

INSTALLATION DU LOGICIEL (éventuellement, téléchargement : voir en bas de page)

- Exécuter le programme "JCLIC1.exe" depuis le dossier d'installation.

Observation : si le programme ne peut s'installer et réclame l'installation préalable de Java, il faut quitter l'installation en cours. Puis exécuter le programme d'installation de java via "Java-installation windows-W98-2000-XP.exe". Puis relancer l'installation évoquée en 1.

Lorsque l'installation est réalisée, on dispose de plusieurs programmes :

- **JCLIC Author** : module pour créer les exercices (pour le maître)
- **JCLIC Player** (ou **JCLIC**) pour réaliser les exercices (pour l'élève)
- **JCLIC Reported** pour la gestion des résultats des élèves

Sources : voir sur le site http://clic.xtec.net/db/act_en.jsp?id=2740
ou encore <http://clicapplic.net/index.php3?page=jclic.htm#installation>

Tutorial de création d'un exercice de maths : <http://www.librecole.info/Creer-une-suite-d-activites.html>

Téléchargements :

- Les logiciels à installer :
 - ➡ (clic sur l'adresse ci-dessous – puis enregistrer) (hors de cette page, exécuter le programme depuis le dossier où vous l'avez enregistré)

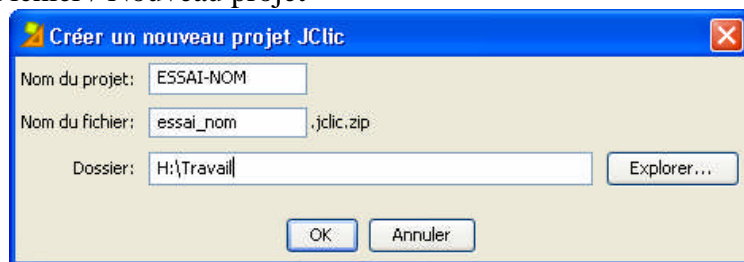
environnement Java : <http://netia59a.ac-lille.fr/~ien2798w/jclic/java-installation.exe>

logiciel JCLIC : <http://netia59a.ac-lille.fr/~ien2798w/jclic/jclic-installation.exe>
- Un exemple de produit (Delphine MARQUES – Ecole maternelle du Jard)
 - ➡ (clic sur l'adresse – puis enregistrer) (hors de cette page, exécuter JCLICAuthor ou JCLIC, puis Fichier > Ouvrir ... depuis le dossier où vous l'avez enregistré)

<http://netia59a.ac-lille.fr/~ien2798w/jclic/chenille.jclic.zip>

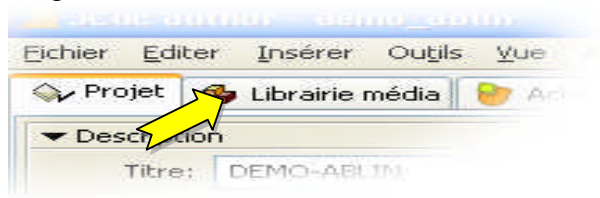


1. Fichier / Nouveau projet

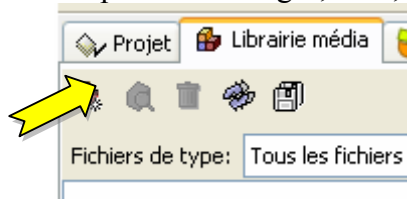


2. INSERTION DES IMAGES – SONS – VIDEOS - ...

- Onglet Librairie média



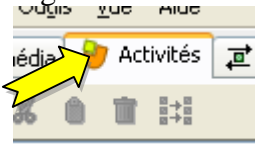
- Importer les images, sons, vidéos, ...



