



# JClic Author version 0.3.2.11\_190401



Révision Avril 2020

le ' <b>Projet</b> ' JClic	2	la mise en ordre d'éléments	16-17
les activités : l'onglet ' <b>Projet</b> '	3	Créer une mise en ordre de mots	18
la librairie de médias	4	Créer une mise en ordre de paragraphes	19
les activités : les 4 onglets	5	Créer un identifier les éléments	20
les activités : l'onglet ' <b>Options</b> '	6	Créer un remplir les blancs	21-23
les activités : l'onglet ' <b>Fenêtre</b> '	7	Créer un memory	24
les activités : l'onglet ' <b>Messages</b> '	8	Créer une activité d'arithmétique	25-26
les activités : l'onglet ' <b>Palette</b> '	9	Créer une association complexe	27
les différents niveaux d'onglets	10	Le constructeur de formes	28
Créer un puzzle d'image	11	Créer une page web	29-30
Créer un puzzle de texte	12	Séquencer les activités	31-32
Créer une association simple	13	Un sommaire avec un écran d'information	33
Créer une association complexe	14	Un sommaire avec un panneau d'exploration	34-35
la grille alternative	15	Le générateur de contenu 'tagreplace'	36



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Généralités

JClic-Author est un module du logiciel JClic, qui en compte 3 en tout : JCclic (player) permet de lire les exercices créés (utile pour tester les exercices créés). Il peut être utilisé par les élèves aussi, mais il est possible de publier les exercices sur un site internet, ils seront alors lus par le navigateur.

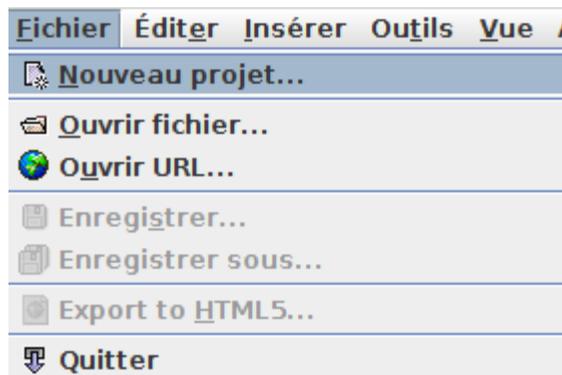


JClic-author est le module de création des exercices.



JClic-reports permet une gestion de base de données pour garder trace du travail réalisé par les élèves.

Pour commencer, il est nécessaire de créer un nouveau projet.



Nommer votre projet. Il portera la double-extension 'jcllic.zip'.  
Vérifier le chemin du dossier d'enregistrement.



**Quand vous aurez fini votre activité, vous n'oublierez pas de créer un lanceur sur le Net.**  
Voir pages 28-29

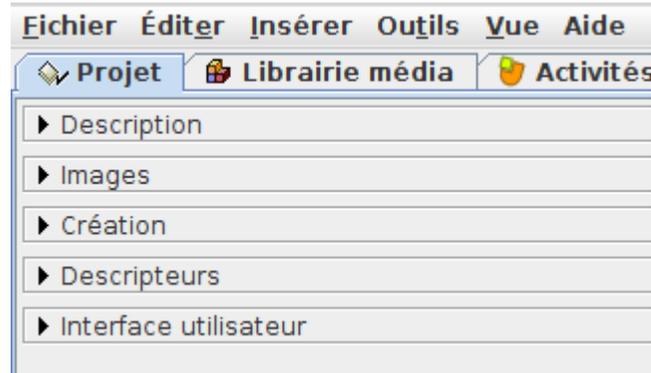


# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## L'onglet 'Projet'

Le premier onglet permet de décrire



▼ Description

**Titre:** I Giochi Dei Colori - Esploriamo I Colori 1.0

**Description:** **it**

In una spiaggia riconosciamo i colori fondamentali giallo, blu, verde e rosso.

+ -

▼ Images

**Cover (about 300x200):**

**Thumbnail (about 100x70):**

**Small icon (16x16):**

**Medium icon (72x72):**

**Big icon (192x192):**

▼ Création

**Auteurs:** Giorgio Musilli (Traduzione italiana e adattamento)  
Imma Palahí  
Enric J. López

+ -

**Ecole/s:** CEIP Pau Casals (Montmeló)  
CEIP Brasil (Barcelona)  
CEIP Diagonal-Mar (Barcelona)

+ -

**Révisions:** 22/08/2008 - Traduzione italiana e adattamento  
04/07/2008 - Creació del paquet d'activats en Clic 3.0

▼ Descripteurs

**Langages:** it

+ -

**Niveaux:**  Kindergarten (3-6)

▼ Interface utilisateur

**Habillage:**

**Èvènement sons:**



# Créer des activités pour ses élèves avec JCLicAuthor

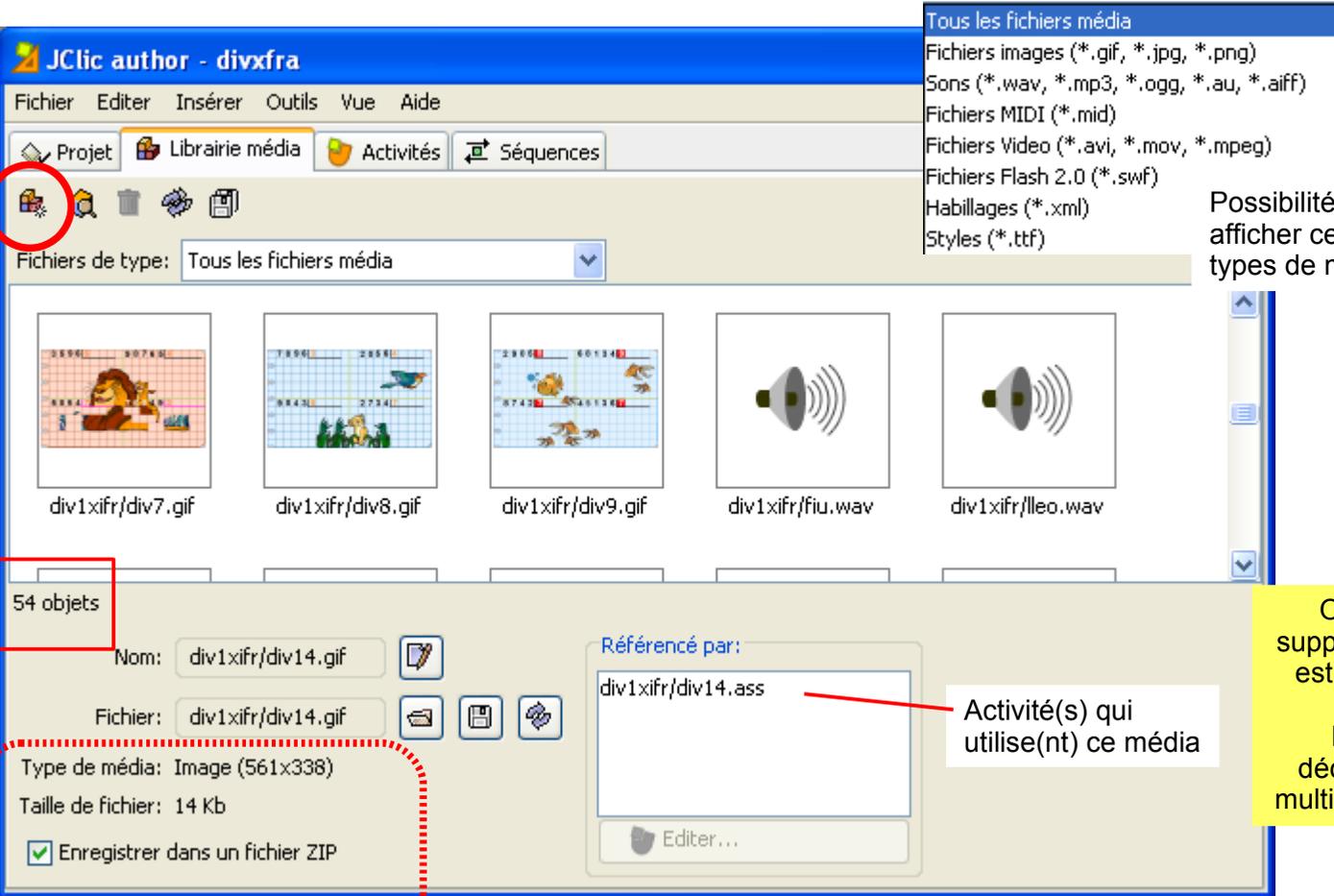
## Généralités : la librairie média

Avant de se lancer dans la conception des exercices, il faut avoir déjà préparé les fichiers sur lesquels on veut faire travailler les élèves : découper le son (avec **Audacity** par exemple)[<https://www.audacityteam.org/>], les images (avec Gimp, photofiltre, xnview par exemple), les vidéos, etc...

Importer des fichiers multimédias dans la librairie de médias.

*Possibilité d'en importer plusieurs avec la touche MAJ ou la touche CONTROL.*

Nombre d'objets dans la librairie



- Tous les fichiers média
- Fichiers images (\*.gif, \*.jpg, \*.png)
- Sons (\*.wav, \*.mp3, \*.ogg, \*.au, \*.aiff)
- Fichiers MIDI (\*.mid)
- Fichiers Video (\*.avi, \*.mov, \*.mpeg)
- Fichiers Flash 2.0 (\*.swf)
- Habillages (\*.xml)
- Styles (\*.ttf)

Possibilité de faire afficher certains types de médias

Activité(s) qui utilise(nt) ce média

On ne peut pas supprimer un objet qui est utilisé dans une activité.  
Il faut d'abord déconnecter l'objet multimédia de l'activité

Propriétés du média sélectionné





# Créer des activités pour ses élèves avec JCLicAuthor

## Généralités : les activités

Les onglets de niveau 1 appelés **onglet1**

Les onglets de niveau 2 appelés **onglet2**

La fenêtre des **activités**

Les onglets de niveau3 appelés **onglet3**

The screenshot shows the JCLicAuthor interface. At the top, there is a menu bar with 'Projet', 'Bibliothèque média', 'Activités', and 'Séquences'. Below it is a toolbar with various icons. The main window is divided into several panes. On the left, there is a list of activities: 'EXPL', 'PINTA', 'blau', 'groc', 'ha', 'verd', and 'vermell'. The 'groc' activity is selected. The main area shows the configuration for the selected activity. It has four tabs: 'Options', 'Fenêtre', 'Messages', and 'Palette'. The 'Options' tab is active, showing fields for 'Type: panels.Ident', 'Nom: groc', and 'Description:'. Below this, there is a 'Rapports' section with a checked box for 'Inclure l'activité dans les rapports' and a 'Code:' field. There are also checkboxes for 'Rapport des actions utilisateurs'. The 'Fenêtre' tab is also visible, showing 'Grille A', 'Grille B', 'Calque', and 'Relation' options.

Chaque activité est décrite dans quatre onglets.



