



Présentation



de "J'écoute puis j'écris"

- Objectif du logiciel
- Principe du logiciel
- La création d'exercices à la portée de tous
- Quelques applications possibles
- Test express du logiciel
- Une utilisation intuitive
- Une gestion des erreurs motivante pour l'élève
- Un atout pédagogique : l'élimination des items réussis
- Des bilans complets
- Ajout d'informations complémentaires
- Tolérance des réponses
- Caractères particuliers
- Module Enseignant
- Configuration du logiciel
- Gestion des élèves et des groupes d'élèves
- Création d'un exercice
- Téléchargement, utilisation et diffusion du logiciel
- Compatibilité du logiciel
- Installation / désinstallation du logiciel
- Echanges d'exercices

Auteurs	Eric Chenavier, Frédéric Mathy et Cédric Thivind
Diffusion	Le logiciel "J'écoute puis j'écris" est offert par l' association PragmaTICE . Il est gratuit et librement diffusable à condition de ne pas modifier les fichiers originaux et d'inclure la documentation dans son intégralité. Les auteurs restent propriétaires des sources.
Compatibilité	Windows 95 / 98 / Me / 2000 / XP, y compris en réseau
Téléchargement	http://pragmatice.net/jecoutepuisjecris
Contact	frederic.mathy@ac-lyon.fr

La prise en mains du logiciel est intuitive. Toutefois, pour une exploitation pédagogique plus pertinente, il est recommandé de parcourir cette page, voire de l'imprimer. Des **aperçus d'écran**, une **Foire Aux Questions**, une **page de téléchargement** et une **aide à la préparation des médias** complètent cette documentation.

▲ Objectif du logiciel

S'entraîner à saisir précisément un mot, une expression ou un nombre après l'écoute d'un message sonore, en s'aidant éventuellement d'une image et/ou d'un texte d'accompagnement. Si le message sonore est strictement l'expression à saisir, le logiciel entraîne l'élève à écrire sous la dictée en respectant l'orthographe.

▲ Principe du logiciel

L'élève écoute un message sonore, puis saisit sa réponse, la réponse attendue étant exactement le nom du fichier son joué, exempt de son extension. Par exemple, si la réponse attendue est "bravo", on enregistrera le son "bravo.wav", pour "la souris verte", on enregistrera "la souris verte.wav", etc..


▲ La création d'exercices à la portée de tous

Le concept du logiciel permet une personnalisation très aisée des exercices puisqu'il suffit d'enregistrer ses messages sonores (fichier Wav) dans un dossier pour qu'ils soient reconnus, le nom du dossier indiquant le nom de l'exercice.

▲ Quelques applications possibles

- Apprentissage des touches du clavier ;
- Ecriture des prénoms des élèves (dès le cycle 1) ;
- Dictée de mots (répertoires de la classe, de l'école, ...)
- Dictée d'expressions fréquemment rencontrées dans les productions écrites ;
- Dictée de nombres ;
- Plus généralement toute application pour laquelle on attend de l'élève une réponse écrite précise s'appuyant sur l'écoute d'un message sonore, accompagné éventuellement d'une image et/ou d'un texte.

▲ Test express du logiciel

1. Installer le logiciel.
2. Lancer le logiciel (icône du bureau ou Démarrer > Programmes > J'écoute puis j'écris).
3. Dans la liste déroulante "**Choisis ton groupe**", sélectionner "Ma classe".
4. Dans la seconde liste déroulante, sélectionner "Elève test", ou bien inscrire un élève (bouton + dans la fenêtre de choix des exercices, ou "Nouveau" dans la liste déroulante des élèves).
5. Choisir l'exercice "Exercice exemple" et valider avec <Commencer>.
6. Saisir un mot de passe et valider.
7. Cocher le **nombre d'items souhaités** et valider.
8. **Tester un ou plusieurs exercices** en faisant quelques erreurs !
9. Depuis la fenêtre du choix des exercices, ouvrir le **module Enseignant** en cliquant sur l'icône  (mot de passe par défaut : **jpj**).
10. **Découvrir ses différentes fonctions.**

11. Consulter la documentation plus attentivement.

▲ Une utilisation intuitive

Au lancement du logiciel, l'élève sélectionne son groupe (sa classe par exemple) et son nom. Il choisit un exercice (*) parmi ceux de la liste, valide, inscrit son mot de passe (**), puis décide du nombre d'items qui seront tirés au hasard (4, 10, 20, 40, 60, 80, 100 ou la totalité).

