

Dans la série  
**Les tutoriels libres**  
présentés par le site FRAMASOFT

# CRÉER DES EXERCICES AVEC JCLIC-AUTHOR

**Logiciel:** JCllic-author  
**Plate-forme(s):** Linux, Windows, Mac OS X  
**Version:** 0.1.1.9  
**Licence:** [GNU General Public License \(GPL\)](#)  
**Site:** <http://cllic.xtec.net/en/index.htm>

Par

**Rémi THIBERT**

Février 2006



Publié sous licence **Creative Commons By-NonCommercial-ShareAlike**  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>

**Framasoft**

« Partir de Windows pour découvrir le libre... »  
<http://www.framasoft.net>

## Table des matières

<a href="#">I. Pour commencer</a> .....	3
<a href="#">II. Les fichiers son, vidéo, image, flash, etc....</a> .....	4
<a href="#">III. Les activités</a> .....	5
<a href="#">IV. Paramétrer les activités.</a> .....	7
<a href="#">V. Organisation de la séquence d'exercices</a> .....	8
<a href="#">VI. C'est presque fini !</a> .....	9

### Licence du tutoriel

Ce tutoriel est diffusé sous licence [Creative Commons BY-NC-SA](#), c'est-à-dire que vous pouvez librement le **copier**, le **distribuer** et le **modifier** en respectant les clauses suivantes :

- BY (Attribution) : vous devez spécifier l'auteur du tutoriel original ainsi que l'adresse internet de sa première diffusion sur le site de Framasoft (<http://www.framasoft.net>).
- NC (Non commercial) : vous ne devez pas en faire une utilisation commerciale.
- SA (Share Alike) : si vous modifiez ce tutoriel et que vous diffusez vos modifications, vous devez le faire en donnant les mêmes droits aux lecteurs.

Pour toute modification que vous souhaiteriez apporter à ce tutoriel, veuillez contacter le responsable du secteur Tutoriel du site Framasoft afin de coordonner toutes les bonnes volontés.

**Merci.**

**Jcllic-author** est un module du logiciel jcllic, qui en compte 3 en tout :

- **jcllic** 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.
- **jcllic-author** est le module de création des exercices. Ce tutoriel porte sur ce module.
- **jcllic-reports** permet une gestion de base de données pour garder trace du travail réalisé par les élèves.

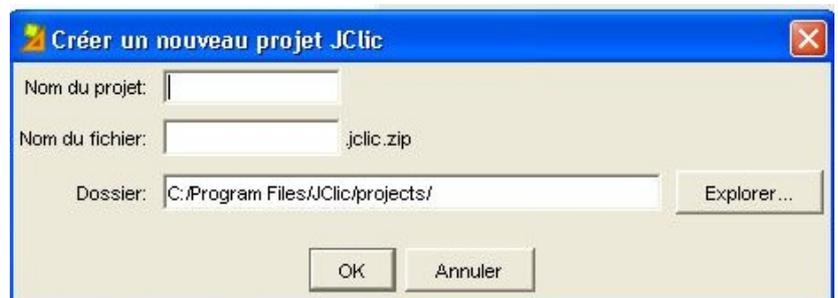
Ce logiciel permet de créer des exercices qui seront à faire sur l'ordinateur. Ils peuvent être mis à disposition sur un réseau, ou sur internet. Ils peuvent être lus directement dans le navigateur internet (il faut que le plugin java soit installé), ou téléchargeables pour être faits hors connexion, à condition d'avoir installé le logiciel sur son ordinateur au préalable.

## I. Pour commencer

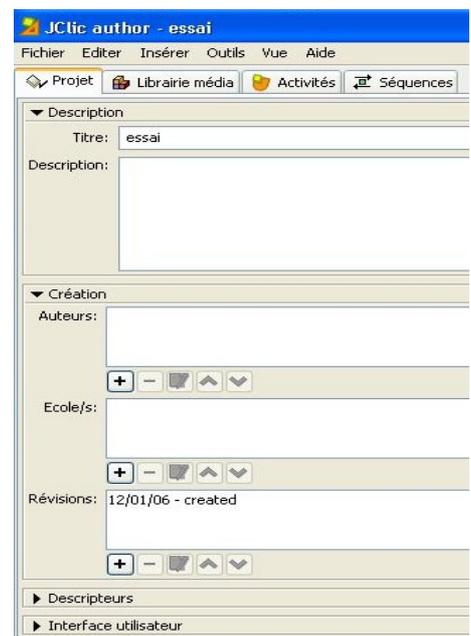


1. lancez le logiciel jcllic, et créez un nouveau projet

2. renseignez les champs demandés
  - a. nom du projet
  - b. nom du fichier
  - c. dossier : veillez à bien choisir le répertoire où vous allez installer le fichier d'exercices créé (mes documents par exemple)



