

TUTORIEL D'UTILISATION DE QUICKTOOL ET UNE APPROCHE DE WIMS

Csilla Ducrocq et Bernadette Perrin-Riou

Version 2.2- 12 novembre 2014

csilla.ducrocq@u-psud.fr, bernadette.perrin-riou@math.u-psud.fr

WIMS est un serveur interactif d'exercices en même temps qu'une plateforme d'enseignement dans laquelle on peut gérer le travail de groupes d'élèves et leur proposer les exercices de WIMS. Il y a beaucoup de serveurs WIMS installés un peu partout. Nous vous proposons d'utiliser celui qui se trouve à l'adresse <http://wims.auto.u-psud.fr/wims>.

Ce document est destiné principalement aux enseignants de langues ou de lettres et parle surtout de l'utilisation du générateur d'exercices QUICKTOOL sur WIMS.

TABLE DES MATIÈRES

1. Présentation	3
1.1. Présentation générale de WIMS	3
1.2. Découvrir les exercices que l'on peut faire avec QUICKTOOL	3
1.3. Création d'une classe	5
1.4. Création d'une feuille de travail avec des exercices qui sont déjà sur le serveur	6
1.5. Quelques remarques	9
1.6. Message du jour	10
2. QUICKTOOL et MODTOOL : prise en main	10
2.1. Création d'exercices avec QUICKTOOL avec des fichiers de données déjà préparés	10
2.2. A quoi servent QUICKTOOL et MODTOOL	12
2.3. Ouverture d'un module d'exercices dans MODTOOL	13
3. Création d'exercices avec QUICKTOOL : création du fichier de données	14
3.1. Exercice de correspondance avec Correspondance	14
3.2. Exercice de type Texte à trous non aléatoire	16
3.3. Exercice de type Vrai-faux (vrai ou faux)	16
3.4. Exercice de type Texte à trous aléatoire	16
4. Création d'exercices avec son, image ou texte	17
4.1. Exercice de type Texte à trous avec son	17

4.2. Exercice de type Ordonner avec son	18
4.3. Vrai-faux : The Hospital - exercice avec image	18
4.4. Tonique , accentuation des mots avec plusieurs fichiers son	19
4.5. Créer des fichiers de lecture (pour des exercices de lecture)	19
4.6. Création d'un exercice qui ne demande pas de réponse (« exercice non noté »)	20
4.7. Comment rendre des exercices plus aléatoires	21
4.8. Utilisation des collections sonores de mots dans diverses langues : la collection SWAC et le Projet Shtooka.	23
5. Feuilles d'exercices, documents, examens	23
5.1. Création d'une feuille de travail à partir de vos propres exercices	23
5.2. Le document	24
5.3. La feuille d'examen	26
6. Quelques exercices plus avancés	27
6.1. Exercice de type Texte à trous avec plusieurs images	27
6.2. Dictée de phrases en utilisant un exercice de type Texte à trous et 15 fichiers d'écoute	28
6.3. Publication de vos exercices	28
7. Que faire quand votre exercice ne fonctionne pas	29
7.1. Quelques remarques générales	29
7.2. Vrai-faux/QCM/Ordonner	29
7.3. Texte à trous	29
7.4. Correspondance	29
7.5. Son/Image	29
Annexe A. Tableau de commandes html	31
Annexe B. Réponses au tableau	31
Annexe C. Résumé des caractéristiques des types d'exercice	35
C.1. Correspondance	35
C.2. Texte à trous	36
C.3. Ordonner	37
C.4. QCM	38
C.5. Qui Fait Quoi	39
C.6. Sélectionner	40
C.7. Sélectionner A	41
C.8. Tonique	41
C.9. Vrai-faux	42
Annexe D. Quelques liens utiles	44
D.1. Compression des fichiers mp3	44
D.2. Voice of America	44
D.3. Textes (romans et autres)	44
D.4. Videos, classées selon thèmes (anglais)	44
D.5. Enregistrements audio (plusieurs langues)	44

