

Travail sur les EXERCISEURS

Utilisation du logiciel **NetQuiz 3**

Un outil pour les « professeurs
auteurs ».

Module 1 : Première prise en main du logiciel.

Guide d'utilisation élaboré par :

Emmanuel LE CLAINCHE

Animateur TICE – formateur à l'IFPB – RENNES (F)
techno.ress@wanadoo.fr – <http://ecole.wanadoo.fr/emmanuel.leclainche/>

Document de mai 2004 – Version 1

Sommaire du document :

1. Avant de démarrer.	Page 2
2. Lancement de NetQuiz 3.	Page 5
3. L'interface : Les outils de présentation : attributs, couleurs, tailles....	Page 7
4. Créer une librairie.	Page 10
5. Concevoir la page d'accueil.	Page 11
6. Concevoir une question à choix multiples (Type QCM).	Page 13
7. Les propriétés de la question.	Page 13
8. La question à réponse multiple.	Page 14
9. La question « Vrai-faux ».	Page 15
10.Le test de closure.	Page 15
11.Le texte à lacune.	Page 17
12.La dictée.	Page 17
13.L'exercice de remise en ordre.	Page 20
14.L'exercice d'association.	Page 20
15.L'exercice de zones à identifier.	Page 20
16.La création du document utilisateur (exportation et compilation).	Page 22
17.Conclusion.	Page 22
18.Quelques captures d'écran des élèves.	Page 23
Annexes.	

1. Avant de démarrer :

Introduction :

NetQuiz est un peu comme un « informaticien de poche » pour le professeur ou le formateur. En effet, ce que l'enseignant redoute souvent, c'est d'avoir à maîtriser une technique complexe pour pouvoir construire des documents de type multimédia de qualité professionnelle. Avec NetQuiz, ce problème est résolu. Ce qui est à la charge de l'enseignant, c'est le choix du type de question, son contenu, le barème, les aides éventuelles pour l'élève et le choix du message qui sera affiché en fonction de la réponse que l'élève fera. On lui demande donc d'utiliser ses compétences de pédagogue. Le reste, la technique, c'est l'affaire de NetQuiz qui en quelques secondes transforme vos questions en application multimédia fonctionnant dans le navigateur internet.

Préparation nécessaire avant de construire une évaluation :

Si vous voulez vous simplifier la vie, il vaut mieux préparer le travail avant de se lancer dans la construction de l'évaluation avec NetQuiz. Voici quelques indications sur une méthode :

- Choisir un sujet.
- Faire un plan de l'évaluation.
- Rédiger sur papier les questions.
- Recenser les ressources nécessaires : images, sons, vidéos...
- Créer un répertoire pour l'évaluation (1).

(1)Préparation du répertoire de travail :

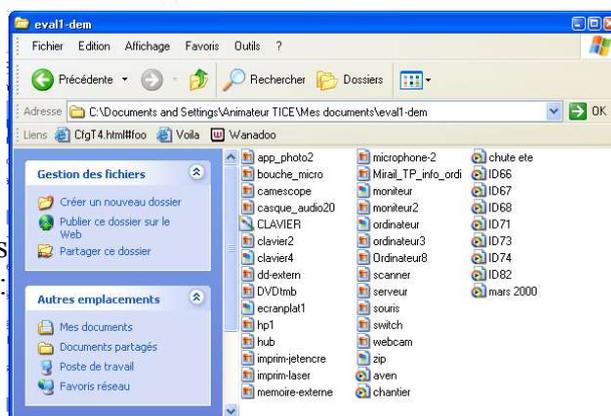
- Créer le répertoire de travail.



- Nommer ce répertoire.



- Placer dans ce répertoire toutes les ressources nécessaires : images, sons, vidéos...



Clarification du vocabulaire :

Exercice : Un exercice correspond à une évaluation sur un thème donné, c'est à dire à une série de questions. Le même exercice peut comporter plusieurs types de questions : QCM, questions « Vrai-faux », éléments à associer...

Fichier « source » : C'est le fichier que Netquiz vous propose de créer et d'enregistrer dès le démarrage du logiciel. Il faut toujours enregistrer et conserver ses fichiers sources car il sont nécessaires pour modifier, compléter ou corriger les exercices.

Répertoire utilisateur : Sous cette appellation on identifiera le dossier que NetQuiz crée lorsque l'exercice est terminé. C'est ce répertoire (dossier) qui renferme tous les éléments qui seront nécessaires pour que l'élève puisse faire l'évaluation. Pour démarrer une évaluation, il suffit d'ouvrir le fichier «abc.html» contenu dans le répertoire créé par NetQuiz. Concrètement, pour permettre aux élèves de faire l'évaluation, il suffira de mettre à leur disposition le répertoire complet et de leur demander d'ouvrir la page de démarrage (abc.html). Dans le cas idéal, il suffit de remettre ce répertoire à l'administrateur du réseau qui le placera dans les ressources de l'intranet et qui créera un lien hypertexte qui pointerà sur le fichier de démarrage.

Librairie : C'est un répertoire que Netquiz crée pour stocker les images, les sons ou les vidéos qui seront nécessaires pour réaliser l'évaluation.

Évaluation « sommative » et « évaluation formative » : Au sens pris dans le logiciel, ce qui distingue les deux types d'évaluation est lié au fait que dans le cas d'une évaluation « formative » les résultats de l'élève ne sont pas mémorisés dans une base de données de l'ordinateur alors qu'ils le sont dans le cas d'une évaluation « sommative ». Il faut cependant prendre en considération le fait que l'évaluation sommative au sens pris par le logiciel est un peu moins facile à mettre en oeuvre dans la mesure où elle fait appel au langage « ASP » et qu'elle ne peut fonctionner que sur un serveur « IIS » ou « PWS ». Pour éviter de compliquer l'usage de l'outil pour des personnes peu familiarisées avec le jargon informatique le présent guide ne traite que de l'évaluation « formative » qui est très simple à mettre en oeuvre. L'élève aura toujours dans ce cas la possibilité d'imprimer sa fiche de résultats pour transmettre les informations concernant son évaluation au professeur. C'est également une possibilité pour lui de garder une traçabilité de son travail et de sa progression. Un module 2 de ce guide est en projet, ce module aura pour but d'aborder l'exploitation des évaluations en mode sommatif tel que le logiciel le prévoit.