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Généralités : les activités



▼ Description

Type:

Nom:

Description:

▼ Compteurs

Chronomètre Temps max:    Compte à rebours

Compteur d'essais Max d'essais:    Compte à rebours

Score

▼ Rapports

Inclure l'activité dans les rapports Code:

Rapport des actions utilisateurs

▼ Boutons

Aide

Montrer ce message:

Montrer la solution

Information

Montrer cette URL:

Exécuter cette commande:

Possibilité de montrer une fenêtre ou de montrer la solution quand l'élève demande l'aide

▼ Interface utilisateur

Habillage:

Evènement sons:

- @orange.xml
- @green.xml
- @default.xml
- @blue.xml
- @simple.xml

▼ Comportement

Battages:

Traîner

Check solving order

▼ Générateur de contenu

Générateur de contenu automatique:

Deux librairies permettent de générer du contenu



La librairie qui permet de travailler sur l'arithmétique ! Fabuleux

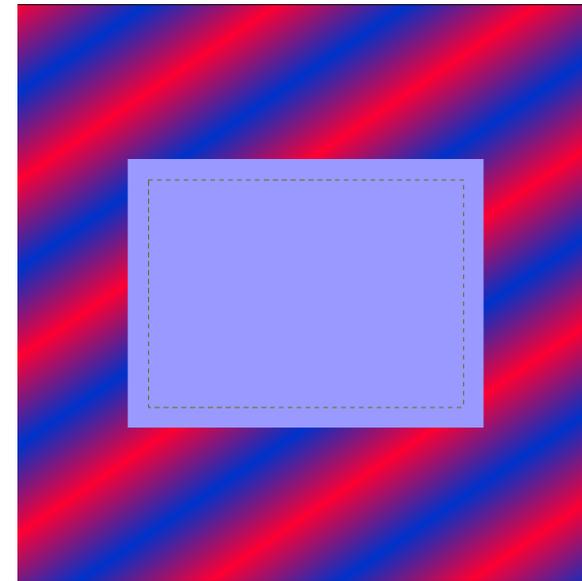
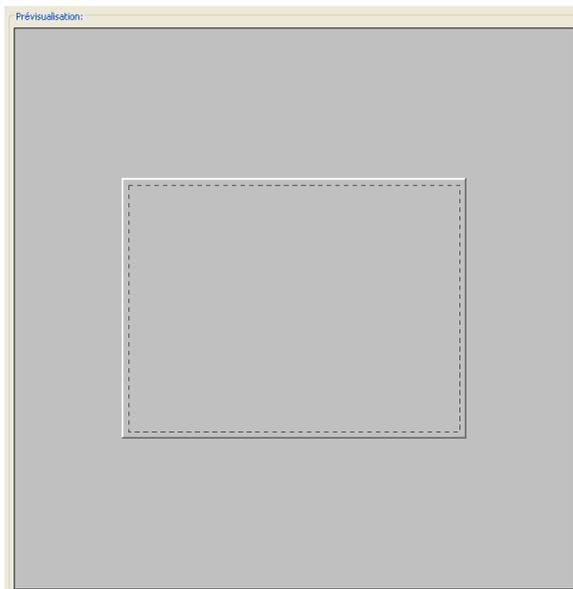
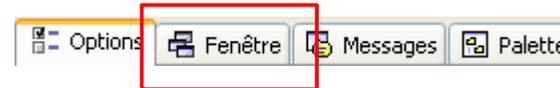




# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Généralités : les activités



**Fenêtre principale:**

Couleur d'arrière-plan:

Dégradé:

Image:

Titre

**Fenêtre de travail:**

Couleur d'arrière-plan:

Dégradé:

Transparence

Bordure Marges:

Localisation:  Centrer  Position absolue

X:  Y:

**Fenêtre principale:**

Couleur d'arrière-plan:

Dégradé:

Image:

Titre

**Fenêtre de travail:**

Couleur d'arrière-plan:

Dégradé:

Transparence

Bordure Marges:

Localisation:  Centrer  Position absolue

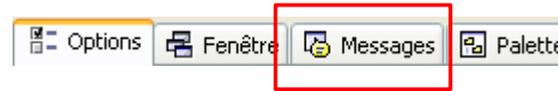
X:  Y:



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Généralités : les activités

Pour chaque activité dans un projet JClic, il est possible de saisir trois messages.



- Message initial:  
message qui apparaît en bas de l'exercice : on peut y mettre la consigne.
- Message final:  
message qui s'affiche lorsque l'exercice est terminé.
- Message d'erreur:  
message qui s'affiche en cas d'erreur

La zone de message est située en bas de la fenêtre principale.

Alignement du texte

Choix d'une image

**Contenus de cellule**

Texte: Saisie du message

Image:    
  Autoriser que le texte recouvre l'image

Style:  abc  Bordure

Contenu actif:

OK Annuler

Alignement de l'image

Contenu actif

**Multimedia et contenu actif**

Type: Inconnu

Niveau de priorité: - 1 +

Jouer en boucle  Démarrage automatique

Fichier: bravo.wav ...

De: -1 A: -1

Jouer son

Jouer vidéo

Jouer MIDI

Jouer un CD audio

Enregistrer son

Jouer un son enregistrer

→ Aller à l'activité

→ Aller à la séquence

Lancer le programme

Montrer URL

Fin

Retour

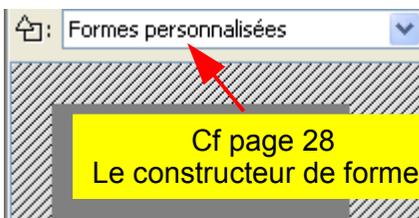
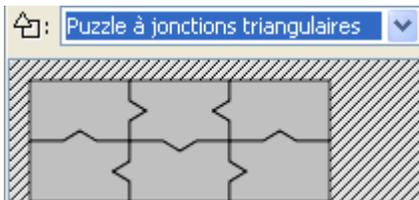
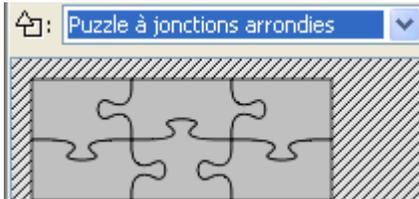
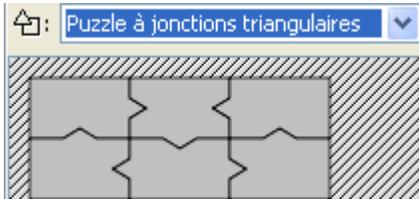
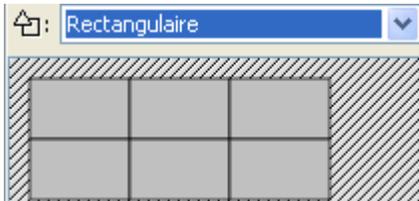
OK Annuler



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Généralités : les activités

Les divers types de puzzles

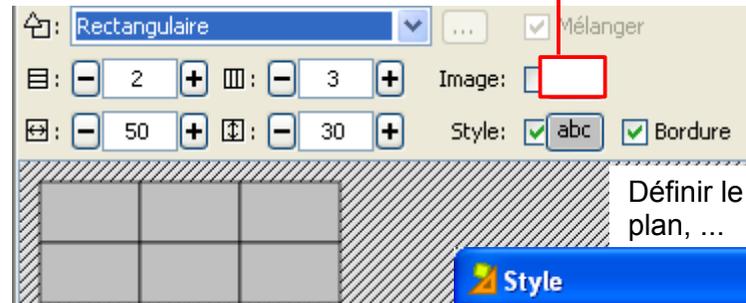


Cf page 28  
Le constructeur de formes

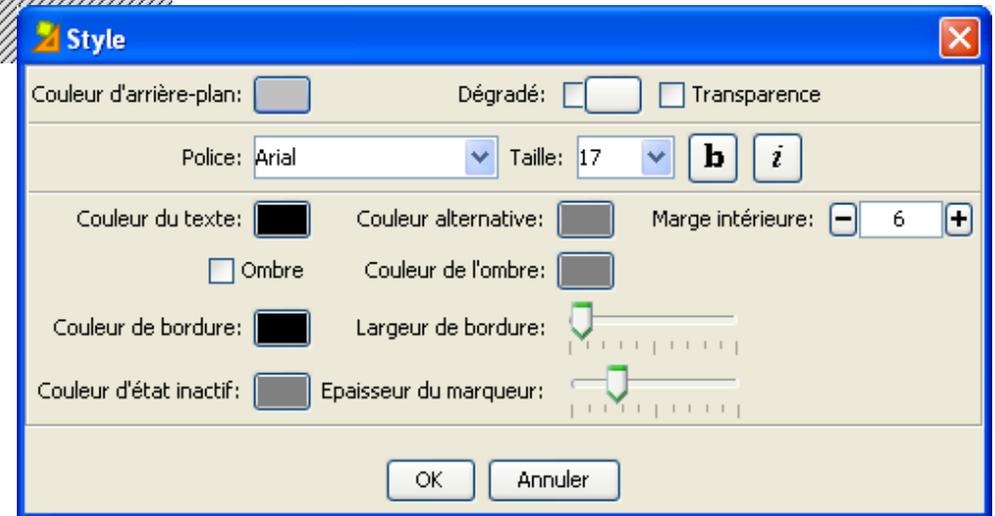
Pour modifier rapidement les dimensions d'une grille, prendre un coin de celle-ci et tirer ce coin. Le tableau s'agrandit.



Aller chercher un média dans la librairie de médias



Définir le style : polices, couleur de l'arrière-plan, ...





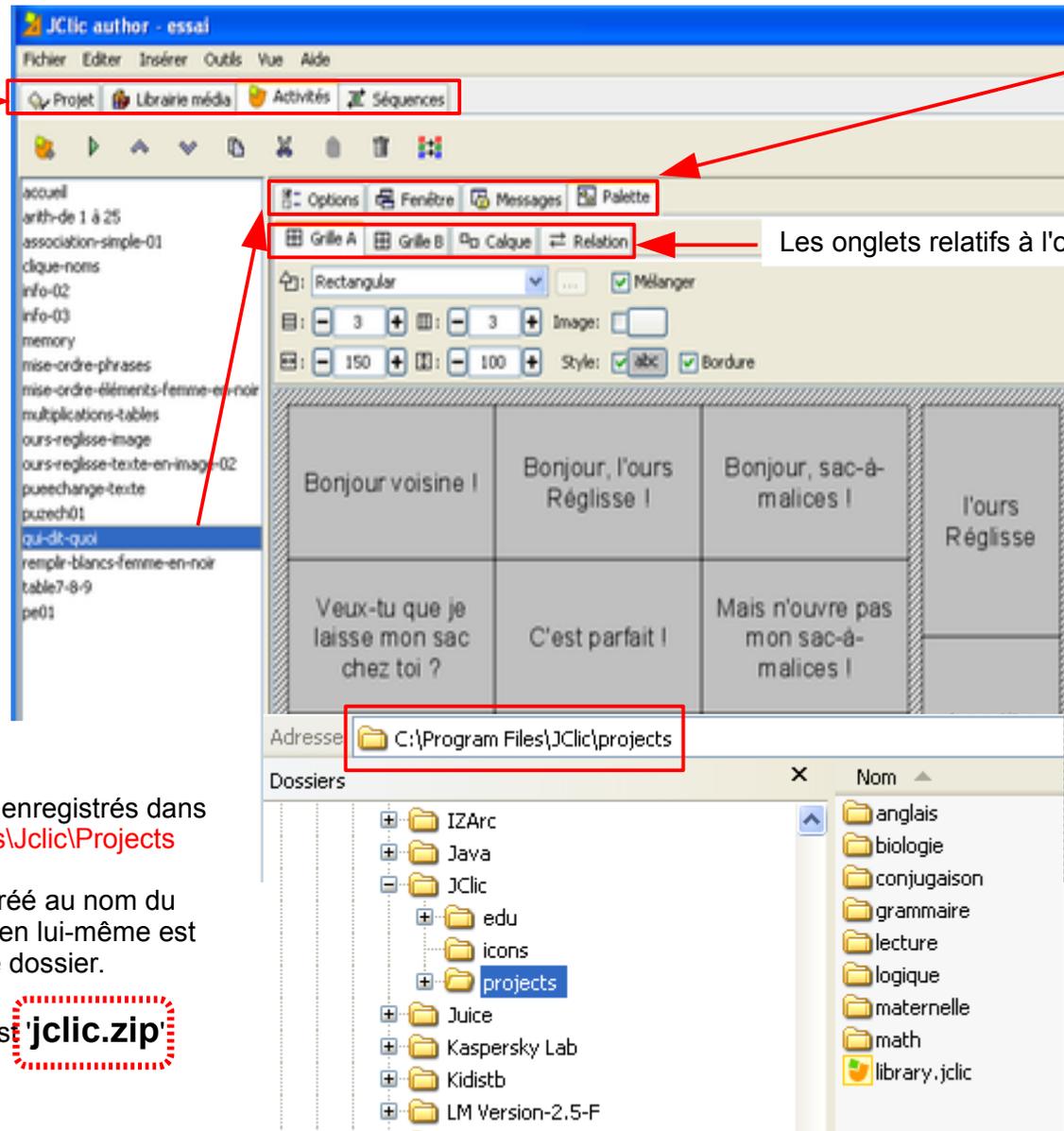
# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Les différents onglets...