D.6. Songs for grammar practice	44
D.7. Flashcards	44
D.8. Visual Dictionary (science, music, cars)	44
D.9. Concordancier	44
D.10. Un lexique français	44
D.11. Collection de mots enregistrés dans plusieurs langues	45

1. PRÉSENTATION

1.1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE WIMS

WIMS est un serveur interactif d'exercices en même temps qu'une plateforme d'enseignement dans laquelle on peut gérer le travail de groupes d'élèves et leur proposer les exercices de WIMS. Il y a beaucoup de serveurs WIMS installés un peu partout. Nous vous proposons d'utiliser celui qui se trouve à l'adresse <http://wims.auto.u-psud.fr/wims>.

Ce document est destiné principalement aux enseignants de langues ou de lettres et parle surtout de l'utilisation du générateur d'exercices QUICKTOOL sur WIMS. La présentation de WIMS y est donc succincte.

Actuellement, les exercices publiés dans ces domaines sont encore peu nombreux. Pour avoir une idée des exercices qui existent, tapez un mot clé dans le moteur de recherche sur la page d'accueil, (français, english, ...) puis cliquez sur **chercher**. Vous verrez une liste d'exercices proposés. Ouvrez le lien vers une série d'exercices. Choisissez un exercice dans la liste et cliquez sur **au travail**. Pour revenir à la page d'accueil, cliquez sur **vider**.

1.2. DÉCOUVRIR LES EXERCICES QUE L'ON PEUT FAIRE AVEC QUICKTOOL

Cette partie vous permettra de vous familiariser avec le vocabulaire utilisé dans QUICKTOOL.

Entrez dans la classe **Démonstration** : pour cela, sur le site de WIMS, cliquez sur **Zone d'élèves** puis recherchez cette classe en entrant son nom dans la case, puis cliquez sur **OK**. Vous devez vous inscrire dans cette classe : cliquez sur **S'inscrire**. Tapez le mot de passe d'inscription `demonstration` (en minuscules et sans accent). Remplissez le formulaire d'inscription (attention, le mot de passe personnel ne doit contenir que des lettres non accentuées et des chiffres), enregistrez. On vous demande de retaper votre mot de passe personnel. Ensuite, cliquez sur **Allez travailler**. Comme à chaque fois que vous rentrerez dans la classe, il vous est demandé de rentrer le mot de passe personnel que vous avez indiqué dans le formulaire d'inscription.

Faites quelques exercices qui se trouvent dans les trois feuilles de travail (collège, lycée, université). Pour chacun d'entre eux, remplissez le tableau : écrivez le titre de l'exercice dans la case qui vous semble appropriée, puis posez-vous les questions suivantes et remplissez le tableau (vous trouverez des réponses dans le tableau B) :

- (1) pour quel type de tâche l'exercice peut-il être utilisé ?
- (2) les questions se suivent-elles dans un ordre bien défini ou non (questions tirées au hasard de façon aléatoire) ?
- (3) combien d'essais est-il possible de faire avant d'obtenir une note ?
- (4) les réponses sont-elles toujours données ?

Caractéristiques de quelques exercices

Type (nom)	Titre	Type de tâche	Ordre des questions	Réponses
QCM				
Texte à trous (remplir les trous : case à remplir, clickfill ou dragfill, menu)				
Correspondance (mettre en correspondance)				
Composer (remettre les mots dans l'ordre)				
Ordonner (remettre les phrases dans l'ordre)				
Sélectionner (sélectionner des mots ou groupes de mots et éventuellement les corriger dans le texte ou hors du texte)				

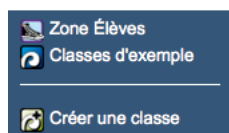
Caractéristiques de quelques exercices

Type (nom)	Titre	Type de tâche	Ordre des questions	Réponses
QUI FAIT QUOI (attribuer des qualités à un groupe de personnes après lecture ou écoute d'un texte)				
Exercice non noté				

TABLE 1: Tableau à remplir : caractéristique d'exercices

1.3. CRÉATION D'UNE CLASSE

Si une classe de formation ne vous est pas proposée, créez votre propre classe. Vous avez besoin pour cela de pouvoir lire votre courriel. Dans la page d'accueil de <http://wims.auto.u-psud.fr/wims> ([drapeau français](#) si nécessaire), cliquez sur [zone d'enseignants](#), puis sur le lien [en créer une](#) et enfin sur le lien [classe individuelle](#).