3. Dans l'onglet « projet », vous pouvez donner des informations complémentaires
  - a. une description
  - b. des informations sur les auteurs / l'établissement
  - c. les descripteurs (niveaux, ...)



## II. Les fichiers son, vidéo, image, flash, etc....

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), les images (avec gimp par exemple), les vidéos, etc...

1. **insérer les fichiers** en cliquant sur 
2. N'oubliez pas **d'enregistrer** en cliquant sur 
3. **Tous les fichiers** que vous intégrez apparaissent alors dans la fenêtre ci-contre.



4. Tous les types de fichiers ne sont pas forcément compatibles avec ce logiciel. Vérifiez bien que ce que vous avez fait pourra être intégré (la liste des extensions reconnues apparaît dans le menu déroulant)



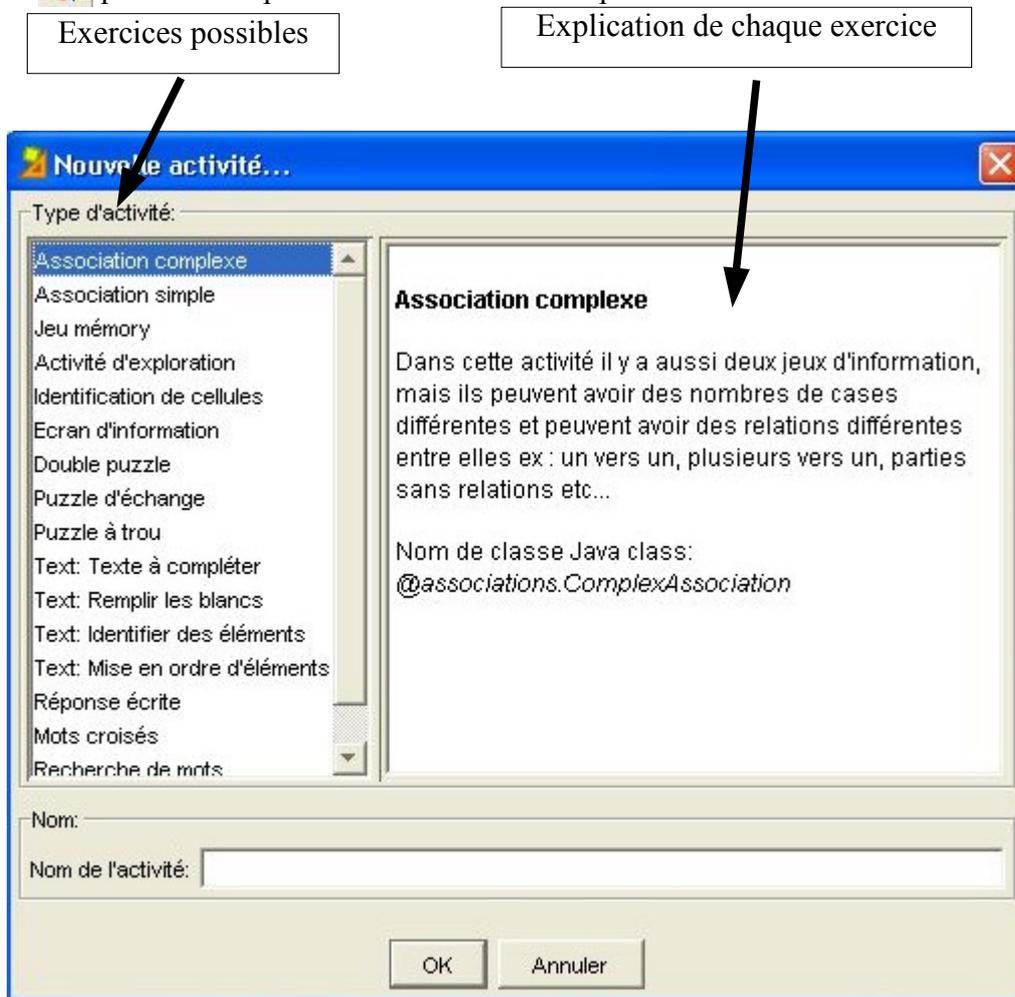
**Pensez à la législation** : on ne peut pas mettre dans des exercices en ligne ce qui est protégé par un copyright. Pensez aux ressources libres de droit (licences *creative commons* par exemple), ou aux ressources que vous avez le droit d'utiliser dans un cadre scolaire.

