

Aller

Présentation générale

Aller est un logiciel qui vise le développement de compétences en lecture des élèves . Il propose, à partir d'un texte précis, d'effectuer des exercices qui permettent de travailler la compréhension du sens, la reconnaissance visuelle, ainsi que la connaissance de la langue

Il fait partie des logiciels du Terrier d'**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**....

Table des matières

Aller.....	1
Présentation générale.....	1
Utilisation.....	2
Interface principale :.....	2
Les modules.....	2
Composition.....	2
Les séquences.....	3
Trouver les modules.....	3
Les activités.....	3
Déroulement.....	3
Interface type.....	4
Consigne et informations.....	5
Le menu graphique.....	6
Le journal d'activités.....	6
Accéder au journal.....	6
S'authentifier.....	6
Activités proposées.....	7
Texte à trous.....	7
Ordre alphabétique.....	7
Mots mélangés.....	7
Phrases mélangées.....	7
Paragraphe mélangés.....	7
Phrases sans espaces.....	7
Recherche rapide.....	7
L'éditeur.....	8
La page d'accueil.....	8
Les pages des exercices.....	8
La page de Fin.....	9
Page Texte à trous.....	10
Page Ordre alphabétique.....	10
Page Mots mélangés.....	10
Page Phrases mélangées.....	10
Page Paragraphes mélangés.....	10
Page Phrases sans espaces.....	10
Page Recherche rapide.....	10

Utilisation

Interface principale :

L'interface principale contient sept **zones sensibles**, cliquables, qui permettent de lancer les **exercices**. En cas d'**inactivité** de l'utilisateur, un **message** apparaît et ces zones sont mises en évidence. Dès qu'un **module** est ouvert, les zones des exercices pour lesquels le **module** contient des **paramètres** deviennent **actives**, et une **info-bulle** apparaît au **survol** de chaque zone.

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



1. **Texte à trous**, replacer dans le texte les fragments enlevés,
2. **Ordre alphabétique**, classer dans l'ordre alphabétique des mots du texte ou des mots outils,
3. **Mots mélangés**, remettre dans le bon ordre les mots d'une phrase du texte,
4. **Phrases mélangées**, remettre dans le bon ordre des phrases du texte,
5. **Paragraphe mélangés**, remettre dans le bon ordre des paragraphes du texte,
6. **Phrases sans espaces**, segmenter une phrase du texte
7. **Recherche rapide**, retrouver des mots dans le texte,

Les modules

Aller est conçu pour utiliser des **modules**, dont certains sont fournis et d'autres accessibles depuis le gestionnaire de fichiers. Il vous est surtout 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 un **texte** saisi ou collé depuis une source,
- x un fichier de **configuration** pour des séquences d'exercices,
- x un dictionnaire de natures de mots (utilisé pour créer certains types 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.

C'est le concepteur du **module** qui a sélectionné les **paramètres** (nombre et mode de création, manuel, **intelligent** ou **automatique**). Une petite **présentation** peut être affichée en début de séquence et/ou au début de chacun des exercices de la séquence ; un **bilan** s'affiche à la fin de chaque exercice puis à la fin de la séquence.

Trouver les modules

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

Dans la section **éditeur** de cette documentation, vous apprendrez comment **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.

Les activités

Déroulement

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

- Une **consigne de séquence** s'affiche au début de la série de questions. Vous pouvez l'écouter en cliquant sur le bouton **Lecture**. (*)
- Après avoir cliqué sur le bouton **Exercices**, une consigne d'exercice s'affiche, permettant d'affiner la consigne de séquence, (*)
- Une activité est proposée après avoir cliqué sur le bouton **Exercice**,
- Vous pouvez demander la **Vérification** de votre réponse autant de fois que nécessaire ou demander la **Solution**,
- Un bilan de l'exercice est affiché.