Classes virtuelles

--- Zone Enseignants ---

Il y a beaucoup de classes virtuelles sur ce site. Pour retrouver la vôtre, tapez une partie d'un mot se trouvant dans son titre ou dans le nom de l'enseignant.

Enregistrer

Les classes virtuelles vous permettent d'organiser le travail de vos élèves/étudiants en utilisant des ressources de ce site WIMS et de suivre leurs progrès. Vous pouvez aussi y ajouter vos propres créations d'exercices et de documents.

Si vous n'avez pas encore votre propre classe, vous pouvez [en créer une](#) après avoir consulté les [pages d'aide](#) ou jeter un coup d'oeil sur les [classes d'exemple](#).

Remplissez le formulaire. Vous devez donner deux mots de passe différents :

- (1) le mot de passe de l'enseignant : il vous permet d'entrer dans la classe en tant qu'enseignant. Le mot de passe enseignant est confidentiel, vous ne devez pas le communiquer ;
- (2) le mot de passe de la classe : vous donnerez ce mot de passe à vos élèves pour qu'ils puissent s'inscrire seuls à la classe. Choisissez-le donc simple et non confidentiel.

La création d'une **classe** est une opération réservée à un **enseignant**. Vous avez besoin d'une adresse électronique opérationnelle pour l'opération. Après la création de votre classe, vous devez assumer la responsabilité de sa maintenance.

Pour créer votre classe, veuillez remplir les renseignements suivants :

Nom de l'établissement	<input type="text"/> (au plus 50 caractères)
Nom de la classe	<input type="text"/> (au plus 30 caractères)
Niveau de la classe	Licence 1 <input style="display: inline-block; width: 10px; height: 10px; border: 1px solid black;" type="button" value="v"/>
Administrateur	Prénom <input type="text"/> Nom <input type="text"/>
Adresse électronique	<input type="text"/> (L'opération de création de la classe ne peut aboutir que si vous fournissez une adresse électronique correcte et accessible en ce moment même.)
Mot de passe (de l'enseignant)	<input type="text"/> (entre 4 et 16 caractères, chiffres ou lettres sans accent). Ce mot de passe vous permettra d'accéder à votre classe en tant que responsable. Vous devez être le seul à le connaître.
Mot de passe (de la classe)	<input type="text"/> (entre 4 et 16 caractères, chiffres ou lettres sans accent). Le mot de passe de la classe sera exigé lors de l'inscription des participants de la classe ; vous pouvez donc le diffuser auprès de vos étudiants/élèves.
Date d'expiration	15 <input type="button" value="v"/> août <input type="button" value="v"/> 2011 <input type="button" value="v"/> C'est la date à laquelle votre classe sera automatiquement archivée.
Limite du nombre de participants de votre classe	50 (< 7000.)
Accès sécurisé (de l'enseignant)	all <input type="text"/> Noms des postes à partir desquels vous effectuerez les opérations sensibles sur votre classe. Facultatif.
<input type="button" value="Continuer"/>	

Quand vous avez fini de remplir le formulaire, cliquez sur . Vous devrez de nouveau taper **le mot de passe de l'enseignant** et **le mot de passe de la classe**. Puis cliquez sur .

Un courriel vous est envoyé tout de suite avec le code de votre classe. Copiez ce code à l'emplacement prévu : code de votre classe, puis cliquez sur .