### III. Les activités

1. Cliquez sur l'onglet  Activités . La page est vide.  
C'est normal, il faut créer les exercices.



2. Cliquez sur  pour choisir parmi une liste d'activités possibles.



3. Une fois votre choix fait, il faut bien penser à donner un nom à votre exercice (chaque exercice de la séquence que vous construisez aura un nom à lui)

## 4. Choisissez vos activités :

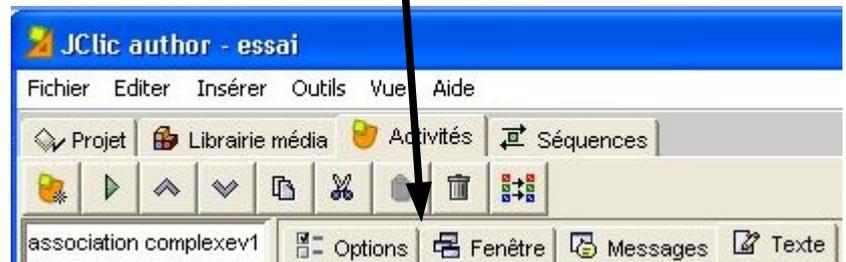
Il faut bien noter que pour chaque exercice, lorsque l'on parle d'item, il peut s'agir de texte, de son, d'image et/ou de vidéo.

<i>Nom de l'activité</i>	<i>Nature de l'exercice</i>
<i>Association complexe</i>	Exercice d'appariements : 2 colonnes, il faut relier les éléments de la première colonne à ceux de la deuxième. Il n'y a pas nécessairement autant d'éléments dans chaque colonne (ex : des phrases à gauche, et VRAI ou FAUX pour colonne de droite)
<i>Association simple</i>	Exercice d'appariements : 2 colonnes, éléments à relier, avec un éléments de la colonne de gauche qui correspond à un seul élément de la colonne de droite.
<i>Jeu memory</i>	Chaque élément est en double, caché. Il faut retrouver les paires identiques.
<i>Activité d'exploration</i>	Phase de révision : un tableau avec plusieurs items. Lorsque l'on clique sur un item, une information apparaît (définition, traduction, exemple, etc...). Permet de réviser quelques notions avant de faire l'exercice suivant.
<i>Identification des cellules</i>	Jeu de cellules. Il faut cliquer sur celles qui correspondent à la question posée. Il peut y avoir plusieurs réponses à donner. (genre QCM )
<i>Ecran d'information</i>	Juste pour montrer une ou plusieurs informations. On peut faire des liens vers des fichiers sons, des vidéos, des sites internet, etc... en cliquant sur le cadre d'information (pour ce faire, il faut cliquer sur « contenu interactif » une fois dans le contenu de cellule).
<i>Double puzzle</i>	Un tableau (puzzle) mélangé à gauche, il faut déplacer les cellules, pour les remettre dans le bon ordre. (phrase dans le désordre, etc...)
<i>Puzzle à trous</i>	Tableau avec items mélangés, mais dont un est sorti du tableau. Il faut déplacer les cases, en utilisant l'espace vide. (jeu de pousse pousse)
<i>Puzzle d'échange</i>	Tableau à remettre dans l'ordre, mais chaque case remplace et se fait remplacer par celle sur laquelle on la déplace.
<i>Texte : Texte à compléter</i>	Texte à trous. Attention, l'emplacement des mots manquants n'est pas indiqué. Possibilité de fenêtres pop up pour aide ou messages divers
<i>Texte : Remplir les blancs</i>	Texte à trous, dans lequel les mots manquants sont remplacés par un trait bleu.
<i>Texte : identifier des éléments</i>	Il faut cliquer sur des mots, choisis par le concepteur de l'exercice (ex : faire repérer noms, adj de couleur, marqueurs de temps, etc...)
<i>Texte : mise en ordre des éléments</i>	Tapez votre texte, sélectionnez ensuite quelques mots, qui seront mélangés (mis les uns à la place des autres). Il faudra les remettre à leur place dans le texte, à l'aide de la souris.
<i>Réponse écrite</i>	Vous avez une série de questions (ou de fichier image ou son...) qui apparaît dans un tableau. Vous devez taper la réponse à la question sélectionnée. Attention : évitez d'avoir à écrire plus de deux mots (risques accrus d'erreurs de la part des élèves)
<i>Mots croisés</i>	Tapez des mots dans une grille, avec les définitions qui correspondent.
<i>Recherche de mots</i>	Permet de faire un mot mêlé (dans tous les sens)

