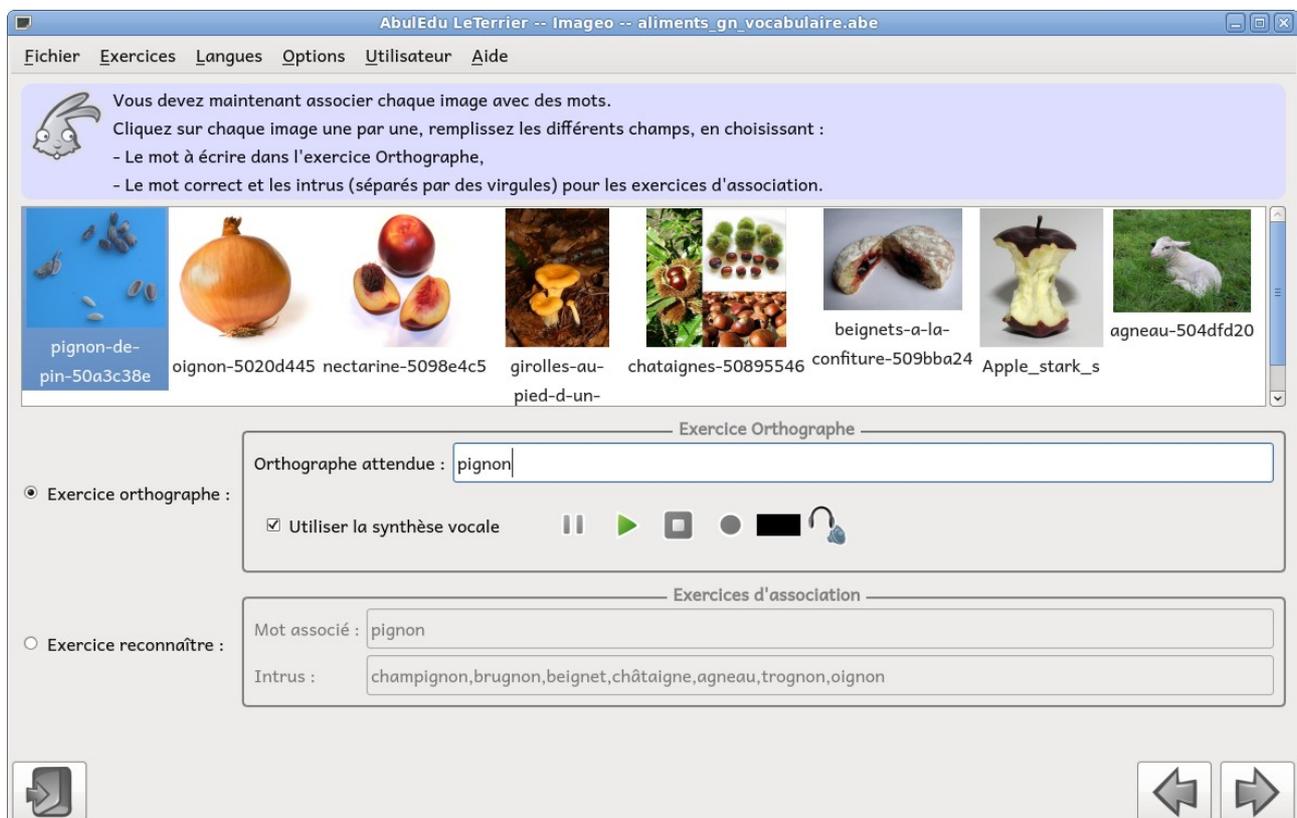
- Vous pouvez par l'onglet **Disque Local** parcourir votre ordinateur ou des supports amovibles à la recherche d'images qui y sont préparées.
- Vous pouvez par l'onglet **AbulÉdu data** effectuer une recherche et récupérer les images résultant de cette recherche sur l'**entrepôt de données** d'AbulÉdu. Vous y trouverez plusieurs milliers d'images toutes libres de droit et indexées selon le profil **ScoLOMFR**. Un double-clic sur une image proposée en réponse la recopie dans la colonne de droite. En cas d'erreur, vous pourrez supprimer une image s'y trouvant d'un **clic droit** ou en utilisant le bouton **Suppr** pour une image sélectionnée.