Vous voyez alors une page avec trois liens html. Le premier vous permet d'entrer dans la classe, le deuxième amène à la page d'inscription pour les élèves, le troisième conduit à la page qui permet aux élèves inscrits d'entrer. Vous pouvez aussi entrer dans la classe à partir de la page d'accueil : cliquez sur , tapez éventuellement **le nom de votre classe** pour qu'elle apparaisse sur l'écran, puis cliquez sur et tapez **le mot de passe de l'enseignant**.

1.4. CRÉATION D'UNE FEUILLE DE TRAVAIL AVEC DES EXERCICES QUI SONT DÉJÀ SUR LE SERVEUR

- (1) Dans la page d'accueil de la classe, sur la ligne

Ajouter un document, feuille, examen, exercice ou questionnaire

cliquez sur .

- (2) Rédigez le titre, un texte d'explication (vous pouvez utiliser quelques commandes html pour le mettre en forme - voir l'annexe §A).
- (3) Enregistrez les textes puis cliquez sur .
- (4) Tapez **français** (ou **english** ou une autre langue) dans le Moteur de recherche interne de WIMS, puis cliquez sur . (Vous avez accès à ce moteur de recherche à partir de la page d'accueil également).

 Insérer un fichier source
 Source de la feuille

 Version imprimable
 Vue des participants

Informations générales :

Titre (limité à 80 caractères)	Ma première feuille de travail
Statut	En préparation Effacer
Texte d'explication (limité à 4000 caractères; les tags et liens html sont admis)	Objectif pédagogique : apprendre à insérer des exercices
Commentaires (Visible seulement par l'enseignant.)	
Date d'expiration	15 août 2011
Page de présentation Aide	
Enregistrer	

Contenu de la feuille :


Cette feuille n'a pas encore de contenu.

Pour ajouter un travail (exercice, outil, etc.) à la feuille, vous devez d'abord choisir l'objet correspondant (voir ci-dessous) ; réglez les différents paramètres proposés et lancez l'exercice. Ensuite, utilisez le lien sur le bord de l'exercice pour l'ajouter à la feuille. Pour choisir votre travail, vous avez une des possibilités suivantes

- Passer par le moteur de recherche:

Moteur de recherche [Aide à la recherche](#)
 english Activités WIMS fr [Chercher](#)

Vous verrez une liste de modules d'exercices qui ont été publiés. Vous allez en choisir un pour l'insérer dans la feuille.

-  [Linkwords](#), exercices on linkwords for sequencing, contrast, cause, consequence. (Csilla Ducrocq)
- [OEF Debating](#), exercices on functions, pronunciation, emphasis. (Csilla Ducrocq)
- [Listening tasks for business English: Market speculation drives food prices](#), listening homework. (Csilla Ducrocq)
- [OEF verbes anglais](#), apprendre les verbes irréguliers anglais. (Bernadette PERRIN-RIOU)
- [OEF English phonetics](#), collection d'exercices sur la phonétique en anglais. (Csilla Ducrocq et Bernadette Perrin-Riou)

- (5) Choisissez un exercice du module d'exercices, cliquez dessus, puis testez-le en le sélectionnant et en cliquant sur [au travail](#).

Choisissez les exercices :

Une série aura

Niveau de sévérité

Chronomètre

Nombre de réponses affichées dans les QCM :

Donner une solution (si disponible) ?

Dictée I
 Dictée: d'une forme aux autres
 Dictée: d'une forme à l'autre
 Dictée: Infinitive->
Verbes irréguliers I-1
 Verbes irréguliers I-2

1 exercices.

3

secondes.

4

si la note est non maximale

☒ Toujours afficher une bonne réponse dans les QCM une bonne réponse dans les QCM.

☒ Pénalité pour mauvaise réponse dans les QCM.

☒ Afficher la bonne réponse.

☒ Permettre les indications (si disponibles).

[Paramétrage simplifié](#)

Au travail Version imprimable

- (6) En haut à gauche de la page, cliquez sur *insérez dans une feuille de travail*. Choisissez la feuille que vous avez créée et cliquez sur *insérer* puis sur *vérifier la feuille*.