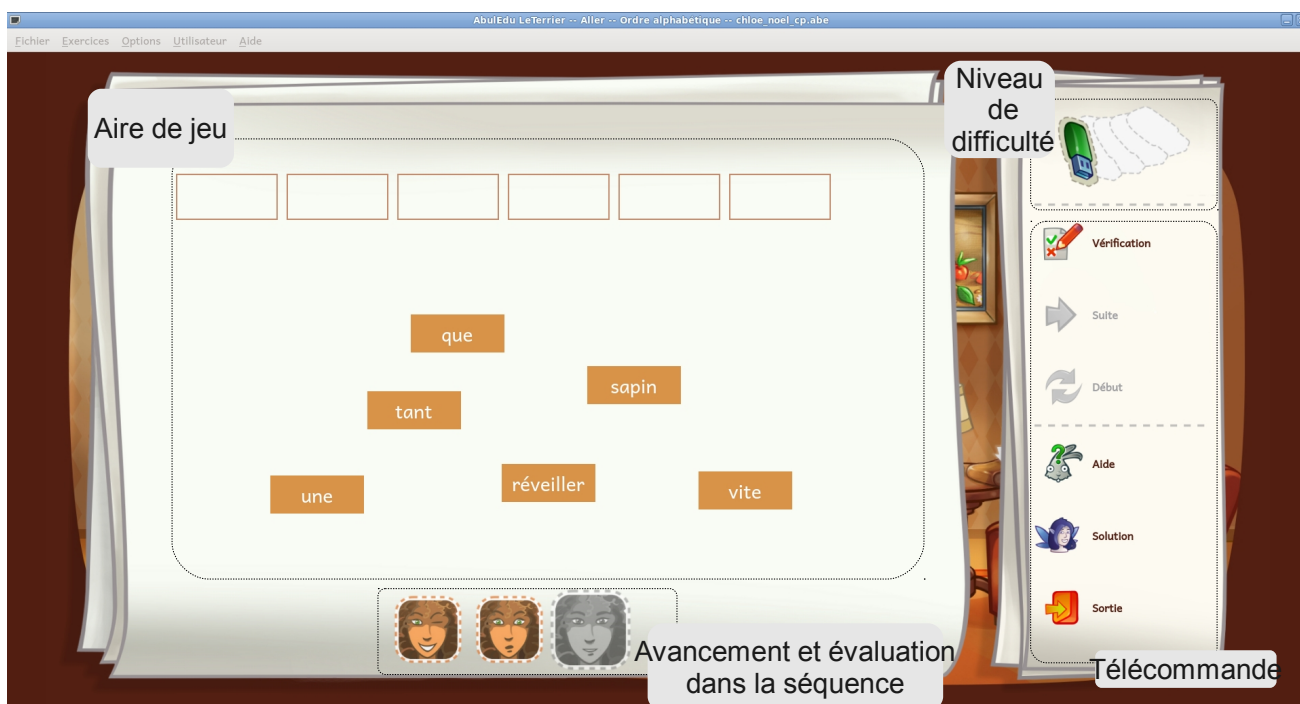
Ces trois actions se répètent autant de fois qu'il y a d'exercices prévus.

- À la fin, un **bilan de séquence** reprend les bilans d'exercices dans un même cadre.

Les lignes marquées d'un (*) sont facultatives, leur présence est décidée à la création du module par son concepteur.

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**).

Cliquez sur **Exercice** puis faites l'exercice.

Quand vous pensez avoir terminé, cliquez sur le bouton



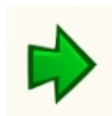
Vérification

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 le degré de réussite.

Si votre réponse est correcte, passez à l'exercice suivant en cliquant sur le bouton



Suite

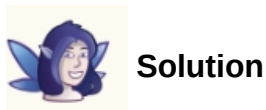
Pour recommencer le même exercice cliquez sur le bouton