Onglets du projet 'onglet1'

Les onglets relatifs à l'activité surlignée

Les onglets relatifs à l'onglet 'Palette'



Les projets sont enregistrés dans C:\Program Files\Jclic\Projects

Un dossier est créé au nom du projet. Le projet en lui-même est contenu dans ce dossier.

Son extension est **jclic.zip**





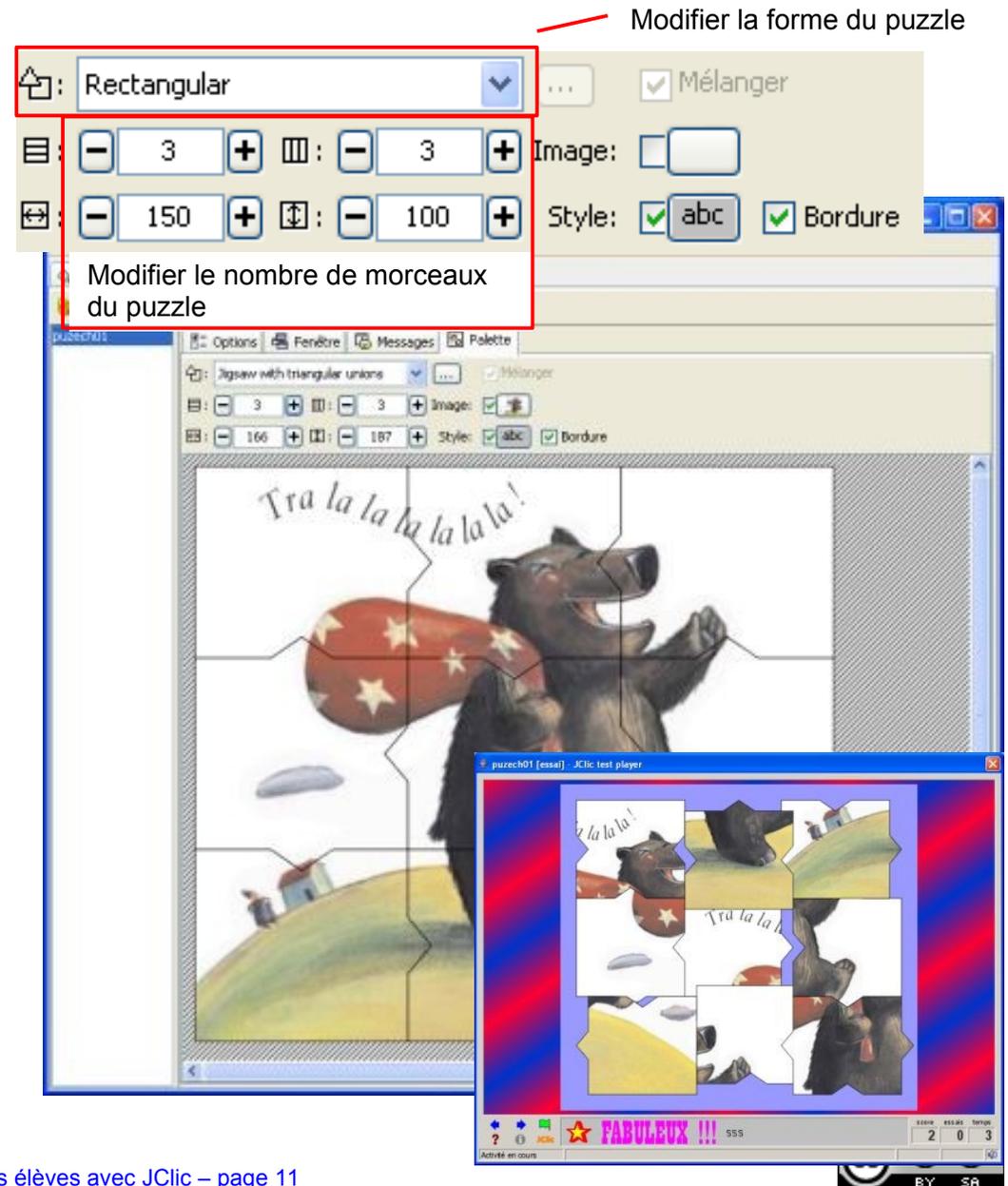
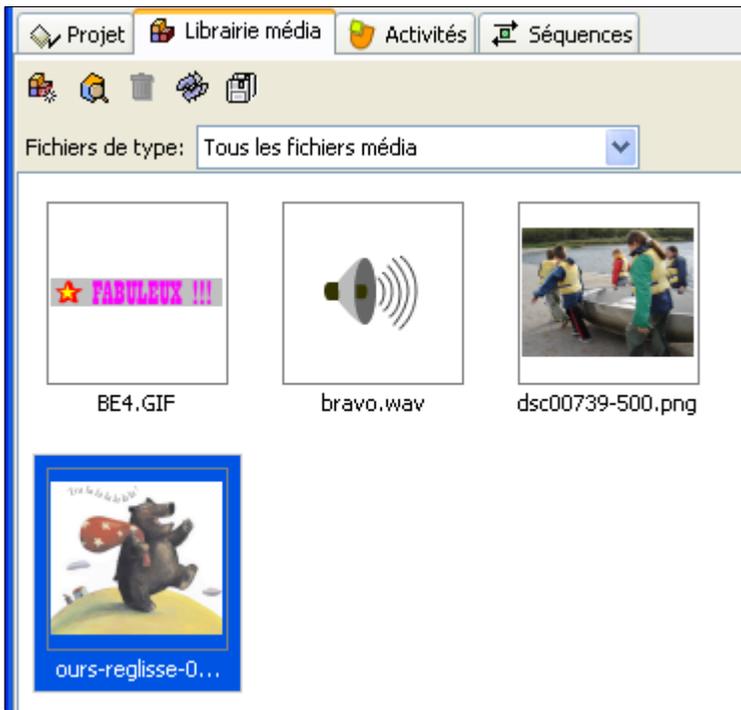
# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Créer des activités pour ses élèves : un puzzle d'images



Insérer nouvelle activité > Puzzle d'échange

Cliquer sur l'onglet '**Librairie Média**'  
Cliquer sur le bouton '**Ajouter une nouvelle image**' et indiquer où se trouve votre image.  
Votre image est désormais présente dans le dossier '**Librairie média**'.





# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Créer des activités pour ses élèves : un puzzle de texte



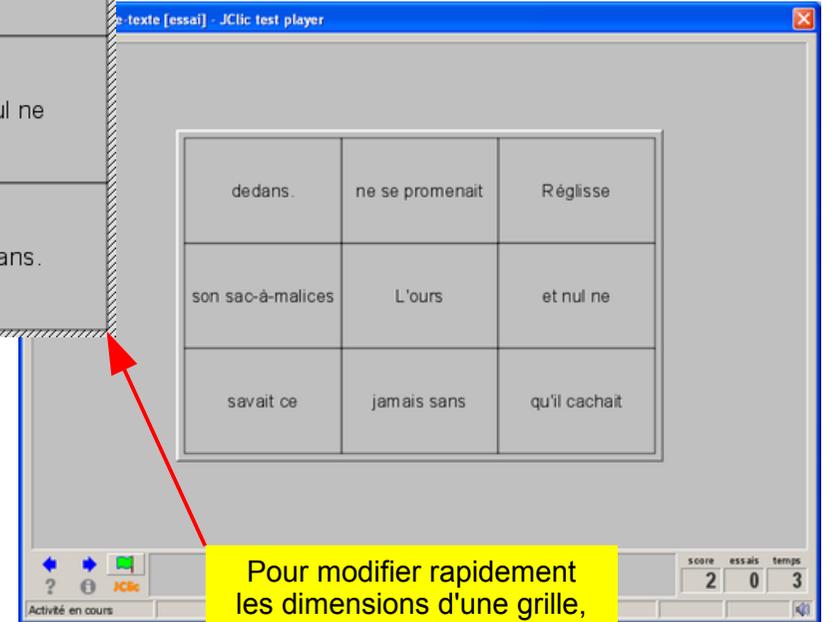
Insérer nouvelle activité > Puzzle d'échange

Rechercher dans un texte une phrase pouvant se prêter à un puzzle.

Modifier le nombre de cellules.

Cliquer dans chaque cellule et saisissez le texte. Le copier-coller fonctionne très bien aussi.

Modifier la taille des cellules pour que l'affichage soit convenable.



On peut très facilement utiliser le générateur de contenus 'Tag Replace' pour aller plus vite et utiliser des fichier texte.  
**Cf page 33**

Pour modifier rapidement les dimensions d'une grille, prendre un coin de celle-ci et tirer ce coin. Le tableau s'agrandit.



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : une association simple



Insérer nouvelle activité > association simple

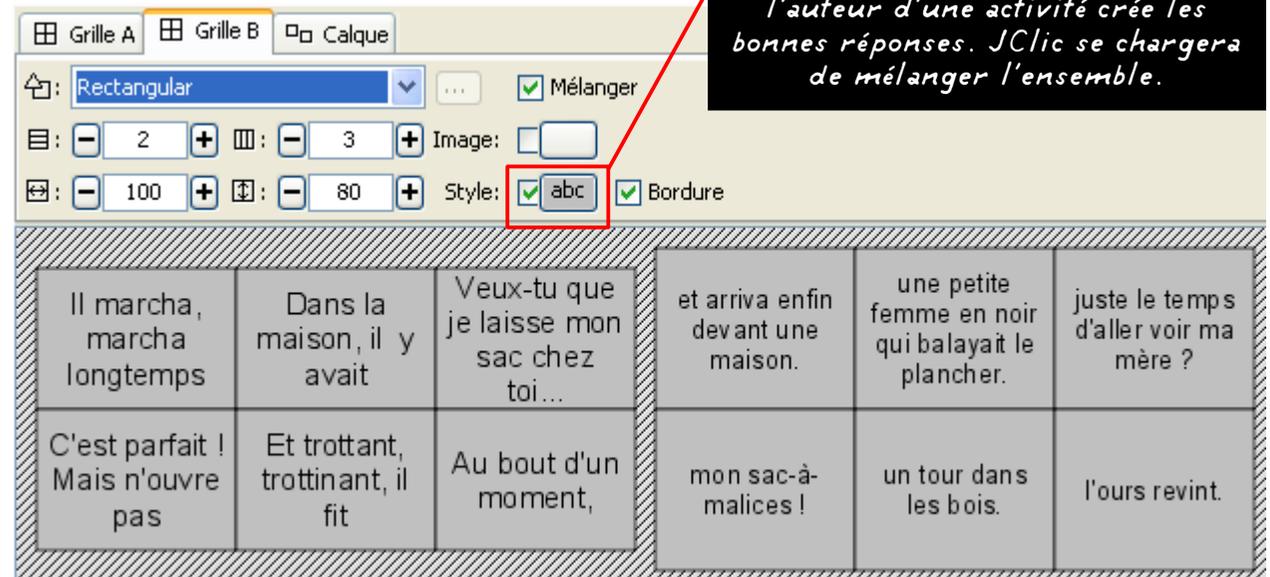
Nommer l'activité 'association-début-fin-phrases' par exemple

Je vous propose de 'jouer' avec des phrases de 'L'ours Réglisse' en plaçant dans la grille A le début de phrases et dans la grille B la fin de ces phrases.