Pour chaque item, il clique (***) sur le bouton <J'écoute.>, saisit sa réponse et valide en cliquant sur le bouton <J'ai écrit.>. Des indices (texte et/ou image) peuvent lui être proposés. Au premier essai, il ne peut répondre qu'après avoir écouté le son.

A tout moment, il peut consulter **l'aide à la saisie des accents** ou quitter le logiciel.

Un élève non inscrit peut s'inscrire ou choisir le mode "Visiteur" qui lui permet de découvrir le logiciel sans enregistrer son travail et ses résultats. L'élève peut s'inscrire lui-même si la **configuration du logiciel** l'autorise.

(*) Les expressions précédées de [+] ne sont pas des exercices, mais des dossiers pouvant contenir soit des sous-dossiers, soit des exercices. On retourne au dossier parent

en cliquant sur 

(**) La saisie du mot de passe peut être désactivée depuis le **module Enseignant** (bouton <Configurer>).

(***) La touche <Entrée> permet d'enchaîner les actions sans cliquer sur les boutons correspondants.

▲ Une gestion des erreurs motivante pour l'élève

- **Premier essai**
 - L'élève réussit. => Il marque 5 points et passe à l'item (*) suivant.
 - L'élève échoue. => Il est invité à recommencer.
- **Deuxième essai**
 - L'élève réussit. => Il marque 3 points et passe à l'item suivant.
 - L'élève échoue. => La réponse attendue s'affiche une seconde, puis il est invité à recommencer.
- **Troisième essai**
 - L'élève réussit. => Il marque 2 points et passe à l'item suivant.
 - L'élève échoue. => La réponse s'affiche et reste affichée jusqu'à ce qu'il valide pour recommencer.
- **Quatrième essai**
 - L'élève réussit. => Il marque 1 point et passe à l'item suivant.
 - L'élève échoue. => Il recommencera avec la réponse sous les yeux jusqu'à ce qu'il réussisse.
- **Essais suivants**
 - L'élève doit saisir lui-même la bonne réponse pour passer à l'item suivant. Il ne marque toutefois aucun point.

Tout item échoué réapparaît aléatoirement dans la même partie tant que l'élève ne l'a pas réussi du premier essai. Cette "réussite de rattrapage" au premier essai ajoute 1 point au compteur, si bien qu'aucune partie ne peut se terminer par un score nul (sauf si elle est interrompue prématurément).

(*) On appelle item le signe, le mot, l'expression ou le nombre à saisir.


▲ Un atout pédagogique : l'élimination des items réussis

Les items réussis au premier essai sont enregistrés dans le bilan des items réussis. Chaque item réussi x fois consécutives par un élève n'apparaît plus dans ses exercices, le nombre x ("3" par défaut) étant paramétrable via le bouton <Configurer> du **module Enseignant**. L'élève qui aura ainsi éliminé tous les items d'un exercice ne pourra plus le demander. Le nombre d'items lui restant à éliminer s'inscrit sur la fenêtre qui s'ouvre après avoir sélectionné un exercice.

Outre la détermination dont font preuve les élèves pour éliminer le plus d'items possible, cette fonction très motivante permet une réelle individualisation du travail puisque le logiciel s'adapte aux réponses de l'élève, en temps réel et dans le suivi de ses résultats.

On pourrait même imaginer que chaque fois qu'un enfant fait une erreur orthographique dans un écrit quelconque, l'enseignant l'invite à se corriger et à enregistrer cette expression dans son dossier personnel d'items à travailler.

▲ Des bilans complets

Depuis l'écran du choix des exercices, en cliquant sur le bouton , l'élève peut consulter son bilan sous trois formes :

1. Résultats des exercices : tableau avec date, exercice terminé ou interrompu, score et titre de l'exercice ;
2. Bilan détaillé : toutes les traces du travail de l'élève pour chaque exercice, y compris ses réponses erronées ;
3. Items réussis : items réussis, suivis du nombre de réussites consécutives.