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



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



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



Consigne et informations

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



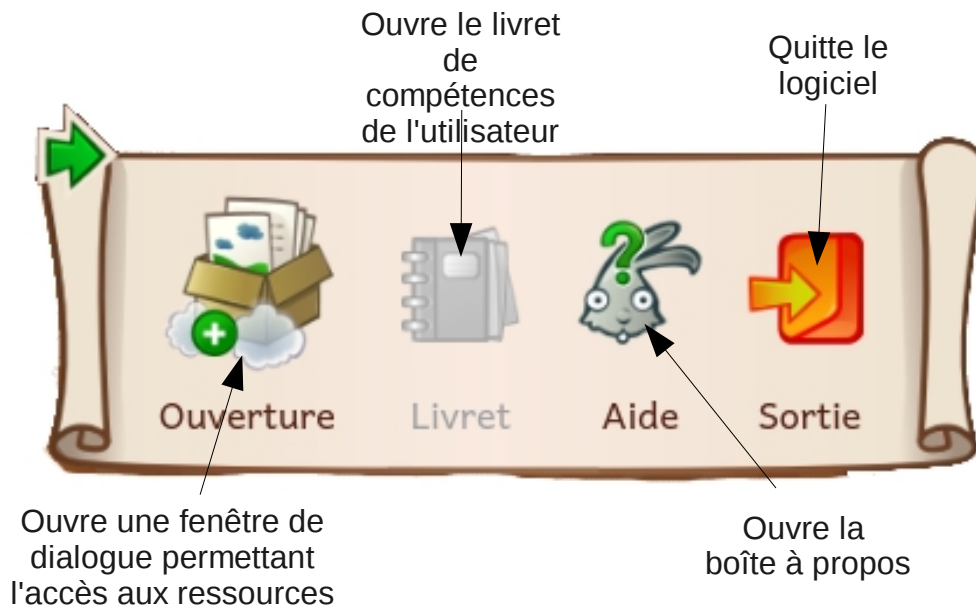
Au cours du déroulement de la séquence, vous pouvez suivre votre avancement et votre réussite grâce aux têtes d'Asma présentes sous l'**Aire de jeu**.



On voit dans cet exemple des informations : il y a trois exercices dans la séquence (trois têtes en tout), j'en suis au deuxième (tête agrandie) mais ma réponse est incorrecte (moue d'Asma). J'avais réussi le premier exercice du premier coup (clin d'oeil d'Asma à la première).

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

Texte à trous

Un extrait de texte ou un texte court est proposé, des mots ou de courts fragments en ont été **enlevés**. Ils sont disponibles sous forme de **pièces** dans la partie droite de l'**Aire de jeu**. Vous devez les replacer par **glisser-déposer**, en utilisant la souris pour un ordinateur classique ou le doigt pour un écran tactile.

En cliquant sur le bouton **Vérification**, les pièces correctement placées sont colorées en vert, les autres en rouge. Il s'agit alors de trouver leur bonne place ; il est possible de redéposer une pièce dans la partie droite.

Comme dans tous les types d'exercice, vous ne pouvez passer à l'exercice suivant que si toutes les pièces ont été bien replacées. L'évaluation de l'exercice repose sur le **nombre de propositions** qui ont été nécessaires pour arriver à ce résultat. Vous pouvez choisir de demander directement la **Solution**. L'évaluation en tiendra compte...

Ordre alphabétique

Des mots sont présentés en **désordre**, vous devez les **remettre** dans l'ordre alphabétique. Ces mots appartiennent au texte. En cliquant sur le bouton **Vérification**, la plus grande suite de mots correctement ordonnés est colorée en vert, les autres mots en rouge. Vous pouvez alors les redéplacer.

Mots mélangés

Les mots d'une phrase sont **mélangés**, vous devez les **remettre** dans le bon ordre.

En cliquant sur le bouton **Vérification**, les mots correctement placés sont colorés en vert, les autres en rouge. Vous devez alors les déplacer à nouveau.

Phrases mélangées

Après avoir été présentées éventuellement dans le bon ordre, plusieurs phrases du texte sont **mélangées** : elles doivent être remises dans l'**ordre du texte**. Les phrases peuvent être déplacées verticalement soit par **glisser-déposer**, soit en cliquant sur les mots **Haut** ou **Bas** après avoir été sélectionnées. En cliquant sur le bouton **Vérification**, les phrases qui ne sont pas bien placées sont colorées en rouge. Vous devez donc les déplacer.

Paragraphes mélangés

Après avoir été présentés éventuellement dans le bon ordre, plusieurs paragraphes du texte sont **mélangés** et doivent être remis dans l'**ordre du texte**.