Rechercher quelques phrases.  
Saisir dans la première cellule de la grille A le début de cette phrase . Saisir ensuite dans la première cellule de la grille B la fin de cette phrase . Réitérer cette opération pour chaque cellule.

Modifier les dimensions des cellules de la grille A et de la grille B pour que l'affichage du texte soit convenable.

Pour modifier le style du texte, cliquer sur le bouton 'Style'.



Attention, il faut cliquer sur l'onglet 'Grille A' pour modifier les dimensions des cellules de la grille A. Idem pour la grille B.



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : une association complexe



Insérer nouvelle activité > Association complexe

Nommer l'activité '**association-qui-dit-quoi**' par exemple

Je vous propose de 'jouer' avec des phrases de 'L'ours Réglisse' en prenant des dialogues et en faisant trouver qui les prononce.

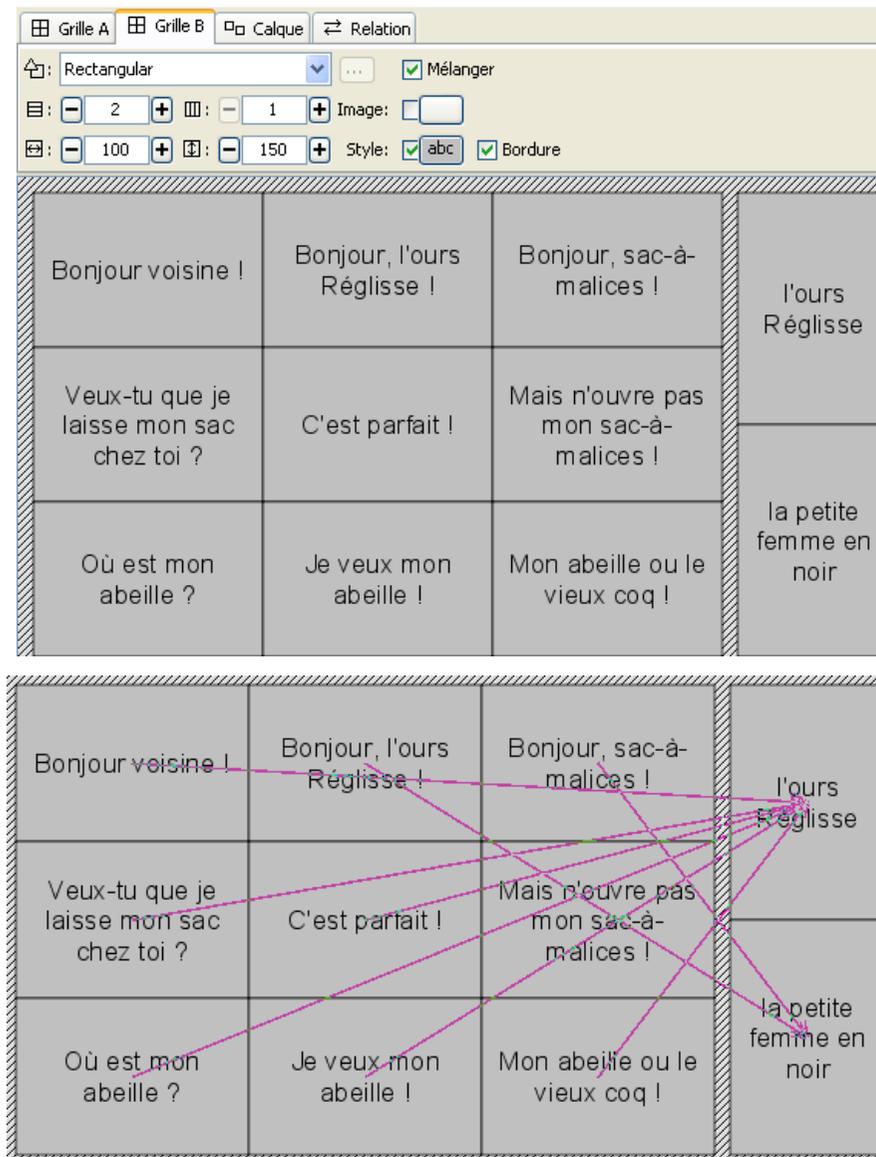
Rechercher quelques phrases.

Saisir dans les cellules de la grille A les phrases prononcées.

Saisir ensuite dans la grille B les personnages qui les prononcent.

Modifier les dimensions des cellules de la grille A et de la grille B pour que l'affichage du texte soit convenable.

Dans l'onglet 'Calque', créer les flèches des relations entre la phrase et le locuteur.





# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## la grille alternative

JClic permet également d'obtenir une grille alternative à la grille A. Celle-ci va permettre d'afficher les bonnes réponses ou indiquer simplement à l'élève les cellules pour lesquelles l'élève a déjà répondu.

Cliquer la case 'contenu alternatif'.



Le bouton 'ALT' permet désormais de passer de la grille A 'de travail' à la grille A 'alternative'



la grille A 'de travail'

une tr__pette
un cami__
mon __cle
un cray__
une __bre
un torch__
un pantal__

la grille A 'alternative'

une trompette
un camion
mon oncle
un crayon
une ombre
un torchon
un pantalon

Pour la grille A 'alternative', il faut saisir à nouveau ce que vous voulez que les élèves voient.

Dans cet exemple, on a écrit le mot en entier, mais ce pourrait être autre chose.

une __bre	
un crayon	
une tr__pette	on
un camion	
un torch__	om
un pantal__	
mon __cle	

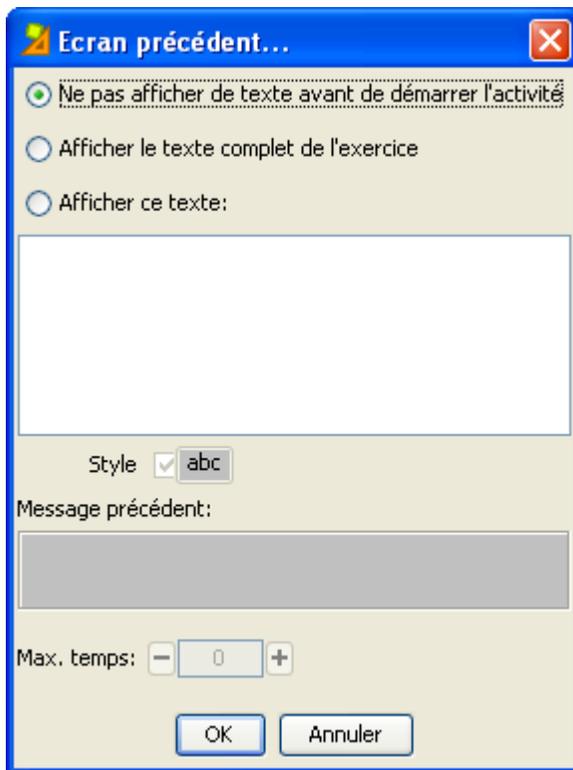


# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## La mise en ordre d'éléments

### Écran précédent

Permet de faire afficher une fenêtre avant l'activité



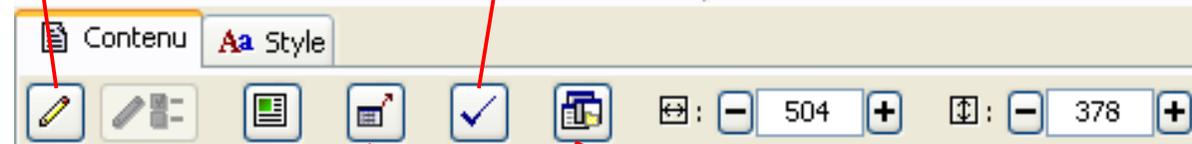
Créer ou retirer une cible



### Type d'activité

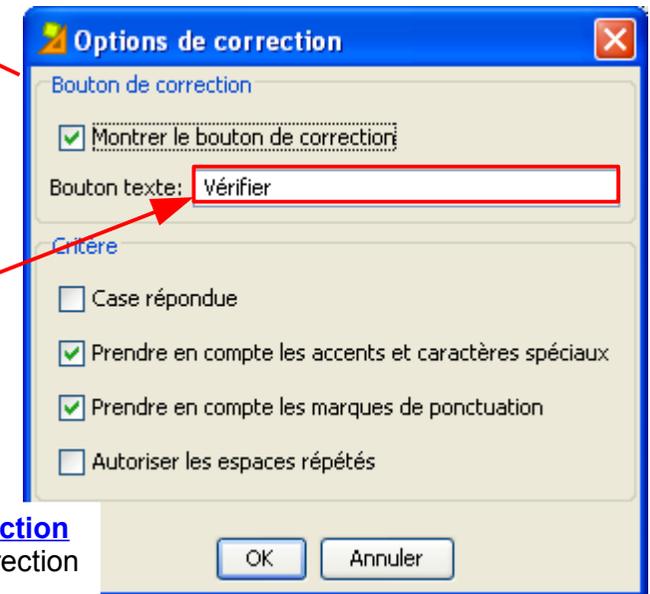
Cocher l'activité à réaliser

Case à cocher pour que les mots/paragraphes sont déplacés aléatoirement dans le texte.



### Attention !

Un bug persiste. Il faut écrire dans le champ 'Bouton texte' pour qu'il soit visible.



### Options de correction

Paramétrer la correction

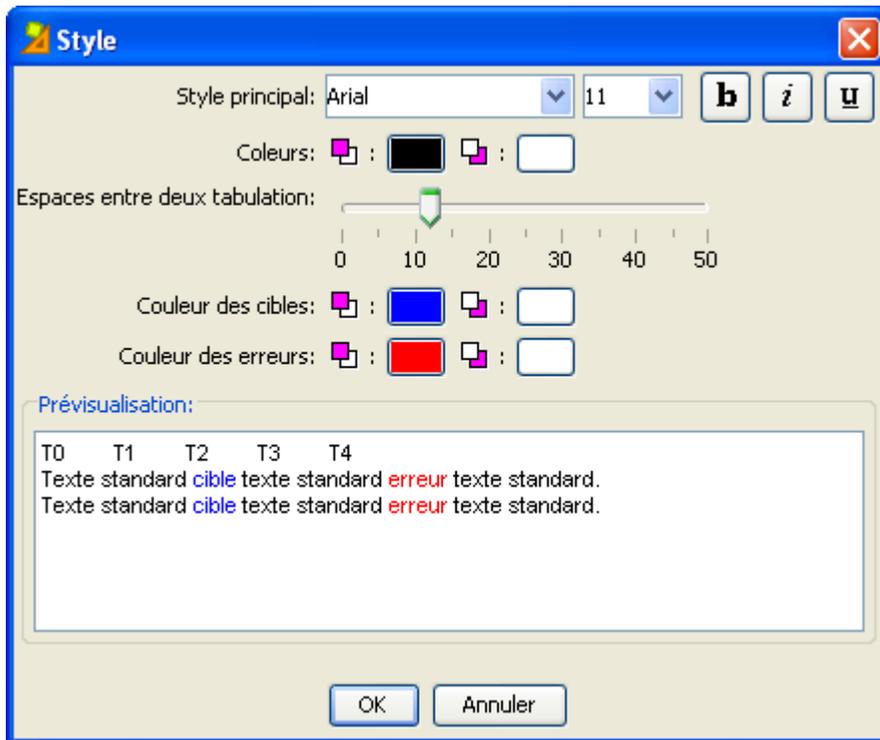


# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : mise en ordre d'éléments

Modifier les paramètres des phrases-cible (objet de l'activité)



Modifier les paramètres des phrases (non cibles de l'activité)





# Créer des activités pour ses élèves avec JCLicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : mise en ordre d'éléments = mots



Insérer nouvelle activité > mise en ordre d'éléments

Nommer l'activité '**femme-en-noir**' par exemple

Rechercher un paragraphe intéressant.

Le copier.