## IV. Paramétrer les activités.

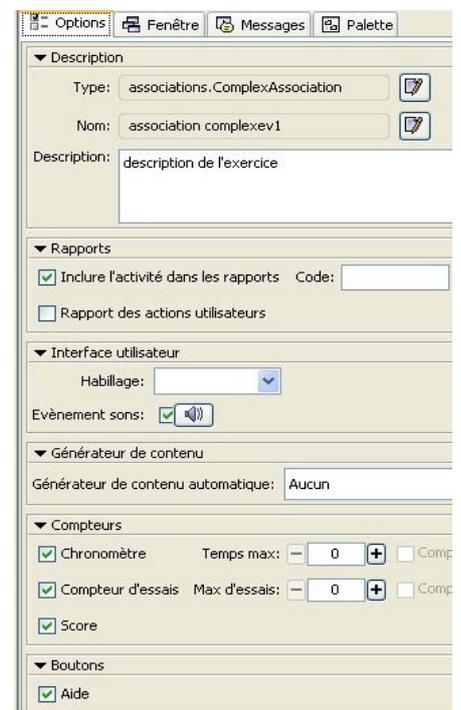
Chaque activité doit se paramétrer, on peut se contenter des réglages par défaut, mais il est parfois nécessaire d'en modifier quelques uns.

Ces paramètres se règlent dans les différents onglets : Options Fenêtre Messages Texte



### 1. Options :

- vous pouvez remplir une description de l'exercice
- vous pouvez mettre ou pas un chronomètre (temps écoulé pour faire l'exercice), un compteur (nombre d'essais), le score.
- Vous pouvez rajouter de l'aide (qui apparaîtra en cliquant sur le bouton aide), ou un lien vers une information nécessaire (site web par exemple)

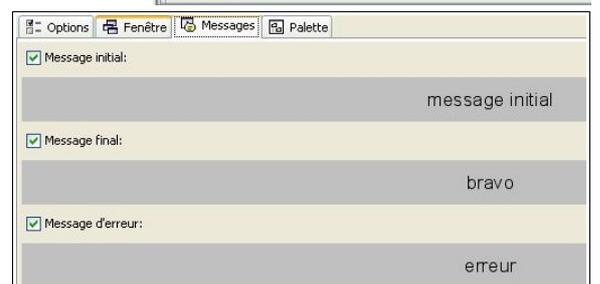


### 2. Fenêtre

- pour régler la couleur et l'aspect de la grille qui sera utilisée. Gris par défaut.

### 3. 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 : en cas d'erreur.



### 4. texte ou palette (selon les exercices)

- le **texte** est le texte à partir duquel l'exercice a été fait.

- Pour choisir les mots à enlever, ou à mélanger (ou autre selon les exercices), il faut mettre le curseur sur le mot voulu, et cliquer sur l'icône 



2. avec les autres icônes, on peut insérer une cellule, paramétrer la correction, afficher un écran qui s'affiche avant l'exercice.
3. Il est aussi possible de paramétrer la taille et l'apparence du texte, ainsi que la taille de la zone de texte.

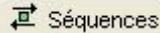
b. **La palette** correspond à la grille (tableau) sur laquelle est basée l'exercice (pour les exercices d'association, les puzzles...)