Cliquez sur le bouton **Suite** quand le choix est fait.

Attention : un choix de moins de 4 images interdira l'accès à l'exercice Reconnaître plusieurs images...

La page des paramètres

La deuxième page vous permet de choisir les **paramètres** pour chacune des images.



The screenshot shows the 'Imageo' window in the AbulÉdu software. The title bar reads 'AbulÉdu LeTerrier -- Imageo -- aliments_gn_vocabulaire.abe'. The menu bar includes 'Fichier', 'Exercices', 'Langues', 'Options', 'Utilisateur', and 'Aide'. A light blue instruction box at the top says: 'Vous devez maintenant associer chaque image avec des mots. Cliquez sur chaque image une par une, remplissez les différents champs, en choisissant : - Le mot à écrire dans l'exercice Orthographe, - Le mot correct et les intrus (séparés par des virgules) pour les exercices d'association.'

Below the instructions is a row of nine images with their respective IDs: 'pignon-de-pin-50a3c38e', 'oignon-5020d445', 'nectarine-5098e4c5', 'girolles-au-pied-d-un-', 'chataignes-50895546', 'beignets-a-la-confiture-509bba24', 'Apple_stark_s', and 'agneau-504dfd20'. The 'pignon-de-pin' image is selected.

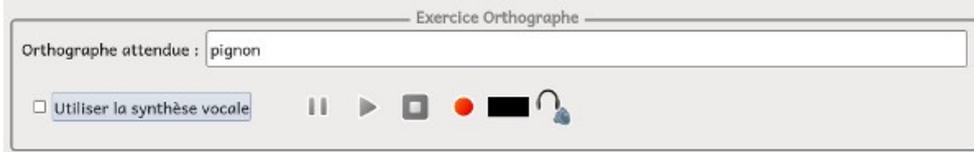
The 'Exercice Orthographe' section is active, showing 'Orthographe attendue : pignon' in a text box. Below it, the 'Exercice orthographe' radio button is selected, and the 'Utiliser la synthèse vocale' checkbox is checked. Playback controls (play, stop, volume) are visible.

The 'Exercices d'association' section is inactive. It shows 'Mot associé : pignon' and 'Intrus : champignon,brugnon,beignet,châtaigne,agneau,trognon,oignon' in text boxes.

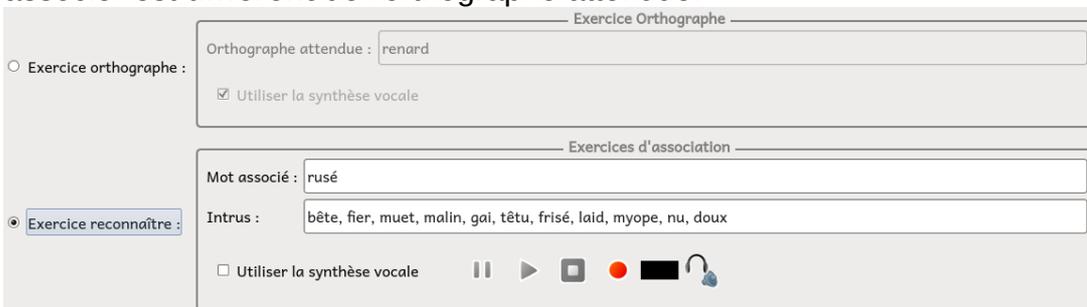
At the bottom left is a 'Previous' button (left arrow) and at the bottom right are 'Previous' (left arrow) and 'Next' (right arrow) buttons.