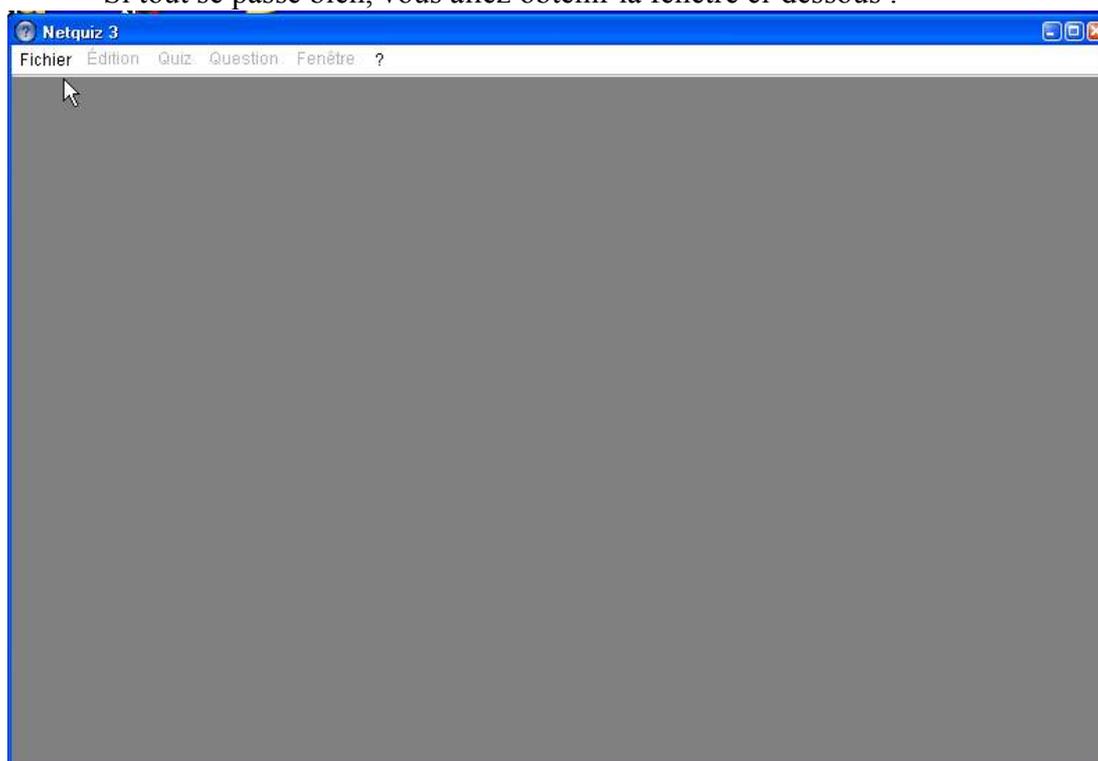
2. Lancement de NetQuiz :

Lancer le logiciel NetQuiz comme tout autre logiciel.



REMARQUE : Ne vous inquiétez pas si vous avez l'impression que rien ne se passe. Le logiciel est un peu long à démarrer.

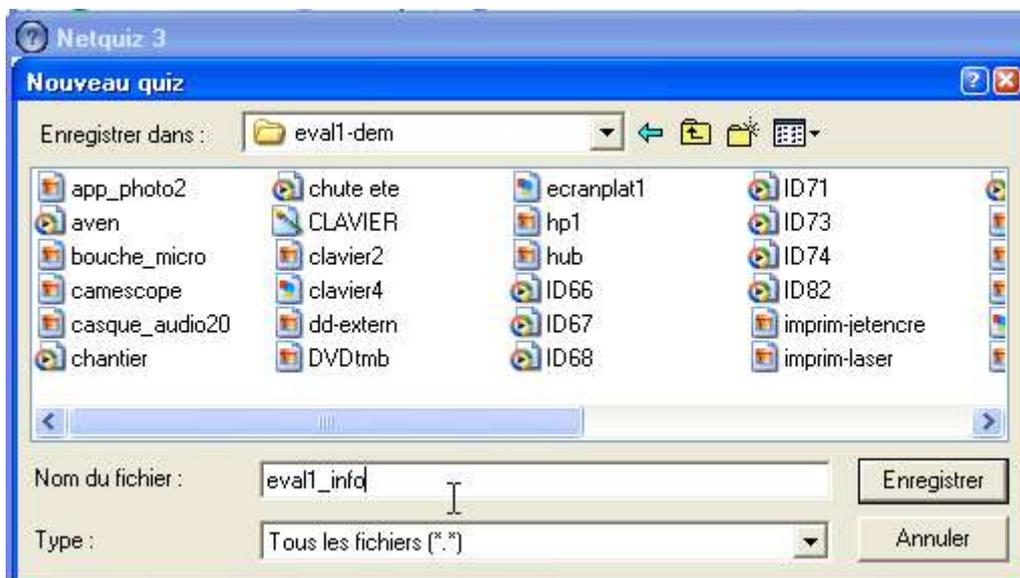
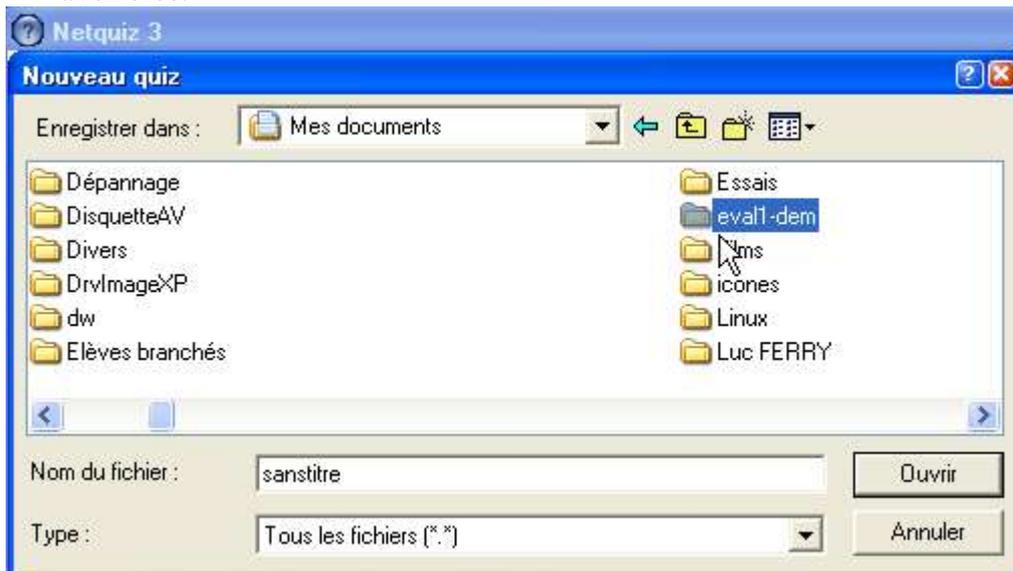
Si tout se passe bien, vous allez obtenir la fenêtre ci-dessous :



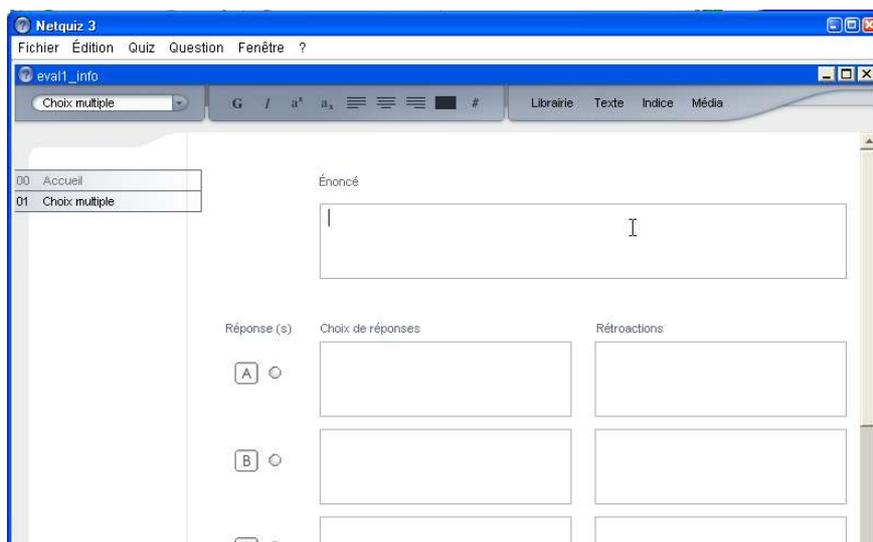
Vous allez commencer par créer un « **nouveau fichier** » qui va correspondre à votre nouvel exercice.



