



Computational Thinking Learning Environment for Teachers in Europe

Manuel

1 SOMMAIRE

2 Introduction	3
3 Qu'est-ce que le "Computational Thinking" ?	4
3.1 Pensée algorithmique :	4
3.2 Décomposition :	4
3.3 Automatisation :	5
3.4 Débogage :	5
3.5 Généralisation :	5
3.6 Abstraction :	5
4 Inscription	6
5 Créer un parcours	8
6 Créer une tâche	10
6.1 Tâches de Construction de cubes	10
6.2 Tâches de Réalité Augmentée	14
6.3 La famille des Motifs	14
6.4 Tâches Libres	17
7 Ouvrir un parcours dans l'application	18
8 Éditer les tâches	19
9 Éditer les parcours	20
10 Créer des tâches sans parcours	20
11 La Classe Numérique	21
11.1 Qu'est-ce qu'une Classe Numérique?	21
11.2 Créer une Classe Numérique	21
11.3 La vue d'ensemble	23
11.4 La vue détaillée	24

2 INTRODUCTION

Bienvenue dans le Manuel du Portail Colette !

Dans le paysage éducatif en évolution rapide, l'intégration des compétences de pensée computationnelle est devenue essentielle pour préparer les élèves aux défis de l'avenir.

<colette/> est votre solution tout-en-un pour enseigner et promouvoir ces compétences d'une manière dynamique et attrayante.

Conçue pour les enseignants, <colette/> vous permet de créer des devoirs interactifs et des parcours d'apprentissage qui encouragent les élèves à explorer, expérimenter et maîtriser l'art de la pensée computationnelle.

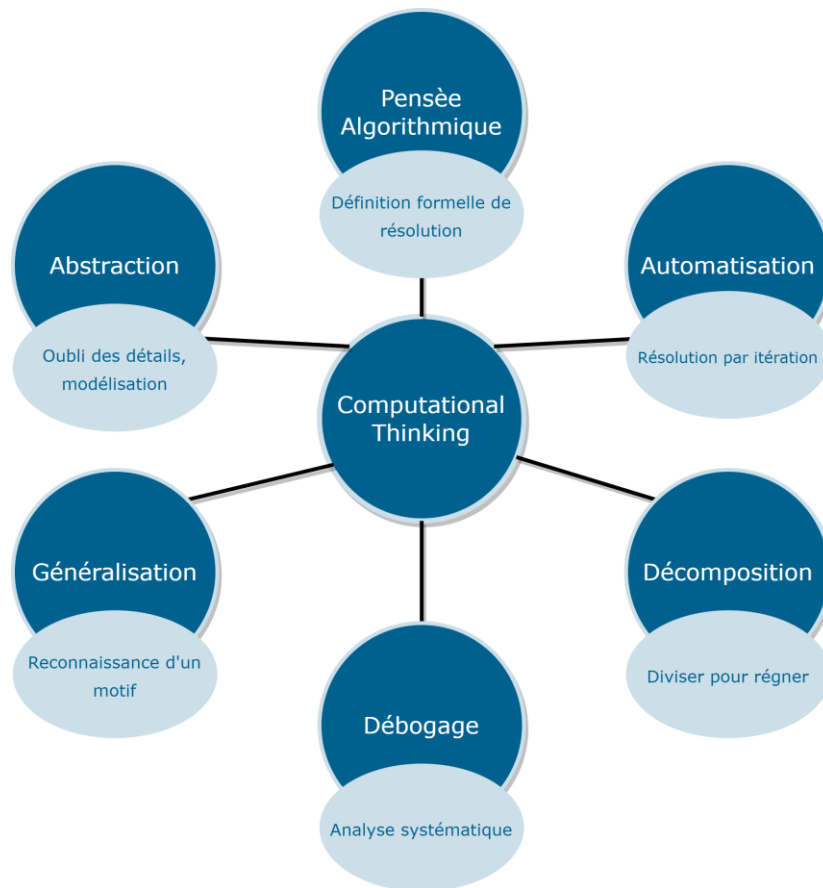
Ce manuel vous guidera à travers les étapes de base de l'utilisation du portail Colette et vous permettra d'amener vos élèves de manière transparente vers une compréhension plus approfondie de ces compétences importantes.

Rejoignez-nous sur le chemin de l'innovation pédagogique et dotez la prochaine génération des outils dont elle a besoin pour réussir dans un monde de plus en plus numérique - tout cela grâce à l'expérience intuitive et immersive de Colette.

3 QU'EST-CE QUE LE "COMPUTATIONAL THINKING" ?

Computational Thinking est une collection de différentes compétences en matière de résolution de problèmes, basées sur les compétences requises pour être programmeur. Ces compétences ne sont pas seulement utiles pour la programmation, elles peuvent également être utilisées en dehors de l'informatique.

Les six aptitudes de résolution de problèmes avec lesquelles nous travaillons dans le projet, basées sur une compilation de Bocconi et al. (2016), sont les suivantes



Pour une meilleure explication, nous utilisons ici un exemple de la vie quotidienne pour décrire les différentes capacités.

3.1 PENSÉE ALGORITHMIQUE :

Une recette pour préparer une soupe n'est rien d'autre qu'un algorithme - un guide étape par étape pour atteindre un objectif. La pensée algorithmique est nécessaire si nous voulons créer une recette de manière autonome.

3.2 DÉCOMPOSITION :

Lors de l'élaboration de la recette, il est nécessaire de diviser le grand problème en petits. Par exemple, nous pourrions commencer par nous demander quels ingrédients nous voulons utiliser en premier lieu, puis réfléchir aux différentes manières de préparer les légumes.

3.3 AUTOMATISATION :

Découper les légumes et remuer la soupe sont des tâches qui sont répétitives et ne nécessitent guère d'intervention humaine. Au lieu de cela, il est possible de confier cette tâche à une machine.

3.4 DÉBOGAGE :

La capacité de "débuguer" implique deux points de départ différents du processus :

1. D'une part, il s'agit de la capacité à trouver et à éliminer une erreur dans le résultat (par exemple, une soupe qui n'a pas de goût).
2. D'autre part, il s'agit également de la capacité à détecter les erreurs et à les corriger avant même de réaliser la recette.

3.5 GÉNÉRALISATION :

Une solution qui fonctionne pour un problème donné peut, dans certaines situations, être étendue de manière à fonctionner pour toute une classe de problèmes similaires. Pour reprendre l'exemple de la soupe : Une fois que nous savons comment fonctionne une soupe, nous pouvons adopter une approche similaire pour d'autres types de soupe.