Chaque bilan affiché peut être imprimé, soit en totalité, soit en partie (sélectionner la zone

de texte à imprimer). L'impression par les élèves peut être désactivée (voir **configuration du logiciel**). Le mot de passe de l'enseignant remplace n'importe quel mot de passe d'élève.

▲ Ajout d'informations complémentaires

Si le message sonore n'est pas suffisamment précis (cas des homophones par exemple), on peut lui associer une image et/ou un texte, qui porteront le même nom que le fichier son. Ainsi, pour accompagner le son "un chant.wav", on pourra placer dans le même dossier, les fichiers :

- un chant.jpg => image JPG réduite automatiquement par le logiciel à 160*160 pixels si elle est plus grande,
- un chant.txt => fichier texte contenant par exemple "en rapport avec la musique".

▲ Tolérance des réponses

Les caractères accentués sont pris en compte, mais la casse (majuscule/minuscule) n'a pas d'importance.

Si d'autres réponses sont acceptées, les faire précéder du caractère £ dans le nom du fichier (par exemple cuiller£cuillère.wav).

L'espace saisi avant ou après la réponse est ignoré.

▲ Caractères particuliers

Les noms de fichiers acceptent 255 caractères, à l'exception de * ? / \ : " < > |. Pour permettre d'inclure ces caractères dans les items (et d'autres qui posent parfois problème), le logiciel gère les équivalences suivantes :

Dans l'item	Dans le nom du fichier
*	#ast#
?	#int#
/	#sla#
\	#ant#
:	#2po#
"	#gui#
<	#inf#
>	#sup#
	#pip#
£	#liv#
!	#exc#
€	#eur#
@	#aro#

▲ Module Enseignant



Ce module est accessible en cliquant sur l'icône de la fenêtre de **"choix des exercices (mot de passe par défaut : jpj)**. Il se présente comme le bilan des élèves, agrémenté **d'options complémentaires** :

- Une liste déroulante permettant de sélectionner un groupe d'élèves ;
- Une liste déroulante permettant de sélectionner les élèves du groupe en cours ;
- L'accès aux paramètres de configuration du logiciel via le bouton <Configurer> (ouverture du fichier jecoutepuisjecris.ini) ;
- La possibilité d'éditer les bilans et le mot de passe via le bouton <Modifier> ou avec un clic droit dans la fenêtre (penser à actualiser pour que les modifications soient prises en compte) ;
- L'accès à la documentation du logiciel ;
- Un lien vers une page de téléchargement de nouveaux exercices (en ligne) ;
- La suppression de l'élève sélectionné et la gestion des groupes d'élèves ;
- L'ouverture du magnétophone de Windows ou d'un autre logiciel s'il est spécifié dans le fichier de configuration ci-dessous.

▲ Configuration du logiciel

Les paramètres de configuration sont inscrits dans le fichier "jecoutepuisjecris.ini" présent dans le dossier d'installation, dont la syntaxe est décrite ci-dessous.

Le bouton <Configurer> du module Enseignant ouvre ce fichier dans le bloc-notes.

Attention ! Ce fichier est à personnaliser avec prudence, car la modification de sa syntaxe peut provoquer un dysfonctionnement du logiciel.

[Mot de passe enseignant]

Mot de passe = jpj

[Mot de passe élève]

Actif = oui

[Nombre de réponses justes nécessaires pour qu'un item soit supprimé de la liste]
Reponses necessaires = 3

[Activer les bruitages oui/non]
Bruitage = oui

[Proposer aux élèves de s'inscrire]
Ajout nouvel eleve = oui

[Proposer aux élèves l'impression de leur bilan en fin de session oui/non]
Impression = oui

[Proposer aux élèves l'enregistrement de fichiers sons]
Enregistrement son = oui

[Chemin du logiciel utilisé pour l'enregistrement de fichiers sons]
CheminLogSon=

[Répertoire où se trouve le dossier [_medias], contenant les fichiers sons, images et textes]
Repertoire =

[Répertoire où se trouve le dossier [_bilans], contenant l'enregistrement des bilans]
Bilan =

▲ Gestion des élèves et des groupes d'élèves

Le dossier [_bilans] du logiciel contient par défaut le sous-dossier [Ma classe], qui correspond au groupe d'élèves "Ma classe".