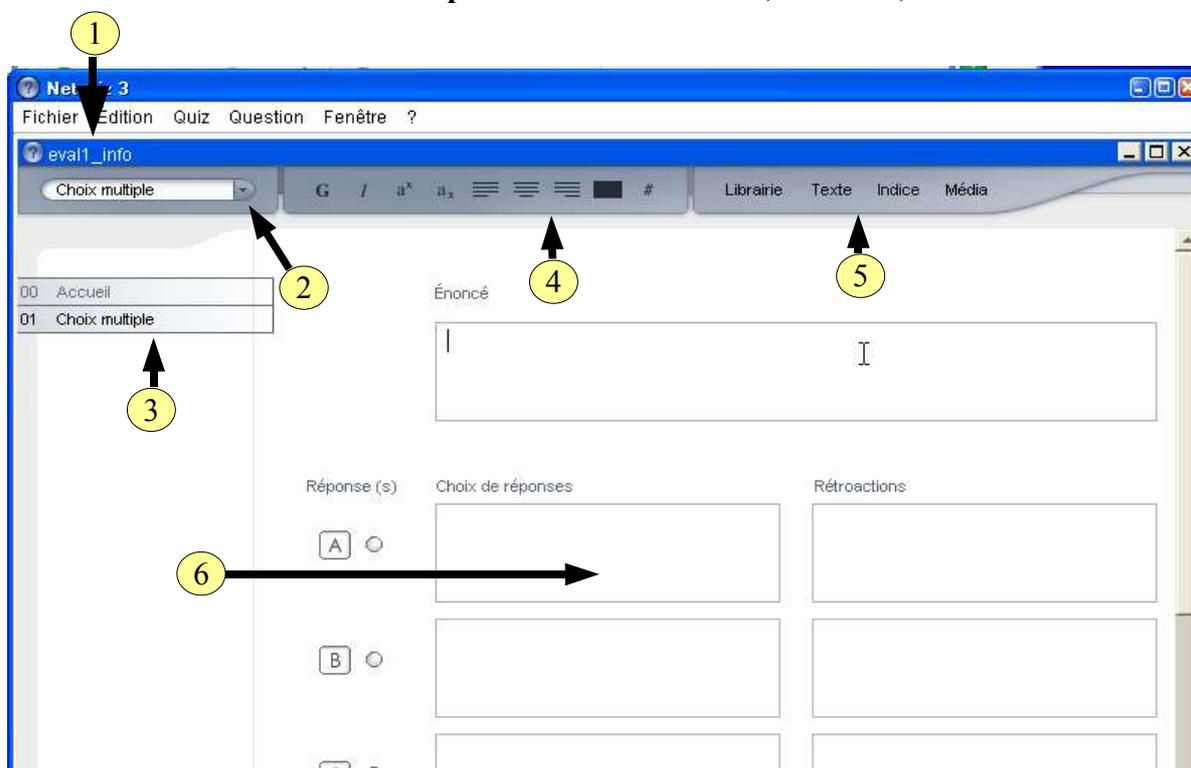
Puis vous allez enregistrer ce nouveau fichier dans le dossier de préparation que vous avez créé.



Vous obtenez alors la fenêtre suivante :



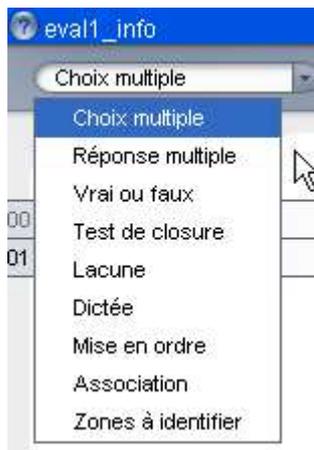
3. L'interface : Les outils de présentation : attributs, couleurs, tailles....



1	Nom du fichier		4	Outils de présentation.
2	Choix du type de question.		5	Compléments aux questions.
3	Liste des questions déjà créées.		6	Zone de création des questions.

(2) Les types de questions proposées :

Le professeur a le choix entre plusieurs types de questions. La même évaluation peut contenir des questions de types différents.



La question à choix multiple : L'élève a plusieurs propositions de réponses mais une seule est exacte.

La question de type « réponse multiple » : L'élève a le choix entre plusieurs réponses dont plusieurs peuvent être exactes. C'est le professeur qui décide s'il doit les trouver toutes ou si le fait de trouver une bonne réponse dans la liste proposée est suffisant pour avoir les points.

Le test de closure : C'est un texte à trous où chaque trou peut être représenté comme un menu déroulant dans lequel l'élève doit trouver la réponse exacte ou une case dans laquelle l'élève doit saisir le mot exact (ou la fin du mot exact).

Le texte à lacune : L'élève doit trouver le mot ou l'expression exacte pour terminer la phrase. C'est un type de question très contraignant.

La dictée : L'élève dispose d'un magnétophone virtuel. Il peut écouter plusieurs fois le texte proposé et doit l'écrire sans faute... si possible, sinon, le résultat baisse et les fautes apparaissent soulignées dans le texte tapé.

La mise en ordre : Des éléments de réponses sont proposés dans le désordre, l'élève doit les replacer dans le bon ordre.

L'exercice d'association : des éléments sont placés sur deux colonnes. L'élève doit associer correctement les éléments de la colonne de droite à ceux de la colonne de gauche.

Les zones à identifier : L'élève a une figure légendée (carte, croquis, image...). Il doit replacer les éléments de la légende à la bonne place sur l'illustration.

(3) La liste des questions créées :

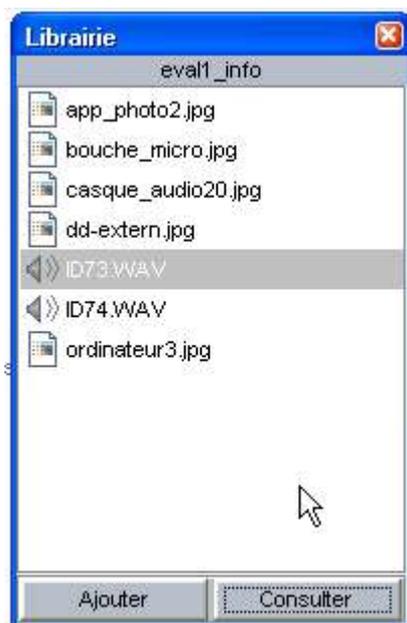
Les questions s'affichent au fur et à mesure de leur création. On peut à tout moment revenir sur l'une ou l'autre en cliquant sur son numéro et on peut aussi les supprimer ou les reclasser sans difficulté.

(4) Les outils de présentation :

Leur utilisation est si simple qu'il n'y a rien à dire sur le sujet.

(5) Complément aux questions :

Là par contre, il est important de développer chaque rubrique. En effet, Netquizz permet de créer des évaluations de type multimédia.



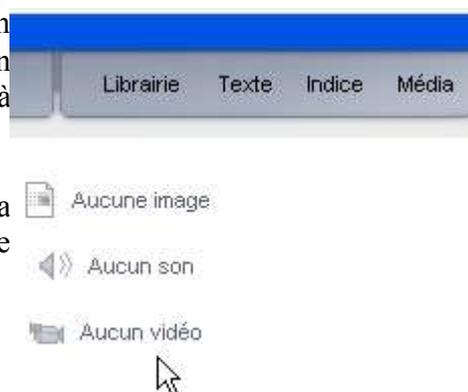
La **librairie** va nous permettre de placer des images, des sons ou des vidéos à l'intérieur de nos questions (Pour permettre par exemple d'associer des mots à des images).

Le bouton « **texte** » permet de mettre un texte en complément de la question. On peut imaginer par exemple que l'on demande à l'élève de lire le texte avant de répondre à la question qui porte sur son contenu.