3.6 ABSTRACTION :

Reconnaître des modèles dans des processus plus complexes et les abstraire jusqu'à l'essentiel a toujours été l'une des capacités humaines les plus importantes dans la résolution de problèmes. Cette capacité à se concentrer sur la logique centrale plutôt que de se laisser submerger par chaque détail technique est essentielle en programmation. Mais nous rencontrons également de nombreuses abstractions dans le monde analogique. Ainsi, une recette écrite de manière formelle pour faire cuire une soupe peut souvent être davantage abstraite et représentée, par exemple, sous la forme d'un organigramme qui ne reproduit plus que la logique centrale et laisse de côté tous les détails inutiles.

4 INSCRIPTION

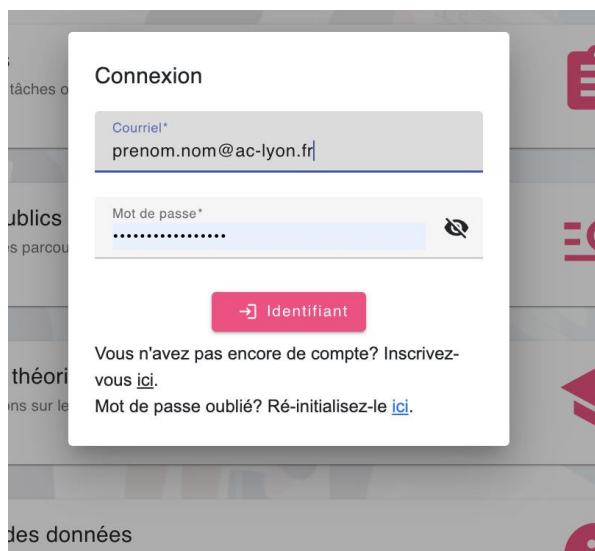
Tout d'abord, vous devez disposer d'un compte sur le portail Colette.

Pour ce faire, rendez-vous sur <https://portal.colette-project.eu/#/> et cliquez sur l'icône du compte en haut à droite de la barre.



La boîte de dialogue de connexion s'affiche alors. Elle vous permet de vous connecter ultérieurement ou de réinitialiser votre mot de passe si vous l'avez oublié.

Pour vous créer un nouveau compte, cliquez sur "Inscrivez-vous ici".



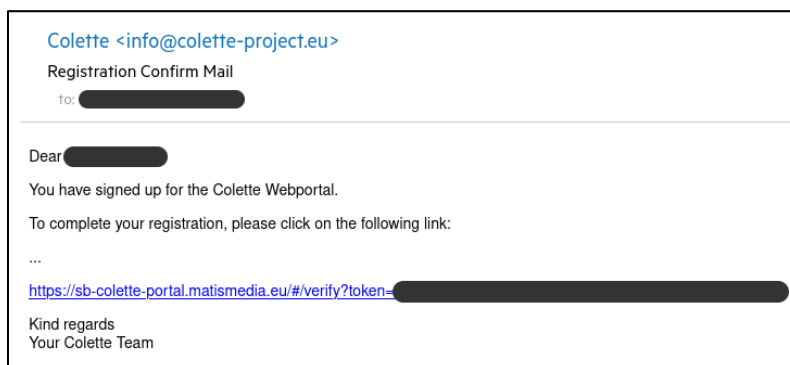
Veillez maintenant saisir vos données, qui sont nécessaires pour créer un nouveau compte.

The image shows a registration form titled "Inscription" with the following fields and elements:

- Courriel***: A text input field containing the placeholder "prenom.nom@ac-lyon.fr".
- Mot de passe***: A password input field with a blue highlight and a visibility icon (an eye with a slash).
- Confirmez le mot de passe***: A second password input field with a visibility icon.
- Prénom***: A text input field with a red underline.
- Nom de famille***: A text input field.
- Profession***: A dropdown menu with a downward arrow.
- Inscription**: A button with a right-pointing arrow and the text "Inscription".
- Déjà un compte? Connectez-vous [ici](#).**: A link for existing users.

Une fois que vous avez saisi toutes les données, cliquez sur "Inscription".

Vous recevrez alors un courriel à l'adresse électronique que vous avez fournie pour confirmer votre compte.



Après la confirmation de votre compte, vous pouvez vous connecter avec vos données de connexion via la boîte de dialogue de connexion, à l'aide de laquelle vous vous êtes enregistré.

5 CRÉER UN PARCOURS

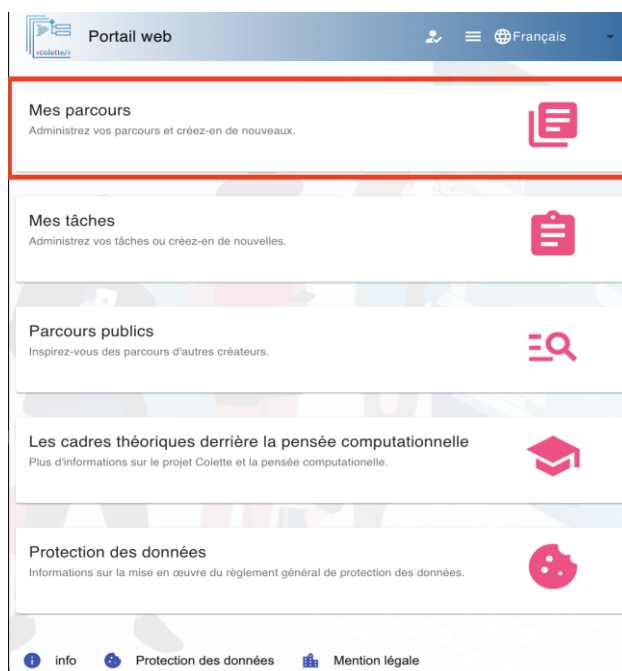
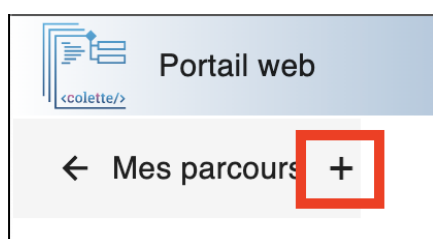
Un parcours est un ensemble de tâches qui doivent être traitées l'une après l'autre.

Vous pouvez décider librement des tâches que vous souhaitez ajouter et si elles doivent être mélangées ou correspondre à un thème.

Pour créer un nouveau parcours, cliquez sur "[Mes parcours](#)" sur la page principale du portail.

Sur cette page, tous vos parcours seront affichés ultérieurement.

Cliquez maintenant sur le "+" pour créer un nouveau parcours.



Sur la droite, vous verrez des informations générales sur les parcours d'accès que vous devez saisir.