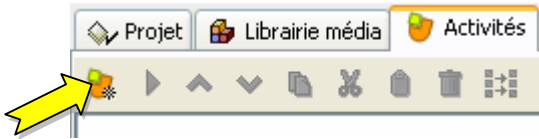
, puis choisir de les copier dans le dossier de travail

3. CHOIX DES EXERCICES A PROPOSER AUX ELEVES

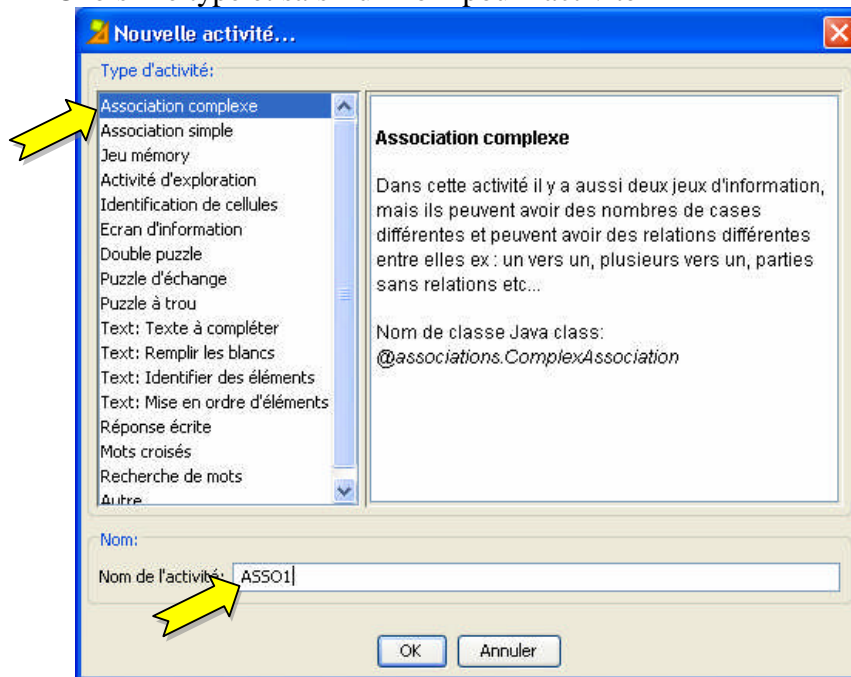
- Onglet Activités : choix du type d'exercices et paramétrage



- Insérer un exercice



- Choisir le type et saisir un nom pour l'activité



- Via les onglets, paramétrer l'exercice

(indications pour un exercice de puzzle)

Divers paramètres : interface, compteur, rapport

Aspect graphique de l'écran qui sera proposé à l'élève

Saisie des messages de communication avec l'élève

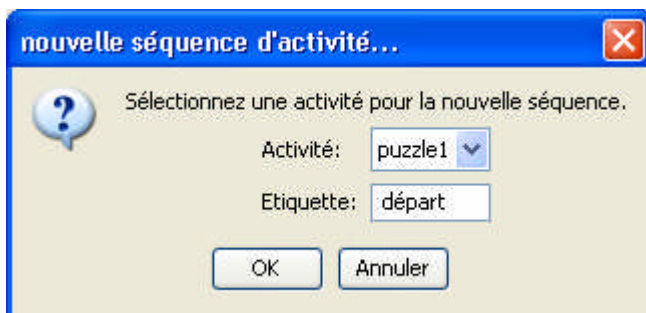
Dans la barre d'outils, un triangle vert permet de visualiser ce que va voir l'élève.

4. ORGANISER LES ACTIVITES DANS UNE SEQUENCE

- Onglet Séquences : organiser le déroulement séquentiel des différents exercices



-



-

puis insérer les autres activités sans saisir forcément un intitulé pour l'étiquette.

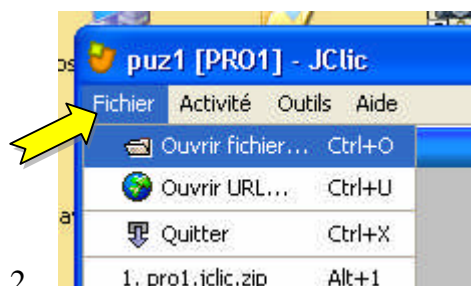
Obs : gestion de la navigation via les paramètres à droite (quel saut – déplacement automatique - ...)

Obs : les flèches de la barre d'outils permettent de repositionner une activité dans une séquence.