Le bouton « **Indice** » est également très pratique. Il permet de proposer aux élèves des indices supplémentaires lorsqu'ils ont des difficultés pour répondre à la question.

Grâce au bouton « **Média** », il est possible en introduction de question de placer un enregistrement audio (musique ou texte à écouter), une illustration ou une vidéo.

L'utilisation de ces trois outils complémentaires sera abordée plus en détail dans les autres parties de ce guide.

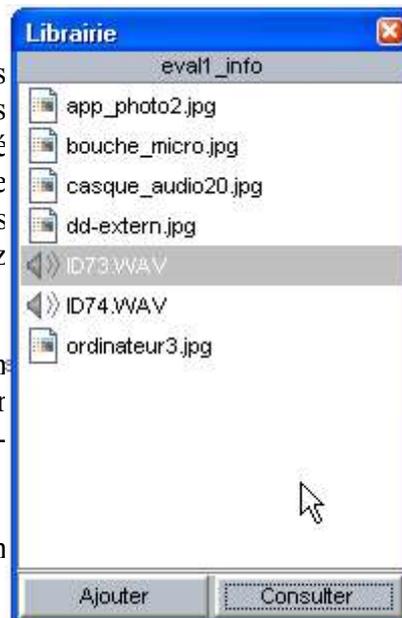


4. Créer une librairie.

On vient de voir à quoi sert la librairie, nous allons maintenant voir comment l'alimenter puisque nous allons en avoir besoin. En fait, si vous avez respecté la démarche proposée, vous allez vous simplifier le travail car vous n'aurez pas de difficulté à trouver les ressources de votre « librairie » car vous les aurez toutes stockées dans votre répertoire de travail.

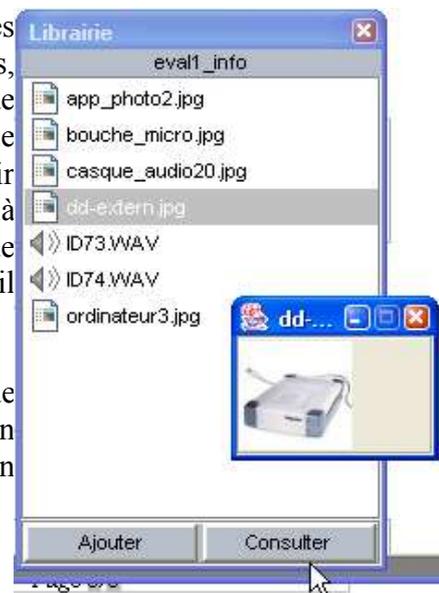
Nous allons d'abord cliquer sur le bouton « **Librairie** » (Outils complémentaires) pour obtenir l'ouverture de la fenêtre correspondante (Voir ci-contre).

Nous allons maintenant cliquer sur le bouton « **Ajouter** » et notre répertoire de travail va s'ouvrir.

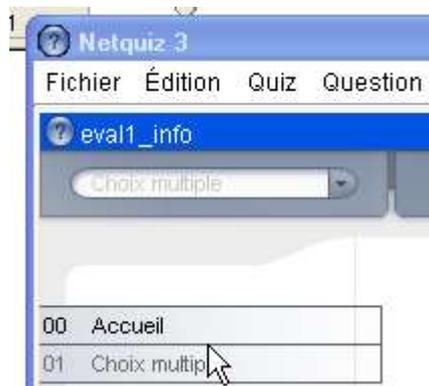


Il suffit maintenant de sélectionner un à un les fichiers que nous voulons utiliser (images, sons, vidéos). Pour l'ajouter à la librairie, il suffit de « **glisser et déposer** » l'élément dans la librairie ou de cliquer sur « **Ouvrir** » après avoir sélectionné l'élément. Si vous n'arrivez pas à importer un élément dans la librairie, c'est que son format n'est pas accepté par NetQuiz, il faudra donc faire sans dans ce cas.

Si vous voulez avoir un aperçu du contenu de votre « **librairie** », il suffit de sélectionner un élément et de cliquer sur le bouton « **Consulter** ».



5. Concevoir la page d'accueil.



La page d'accueil de votre évaluation est créée automatiquement par le logiciel mais de façon rudimentaire, vous allez devoir la renseigner. Pour cela, il suffit de cliquer sur « **Accueil** » dans la liste des questions.

Vous pouvez maintenant compléter les différentes rubriques de la page d'accueil. Voici quelques conseils pratiques :

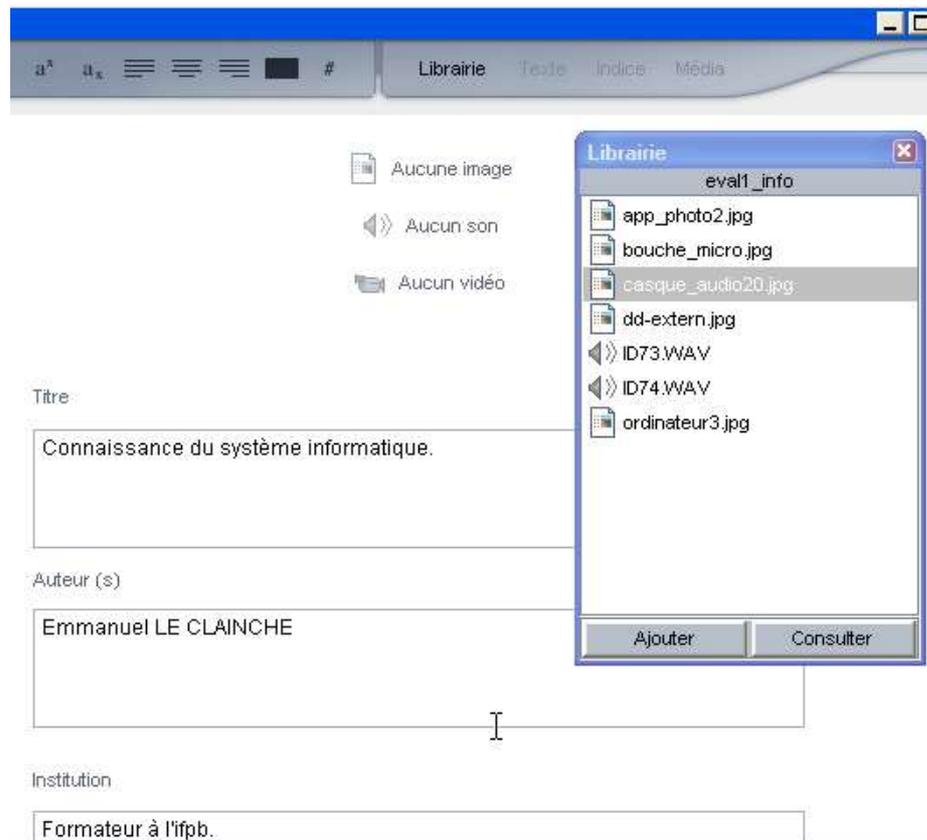
Titre : Mettre un titre significatif, ce sera plus facile pour vous de gérer vos résultats d'évaluation ensuite si vous en construisez beaucoup.

Auteurs : C'est généralement bien perçu par les élèves de constater que le professeur fait des productions remarquables. En plus, si vous travaillez en équipe, cette indication permet de contacter facilement le collègue concerné pour lui demander des précisions, lui signaler des anomalies ou lui proposer des améliorations.