Vous devez fournir les informations suivantes:

- un titre sous lequel leur parcours sera affiché ultérieurement
- Le niveau scolaire approximatif auquel le parcours est destiné
- Une description de votre parcours. (par exemple : le sujet que vous voulez couvrir dans ce parcours)

Vous pouvez également ajouter une image qui sera affichée après la création du parcours. Pour ce faire, cliquez sur l'icône bleue de la loupe située sous l'icône par défaut "<colette/>".

Toutes les tâches que vous avez déjà créées sont répertoriées dans le coin supérieur gauche. Vous pouvez également en créer de nouvelles en sélectionnant l'une des familles de tâches en bas à gauche (voir ci-dessous).

Si vous ne souhaitez pas prendre de décision tout de suite, vous pouvez bien sûr ajouter des tâches à votre parcours ultérieurement.

Une fois que vous êtes satisfait-e du parcours, cliquez sur le bouton "créer le parcours" pour l'enregistrer.





← Ajouter des tâches

🔗 Créer un nouveau parcours


Vos tâches 🌐 🔇 🌐 ↻


🔍 Chercher une tâche

 Le coin cuisine ▼

 Le bâtiment de Rem Koolhaas ▼

 Une pyramide aztèque ▼

 Une auto cubique ▼

 Les estrades du stade ▼

1 – 5 of 38 < >

Items per page: 5 ▼

Famille de tâches

Construction de cubes



69 Scénarios



Titre du parcours*

Niveau visé* ▼

Description du parcours* 

📌 Tâches du parcours

Il n'y a actuellement aucune tâche dans votre parcours ! Choisissez une tâche dans la liste de gauche, modifiez-la puis ajoutez-la à votre parcours.

Créer le parcours

6 CRÉER UNE TÂCHE

Il existe plusieurs familles de tâches parmi lesquelles vous pouvez choisir. Elles constituent le cadre général de la tâche.

Il s'agit notamment des familles suivantes:

- **Construction de cubes**
- **Drone**
- **Motifs**
- **Tâche libre**

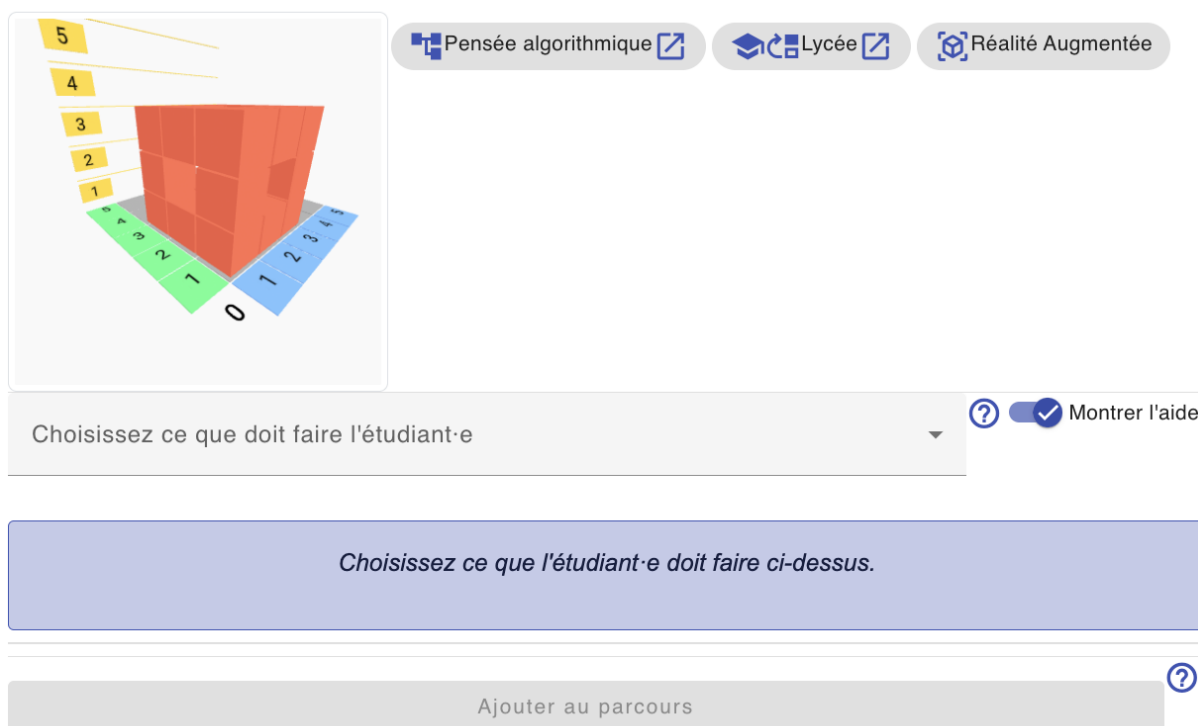
Dans les pages suivantes, nous les examinerons individuellement.

6.1 TÂCHES DE CONSTRUCTION DE CUBES

Construction de cubes est un algorithme qui crée ses propres structures à l'aide de cubes.

My new awesome Task!

Construction de cubes Tâche



The screenshot shows a task interface for 'Construction de cubes'. On the left, there is a 3D visualization of a cube structure with axes labeled 0-4 and 1-5. To the right, there are three tags: 'Pensée algorithmique', 'Lycée', and 'Réalité Augmentée'. Below the visualization is a dropdown menu with the text 'Choisissez ce que doit faire l'étudiant-e' and a 'Montrer l'aide' button. A large blue box contains the instruction 'Choisissez ce que l'étudiant-e doit faire ci-dessus.' At the bottom, there is a grey button labeled 'Ajouter au parcours' with a help icon.

Choisissez d'abord ce que vous voulez que vos élèves fassent:

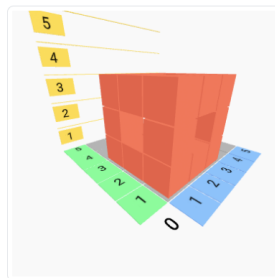
- **L'implémentation** signifie que les élèves construisent la structure à partir de zéro en utilisant un algorithme qu'ils devront élaborer avec des blocs d'instruction.
- **Réparer l'erreur** vous permet d'introduire des erreurs à un exemple fourni en solution afin que vos élèves les corrigent.
- Le **Puzzle de Parsons** permet de décomposer la solution du modèle en blocs individuels et de les distribuer de manière aléatoire afin que vos élèves doivent ensuite les assembler correctement dans le bon ordre.

Ensuite, vous devez choisir un scénario.

Cela signifie que vous devez choisir une sorte de structure pour l'agencement des cubes.

My new awesome Task!