Insérer dans une feuille de travail
 Importer dans la classe

Verbes irréguliers I-1

Exercice.

Donner le preterit et le participe passé du verbe **to give** :

Entrez votre réponse :

Le preterit est

Le participe passé est

Envoyer la réponse

Recommencer l'exercice

[Retour au module](#)

test - Test

Insérer un module dans une feuille

Vous voulez insérer la ressource `H3/language/oefanglais.fr` avec les paramètres d'initialisation
`exo=Verbesirrégulie2&qnum=1&qcmlevel=3&scoredelay=&intro_qcmpresent=4&intro_presentsol=1&intro_check=1&intro_check=2&intro_check=3&intro_check=4&intro_expert=yes`.

Choisissez la feuille dans laquelle vous voulez insérer le travail :

Feuille 2: Ma première feuille de travail

Vous pouvez aussi modifier le titre et le texte descriptif.

Titre: Verbes irréguliers I-1

apprendre les verbes irréguliers anglais.

Description:

Nombre de points à obtenir par les participants : 10 (chaque exercice totalement réussi donne 10 points; mettez donc plus de 10 points si vous voulez que le participant répète l'exercice.)

Poids des points obtenus sur ce travail (pour le calcul de la moyenne) : 1

Insérer

Informations générales :

Insérer un fichier source

Source de la feuille

Version imprimable

Vue des participants

Titre (limité à 80 caractères)	Ma première feuille de travail
Statut	En préparation Activer Effacer
Texte d'explication (limité à 4000 caractères; les tags et liens html sont admis)	Objectif pédagogique : apprendre à insérer des exercices
Commentaires (Visible seulement par l'enseignant.)	
Date d'expiration	15 août 2011
Page de présentation Aide	
Enregistrer	

Contenu de la feuille : Version imprimable

No	Titre	Description	Points	Poids	Dépendances	Commentaires	Action
1	Verbes irréguliers I-1	apprendre les verbes irréguliers anglais.	10	1			Modifier Effacer

En cliquant sur Vue des participants en haut à gauche de la page, vous pouvez visualiser à chaque instant ce que les étudiants verront.

Si vous revenez dans Gestion de la feuille, vous pouvez cliquer sur Modifier et y noter le nombre de points demandés, le poids (1, 2 ou 3) et les dépendances si vous souhaitez en faire puis cliquez sur Enregistrer. Procédez de la même façon pour votre deuxième exercice et pour les autres. Vous pourrez aussi changer l'ordre des exercices en cliquant sur Remonter dans la feuille.

Lorsque vous avez préparé votre feuille et que vous désirez qu'elle soit visible par vos élèves, vous devez l'activer en cliquant sur Activer

Après activation, vous pourrez encore modifier le titre, la description, le contenu de vos exercices mais vous ne pourrez plus modifier l'ordre dans lequel ils apparaissent, ni le nombre de points ou les dépendances.

Par défaut, les notes affichées sont sur 10. Si vous désirez qu'elles s'affichent sur 20 ou sur autre chose, cliquez sur Gestion participants et notes (il faut au moins un participant inscrit), puis sur Changer le barème. et remplacez le 10 par le nombre de votre choix :

Les notes seront calculées avec un maximum = 10

1.5. QUELQUES REMARQUES

Vous vous poserez très vite des questions concernant les choix à faire.

Combien de points allez-vous mettre à un exercice donné : Tout dépend du type d'exercices. Si l'exercice est très varié et que vous désirez que les élèves le refassent plusieurs fois, mettez un nombre de points élevés (multiples de 10). Par exemple, si vous demandez 40 points, il faudra que l'élève fasse l'exercice au moins 4 fois pour

avoir ses 40 points. Si par contre, l'exercice est long ou peu varié, ne mettez pas trop de points. Cela peut être décourageant pour l'élève. Cela est le cas s'il est difficile de répondre correctement à l'exercice « par hasard ».