- Pour créer un nouveau groupe d'élèves, créer un sous-dossier dans [_bilans] en lui donnant le nom du groupe d'élèves souhaité.
- Pour supprimer un groupe et tous ses élèves, supprimer le dossier correspondant.
- pour supprimer l'élève (et tous ses bilans) de son groupe, cliquer sur le bouton <Supprimer un élève>.

Les résultats des élèves sont stockés dans 4 fichiers :

- nomdeleleve.txt (résultats des exercices) ;
- nomdeleleve_Detail.txt (bilan détaillé) ;
- nomdeleleve_Exos.txt (items réussis) ;
- nomdeleleve_Pwd.txt (mot de passe).

Le bouton <Gérer les groupes> du **module Enseignant** ouvre le dossier [_bilans] du logiciel.

▲ Création d'un exercice

Le dossier [_medias] du logiciel contient par défaut le sous-dossier [Exercice exemple], qui correspond à l'exercice "Exercice exemple".

Comment créer un nouvel exercice avec ses propres matériaux :

1. Créer un sous-dossier dans [_medias] en lui donnant le nom de l'exercice souhaité.
2. Enregistrer les messages sonores au format wav, et les placer dans le dossier créé en leur donnant le nom de la réponse attendue.
Exemple : c:\logecole\jecoute puis jecris_medias\Mon premier exercice\un arbre.wav
L'exercice "Mon premier exercice" contiendra le message sonore "un arbre".
3. Consulter les paragraphes "**Ajout d'Informations complémentaires**" et "**Tolérance des réponses**" de la présente documentation pour connaître les fonctions optionnelles.
Il est possible d'organiser l'accès aux exercices en les plaçant dans des dossiers et sous-dossiers. Le logiciel reconstitue alors l'arborescence des dossiers dans la fenêtre du choix de l'exercice.

La page "Média" explique comment préparer les sons et les images ?

Comment composer un nouvel exercice à partir de fichiers existants

Les exercices issus du logiciels "1000 mots pour apprendre à lire", de Jean-Marc Campaner, sont constitués de 1200 mots (son + image). Grâce à cette banque de mots, on peut créer ses propres exercices (thématique, par phonème, par difficulté orthographique, par difficulté de vocabulaire, etc.), en copiant les sons et images souhaités dans des

dossiers dont chaque nom correspondra à une série :

1. Ouvrir le dossier [_medias] (C:\logecole\climenu\logiciels\jpj_medias]).
2. Créer un nouveau dossier qui sera le titre de l'exercice, par exemple [Quelques animaux].
3. Ouvrir le dossier [_media\Série 1000 mots\A].
4. Copier les fichiers "un agneau.wav", "un agneau.jpg", "un âne.wav", "un âne.jpg", etc... dans le dossier [Quelques animaux].
5. Reproduire cette opération pour tous les mots à placer dans l'exercice "Quelques animaux".

▲ **Téléchargement, utilisation et diffusion du logiciel** Le logiciel "J'écoute et j'écris" est offert par l'association PragmaTICE. Il est gratuit et librement diffusable à condition de ne pas modifier les fichiers originaux et d'inclure la documentation dans son intégralité. Les auteurs, Frédéric Mathy, Eric Chenavier et Cédric Thivind, restent propriétaires des sources.
Contact : Frederic.Mathy@ac-lyon.fr
Le logiciel est téléchargeable sur <http://pragmatice.net/jecoutepuisjecris>.

▲ **Compatibilité du logiciel** "J'écoute puis j'écris" fonctionne sur tout ordinateur multimédia, sous Windows 95, 98, 2000, Me et XP, y compris en réseau (voir **Foire Aux Questions**).

▲ **Installation et désinstallation du logiciel** Le programme d'installation crée :

- le dossier principal du logiciel : [jpj], placé par défaut dans C:\logecole\climenu\logiciels ;
- un groupe dans le menu Démarrer > Programmes > J'écoute puis j'écris (Lancement + Documentation + Désinstallation) ;
- un raccourci sur le bureau.

Comment installer le logiciel en réseau ?

▲ **Echanges d'exercices** Le logiciel est fourni avec un exercice exemple. **Il est recommandé de créer ses propres exercices en liaison étroite avec la vie de la classe.** D'autres exercices sont téléchargeables. Nous vous invitons à nous faire parvenir vos créations pour que nous les mettions à la disposition de tous.
Rendez-vous sur la page de téléchargement...