Revenir dans Jclit et dans l'activité. Le coller dans la fenêtre de l'onglet texte.

Pour retenir un mot, le sélectionner et cliquer sur l'icone représentant un crayon : le mot devient bleu.

Sélectionner de cette façon tous les mots que l'enfant aura à placer correctement.

### **Modifier cette activité**

1. Pour modifier les propriétés du texte, cliquer sur l'onglet '**Aa Style**'. Puis Choisir directement une police et une taille.

2. Il faut aussi modifier les propriétés du texte pour les **mots sélectionnés** : cliquer sur l'onglet '**Aa Style**'. Puis cliquer le bouton à gauche '**Editer les styles de document**'. Choisir une police de même taille que la police des autres mots.

3. modifier la dimension de la fenêtre [choisir 400 sur 500]



L'ours Réglisse ne se **promenait** jamais sans son **sac-à-malices** et nul ne savait ce qu'il cachait dedans. Or, un jour, en **creusant** un trou près d'une souche, l'ours Réglisse trouva une **abeille**. Il la mit dans son sac et prit la route.

Il marcha, marcha **longtemps** et arriva enfin devant une maison. Dans la maison, il y avait une petite **femme** en

**noir** qui ba

L'ours Réglisse ne se **promenait** jamais sans son **sac-à-malices** et nul ne savait ce qu'il cachait dedans.

Or, un jour, en **creusant** un trou près d'une souche,

l'ours Réglisse trouva une **abeille**. Il la mit dans son sac

et prit la route.

Il marcha, marcha **noir** et arriva enfin devant une

maison. Dans la maison, il y avait une petite **femme** en **longtemps** qui balayait le plancher.

"Bonjour, **voisine** !

- Bonjour, l'ours Réglisse, bonjour, **Sac-à-malices** !

- Veux-tu que je laisse mon **sac** chez toi... juste le temps d'aller voir ma **mère** ? demanda l'ours.

- Bien sûr !

- C'est **Réglisse**. ! Mais n'ouvre pas mon **sac-à-malices**", dit **parfait**

Ici, le texte est en Arial 20



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : mise en ordre d'éléments = paragraphes



Insérer nouvelle activité > mise en ordre d'éléments.

Nommer l'activité '**phrases-femme-en-noir**' par exemple

Rechercher un paragraphe intéressant.

Le copier.

Revenir dans JClic et dans l'activité. Le coller dans la fenêtre de l'onglet texte.

Découper les phrases.

Afficher la boîte '**Type d'activité**' et cocher la case '**paragraphes ordonnés**'.

Amener le curseur sur une phrase à sélectionner et cliquer sur l'icône 'crayon'

Sélectionner de cette façon toutes les phrases que l'enfant aura à placer correctement.

### Modifier cette activité

1. Pour modifier les propriétés du texte, cliquer sur l'onglet '**Aa Style**'. Puis Choisir directement une police et une taille.

2. Il faut aussi modifier les propriétés du texte pour les **mots sélectionnés** : cliquer sur l'onglet '**Aa Style**'. Puis cliquer le bouton à gauche '**Editer les styles de document**'. Choisir une police de même taille que la police des autres mots.

3. modifier la dimension de la fenêtre [choisir 400 sur 500]

L'ours Réglisse ne se promenait jamais sans son sac-à-malices et nul ne savait ce qu'il cachait dedans.

Or, un jour, en creusant un trou près d'une souche, l'ours Réglisse trouva une abeille.

Il la mit dans son sac et prit la route.

Il marcha, marcha longtemps et arriva enfin devant une maison.  
Dans la maison, il y avait une petite femme en noir qui balayait le plancher.

L'ours Réglisse ne se promenait jamais sans son sac-à-malices et nul ne savait ce qu'il cachait dedans.

"Bonjour, voisine !

Il la mit dans son sac et prit la route.

Il marcha, marcha longtemps et arriva enfin devant une maison.

Dans la maison, il y avait une petite femme en noir qui balayait le plancher.

- Veux-tu que je laisse mon sac chez toi... juste le temps d'aller voir ma mère ? demanda l'ours.

- Bonjour, l'ours Réglisse, bonjour, Sac-à-malices !

- C'est parfait ! Mais n'ouvre pas mon sac-à-malices", dit Réglisse.

- Bien sûr !

Or, un jour, en creusant un trou près d'une souche, l'ours Réglisse trouva une abeille.

Bouton de vérification  
cf page 15

Pour clore l'activité, cliquer sur le bouton 'Vérification' qui n'apparaît pas.



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : identifier des éléments = les noms



Insérer nouvelle activité > identification d'éléments

Nommer l'activité '**clique-noms**' par exemple .

Rechercher un paragraphe intéressant.

Le copier.

Revenir dans JClic et dans l'activité. Le coller dans la fenêtre de l'onglet texte.

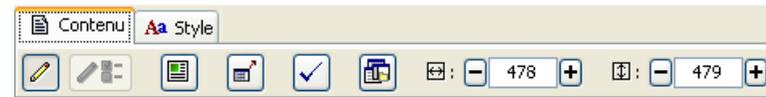
Effectuer un double-clic sur le mot à identifier et cliquer sur l'icone 'crayon'

Sélectionner de cette façon tous les mots à identifier.

### **Modifier cette activité**

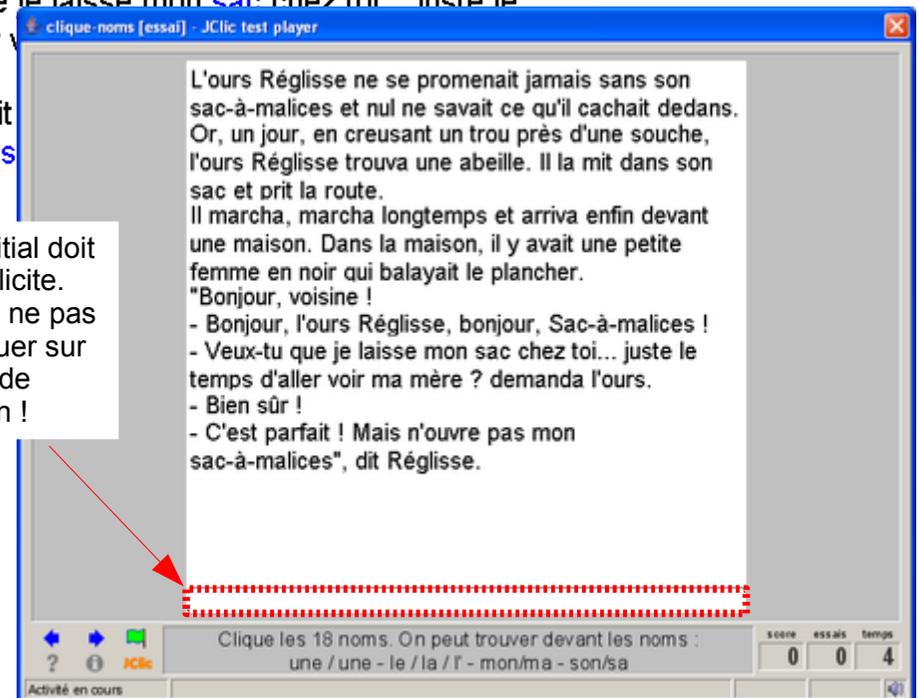
1. Pour modifier les propriétés du texte, cliquer sur l'onglet 'Aa Style'. Puis cliquer le bouton à gauche 'Editer les styles de document'. Choisir une police de 14 ou 16 points.

2. modifier la dimension de la fenêtre [choisir 400 sur 500]



L'ours Régliisse ne se promenait jamais sans son sac-à-malices et nul ne savait ce qu'il cachait dedans. Or, un jour, en creusant un trou près d'une souche, l'ours Régliisse trouva une abeille. Il la mit dans son sac et prit la route. Il marcha, marcha longtemps et arriva enfin devant une maison. Dans la maison, il y avait une petite femme en noir qui balayait le plancher. "Bonjour, voisine !  
- Bonjour, l'ours Régliisse, bonjour, Sac-à-malices !  
- Veux-tu que je laisse mon sac chez toi... juste le temps d'aller voir ma mère ? demanda l'ours.  
- Bien sûr !  
- C'est parfait ! Mais n'ouvre pas mon sac-à-malices", dit Régliisse.

Le message initial doit être très explicite. Après l'activité, ne pas oublier de cliquer sur le bouton de vérification !





# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Créer des activités pour ses élèves : remplir les blancs

Réponses valides: jour  
soir  
matin

Max. longueur: - 7 +

Caractère de remplissage: \_

Longueur initiale: - 4 +

Texte initiale:

Montrer une liste des options:

C'est le mot sélectionné par l'auteur de l'activité

Réponses valides: nul

Max. longueur: - 3 +

Caractère de remplissage: \_

Longueur initiale: - 3 +

Texte initiale:

Montrer une liste des options:

personne  
nul  
aucun

Les trois possibilités offertes à l'utilisateur

L'ours Réglisse ne se promena  
 sac-à-malices et  
 dedans.  
 Or, un \_\_\_\_\_, en  
 Réglisse trouva

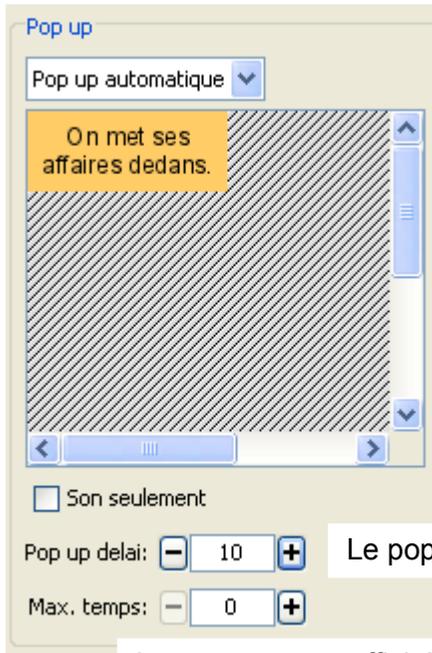
personne  
nul  
aucun



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Créer des activités pour ses élèves : remplir les blancs

La section Pop up définit l'apparition de fenêtres pop-up afin de guider / aider l'élève.



Le pop-up s'affiche après le temps indiqué

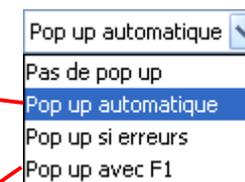
Le pop-up reste affiché pendant le temps indiqué

ne savait ce qu'il cachait  
 On met ses  
 ant affaires dedans. ne souche, l'ours  
 touche . Il la mit dans son et

Le résultat

Le pop-up s'affiche dès que le curseur de l'activité arrive sur le mot

Le pop-up s'affiche à l'appui de la touche F1 (aide)



Pas de pop-up

Le pop-up s'affiche après une erreur



## Créer des activités pour ses élèves avec JCLicAuthor

### Créer des activités pour ses élèves : remplir les blancs



Insérer nouvelle activité > Remplir les blancs

Nommer l'activité '**remplir-blancs-femme-en-noir**' par exemple.

Rechercher un paragraphe intéressant.

Le copier.

Revenir dans JCLic et dans l'activité. Le coller dans la fenêtre de l'onglet texte.

Effectuer un double-clic sur le mot à ôter du texte et cliquer sur l'icone '**crayon**'

Sélectionner de cette façon tous les mots à identifier.

Voir les pages précédentes pour les paramètres.

#### **Modifier cette activité**

1. Pour modifier les propriétés du texte, cliquer sur l'onglet 'Aa Style'. Puis cliquer le bouton à gauche 'Editer les styles de document'. Choisir une police de 14 ou 16 points.

2. modifier la dimension de la fenêtre [choisir 400 sur 500].