Dépendances de score: Il est tentant de mettre des dépendances de score : on ne peut faire l'exercice 2 que si on a obtenu 80% des points de l'exercice 1. Ainsi, vous évitez le « zapping ». Mais attention, vous risquez de décourager les faibles qui n'auront jamais l'occasion de voir la tête du deuxième exercice et verront les autres y travailler.

Feuille en préparation, active, périmée, cachée: Une feuille peut avoir différents statuts :

En préparation : les élèves ne voient pas la feuille, vous pouvez la modifier.

Active : les élèves voient la feuille, peuvent faire les exercices, les notes sont prises en compte, à condition qu'ils n'aient pas eux-même désactiver la notation.

Périmée : les élèves voient la feuille, pourront faire les exercices, mais les notes ne sont pas prises en compte.

Cachée : les élèves ne voient pas la feuille.

1.6. MESSAGE DU JOUR

Pour améliorer la page d'accueil de vos élèves, vous pouvez aussi écrire un **Message du jour** ; le lien permettant de le faire se trouve en bas au milieu. Ce mot apparaîtra en haut de la page d'accueil des élèves. Vous pouvez aussi mettre des messages individualisés à vos élèves. Cliquez d'abord sur **modifier** puis rédigez votre message. Vous pouvez utiliser du code html si vous le voulez. N'oubliez pas d'enregistrer votre message quand vous avez terminé.

2. QUICKTOOL ET MODTOOL : PRISE EN MAIN

2.1. CRÉATION D'EXERCICES AVEC QUICKTOOL AVEC DES FICHIERS DE DONNÉES DÉJÀ PRÉPARÉS

Nous allons d'abord créer des exercices avec des fichiers de données déjà préparés, ce qui vous permettra de vous familiariser avec QUICKTOOL. Pour cela, allez sur le site : <http://wims.auto.u-psud.fr/wims>, cliquez sur **drapeau français**. Sur la page d'accueil sur la gauche, vous trouverez un lien sur QUICKTOOL. Identifiez vous. (Vous pouvez demander un login et un mot de passe en envoyant un e-mail au gestionnaire du site. Pour cela cliquez sur **en écrivant au gestionnaire du site**). Vous pouvez également utiliser comme login : langues et comme mot de passe : langues. Néanmoins, ce compte sera régulièrement nettoyé, donc ne l'utilisez que pour vos premiers essais.)

Prenez un à un les exercices les tableaux 2 et 3. Visionnez-les d'abord sur l'interface QUICKTOOL (ils sont donnés en exemple à côté de chaque type d'exercice que QUICKTOOL peut créer automatiquement).

Étape 1: Cliquer sur le bouton à côté du type d'exercice que vous souhaitez faire, puis sur **Enregistrer**. Remplir les cases dans le champ vert foncé. Ecrivez dans la case nom du fichier de données le nom du *fichier de données* (voir le tableau ci dessus), et donnez le nom du *fichier source* de l'exercice à créer. Pour des raisons pratiques il est conseillé de donner un nom proche du nom du fichier de données (par exemple *essai1_luncheon_qcm* pour le premier exercice). Le fichier source qui sera créé automatiquement par la suite aura le nom suivant : *src/nom.oef* (oef pour « Online Exercise Format »)

TABLE 2. Tableau des exercices en anglais

Exercice	Type d'exercice	Fichier de données	Fichier lecture	Fichier écoute/image	SWAC
The Luncheon Family	QCM	luncheon_qcm	luncheon		
Family	Correspondance	swac_corresp			anglais
Family groups	Correspondance	family_corresp			
Question word order	Composer	question_order_compose			
Eurogestures	Qui Fait Quoi	eurogestures_quifaitquoi	eurogestures		
Word Stress Pattern	Tonique	word_stress_tonic			
The hospital : Verbs	Vrai-faux	hospital_verbs_truefalse		the_hospital.gif	
Kennedy	Sélectionner	kennedy_select	kennedy	JFK.mp3	
Directions	Texte à trous	directions_gap		directions.gif	angl. aide 2