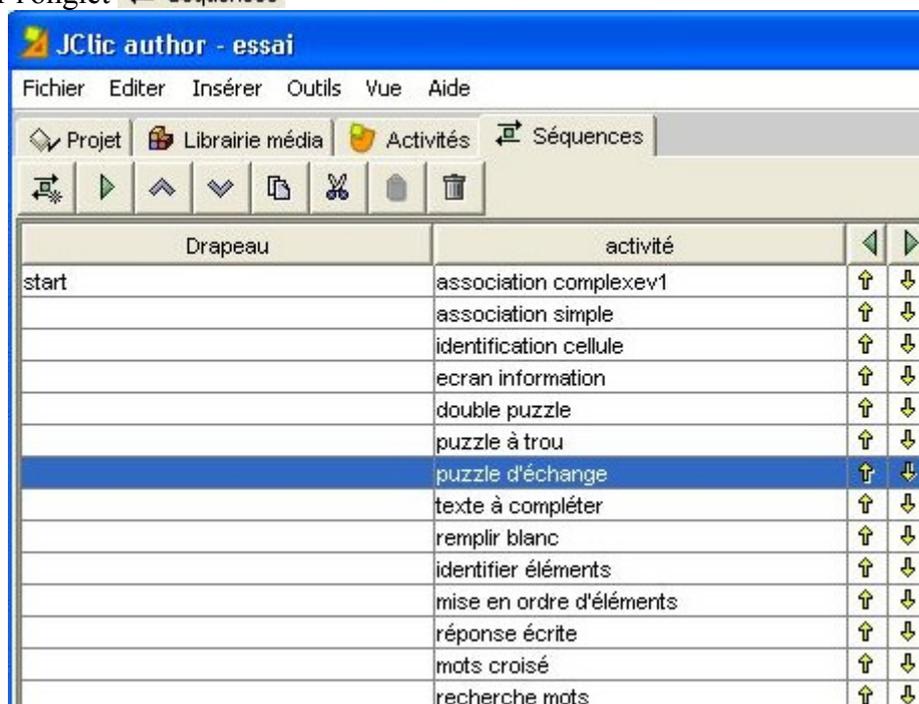
1. Il est possible de modifier la taille des cellules des grilles.
2. La forme est aussi modifiable (tableau, puzzle, etc...)



## V. Organisation de la séquence d'exercices

1. Les exercices que vous avez créés seront par défaut présentés aux élèves dans l'ordre de création. Vous pouvez sans problème changer cet ordre-là.

Cliquez sur l'onglet  Séquences



2. Grâce à la barre  d'outils vous pouvez insérer une nouvelle activité (à créer) ou déplacer celles que vous avez créées pour les mettre dans l'ordre désiré.
3. Vous pouvez aussi supprimer, copier, coller celles que vous voulez.

## VI. C'est presque fini !

1. **Pensez bien à enregistrer votre travail** (n'attendez pas la fin d'ailleurs, pour plus de sécurité, faites le régulièrement).
2. **Le fichier créé** aura pour nom «mon activité.jcllic.zip» («mon activité» correspondant au nom que vous aurez choisi).
  - a. **Ce fichier peut être lu par le logiciel jcllic** (qui est installé en même temps que jcllic-author). Jcllic ne permet pas de modifier l'exercice, mais uniquement de le faire (élève). Cela nécessite d'avoir le logiciel sur son ordinateur pour pouvoir le lire.



3. **Pour le mettre en ligne**, ou sur un réseau, et pour qu'il soit visible par un navigateur internet (Firefox par exemple), il faut créer une page web (outils=>créer une page web)



- a. vous avez donc maintenant **deux fichiers** :

1. *une page html* (par défaut index.htm)
2. *l'exercice* à proprement parler (mon activité.jcllic.zip)

Name	Size	Type
essai.jcllic.zip		Dossier compl
index.htm	1KB	Fichier HTM

- b. Les deux fichiers ne doivent jamais être séparés. Ce sont ces deux fichiers que vous installerez au même endroit, soit sur le réseau de l'établissement, soit sur un site web.
4. Pour partager votre travail (avec des collègues), vous pouvez envoyer seulement le fichier «mon activité.jcllic.zip», qui pourra être ouvert avec Jcllic pour tester l'exercice, ou avec Jcllic-author pour le modifier.