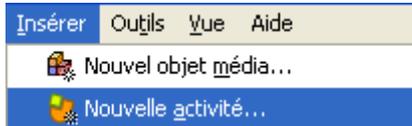
L'ours Réglisse ne se promenait jamais sans son sac-à-malices et nul ne savait ce qu'il cachait dedans. Or, un jour, en creusant un trou près d'une souche, l'ours Réglisse trouva une abeille. Il la mit dans son sac et prit la route. Il marcha, marcha longtemps et arriva enfin devant une maison. Dans la maison, il y avait une petite femme en noir

L'ours Réglisse ne se promenait jamais sans son sac-à-malices et  ne savait ce qu'il cachait dedans. Or, un **texte initial**, en creusant un trou près d'une souche, l'ours Réglisse trouva une . Il la mit dans son  et prit la route



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Créer des activités pour ses élèves : Créer un MEMORY



Insérer nouvelle activité > Jeu mémoire

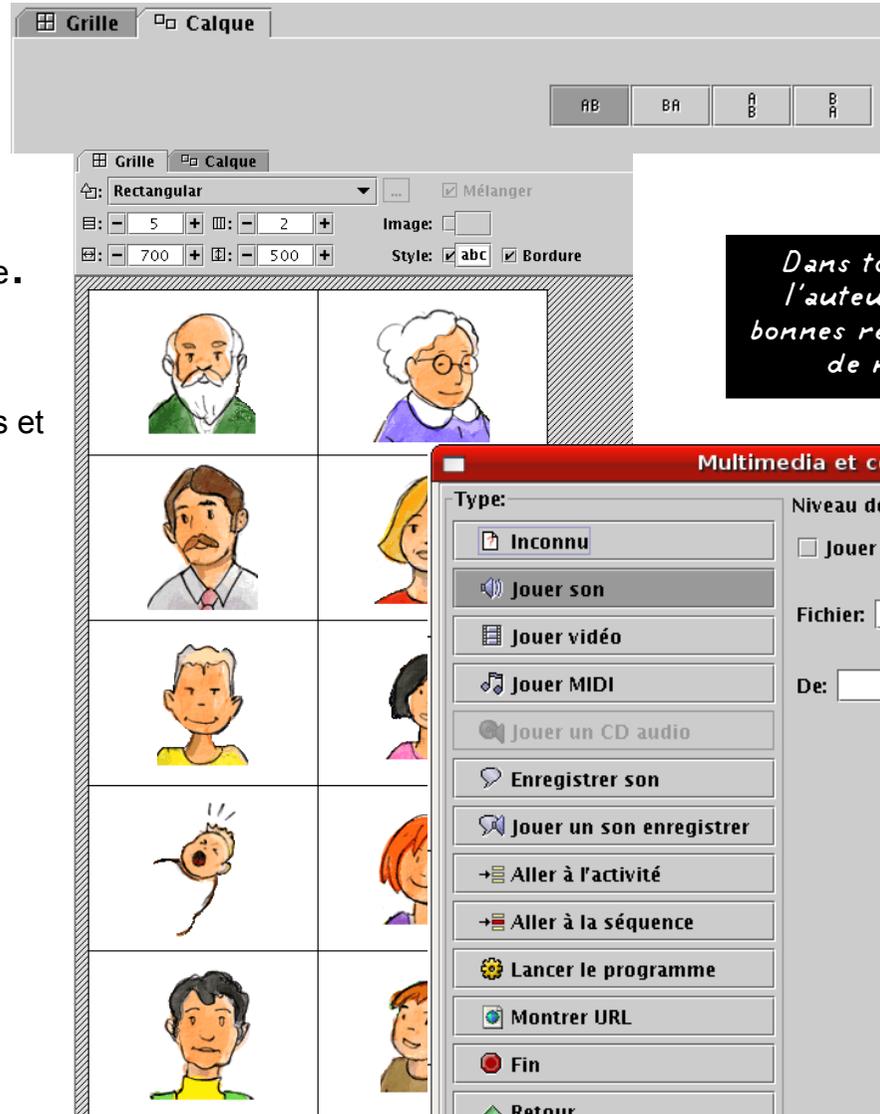
Nommer l'activité 'memory-famille' par exemple.

Dans l'onglet 'Calque', choisir une disposition.

Dans l'onglet 'Grille', choisir le nombre de lignes et de colonnes.

Placer chaque image (précédemment insérée dans la librairie de médias), cocher la case 'Contenu actif' et choisir le son à jouer en parallèle avec l'image.

C'est tout !



*Dans toute création avec JClic, l'auteur d'une activité crée les bonnes réponses. JClic se chargera de mélanger l'ensemble.*





# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : un peu d'arithmétique...



Insérer nouvelle activité > association simple

Nommer l'activité '**addition-de-1-a-25**' par exemple

Onglet 'Options'

Dans la sous-section '**Générateur de contenu**', faire dérouler le menu et sélectionner '**arith**'.

Cliquer sur le bouton '**Paramètres**'

La fenêtre vous propose de définir la ou les opération(s), le type de résultat à obtenir, le premier opérande, le second opérande, le résultat. Cf page suivante

Modifier les dimensions des cellules de la grille A et de la grille B pour que l'affichage du texte soit convenable.

$20 + ? = 23$	$10 + ? = 23$	$5 + ? = 16$	3	14	0
$11 + ? = 14$	$8 + ? = 22$	$18 + ? = 18$	11	13	3

$2 \times 7 =$	$0 \times 3 =$	$3 \times 0 =$	$0 \times 7 =$	$8 \times 4 =$	42	32	81	3	14
$6 \times 1 =$	$0 \times 4 =$	$7 \times 6 =$	$3 \times 1 =$	$9 \times 9 =$	5	0	30	14	6
$5 \times 8 =$	$2 \times 7 =$	$6 \times 5 =$	$0 \times 9 =$	$8 \times 0 =$	32	0	0	50	0
$8 \times 8 =$	$4 \times 8 =$	$10 \times 5 =$	$4 \times 6 =$	$5 \times 1 =$	24	40	64	0	0

### ! **Truc** !

Pour que l'opération et son résultat restent affichés, cocher la case 'ALT' (cf page 14).

$10 + 7 = 17$	$5 + ? = 20$	$5 + ? = 25$
$12 + ? = 25$	$3 + ? = 14$	$16 + ? = 24$



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : un peu d'arithmétique...

Les possibilités du générateur de contenu **Artih**

- 0
- 9999
- 1000
- 999
- 100
- 99
- 50
- 25
- 20
- 10
- 9
- 5
- 1
- 0
- 1
- 5
- 9
- 10
- 20
- 25
- 50
- 99
- 100
- 999
- 1000
- 9999

Aléatoire  
croissant  
décroissant

**Editer le fournisseur de contenu**

**Opérations:**

- Addition
- Soustraction
- Multiplication
- Division

**Premier opérande**

De: 0 To: 20

Avec:  0  1  -1

Un de cette liste: \_\_\_\_\_

**Décimales:**

- # (integer)
- #.#
- #.##

**Inconnu:**

- A @ B = ?
- A @ ? = C
- ? @ B = C
- A ? B = C
- C = A @ B

**Second opérande**

De: 0 To: 20

Avec:  0  1  -1

Un de cette liste: \_\_\_\_\_

**Décimales:**

- # (integer)
- #.#
- #.##

**Résultat:**

De: 0 To: 25

Pas de retenue

Ranger par résultat: Aléatoire

Autoriser les doublons

**Conditions:**

- Indifférent
- A > B
- A < B

OK Annuler

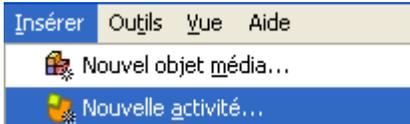


# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : un écran d'information

Il est utile de parsemer une séquence par quelques pages qui informent l'utilisateur de la



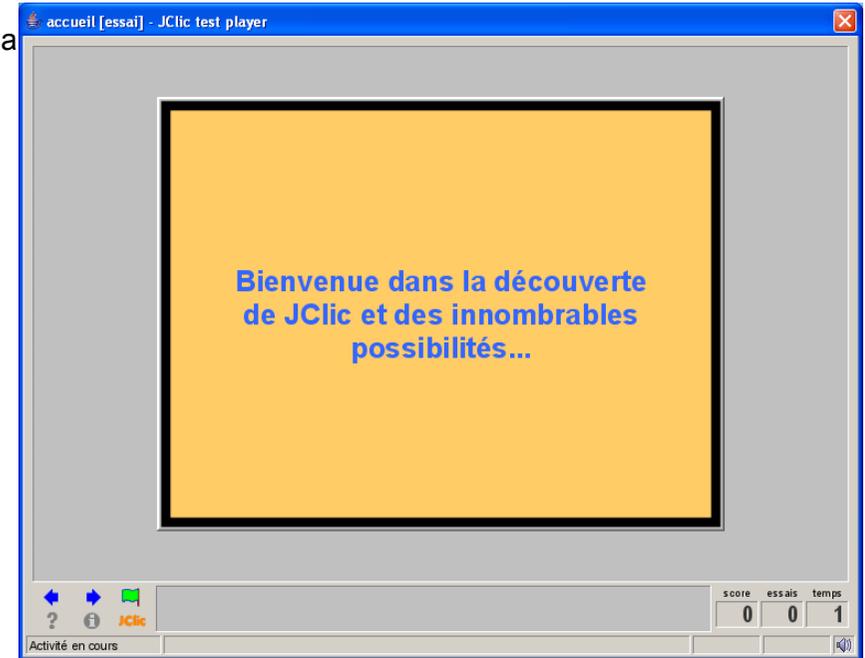
Insérer nouvelle activité > Ecran d'information

Nommer l'activité '**accueil**' par exemple

Onglet '**Palettes**'

Modifier les dimensions des cellules de la grille A pour que l'affichage du texte soit convenable, comme 500 sur 500.

Cliquer sur la fenêtre grise pour saisir le texte et le mettre en forme.





# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Le constructeur de formes

Quand on veut découper les images, la fonction 'Formes personnalisées' offre des perspectives intéressantes/

Placer les formes les unes par rapport aux autres

Cinq formes ont déjà été créées.

Cette forme est sélectionnée.

grille Niveau de zoom

OK Annuler



## Créer des activités pour ses élèves avec JCLicAuthor

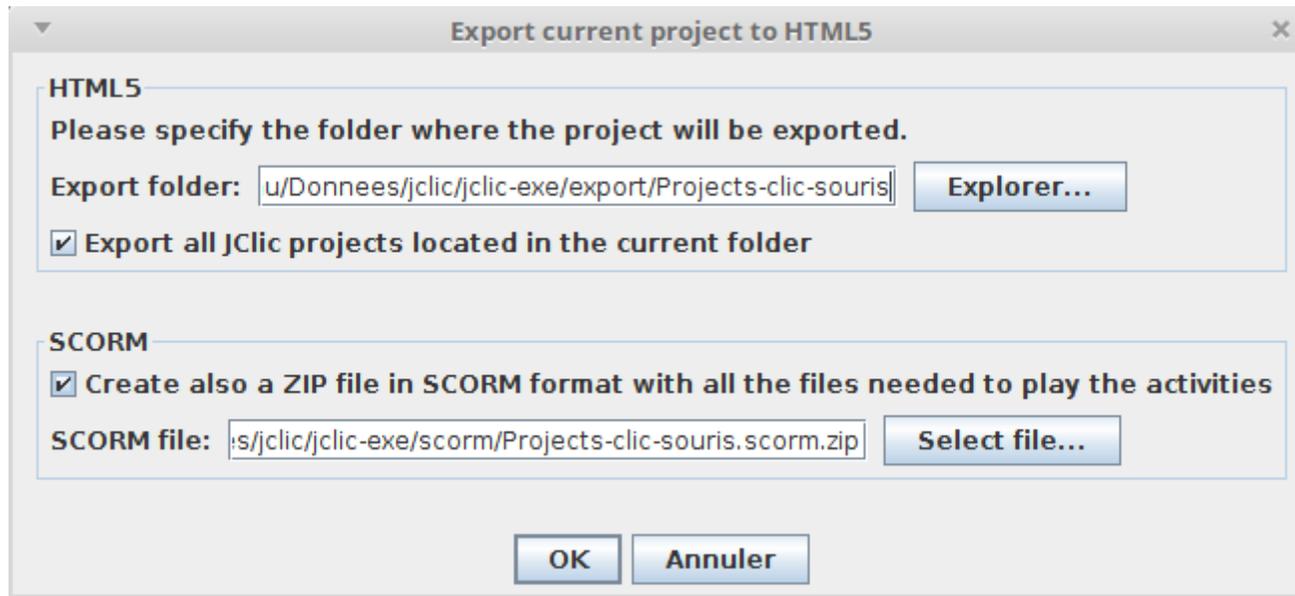
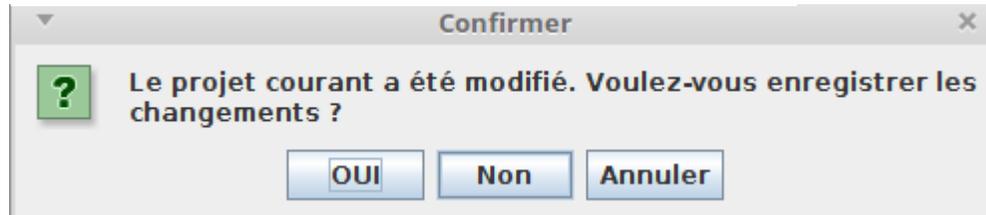


### Créer une page Web à partir du projet Jclic pour être exécuté dans un navigateur Internet (Firefox, Chrome, Opéra...)