En cliquant sur le bouton **Vérification**, les paragraphes qui ne sont pas correctement placés sont colorés en rouge. Vous devez donc les déplacer.

Phrases sans espaces

Une phrase est présentée **non segmentée** (les mots collés les uns aux autres). Positionnez le **curseur** aux bons endroits puis utilisez la **barre d'espace** pour placer des espaces et séparer les mots ; cet exercice tient compte des règles usuelles de **typographie** relatives à la ponctuation. Si un espace est correctement placé, il est indiqué d'une couleur verte. Sinon, le mot dont il fait partie est coloré en rouge.

Recherche rapide

Un extrait du texte est affiché. Puis un **mot** apparaît au-dessus du texte, séparé par une **barre de progression**. Le but est de **trouver** ce mot dans le texte et de cliquer dessus. L'avancement de la barre de progression indique le temps dont vous disposez. Quand on **clique** sur le bon mot, il se colore en vert ; sinon il se colore en rouge.

L'éditeur

Pour effectuer le paramétrage des textes ou des tâches **ALLER** intègre un éditeur, que vous pouvez lancer depuis le menu **Fichier** ou par la combinaison de touches **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, c'est lui (ou le dernier si plusieurs ont été chargés) qui sera édité.

Pour en changer, utilisez le menu **Fichier** → **Éditer un projet**.

L'éditeur se compose des pages suivantes :

La page d'accueil

C'est dans cette page que s'affiche un texte existant ou que doit être copié un nouveau texte à la création. Le titre et l'auteur peuvent être indiqués. Un texte déjà présent est par défaut **en lecture seule** (c'est-à-dire qu'il ne peut pas être modifié mais peut servir de support à de nouveaux exercices).

Le bouton **Modifier** donne **accès en écriture** au texte présent.

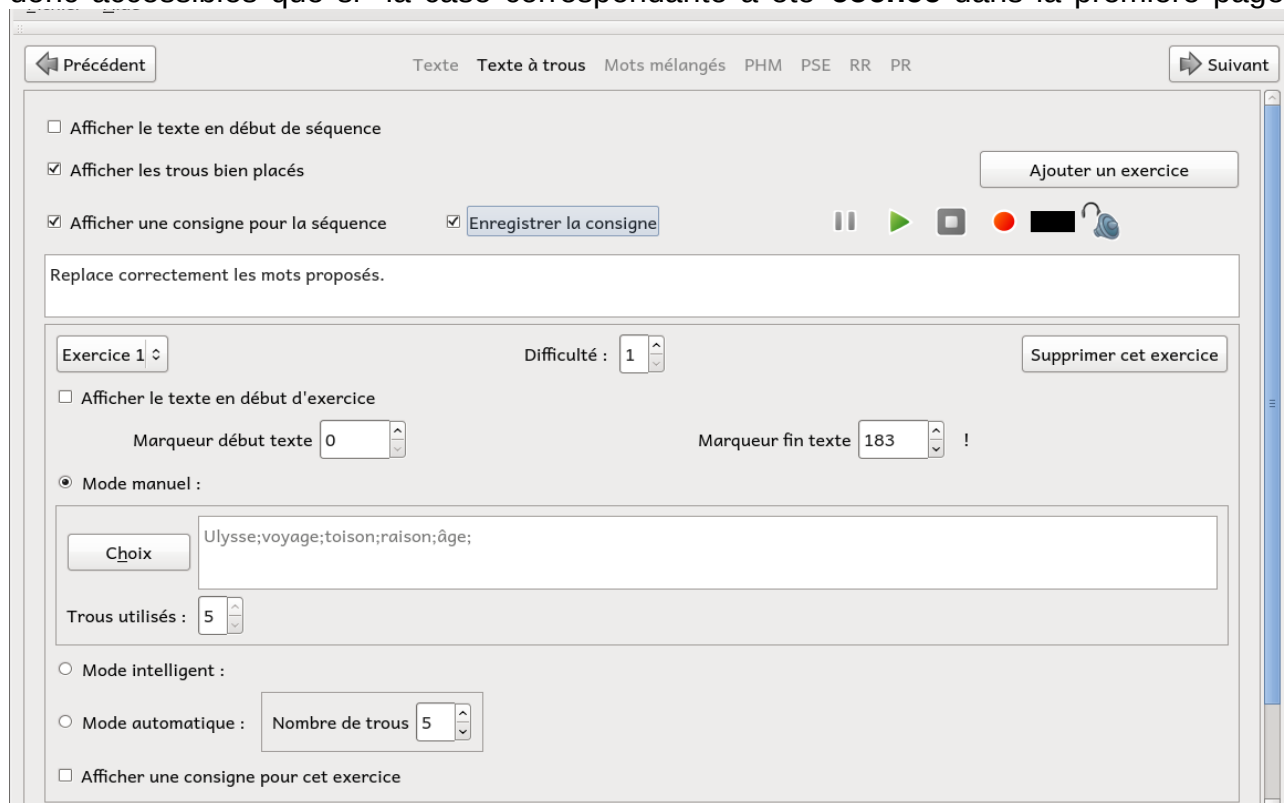
Si le texte est modifié, le texte du bouton devient **Sauvegarder le texte**, comme lors d'une création d'un module.