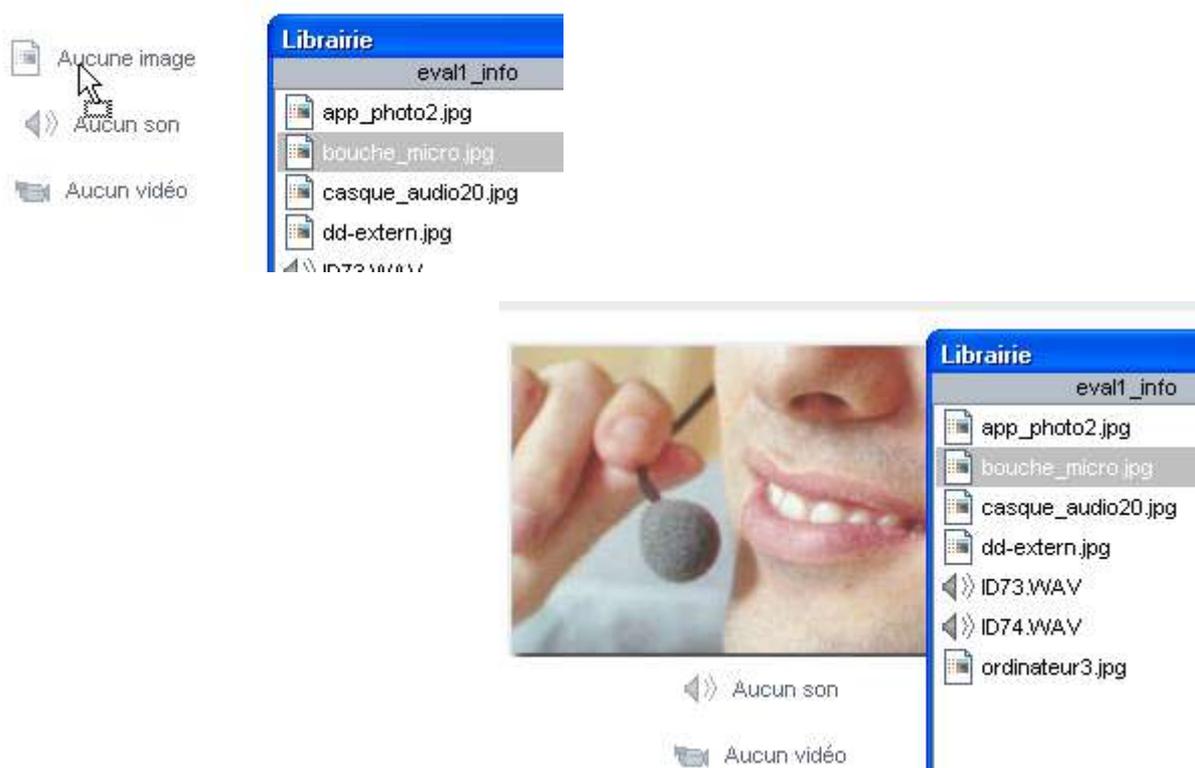
Institution : C'est un bon emplacement pour mettre les coordonnées de votre établissement.

Introduction : Généralement, j'utilise cet espace pour mettre un commentaire qui donne du sens à l'évaluation pour les élèves. C'est une façon de les motiver et une occasion pour les encourager.

Illustrer votre page d'accueil : C'est simple à faire et cela va nous permettre de découvrir l'utilisation de la « **librairie** ». Tout d'abord, vérifions que nous sommes bien à la page d'accueil et que notre librairie est ouverte. Nous sommes donc dans le cas de figure ci-dessous :



Choisissez un fichier image avec la souris et glissez-le dans la zone « **Aucune image** » et le tour est joué.



Ce que nous venons de voir pour la page d'accueil s'applique aussi pour les questions, vous pourrez donc les illustrer sans difficultés.

6. Concevoir une question à choix multiples (Type QCM).

En fait, c'est simple, il suffit de renseigner les rubriques qui sont proposées. Nous savons déjà mettre une image en illustration de la question, voyons le reste.

Énoncé

L'illustration ci-dessus représente un système informatique. Retrouve dans la liste ci-dessous l'élément qui n'est pas un périphérique informatique.

Réponse (s)	Choix de réponses	Rétroactions
<input type="radio"/> A	Clavier.	Désolé mais un périphérique informatique est un éléments du système informatique qui est connecté à l'unité centrale. C'est le cas du clavier.
<input type="radio"/> B	Unité centrale.	
<input type="radio"/> C	Souris.	informatique est un éléments du système informatique qui est connecté à l'unité centrale. C'est le cas de la souris.
<input type="radio"/> D	Moniteur.	informatique est un éléments du système informatique qui est connecté à l'unité centrale. C'est le cas du moniteur.

Dans la partie « **énoncé** », il s'agit de rédiger le texte de la question. Il faut que celui-ci soit univoque pour éviter les risques de confusion.

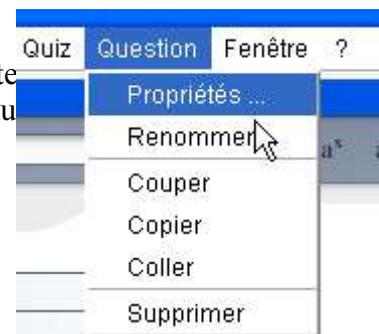
Ensuite, dans la partie « **Choix de réponses** », il suffit de faire des propositions. Il faudra ensuite cocher celle qui est exacte pour que le logiciel soit capable d'évaluer la réponse de l'élève.

La partie « **Rétroaction** » permet de prévoir un texte que l'ordinateur affichera si la case correspondante est cochée par l'élève.

7. Les propriétés de la question.

Nous allons maintenant définir les propriétés pour cette question. Pour cela, nous allons dérouler le menu « Question » puis cliquer sur « Propriétés ».

Nous obtenons alors la fenêtre suivante :





Nous pouvons choisir un nom particulier pour notre question.

Dans la case « **Pondération** » nous allons pouvoir indiquer la valeur que nous voulons attribuer à cette question.

Le « **Nombre de choix** » doit correspondre au nombre de propositions que nous faisons pour cette question. Il peut varier de 3 à 10. Le « **Nombre de choix** » ne doit surtout pas être supérieur au nombre de propositions de réponses,

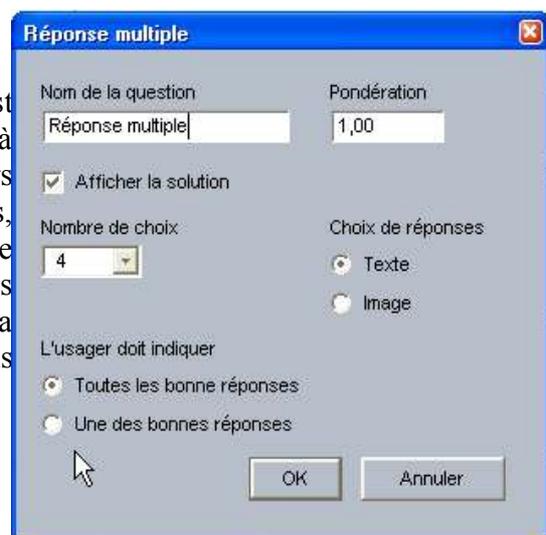
sinon, le barème sera faussé.

Nous pouvons permettre à l'élève de consulter la réponse ou le lui interdire.

Nous aurions pu prévoir des propositions sous forme d'images au lieu de les formuler en texte.

8. La question à « réponse multiple » :

Il est inutile de s'attarder sur le sujet, c'est la même chose que la précédente, mis à part le fait que l'on peut cocher plusieurs cases de réponses exactes. Par ailleurs, dans les propriétés, il est possible d'imposer aux élèves de trouver toutes les bonnes réponses ou de considérer la réponse comme exacte dès lors qu'ils cochent une bonne réponse.