Vous choisirez les images, une par une, en cliquant sur chacune, dans la partie horizontale, où les images choisies à la page précédente ont été recopiées, et vous indiquerez pour chacune :

- l'**Orthographe attendue**, c'est-à-dire le mot que doit écrire correctement l'utilisateur pour avoir juste à l'exercice Orthographe. Pour que l'utilisateur puisse **entendre** le mot qu'il doit écrire, vous pouvez garder si elle vous satisfait la lecture en **synthèse vocale** (écoutez-la en cliquant sur le bouton **Lecture**), ou en décochant la case l'**enregistrer** vous même si vous disposez d'un micro,



- le **Mot associé**, c'est-à-dire le mot qu'il faudra choisir parmi les mots proposés dans les exercices d'association (Reconnaitre un mot, Reconnaitre une image, Reconnaitre des images). L'option **audio** ne sera proposée ici que si le mot à associer est **différent** de l'orthographe attendue.



- les **Intrus**, qui s'afficheront avec le **Mot associé** parmi les mots à choisir. Ces intrus doivent être séparés d'une virgule.

C'est à cet endroit particulièrement important que vous choisirez les paramètres qui détermineront le but de vos exercices, en particulier en choisissant des intrus dans le champ lexical, des homophones, ou en inventant des graphies incorrectes.

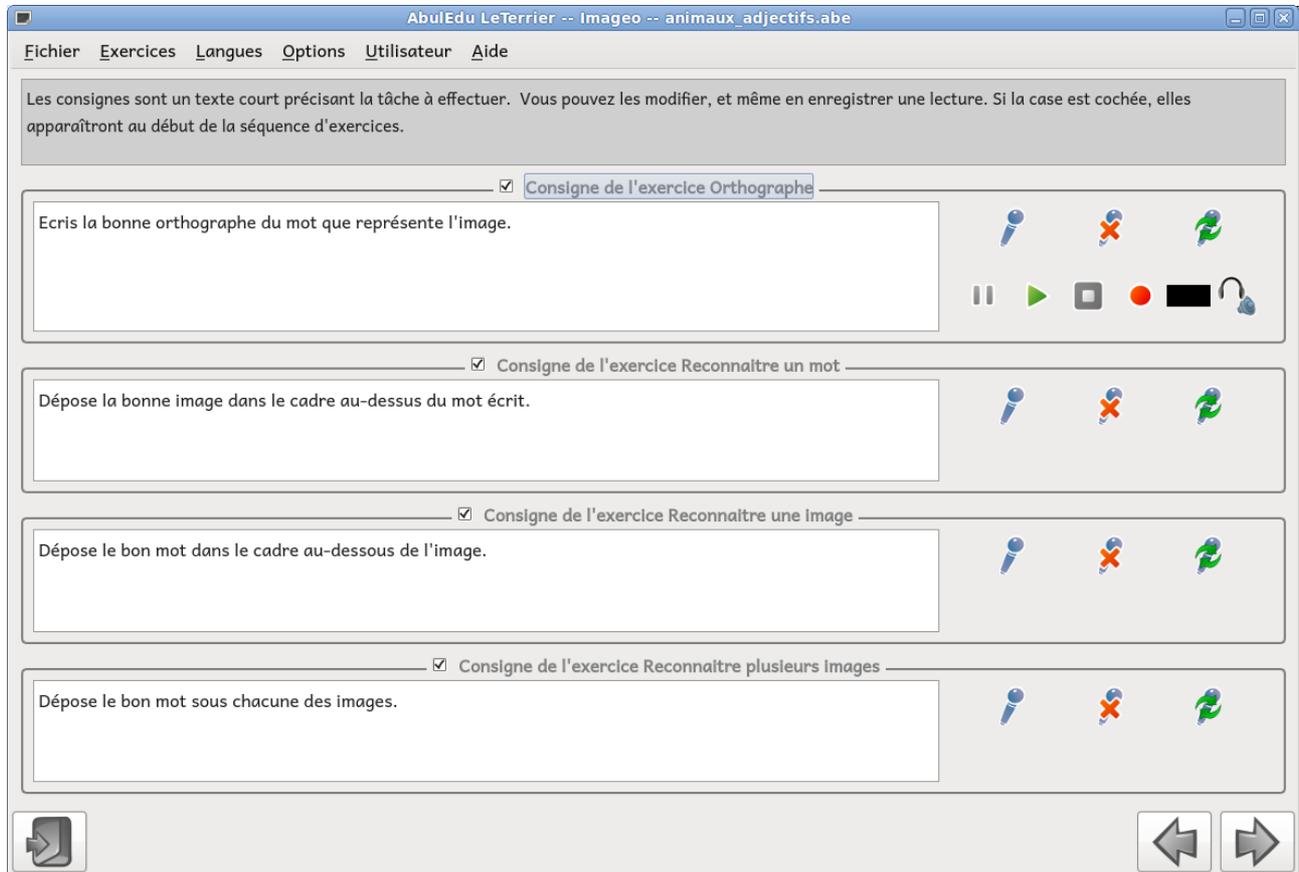
Les mots associés choisis vous permettront par ailleurs d'orienter votre exercice de façon originale (adjectifs en rapport avec l'image, verbes d'action, nom des personnages, etc...)