On trouve également sur cette page, dans la colonne de droite, sept **cases à cocher** correspondant aux activités possibles ; chacune d'elles fait l'objet d'une page particulière. Les pages des activités ne sont accessibles que si la case correspondante a été cochée.

Ces pages permettent de créer des **séquences**, c'est à dire des suites ordonnées d'exercices du même type destinés à être proposés dans une même unité de temps.

Les pages des exercices

Les pages correspondant aux exercices ont un fonctionnement **similaire** : ils ne sont donc accessibles que si la case correspondante a été **cochée** dans la première page.



The screenshot shows the 'Texte' page of the editor. At the top, there are navigation buttons 'Précédent' and 'Suivant', and a menu with options: 'Texte', 'Texte à trous', 'Mots mélangés', 'PHM', 'PSE', 'RR', 'PR'. Below the menu, there are several checkboxes: 'Afficher le texte en début de séquence' (unchecked), 'Afficher les trous bien placés' (checked), 'Afficher une consigne pour la séquence' (checked), and 'Enregistrer la consigne' (checked). A button 'Ajouter un exercice' is on the right. Below these is a text input field containing 'Remplace correctement les mots proposés.' and a set of media control icons (play, stop, record, etc.).

The main section is for 'Exercice 1'. It has a 'Difficulté' dropdown set to '1' and a 'Supprimer cet exercice' button. There are checkboxes for 'Afficher le texte en début d'exercice' (unchecked), 'Mode manuel' (selected), and 'Afficher une consigne pour cet exercice' (unchecked). Under 'Mode manuel', there is a 'Choix' button, a text input field with 'Ulysse;voyage;toison;raison;âge;', a 'Trous utilisés' dropdown set to '5', and a 'Mode automatique' section with a 'Nombre de trous' dropdown set to '5'.

At the bottom, there are input fields for 'Marqueur début texte' (0) and 'Marqueur fin texte' (183), and a 'Supprimer cet exercice' button.

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

- présentation du texte entier en début de séquence, ou non,
- possibilité d'indiquer d'une couleur à la vérification où sont les erreurs, ou non,
- présence ou non d'une consigne de début de séquence.

Si la présence d'une consigne n'est pas **demandée** et que donc la case est décochée, la zone de saisie disparaît et la présentation de séquence ne s'affiche pas lors du déroulement de l'exercice.

En cochant la case **Enregistrer la consigne**, on fait apparaître une boîte qui le permet.

Si plusieurs exercices existent déjà pour le type d'exercice, on peut passer de l'un à l'autre par le biais d'**une boîte déroulante**.

Si aucun exercice n'existe encore ou si on veut en ajouter un, il suffit de **cliquer** sur le bouton correspondant et d'indiquer ses choix.