Construction de cubes Tâche



Pensée algorithmique

Lycée

Réalité Augmentée

Choisissez ce que doit faire l'étudiant-e

Implémentation

1

Montrer l'aide

Réglages de la tâche

Aperçu

Choisir le scénario

Pavé droit

2

Pyramide à base carrée

Arêtes d'un cube

Forme en L

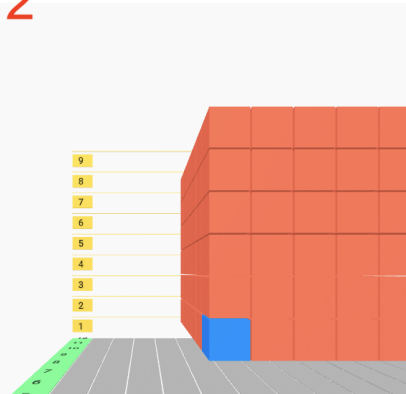
Tour

Cube

Pavé droit



5



Une fois que vous avez fait cela, vous devez encore personnaliser cette structure à l'aide des options de réglage de la tâche, qui dépendent du scénario.

Réglages de la tâche

Aperçu

Choisir le scénario

Taille*

3

Hauteur*

3

Abscisse X de départ*

1

Ordonnée Y de départ*

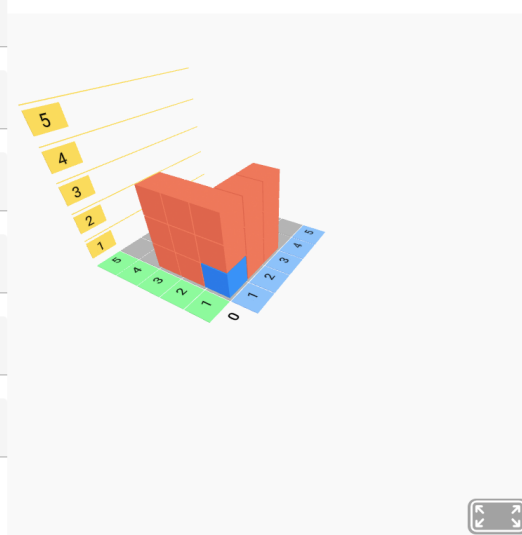
1

Cote Z de départ*

1



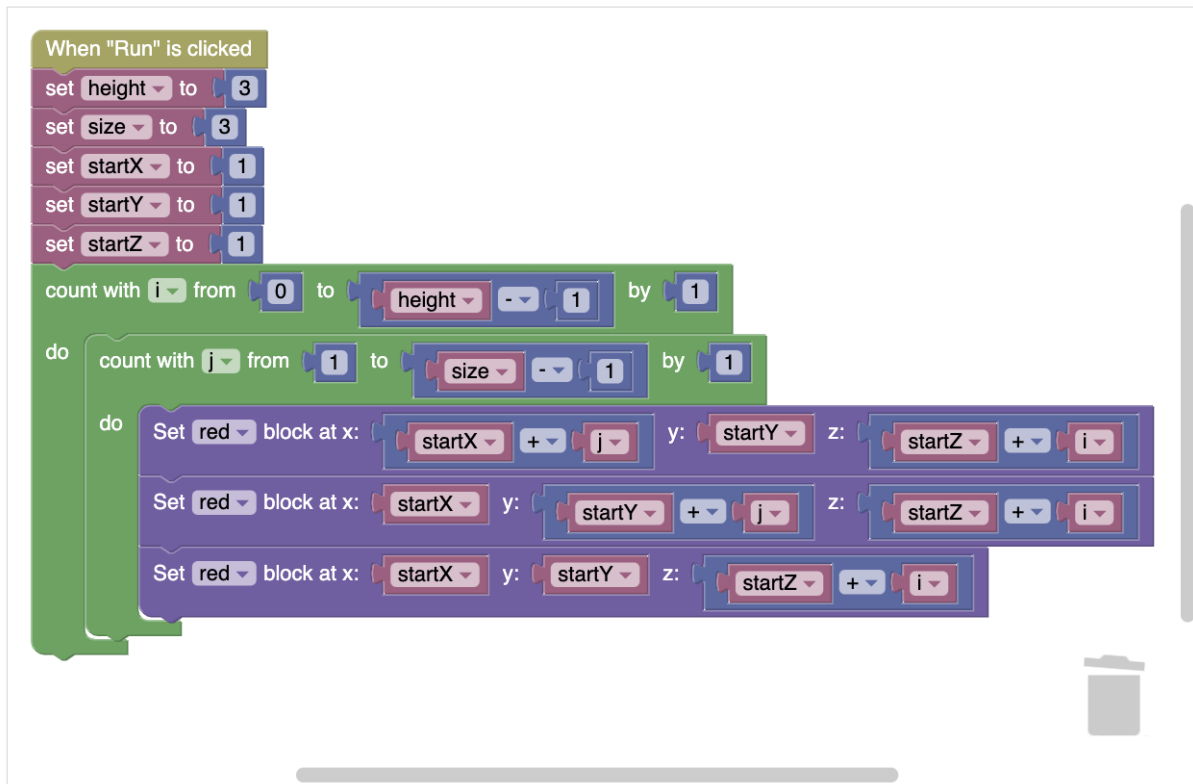
Mettre à jour la copie d'écran automatiquement



À l'aide du bouton d'actualisation (bleu avec 2 flèches) situé sous les variables de réglage, vous pouvez actualiser la vue à droite après avoir édité les paramètres.

Vous voyez ici l'exemple de solution, que vos élèves ne verront dans la mise en œuvre que s'ils échouent dans l'application (trop de tentatives erronées).

<> Solution en Blockly




Pour **Réparer l'erreur**, vous devez ajouter une erreur ici. Pour le **Puzzle de Parsons**, vous devrez décomposer les blocs.

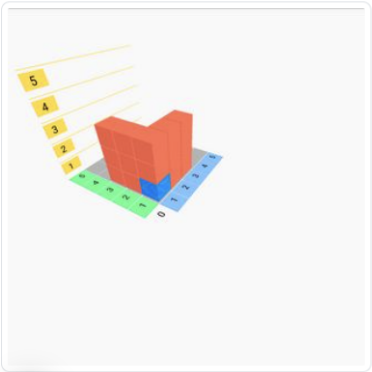
Vous pouvez enfin modifier le titre, l'image et la description de la tâche. N'oubliez pas de sauvegarder vos modifications ici (icône de sauvegarde sous la forme d'une disquette).


Vous pouvez ajouter jusqu'à 3 indices et les réorganiser. Vous devez également les enregistrer.


Pour enregistrer une tâche, vous devez soit faire une capture d'écran de l'image de prévisualisation actuelle à l'aide du bouton "Prendre un aperçu", soit télécharger votre propre image.