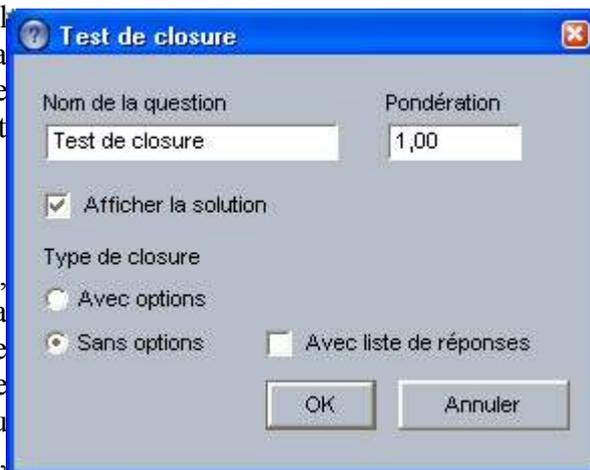
9. La question « Vrai-faux » :

Il n'y a pas besoin d'explications supplémentaires, c'est un type de question très simple à construire.

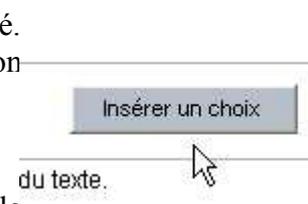
10. Le test de closure :

C'est, comme nous le disions plus haut, un texte à trous où les trous comportent soit des menus déroulants dans lesquels l'élève est invité à choisir la réponse exacte, soit une case dans laquelle l'élève doit saisir un texte ou morceau de texte exact. Pour choisir une de ces deux options, il suffit de définir les propriétés de la question au départ en déroulant le menu « **Question** », puis en cliquant sur « **Propriétés** ».

Si la case « **Avec options** » est cochée, un menu déroulant sera proposé, si la case « **Sans options** » est cochée, une case s'affichera, dans laquelle l'élève devra saisir les lettres, le mot ou l'expression qui manquent. Attention, dans le deuxième cas, il faut être très rigoureux, les fautes d'orthographe ne sont pas permises.



Tout d'abord, on commence par saisir le texte de l'énoncé. Quand on veut introduire un choix, on clique sur le bouton « **Insérer un choix** ».



Ensuite, on indique les propositions en cliquant sur le bouton « **Ajouter** »...



... et en saisissant nos propositions à la place de la mention « **Nouvelle option** ».

Quand nous avons terminé de placer les propositions, nous sélectionnons la proposition « **Nouvelle option** » et cliquons sur le bouton « **Supprimer** ».

Il ne nous reste plus qu'à sélectionner la bonne réponse et à cliquer sur le bouton « **Définir comme bonne réponse** ».

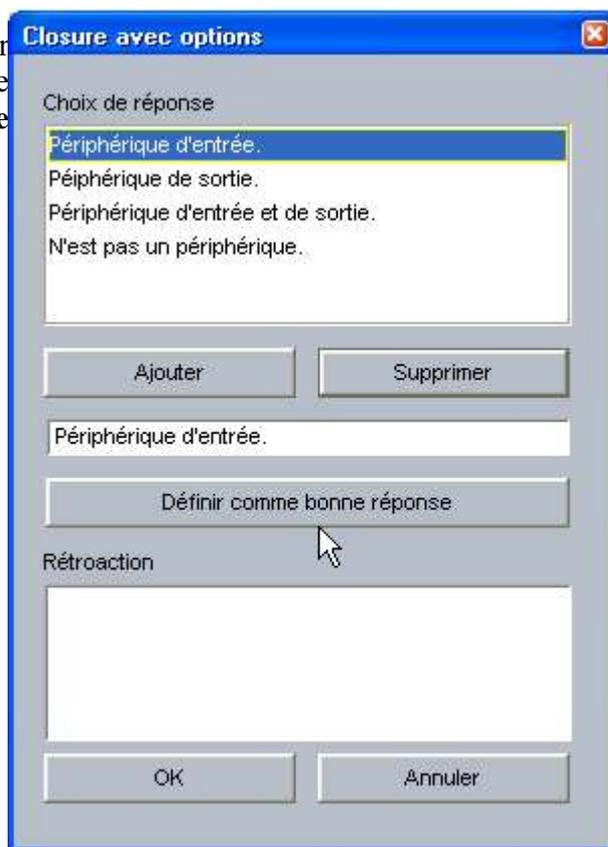
Et nous obtenons ceci :

Énoncé

Connaissance des périphériques :

Texte avec closures

- Le clavier est un



11.Le texte à lacune.

Le texte à lacunes est un texte dont la fin de la phrase est à compléter. Ce type de question est très rigoureux également, chaque caractère a son importance, une erreur de ponctuation par exemple est considérée comme une réponse fausse. Ce type d'exercice peut cependant dans certains cas s'avérer très formateur car, il permet à travers les erreurs souvent repérées chez les élèves (accords par exemple) d'apporter grâce à la colonne rétroaction des réponses qui vont guider l'élève pour qu'il comprenne ses erreurs et progresse.

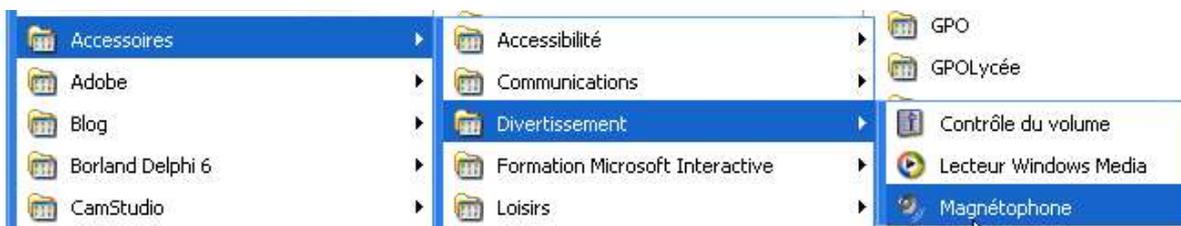
12.La dictée.

Le principe de la dictée est simple. L'élève dispose d'un magnétophone virtuel pour écouter le texte. Il doit ensuite le saisir et l'ordinateur lui indique ses fautes et note sa performance. Il n'y a cependant pas de possibilité de graduation en fonction du type d'erreur, toutes les erreurs ont la même importance. On peut imaginer plusieurs cas de figure, la dictée peut être globale, c'est à dire que l'exercice ne comporte qu'une seule question. L'élève dispose de l'enregistrement de l'ensemble du texte de la dictée mais il peut choisir d'en écouter que des tronçons s'il le souhaite. Cette méthode offre l'avantage de pouvoir avoir une lecture globale du texte mais elle a un inconvénient, c'est celui d'obliger l'élève à manipuler par tâtonnement son magnétophone virtuel lorsqu'il veut écouter un passage précis du texte.