Tous les exercices sont disponibles en création selon plusieurs **modes** (mais tous les modes ne sont pas pertinents pour un exercice donné) :

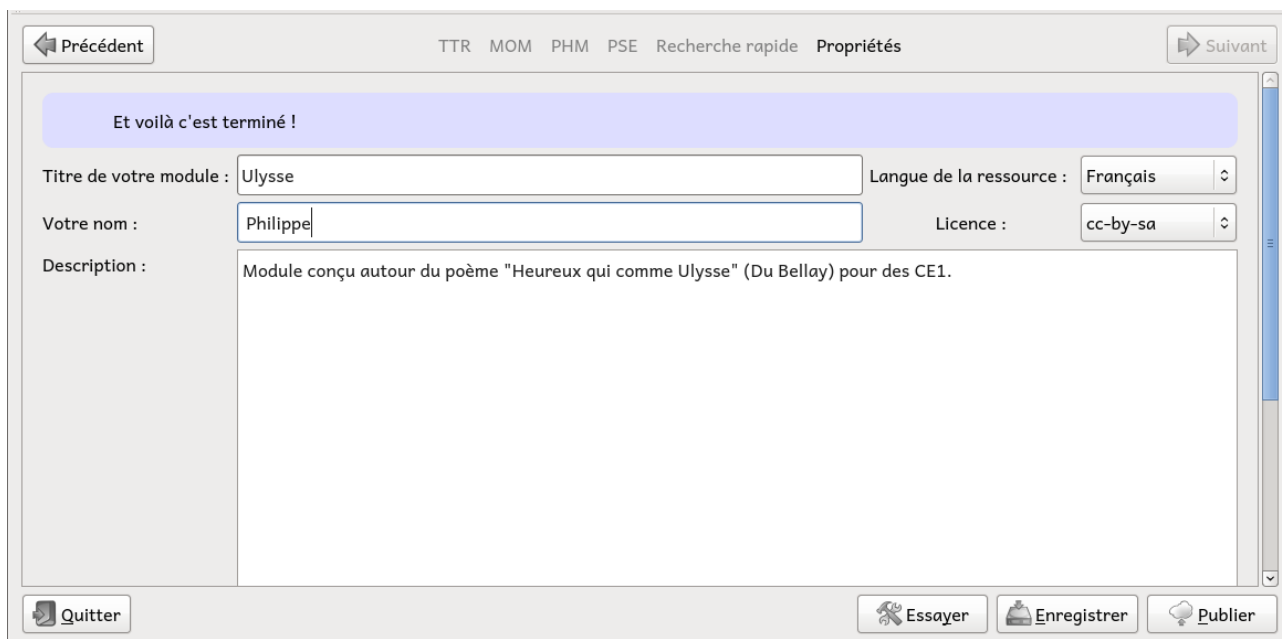
manuel : au clic sur le bouton **Choix**, une fenêtre s'ouvre. Elle contient le texte entier ou un fragment choisi par l'utilisateur. Sélectionnez avec la souris les éléments intéressants. Vous pouvez choisir de n'utiliser qu'une partie des éléments sélectionnés, en indiquant le nombre souhaité d'éléments pris en compte (tirage au sort parmi les éléments sélectionnés).

intelligent : c'est un mode semi-automatique : les éléments sont tirés parmi les mots du texte mais en tenant compte de contraintes liées à leur nature et au niveau de la classe auquel leur étude est prévue. Choisissez leur nombre.

automatique : les éléments sont tirés aléatoirement dans le texte.

Vous pouvez également choisir d'**afficher une consigne** pour l'exercice correspondant. Là encore, la présentation d'exercice ne s'affiche que si une consigne est choisie.

La page de Fin



Sur cette page, vous indiquerez un **titre** pour votre module, votre **nom**, la **langue** dans laquelle est conçu votre module, le type de **licence** sous lequel vous souhaitez le diffuser 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**.

Remarques particulières

Page Texte à trous

Elle permet de créer des textes lacunaires.

Choisissez en mode **manuel** des morceaux à **enlever** qu'ils soient un morceau de mot, un mot ou un groupe de mots.

Les modes **intelligent** et **automatique** sont également disponibles.

Pour chaque exercice, Vous pouvez choisir de travailler sur un **extrait** du texte, en sélectionnant des valeurs **marqueur début** et **marqueur fin** qui correspondent au nombre de lettres (la correspondance s'affiche quand vous les modifiez).