Aperçu

Le coin cuisine 





Implémentez un coin avec une taille et une hauteur de jambe de 3 au point de départ 
 $X=Y=Z=1$.

 Prendre un aperçu

Indice 1



Le sommet est le point où les deux côtés du coin se rencontrent.

Indice 2






Une boucle peut-être utile pour créer les murs du coin.


Indice 3





Vous avez besoin de deux boucles imbriquées : une boucle qui place les murs à une hauteur donnée et une boucle externe qui le fait pour plusieurs niveaux.

Mots-clefs

 Pensée algorithmique  

 Lycée  

 Réalité Augmentée 

Entrer un nouveau mot-cle

Ajouter au parcours

Entrez également des mots-clefs pédagogiques. Une fois que vous êtes satisfait-e, on vous demande à nouveau si tout correspond à vos attentes.

Dans l'affirmative, la tâche est créée et ajoutée au parcours.

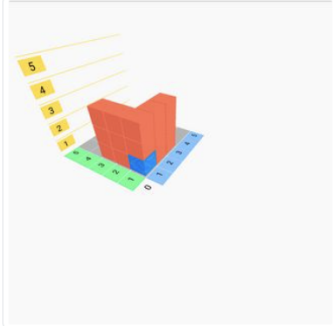
Confirm
Êtes vous sûr-e?

Le coin cuisine
Famille de tâches "Construction de cubes"
Implémentation Tâche
Scénario "Coin symétrique"

Pensée algorithmique

Lycée

Réalité Augmentée



Devoir / Définition d'un problème

Implémentez un coin avec une taille et une hauteur de jambe de 3 au point de départ $X=Y=Z=1$.

? Indice 1

Le sommet est le point où les deux côtés du coin se rencontrent.

? Indice 2

Une boucle peut-être utile pour créer les murs du coin.

? Indice 3

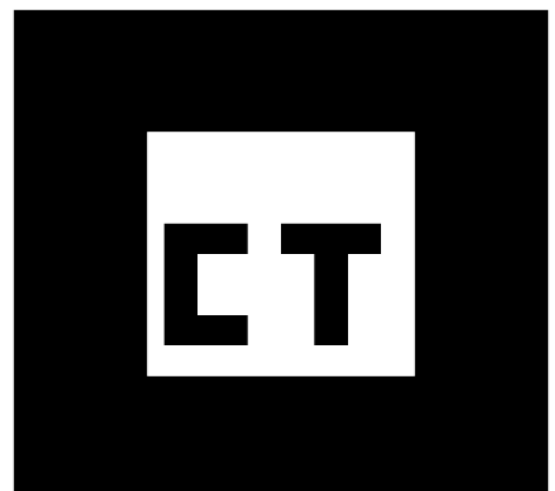
Vous avez besoin de deux boucles imbriquées : une boucle qui place les murs à une hauteur donnée et une boucle externe qui le fait pour plusieurs niveaux.

Oui Non

6.2 TÂCHES DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

Pour cette famille de tâches, il est important que les élèves disposent d'un marqueur de Réalité Augmentée (RA). Vous pouvez en trouver sur notre site web. Il est préférable de ne pas les imprimer en trop grand format (environ 5 x 5 cm).

Un fichier PDF contenant 24 marqueurs par page est disponible à l'adresse suivante: <https://colette-project.eu/AR/>.



6.3 LA FAMILLE DES MOTIFS

Les tâches de la famille des motifs consistent à analyser la structure d'une série et à identifier la régularité qui la sous-tend.

Tout d'abord, choisissez ce que vous voulez que l'élève fasse:

- **Motif à trous** signifie que l'élève insérera un élément manquant dans une série d'éléments.

Mon nouveau motif

Motif Tâche

Pensée algorithmique Collège Abstraction

500 550 600 650 ? 750 800

Choisissez ce que doit faire l'étudiant-e
Motif à trous

Montrer l'aide

Ensuite, vous devez choisir un scénario:

Choisissez ce que doit faire l'étudiant-e
Motif à trou

Réglages de la tâche

Choisir le scénario

Progression arithmétique

Progression géométrique

Pavage géométrique

- **Progression arithmétique** signifie des nombres sont régulièrement espacés (de trois en trois par exemple);
- **Progression géométrique** signifie qu'on passe d'un nombre au suivant par une raison multiplicative fixe (le triple à chaque fois par exemple);
- Dans le **Pavage géométrique**, vous disposez d'une série de tuiles (des images) qui peuvent être tournées et reflétées, diagonalement ou verticalement/horizontalement

Choisissez ce que doit faire l'étudiant-e
Motif à trou

Montrer l'aide

Réglages de la tâche

Choisir le scénario
Pavage géométrique

Position à éditer
Position 0

Longueur du motif*
5

Indice manquant*
2, 4

Mettre à jour la copie d'écran automatiquement

Aperçu

Solution

Problème

Vous devez éditer le titre, prendre un aperçu de votre question (ou téléverser votre propre image), décrire la question plus amplement et ajuster la série de motifs dans les paramètres: éditer chaque tuile, la transformer suivant les différentes symétries, et choisir les numéros (index commençant à 0) des tuiles cachées à découvrir (dans notre exemple, il manque les tuiles 2 et 4). Vous pouvez aussi modifier les trois indices d'aide et les mots-clefs. N'oubliez pas de sauvegarder toutes vos modifications élément par élément!

Titre

Symétrie oblique

Trouver les tuiles manquantes et leur transformation.

Prendre un aperçu

Premier indice
Il en manque un sur deux dirait-on...

Deuxième indice
Quel genre de symétrie a subi la première tuile?

Troisième indice
Quel genre de symétrie aura subi la troisième tuile?

Mots-clefs

Pensée algorithmique Collège Abstraction

Une fois que vous êtes satisfait-e de votre problème, vous pouvez donner à votre tâche un titre approprié et jusqu'à 3 indices, qui peuvent aider vos étudiants au cas où ils auraient des difficultés à maîtriser la tâche sans aide.

Comme image, vous pouvez soit insérer une capture d'écran via le bouton "Prendre une capture d'écran", soit télécharger votre propre image, adaptée à votre tâche ou à votre sujet.

Enfin, on vous demande à nouveau si tout correspond. Dans l'affirmative, la tâche est créée et ajoutée au parcours si nécessaire.

6.4 TÂCHES LIBRES

Avec les tâches libres, vous pouvez créer vos propres tâches sans plus de spécification.

Cela vous permet de créer des tâches pour toutes sortes de problèmes.

Une tâche libre!