La page Options

La page suivante permet de choisir des **options**. Les options présentes dans cette version d'**Imagéo** sont l'**alphabet proposé** dans Orthographe (majuscules ou minuscules, avec ou sans accent, ordre alphabétique ou ordre du clavier « azerty ») et la sensibilité à la **casse** (tenir compte ou non du fait que la réponse contient ou pas des majuscules).

La page Consignes



Vous faites dans cette page des choix concernant l'affichage de consigne,

- La consigne ne sera affichée que si la case correspondante est ici cochée,
- Un texte par défaut est proposé, mais vous pouvez le modifier à votre convenance,
- Un enregistrement de la consigne par défaut est inclus. Vous pouvez en cliquant sur le premier micro faire apparaître une petite interface multimédia et la ré-enregistrer (ce qui sera notamment indispensable si avez modifié la consigne écrite par défaut). Le micro barré d'une croix rouge permet de supprimer tout enregistrement. Celui comportant les flèches vertes rétablit l'enregistrement par défaut.

La page Propriétés

Vous devez renseigner ici quelques informations utiles pour suivre l'évolution de votre module, sa recherche par d'autres utilisateurs. C'est en particulier et de façon obligatoire un titre et un nom d'auteur.

Sur cette page, vous devrez choisir entre trois possibilités :

- ✓ **Essayer** : la page d'accueil s'affiche, et vous pouvez alors jouer les exercices présents dans votre module afin d'en **valider** les paramètres. Depuis la page d'accueil, vous pouvez revenir dans l'éditeur en cliquant sur un bouton. **Attention** : à ce niveau, votre module n'est pas enregistré, et si vous quittez le logiciel, vos paramètres et images seront perdus...
- ✓ **Enregistrer** : vous enregistrez le module, soit sur votre ordinateur, soit sur un espace que vous partagez avec d'autres (élèves de votre classe, collègues, etc...)
- ✓ **Publier** : vous publiez le module sur **AbulÉdu-Médiathèque**. Vous devrez pour cela être authentifié, et renseigner quelques informations requises pour l'indexation (c'est indispensable pour que ce module soit accessible à d'autres utilisateurs) selon la norme **ScoLOMFR**.

Compétences visées

Maternelle

Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne.

Reconnaître et écrire la plupart des lettres de l'alphabet.

Mettre en relation des sons et des lettres.

Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages.

Élémentaire

Décrire des images (illustrations, photographies...).

Distinguer entre la lettre et le son qu'elle transcrit ; connaître les correspondances entre les lettres et les sons dans les graphies simples (ex. f ; o) et complexes (ex. ph ; au, eau).

Connaître les correspondances entre minuscules et majuscules d'imprimerie, minuscules et majuscules cursives.

Choisir et écrire de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons.

Commencer à classer les noms par catégories sémantiques larges (noms de personnes, noms d'animaux, noms de choses) ou plus étroites et se référant au monde concret (ex. : noms de fruits).

Écrire sans erreur des mots appris.

Écrire sans erreur de manière autonome des mots simples en respectant les correspondances entre lettres et sons.