Page Ordre alphabétique

Elle permet de créer des groupes de mots à **ranger** dans l'ordre alphabétique. Ces mots sont des mots du **texte**.

Page Mots mélangés

Elle permet de choisir la phrase dont les mots seront à remettre dans le bon ordre.

En mode **manuel**, si le bouton **Choix** permet de la sélectionner parmi les phrases du texte, il est aussi possible de choisir la phrase par son numéro grâce à la boîte d'incrément ou en l'écrivant directement dans le cadre texte. Dans ce dernier cas, la phrase ne faisant pas partie du texte, la boîte d'incrément indiquera « -1 ».

Le mode **automatique** choisit aléatoirement une phrase du texte.

Page Phrases mélangées

Elle permet de choisir des phrases du texte qu'il faudra remettre dans leur ordre d'apparition dans le texte.

Le mode **manuel** permet de choisir les phrases à mélanger, le mode **automatique** les tire aléatoirement parmi les phrases du texte.

En mode **automatique**, on précisera si on souhaite qu'elles ne soient pas consécutives.

Présenter le texte en début de **séquence**, c'est tout le texte. Présenter le texte en début **d'exercice**, c'est juste la partie dans laquelle seront prises les phrases. Le choix de la présentation du texte ou non au niveau de la séquence indique si le texte intégral doit être présenté en début de séquence. Son pendant au niveau de l'exercice indique si on doit afficher en début d'exercice l'extrait allant de la **phrase début** à la **phrase fin**.

Page Paragraphes mélangés

Elle permet de choisir des **paragraphes** du texte qu'il faudra remettre dans leur **ordre d'apparition** dans le texte. Le mot paragraphes s'entend dans son sens **typographique**, c'est à dire délimitation par un retour à la ligne forcé.

Les modes sont similaires à **Phrases mélangées**.

Page Phrases sans espaces

Elle permet de choisir une phrase qui sera présentée **non segmentée** (tous les mots collés les uns aux autres), et dans laquelle il s'agira de replacer correctement les **espaces** en s'aidant de la souris et de la barre d'espaces.

Les modalités du choix sont similaires à celles de la page **Mots mélangés**.

Page Recherche rapide

On pourra notamment y décider du **temps** de recherche **accordé** pour les mots, mais aussi de la sensibilité à la **casse** (majuscules - minuscules) dans l'examen de la réponse proposée.

En mode **manuel**, on pourra choisir directement les mots du texte à retrouver, alors qu'ils seront tirés aléatoirement pour le mode **automatique**.

Page Propriétés

Le module que vous créez pourra être modifié, utilisé par d'autres, ou publié sur **AbulÉdu-Médiathèque**. Vous devez renseigner des **informations** nécessaires au **suivi** de son évolution, et notamment de façon obligatoire un **titre** et un **nom d'auteur**.

Trois possibilités s'offrent alors à vous :

- vous pouvez **Essayer** le module que vous êtes en train de créer, afin de vérifier si les paramètres choisis s'avèrent pertinents,
- vous pouvez **Enregistrer** le module, soit sur votre **ordinateur**, soit sur un espace que vous **partagez** avec d'autres (élèves de votre classe, collègues, etc...)
- vous pouvez **Publier** le module sur **AbulÉdu-Médiathèque**. Vous devrez pour cela être authentifié, et renseigner plusieurs informations requises pour l'indexation selon la norme **ScoLOMFR** de votre ressource. C'est indispensable pour que ce module soit **accessible** à d'autres **utilisateurs**.

Imprimer des exercices

Si un module est ouvert, vous pouvez **créer** des impressions qui reprennent le **contenu** des exercices du **module** en cliquant sur l'entrée **Imprimer** du menu **Fichier**.