Fichier > Export to HTML5



Jclic a détecté que le projet a besoin d'être enregistré.



Nommer le dossier qui contiendra les fichiers nécessaires à l'exécution dans un navigateur.

La norme SCORM permet aux systèmes d'apprentissage en ligne de trouver, importer, réutiliser et exporter les contenus de manière normalisée.

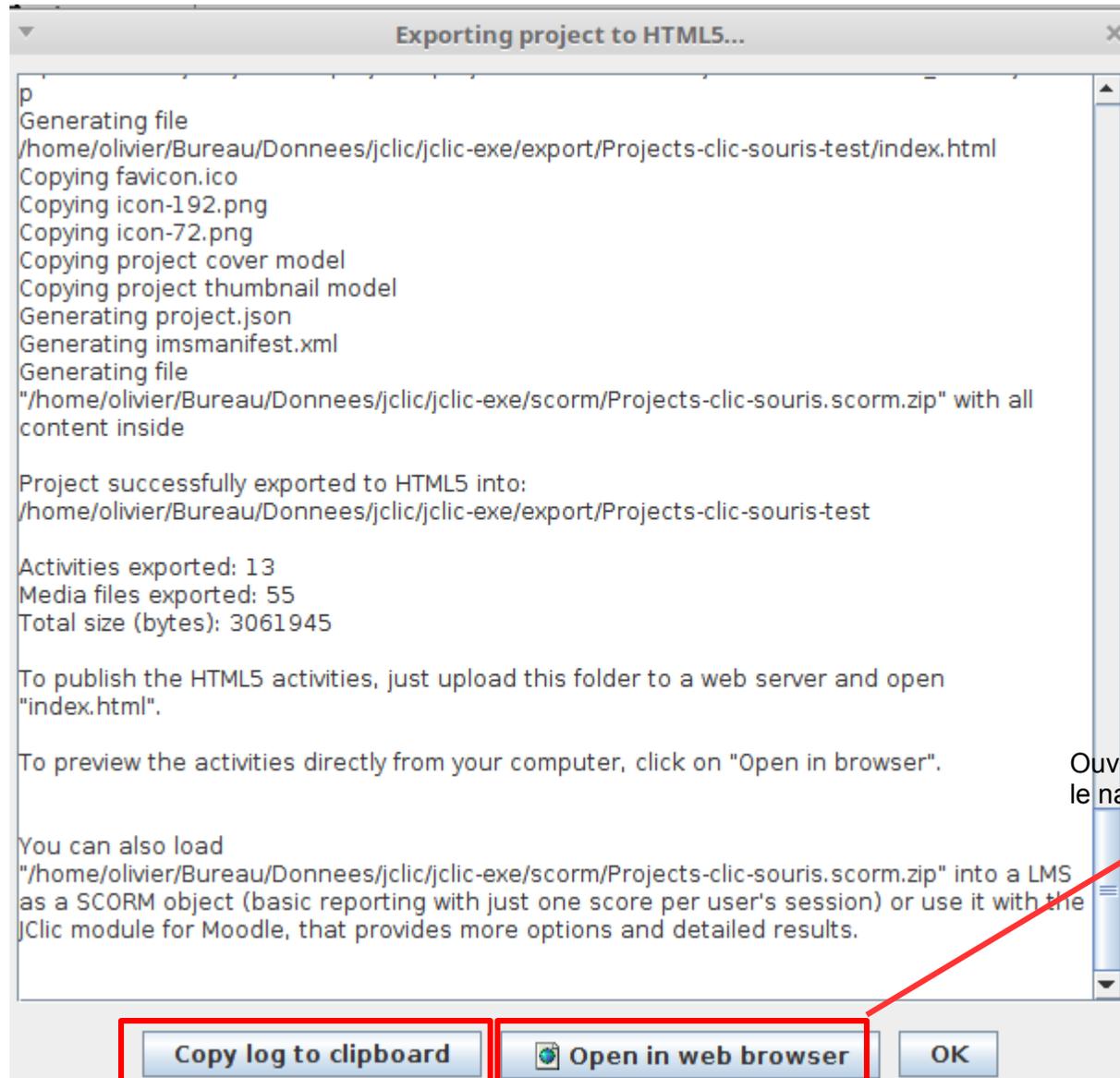


## Créer des activités pour ses élèves avec JCLicAuthor



### Créer une page Web à partir du projet Jcllic pour être exécuté dans un navigateur Internet (Firefox, Chrome, Opéra...)

Les données de l'export sont affichés dans un fichier-texte.



Copier le texte dans le presse-papier.

Ouvre le projet Jcllic dans le navigateur par défaut.



# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



## Créer des activités pour ses élèves : séquencer les activités

« Monter » ou « Descendre » une activité

Les étiquettes

Les activités sont affichées.

Pour chaque activité, il faut indiquer ce que pourra faire l'utilisateur :

- avec la flèche avant (à droite)
- avec la flèche arrière (à gauche)

Une étiquette permet de nommer une séquence d'activités et permet de « sauter » à cette activité.

Flèche arrière:

Montrer bouton

Action: Sauter à...  
start

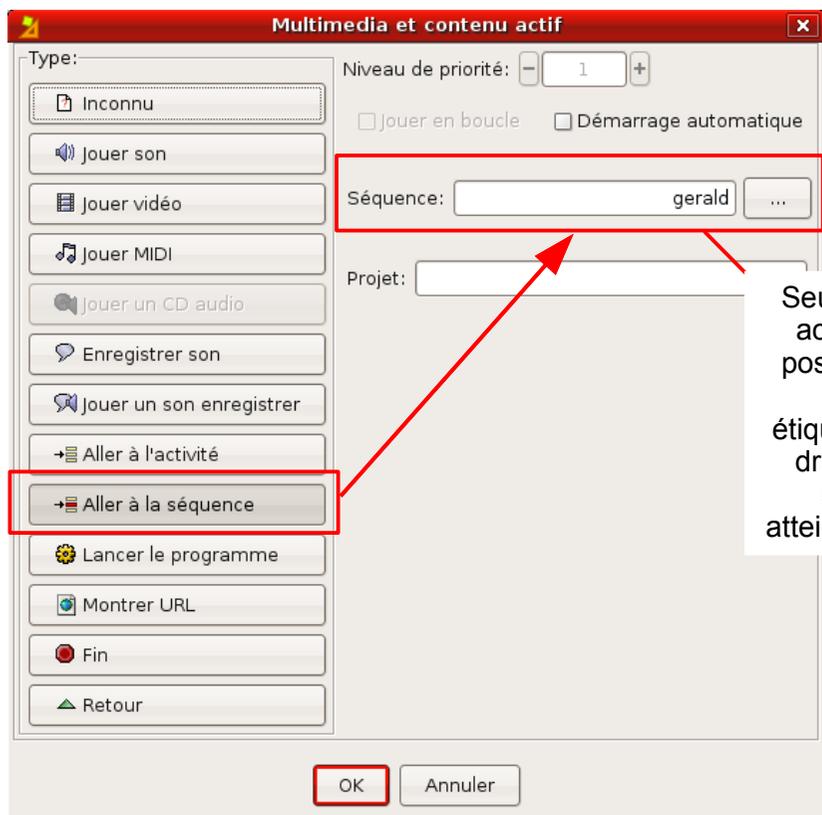
Ci-dessus, un clic sur la flèche arrière amène l'utilisateur à la séquence dont l'étiquette est 'start'.



# Créer des activités pour ses élèves avec JCLicAuthor

## Maîtriser les séquences / Agencer les activités

Fenêtre 'contenu actif'



Seules les activités possédant une étiquette/un drapeau sont atteignables.

l'ajout d'une étiquette à une activité permettra de se servir de ce 'drapeau' (ici appelé 'étiquette') pour l'appeler en tant que séquence

Drapeau	activité		
accueil	accueil	✖	✖
anne	ech-aperelade	↗	↘
	prenom-aperelade	↑	↓
	identifier-lettrea	↑	↓
	ordre-prenom-anne	↑	↓
	nom-aperelade	↑	↘
	ech-jdesmarquet	↗	↘
corinne	ech-cvarin	↗	↘
catherine	ech-cpoeseverra	↗	↓
	prenom-cpoessevera	↑	↓
	nom-poessevera	↑	↘
	ech-dlamere	↑	↓
	ech-eboudinel	↑	↓
	ech-hgrimal	↑	↓
gerald	ech-gqueulin	↗	↘



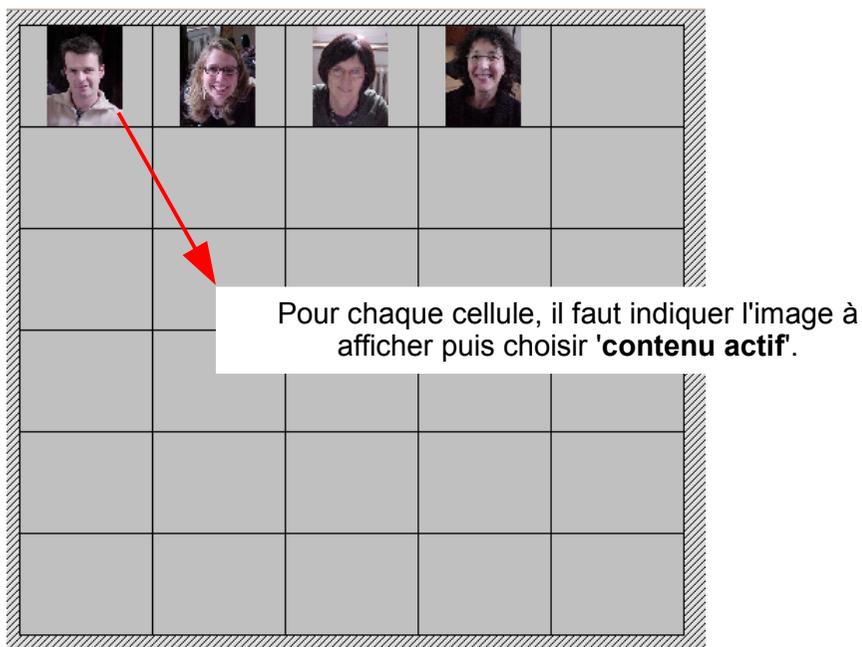
# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

## Créer un sommaire avec un « écran d'information »

Dans le cadre de la création de votre projet, vous avez créé de nombreuses activités. Voulez-vous que l'utilisateur passe d'activité en activité de façon linéaire ? Ou optez-vous plutôt pour un menu qui permettrait d'utiliser les activités voulues par l'utilisateur ?