Famille libre Tâche

Choisissez ce que doit faire l'étudiant-e

Correspondance exacte insensible à la casse

Correspondance exacte insensible à la casse ✓

Texte libre

Image

le bouton de mise à jour

pour voir l'objet résultant dans l'aperçu. Une fois que vous êtes satisfait-e, vous pouvez continuer ci-dessous

Sélectionnez d'abord ce que vous voulez que l'élève fasse:

- **Correspondance exacte insensible à la casse** signifie qu'un texte doit être entré et correspondre exactement à la solution donnée, aux majuscules près;
- **Texte libre** signifie que vous pouvez demander une tâche sous forme de texte libre, sans validation aucune;
- **Image** signifie que vous demandez une réponse sous forme d'image.

Bien entendu, au contraire des tâches plus contraintes précédentes, ces tâches ne sont pas corrigées automatiquement mais elles vous permettent d'avoir un retour de la part de vos étudiant-e-s qui peuvent exprimer leur créativité et c'est à vous de leur donner un retour sur leur production. Ces tâches sont particulièrement adaptées pour une classe numérique.

Une fois que vous êtes satisfait·e de votre problème, vous pouvez donner à votre tâche un titre approprié et jusqu'à 3 indices, qui peuvent aider vos étudiants, s'ils ont des difficultés à maîtriser la tâche sans aide.

Comme image, vous devez télécharger votre propre image, qui convient à votre tâche ou à votre sujet.

Une fois que vous êtes satisfait·e, on vous demande à nouveau si tout correspond. Si c'est le cas, la tâche est créée et ajoutée au parcours si nécessaire.

7 OUVRIR UN PARCOURS DANS L'APPLICATION

Alors que le portail est destiné aux enseignants pour créer des tâches et des parcours, l'application est principalement destinée aux étudiants pour effectuer ces mêmes tâches.

Vous trouverez l'application dans le Google Play Store (pour les appareils Android) et dans l'App Store (pour les appareils iOS).

Ouvrez le lien vers l'application correspondante ou scannez le code QR avec votre smartphone et installez-la sur votre appareil.

[Google Play Store](#)

(pour les appareils Android)



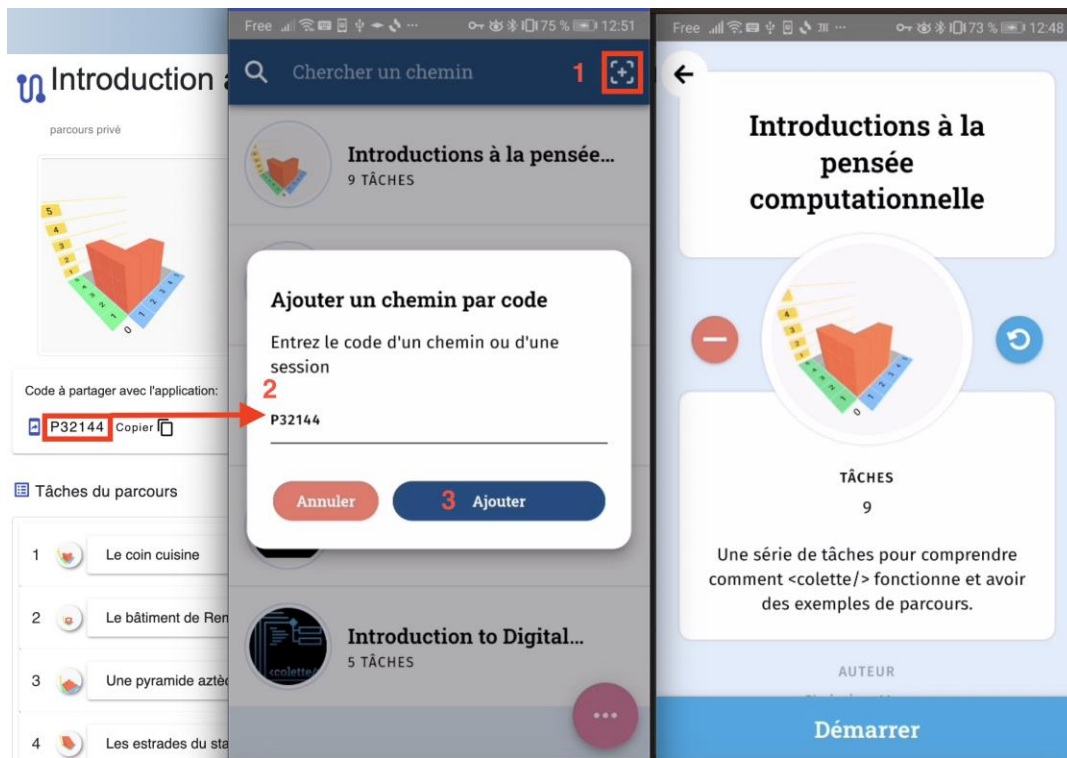
[App Store](#)

(pour les appareils iOS)



Lorsque vous visualisez le parcours via "Mes parcours" sur le portail, vous verrez le code du parcours sous l'image, avant la liste des tâches qui le composent. C'est ce code qu'il faut donner aux élèves pour qu'ils ajoutent ce parcours dans l'application.

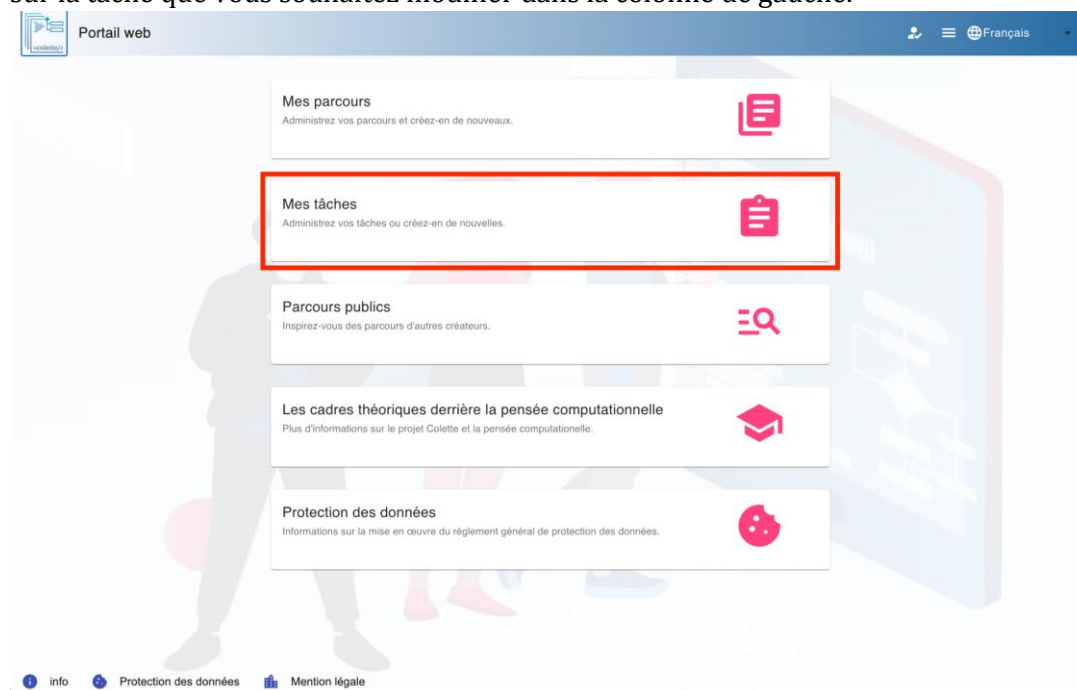
Lorsqu'ils consultent un parcours via "Mes parcours" dans l'application sur leur smartphone, les utilisateurs voient la liste des parcours déjà téléchargés.