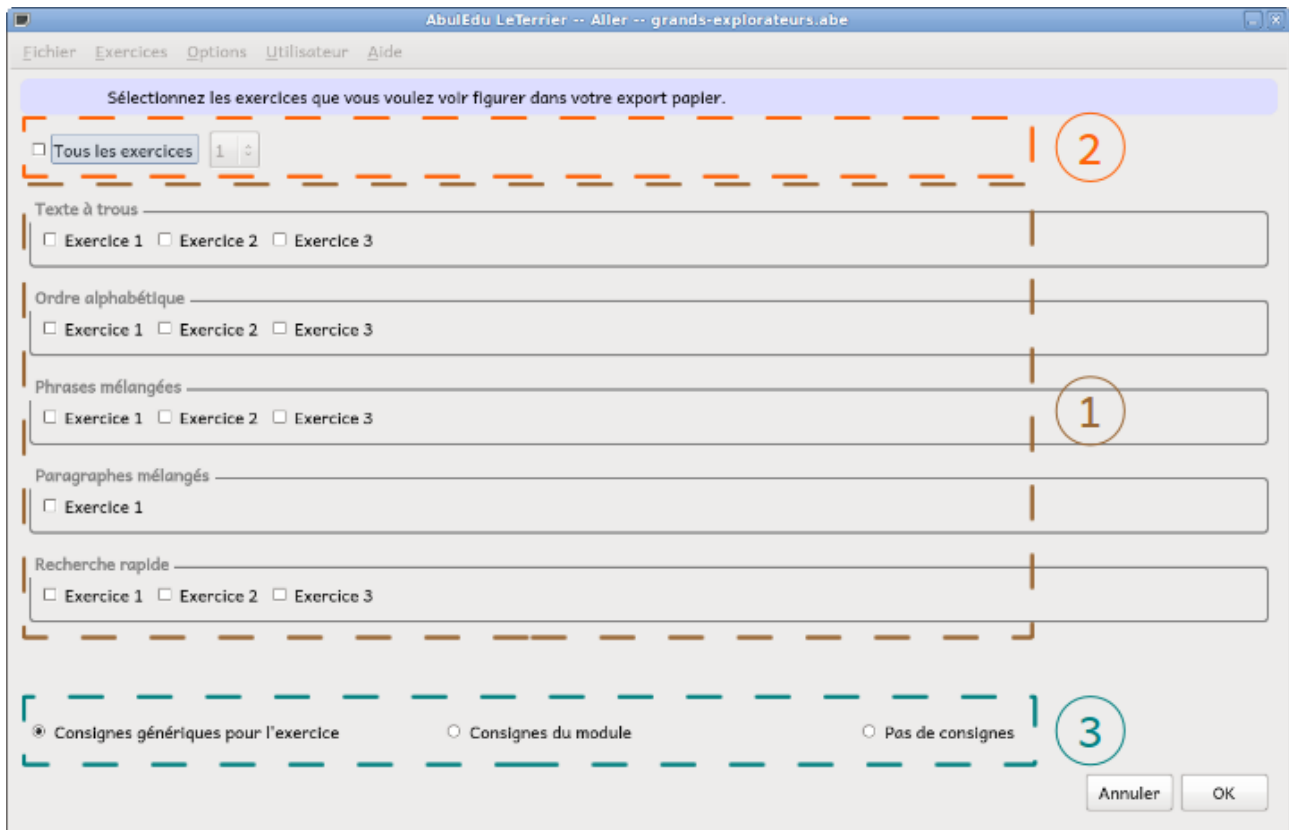


Une page de **paramétrage** s'affiche alors :

Sur cette page, une case à cocher a été **automatiquement** créée pour **chacun** des exercices qu'on trouve dans le module.

1. Cochez ces cases pour **décider** des exercices qui seront **intégrés** dans votre export papier,
2. Une case à part permet de choisir d'un mouvement **tous les exercices 1**, tous les exercices 2, etc... vous ferez ce choix par exemple si une **progression** a été imaginée au moment de la création du module.
3. Des **consignes génériques** ont été imaginées pour chaque type d'exercice, mais vous pouvez choisir d'utiliser les consignes du module si elles vous semblent **adaptées** à l'utilisation **papier**. Vous pouvez aussi choisir de n'avoir **pas** de consignes.

Validez vos choix en cliquant sur **OK**.



La page de **rendu** s'affiche alors. Notez que vous pouvez la modifier **manuellement**. Cliquez sur **Imprimer** si elle vous convient. Vous n'aurez plus qu'à choisir votre imprimante.