L'activité 'Panneau d'exploration' permet de construire un sommaire avec une image de chaque type d'activité.

Dans ce cas, il suffit d'utiliser la grille A, de choisir le nombre correct de cellules et d'attribuer un choix à chaque cellule.





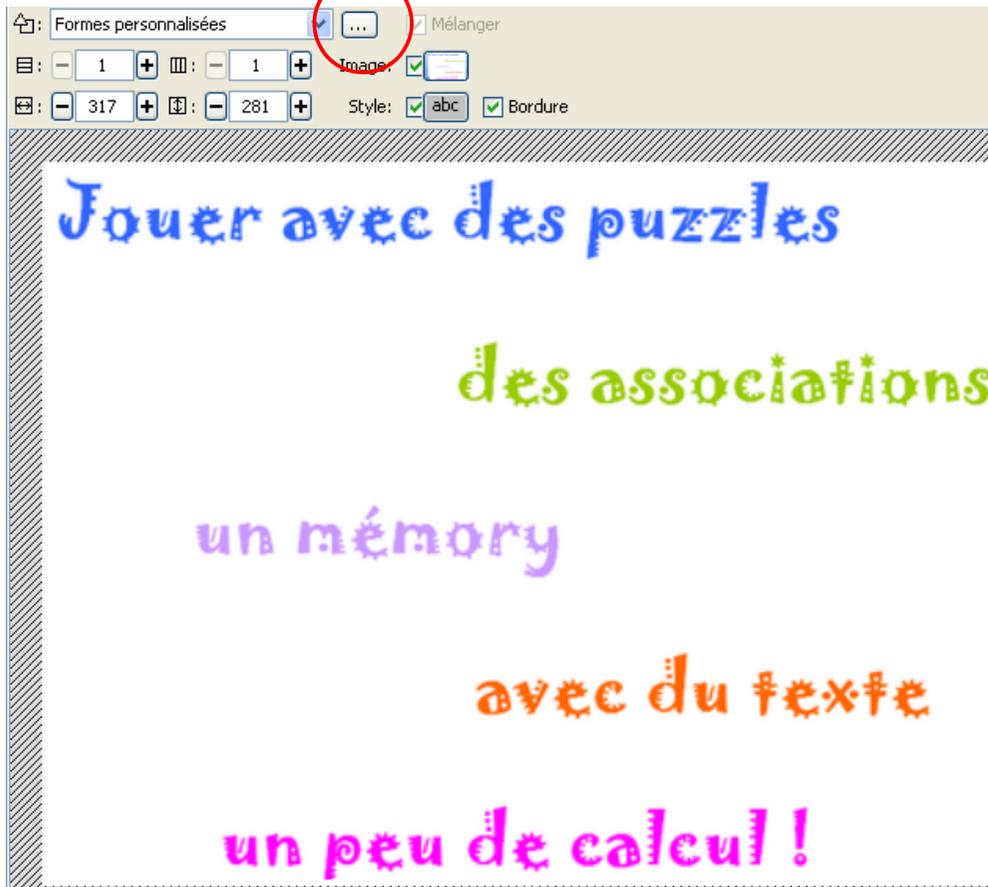
# Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor



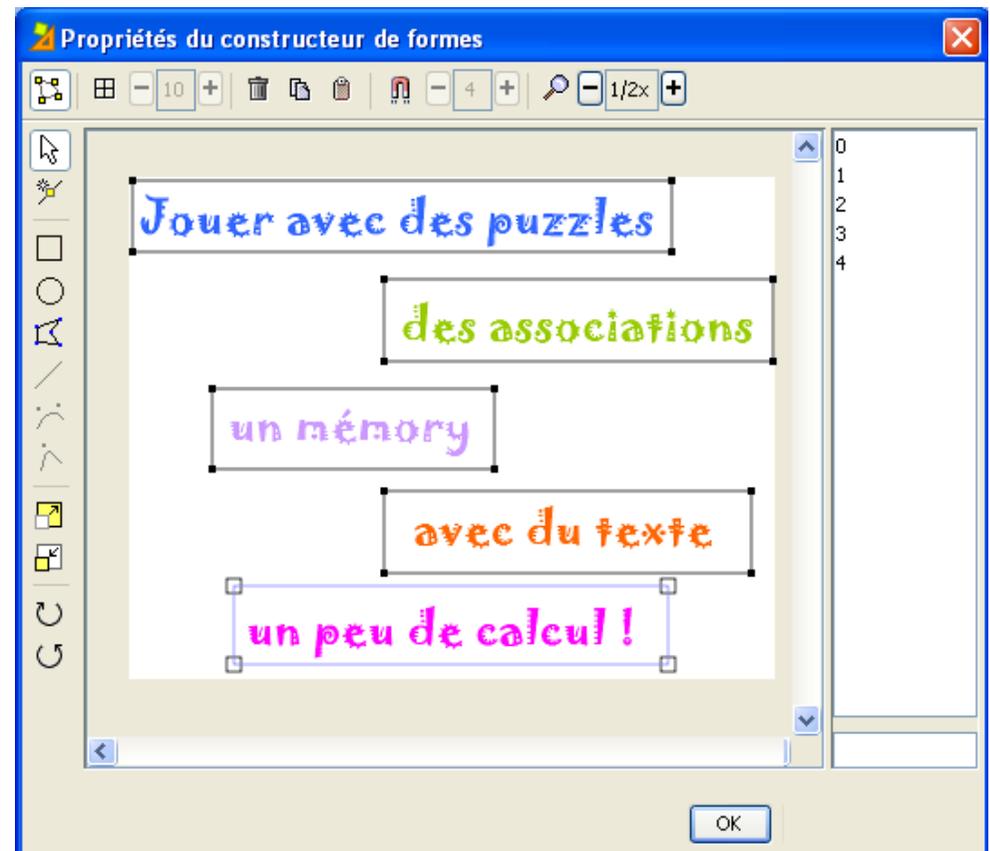
## Créer un sommaire avec un « panneau d'exploration »

L'activité 'Panneau d'exploration' permet d'utiliser une image « à cliquer » afin de construire le sommaire. On suppose que l'image devant servir de support au sommaire aura été construite précédemment (avec Photofiltre, par exemple)

Choisir de découper l'image avec la fonction 'Formes personnalisées'.



Cliquer sur le bouton qui permet d'obtenir les propriétés de la fonction 'Formes personnalisées'. Une fenêtre spécifique apparaît. Il suffit alors de définir des zones puis de valider.



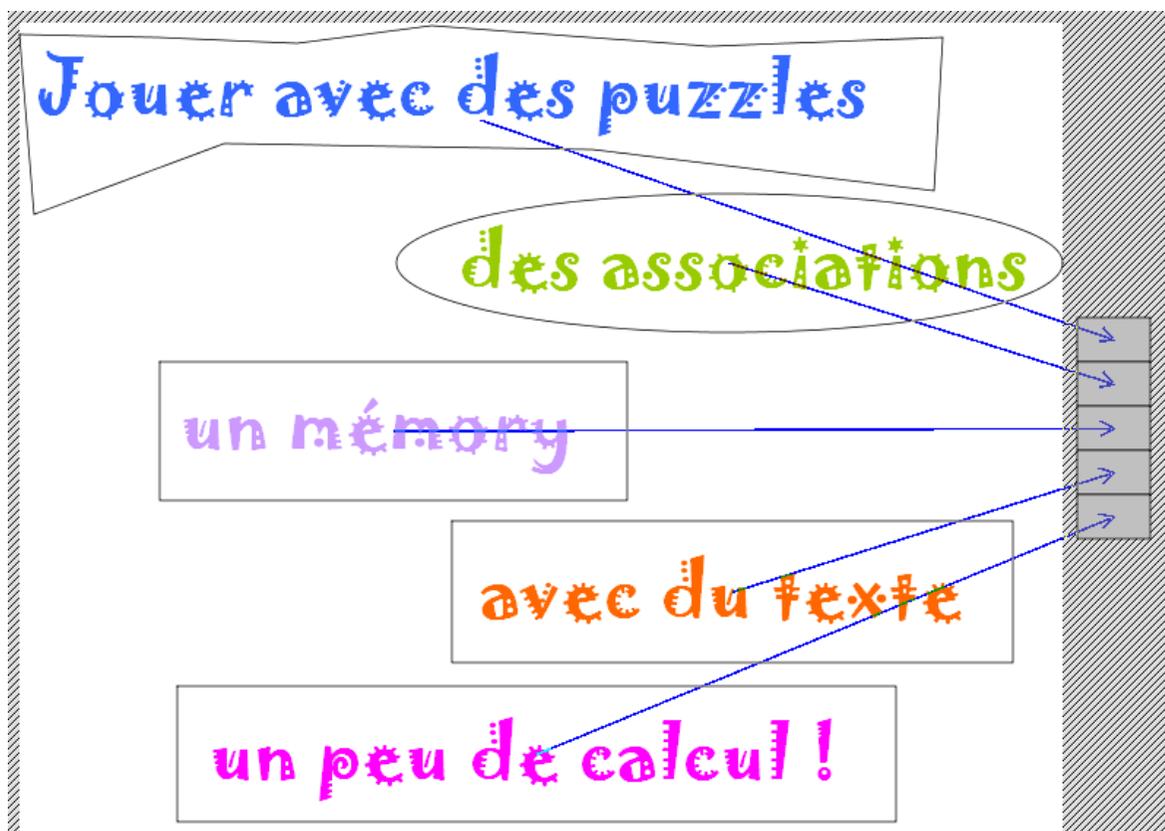


## Créer des activités pour ses élèves avec JClicAuthor

### Créer un sommaire avec un « panneau d'exploration »

Enfin, relier chaque zone à cliquer avec une cellule de la grille B.

Pour chaque cellule de la grille B, on définit l'action à effectuer en utilisant le bouton 'Contenu actif', cf page 29.





# Créer des activités pour ses élèves avec JCLicAuthor

## Le générateur de contenu 'tag replace'

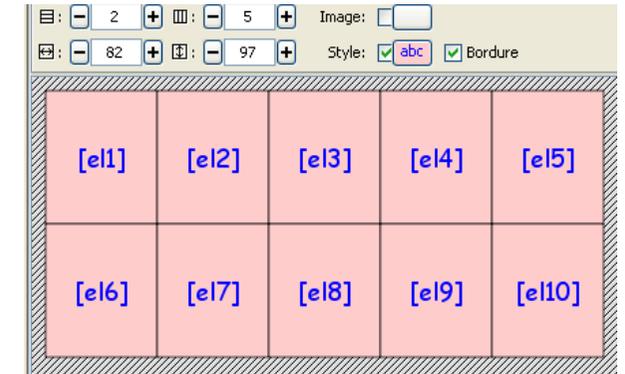
Certaines activités sont longues à construire. On se rend compte parfois qu'il faut écrire plusieurs fois les mêmes termes. C'est dans ce cas que va intervenir le générateur de contenus 'tagreplace'.

L'exemple retenu ci-dessous est celui d'une activité sur l'orthographe des mots invariables.

jusque	très	car	trois	ainsi
quatre	contre	devant	moins	ici

### 2.paramétrage de la grille

Les éléments des grilles doivent reprendre l'intitulé du fichier texte, placé entre crochets.



### 3.paramétrage du générateur de contenu 'tagreplace'

Comme fichier, indiquer le fichier texte support de l'activité.



### 1.Fichier texte

Créer un fichier texte qui servira de support à vote activité. Chaque ligne doit comporter un élément.