La dictée peut aussi être découpée en petits tronçons. Cela revient en fait à faire plusieurs questions de dictée dans le même exercice. Dans ce cas, les manipulations du magnétophone sont plus simples mais on ne peut plus avoir la lecture globale (sans interruption) de l'ensemble du texte.

a) Préparation :

Cet exercice demande un travail préparatoire. Il faut en effet d'abord enregistrer le texte de la dictée pour créer le fichier «son» qui sera mis en librairie. Pour l'enregistrement du fichier numérique du son, on peut utiliser le magnétophone de Microsoft mais sa qualité laisse souvent à désirer. (*Démarrer, programme, accessoires...*)

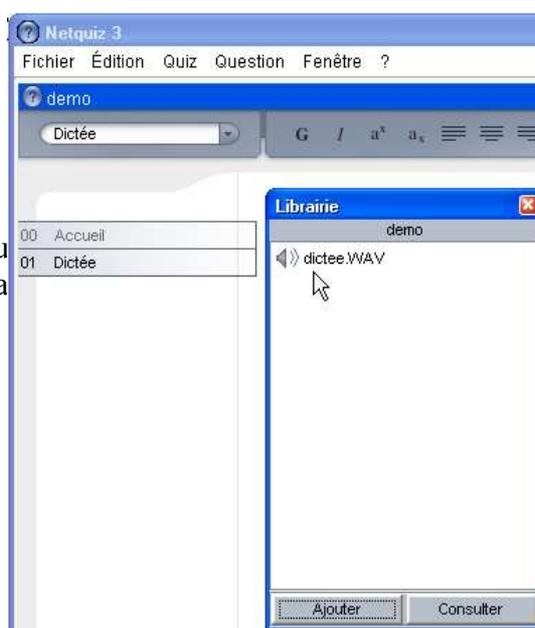


Un outil tel que Audacity (2) donne de bien meilleurs résultats.

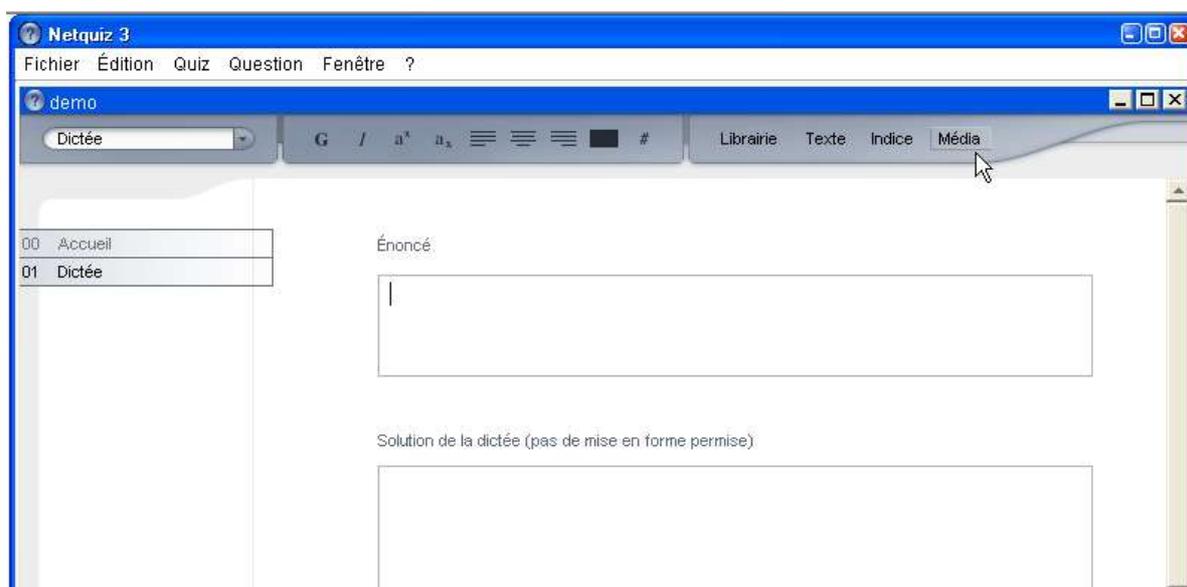


b) Opérations à faire dans NetQuiz :

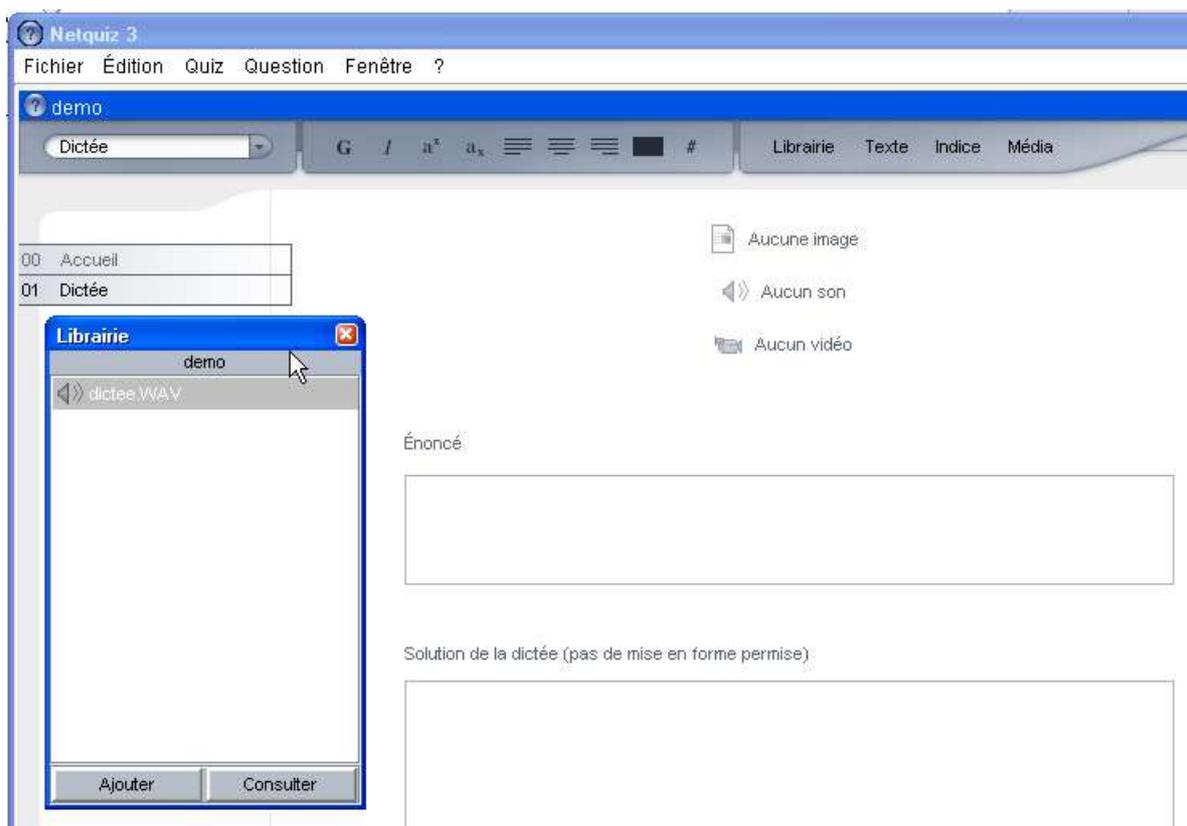
Il suffit d'enregistrer le texte enregistré au format «.wav» et de l'insérer ensuite dans la librairie de l'exercice NetQuiz.



Nous allons maintenant cliquer sur le bouton « **Média** » puisque nous souhaitons utiliser un fichier « **son** » pour notre dictée.



Il suffit maintenant de glisser le fichier « **son** » sur le dessin de haut-parleur « **Aucun son** » puis de renseigner les rubriques de la question.



Dans la rubrique « **Énoncé** » on pourra donner des consignes précises à l'élève en lui demandant par exemple de bien mettre la ponctuation, de faire attention aux espaces, etc.

Dans la rubrique « **Solution de la dictée** » le professeur saisira le texte sans faute, en

veillant à respecter scrupuleusement les règles de dactylographie liées à la ponctuation.

13.L'exercice de remise en ordre.

Il est facile à mettre en oeuvre. Comme l'indique le logiciel, le professeur indique les éléments dans le bon ordre lors de la création. Lorsque l'élève fera l'exercice, les éléments lui seront proposés dans le désordre, il devra les classer correctement à l'aide de la souris en faisant des « glisser-déposer ».