CLIC PLAYER : Réaliser les exercices du projet → lancer JCLIC



1. Ouvrir le projet



2. , puis sélectionner le projet

3. L'écran s'ouvre sur la première activité indiquée dans l'onglet Séquences



4. en bas de l'écran sont présents divers boutons de navigation

5. - se déplacer d'une activité à l'autre
- redémarrer l'activité en cours
- aide



INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES :

Pour modifier un projet existant, ouvrir un fichier du type nom.zip.

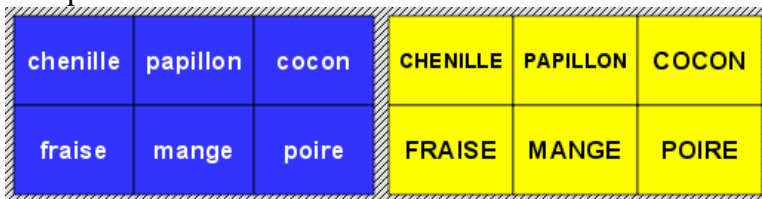
Pour info : animation sur <http://www.librecole.info/Creer-une-suite-d-activites.html>

TYPES D'EXERCICES

(ne pas oublier que le contenu d'une case peut être du texte, mais aussi une image, du son, de la vidéo, ...)

1. Association simple

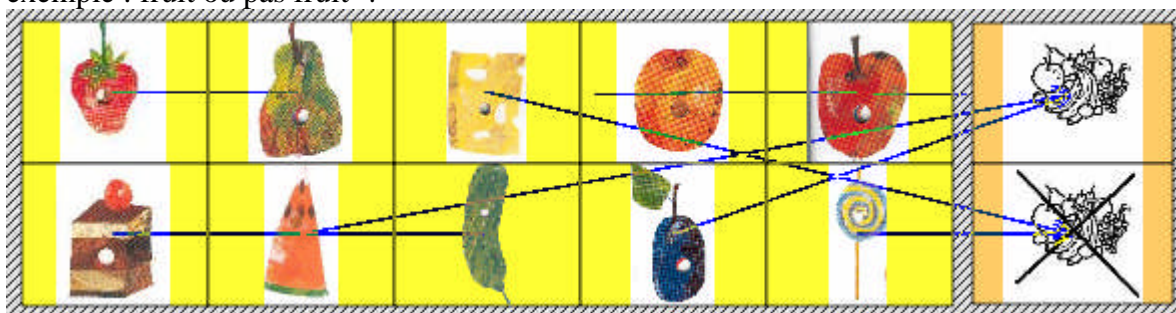
- mettre en relation une case de la palette A avec une case de la palette de B
- exemple : deux écritures différentes



c.

2. Association complexe

- semblable à l'association simple mais avec possibilité de relation de type un vers plusieurs (et inversement) ou sans relation
- exemple : fruit ou pas fruit ?



3. Puzzles

- double : palette B à compléter avec les pièces de la palette A
- échange : déplacer les pièces par échange dans une seule palette
- à trou : une seule palette également avec une case vide

4. Jeu memory :

- donner les pièces à placer, JCLIC créera pour vous les doubles et les mélangera.
- exemple :

5. Text :

- à compléter (text.Complete) : saisir les mots manquants

LA CHENILLE CROQUE DANS UNE POMME.

LA CHENILLE CROQUE DANS DEUX POIRES.

LA CHENILLE CROQUE DANS UNE GLACE.

- remplir les blancs (text.FillnBlanks) :

c. identifier les éléments (text.Identify) : cliquer sur les mots ou caractères à identifier dans un texte

d. mise en ordre (text.Order) : remettre en ordre phrase ou mots.

6. Réponse écrite (text.WrittenAnswer):

- sfsf

7. Identification de cellules

- dans une grille, repérer les éléments pertinents en cliquant

8. Recherche de mots (textGrid.WordSearch) :

- grille de mots mêlés

9. Ecran d'information : sommaire avec menu

10. Activité d'exploration

OPTIONS : habillage graphique – compteurs (chronomètre, temps maxi, nombre limité d'essais, ...)