8 ÉDITER LES TÂCHES

Il est bien sûr possible de modifier une tâche déjà existante sur le portail.

Pour ce faire, naviguez sur la page principale du portail et cliquez sur "[Mes tâches](#)" puis cliquez sur la tâche que vous souhaitez modifier dans la colonne de gauche.



Des informations plus détaillées sur cette tâche s'affichent alors à droite. Éditez la tâche en cliquant sur le bouton en haut à droite des informations détaillées. Effectuez les modifications souhaitées, puis cliquez sur le bouton d'enregistrement.

The screenshot shows the 'Portail web' interface. On the left, under 'Aperçu de la tâche', there is a list of tasks. The task 'Le coin cuisine' is selected, and a red box with the number '1' highlights an edit icon next to it. In the center, the task details are shown, including a 3D diagram of a corner. On the right, under 'Devoir / Définition d'un problème', there are three indices explaining the problem. A red box with the number '2' highlights an edit icon in the top right corner of this section.

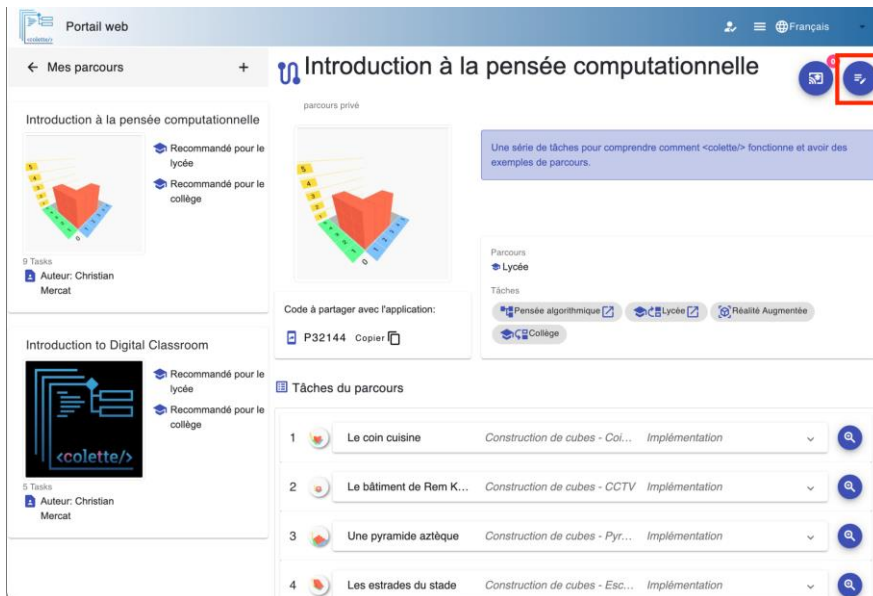
9 ÉDITER LES PARCOURS

Il est bien sûr possible de modifier un parcours déjà existant sur le portail.

Pour ce faire, naviguez sur la page d'accueil du portail et cliquez sur "[Mes parcours](#)" puis sur le parcours que vous souhaitez modifier.

Celui-ci est maintenant affiché dans la partie droite de la fenêtre. Pour modifier le parcours, cliquez sur le bouton dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

The screenshot shows the 'Portail web' interface. On the right side, there is a list of sections. The section 'Mes parcours' is highlighted with a red box. A red box with the number '1' highlights an edit icon in the top right corner of this section.



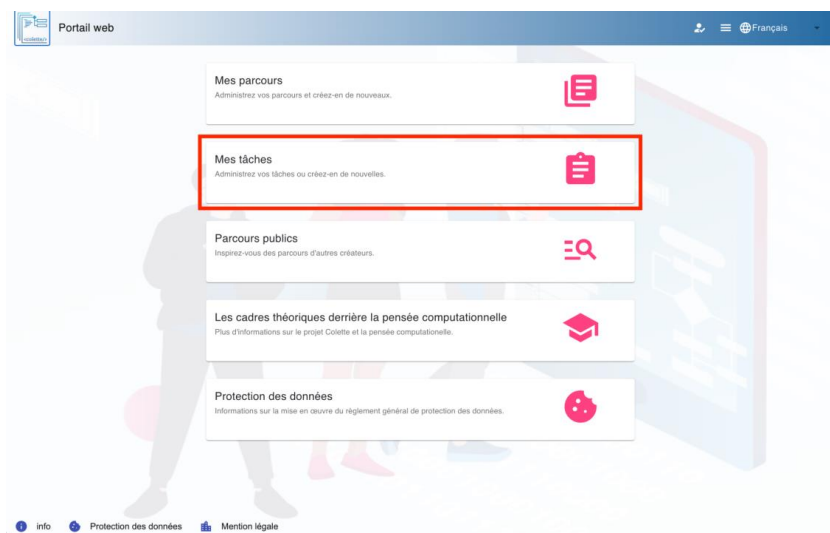
Apportez les modifications souhaitées ou ajoutez des tâches supplémentaires. Cliquez ensuite sur le bouton d'enregistrement pour que vos modifications soient effectives.

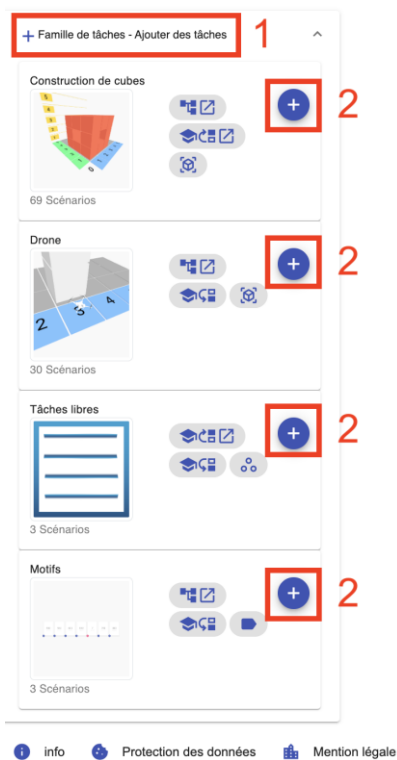
10 CRÉER DES TÂCHES SANS PARCOURS

Vous pouvez également créer des tâches sans les ajouter directement à un parcours.