14.L'exercice d'association.

L'exercice consiste à associer les éléments de la colonne de droite à ceux de la colonne de gauche. Les éléments de la colonne de gauche pouvant être des images ou du texte (Voir dans le menu « **Question** », la rubrique « **Propriétés** »).

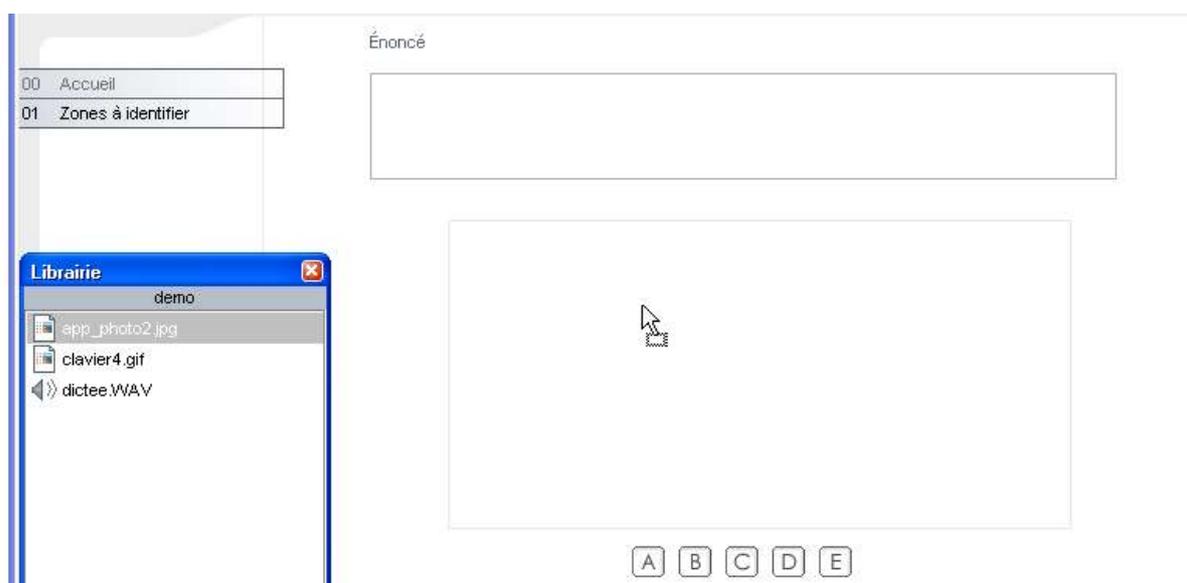
Quand il construit son exercice, le professeur associe correctement les éléments des deux colonnes. Ils seront proposés dans une autre association à l'élève, celui-ci devra alors rétablir les bonnes associations.

15.L'exercice de zones à identifier.

C'est une possibilité très intéressante dans NetQuiz. Les exemple d'applications sont nombreux : placer des villes sur une carte de géographie, placer des éléments de légende sur un croquis de sciences, placer des repères de pièces sur un dessin technique ou un schéma...

L'illustration support doit être placée dans la librairie. Ensuite, nous glisserons cette image dans la zone prévue à cet effet au dessous de l'énoncé.

ATTENTION ! Il faut cependant se méfier de la taille des images, lorsque celles-ci sont trop grandes, l'exercice devient techniquement difficile à réaliser.



Ce qui va nous donner ceci :

Énoncé

00 Accueil
01 Zones à identifier

Librairie
demo
app_photo2.jpg
clavier4.gif
dictee.WAV



A B C D E

Nous allons définir les propriétés de la questions en indiquant en particulier le nombre d'éléments à placer sur l'image.

Ensuite, nous allons définir les légendes que l'élève devra placer sur l'illustration et placer correctement les lettres correspondantes sur l'image.

Énoncé

Remplace correctement les éléments de la légende.



Choix de réponses

Rétroaction

A

Objectif.

I

B

Visueur.

C

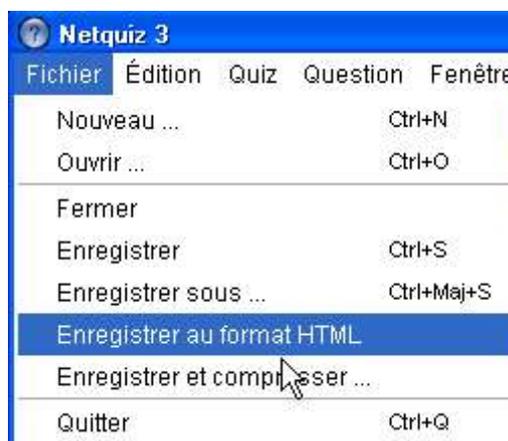
Flash

16.La création du document utilisateur (exportation et compilation).

Quand l'exercice est terminé et vérifié, il faut le rendre opérationnel pour les élèves.

Dans un premier temps, nous allons enregistrer la source. C'est important car c'est ce qui nous permettra de modifier notre évaluation en cas de besoin.

Pour créer l'exercice « **élèves** », il suffit maintenant de demander à NetQuiz de créer les fichiers « **Html** ».



Nous pouvons maintenant tout quitter et aller voir ce qui a changé dans notre répertoire de travail. Nous allons y retrouver notre fichier source et un répertoire qui porte le même nom.



Ouvrons le répertoire. Nous remarquons que notre « **informaticien de poche** » a bien bossé, il y a ici des fichiers et des répertoires nouveaux. Ouvrons le fichier appelé « **abc.html** »... C'est notre évaluation prête à être utilisée.

17.Conclusion.

Pour utiliser l'évaluation, c'est simple. Il suffit de copier le répertoire qui a été créé sur une disquette, une clé « USB » ou dans l'intranet. Il suffira ensuite de créer un lien pointant sur le fichier « **abc.html** » pour faire l'évaluation.

18. Quelques captures d'écrans des élèves :

La page d'accueil d'une évaluation :

Ma première évaluation avec NetQuizz.

☰ Ce questionnaire a été conçu pour fonctionner avec Explorer 6,0 ou Netscape 7,0.

Netquiz v3



Il suffit de cliquer sur l'image ou sur le titre de l'évaluation pour commencer.

Une question :

Résultats
Reprendre
Solution
Valider
⏪ ⏩ ⏴ ⏵
1 de 1 ▼

Replace correctement les éléments de la légende.



- (A) Objectif.
- (B) Viseur.
- (C) Flash

C

L'affichage des résultats :

	Nom, prénom	Gérard MENVUSSA
	Courrier électronique	
	Coordonnées	Classe de 3ème A.

Imprimer
Reprendre

« « » »

1 de 1

Ma première évaluation avec NetQuizz.

Résultats 1,00 / 1,00

Question	Statut	Nombre d'essais	Points
1	Réussie	1	1,00 / 1,00

Annexes :

Où trouver NetQuiz ?

Tout simplement ici : <http://www.ccdmd.qc.ca/netquiz/>

Autres outils :

Voici quelques pistes pour acquérir des outils complémentaires bien pratiques pour créer des évaluations « **multimédia** ».

<i>Usage :</i>	<i>Outils</i>
Travail de l'image	Logiciel XnView(Gratuit) : http://www.xnview.com/
Travail de l'image	Logiciel Photofiltre (Gratuit) : http://www.photofiltre.com/
Travail de l'image	Logiciel Pixia (Gratuit) : http://pixia.free.fr/
Travail du son.	Logiciel Audacity (Gratuit) : http://audacity.sourceforge.net/