Pour ce faire, naviguez sur la page principale du portail et cliquez sur "[Mes tâches](#)".

Cliquez ensuite sur "Ajouter des tâche" en bas du menu de gauche, puis sur le "+" situé à côté du type de tâche souhaité. A





partir de là, suivez les étapes pour créer une tâche du type de tâche correspondant.

11 LA CLASSE NUMÉRIQUE

11.1 QU'EST-CE QU'UNE CLASSE NUMÉRIQUE?

Une classe numérique vous permet de rester connecté de manière interactive avec votre classe et de suivre de près ses progrès d'apprentissage en temps réel.

Une classe numérique existe toujours pour un parcours existant à travailler, mais vous êtes libre de créer autant de sessions que vous le souhaitez pour un parcours. Vos élèves peuvent maintenant rejoindre une session de cette classe numérique et travailler sur le parcours dans le délai que vous avez spécifié.

En tant qu'enseignant, vous pouvez ainsi suivre en temps réel la progression de vos élèves, les problèmes qu'ils ont rencontrés en travaillant sur telle ou telle tâche, les tâches qu'ils ont réussies et leur répondre à l'aide d'un fil de discussion (chat).

Ainsi, vous avez toujours une vue d'ensemble et pouvez soutenir vos élèves de manière optimale dans leurs progrès d'apprentissage.

11.2 CRÉER UNE CLASSE NUMÉRIQUE

Pour créer une classe numérique, veuillez vous rendre sur la page principale du portail et cliquer sur "[Mes parcours](#)" afin de sélectionner le parcours auquel vous souhaitez ajouter une classe numérique puis cliquez sur le bouton de classe numérique, le second en haut à droite, avec le nombre de sessions associées à ce parcours dans un petit rond rouge.

Cliquez sur ce bouton pour obtenir une vue d'ensemble de toutes les sessions de classe numérique existantes, en cours, planifiées ou terminées pour ce parcours.

Vous pouvez maintenant voir sur le côté gauche un aperçu de toutes vos salles de classe numériques pour ce parcours et dans quel état elles se trouvent.

Grâce à cette vue d'ensemble, vous pourrez toujours naviguer vers votre classe numérique ultérieurement.

Pour créer une nouvelle classe numérique, cliquez sur le "+".

Sur le côté droit, vous verrez la boîte de dialogue de création.

Saisissez un titre, une description, un message de bienvenue pour vos élèves, ainsi que la période pendant laquelle la classe numérique doit être active pour vos élèves.

Une fois que vous êtes satisfait-e, cliquez sur Enregistrer.

La classe numérique que vous avez créée est maintenant affichée dans la vue d'ensemble à gauche, dans la catégorie de statut correspondante.



En cours

Planifiées

[s9125] Devoir à la maison

11.09.2023 12:00 - 12.09.2023 10:00



Complétées

Vous pouvez encore modifier une classe numérique existante en cliquant sur le crayon.

Ouvrez maintenant la classe numérique en cliquant sur le bouton "play" pour accéder à la vue d'ensemble.

11.3 LA VUE D'ENSEMBLE

Dans cette vue, vous verrez une liste de toutes les actions de vos élèves une fois qu'ils ont rejoint la session.

La participation se fait par l'intermédiaire de l'application Colette et est décrite plus en détail au [chapitre 6](#) - Ouverture d'un parcours dans l'application.

(Important : utilisez le code de la session au lieu du code du parcours ! Il s'agit du numéro commençant par un "s" qui est affiché à côté ou au-dessus de votre Session de classe numérique. Ainsi, dans l'image ci-dessus, le code de session serait "s9125" et dans l'image ci-dessous "s8740").

Initial	Name	Progress	Action
A	alisa	Progr... [Progress bar with blue dot]	TASK enter >
A	Anne-Marie	Progr... [Progress bar with green dot]	Task leave >
H	Harita	Progr... [Progress bar with green dot]	Task leave >
J	Julie	Progr... [Progress bar with green dot]	Session left >
T	Tim	Progr... [Progress bar with green dot]	Session left >

Dans l'aperçu d'une classe numérique sur le portail, vous voyez en haut le code de la session(ici [s8740]). Ce code est introduit par les élèves de la même manière qu'un code de parcours. Lorsque les élèves font cela, une entrée apparaît peu de temps après dans cette liste avec le nom que les élèves se sont donnés. La barre de progression située au milieu de chaque entrée indique les tâches déjà commencées (bleues) ou terminées (vertes). Le dernier événement est affiché à côté.

En cliquant sur le chevron > de droite, vous accédez à la vue détaillée concernant un élève (voir ci-dessous).

11.4 LA VUE DÉTAILLÉE

Dans la vue détaillée, tous les événements d'une personne peuvent être vus. Le type d'événement envoyé par l'application lorsqu'un étudiant soumet une solution est appelé TASK_SUBMIT, et peut être filtré en cliquant sur le bouton dans la barre de filtre pour ne voir que ces soumissions.

Les soumissions individuelles affichent divers détails sur le travail en question, ainsi que sur la soumission de l'élève.

Par exemple, vous pouvez voir le nombre de tentatives de l'étudiant concerné.

The screenshot displays the user interface for a student's submission details. At the top, the student's name 'Anna Torphy' is shown. Below it, there is an 'Event Filter' section with a 'TASK_SUBMIT' button. The main content area shows a submission event for 'Task 1: Something with a building cubes problem' on '22.05.2023 09:28'. The task is marked as 'Attempt: 2' with a checkmark. A 'Show Blockly Code' button is visible, and the code is displayed in a Blockly editor. The code starts with 'When Run is clicked' and sets variables for height, depth, width, startX, startY, and startZ. It then uses nested loops to iterate over x, y, and z coordinates, and an if statement to check for conditions.

En cliquant sur "Discussion", vous entamerez un dialogue qui fera référence à cet événement dans le fil de discussion, ce qui vous permettra de signaler à vos élèves des éléments spécifiques qui se sont produits dans le cadre de cette solution. Dans le chat, les élèves peuvent alors retourner dans l'application pour voir le travail auquel vous faites référence en tapant sur le message de retour d'information.

Cependant, le chat vous permet également d'interagir plus librement avec vos élèves. Par exemple, vous pouvez partager des images, des fichiers audio et des fichiers texte et offrir un soutien sélectif.