TABLE 3. Tableau des exercices en français

Exercice	Type d'exercice	Fichier de données	Fichier lecture	Fichier écoute/image	SWAC
Phrases en désordre	Ordonner	recette			
Histoire	Correspondance	histoire			
Temps	Sélectionner	temps			
Expressions idiomatiques	QCM	expressions			français
Metropolitain	Texte à trous	metropolitain		metropolitain.mp3	

Le fichier de données correspond au contenu de votre exercice tandis que le fichier source contient le code de programmation qui est généré automatiquement par QUICKTOOL et qui est nécessaire au fonctionnement de votre exercice sur Internet.

Faites attention de bien cocher les paramètres de l'exercice que vous souhaitez avoir (aléatoire ou non aléatoire, nombre de questions par pages, utilisation ou non de la collection audio « SWAC » etc.)

Étape 2: Remplissez les cases du premier champ du menu : pour cela, vous devez décider quels paramètres utiliser. Vous pourrez ensuite faire plusieurs essais avec le même fichier de données et changer un paramètre à la fois pour voir les différences.

Rédiger l'instruction de l'exercice. Pour une instruction longue, vous pouvez rajouter des commandes en html, voir le tableau de l'annexe A, par exemple, <p> pour un nouveau paragraphe,
 (break) pour un retour à la ligne, mot (bold) pour le caractère gras, <i> phrase</i> (italics) pour des caractères en italique. Par exemple :

```
<b>1. Lisez le texte.</b> <br />
<b>2. Répondez aux questions.</b>
<p>
<i>Vous ne verrez que 3 questions par écran mais
devez répondre à la totalité des questions !</i>
```

ou même mieux

```
<ol>
  <li>Lisez le texte.</li>
  <li>Répondez aux questions.</li>
</ol>
<i>Vous ne verrez que trois questions par écran mais
devez répondre à la totalité des questions !</i>
```

Étape 3: Remplissez les champs dans le Menu expert QUICKTOOL. Cochez oui s'il y a un fichier de lecture, d'écoute ou d'image à rajouter et tapez le nom du fichier. Par exemple, pour le premier exercice, il y a un fichier de lecture dont le nom est **luncheon**.)

Changez les couleurs de votre exercice en utilisant le code des *web safe colours* par exemple

`http://www.lynda.com/hex.asp#`

ou un autre site et en remplaçant la valeur de `background-colour` dans la case Style css de la question par un autre.

Le nom d'un fichier image est de la forme `nom_image.jpg`, `nom_image.gif` ou `nom_image.png`, le nom d'un fichier d'écoute est en général de la forme `nom_audio.mp3`

Étape 4: Cliquez sur **Enregistrer**. Vous voyez apparaître le nom du fichier source et le code source de l'exercice que vous venez de créer.

Étape 5: Sur l'écran suivant, choisissez le module où votre exercice sera stocké. Cochez la case `transférer` puis cliquez sur **Enregistrer**.

Par la suite, un écran s'affiche vous demandant de transférer vos fichiers de données et autres fichiers (pour le premier exercice : `luncheon_qcm` et `luncheon`). Cette fois-ci, vous ne les transférerez pas car nous les avons déjà mis dans le module `test~test~oefformation.fr` pour vous. Vous pouvez d'ailleurs voir leur nom apparaître dans la liste des fichiers existant déjà dans le module. Vous aurez l'occasion de vous exercer sur la création de fichier de données et leur transfert dans le chapitre 3.

Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur **vérifier** pour voir si votre exercice fonctionne.

Un module est le lieu de stockage de vos exercices, vos fichiers d'écoute, image, textes et données. Il contiendra plusieurs exercices regroupés par exemple par thème.

Étape 6: Refaites les étapes 1-5 avec les autres exercices du tableau 2 ou 3.

2.2. A QUOI SERVENT QUICKTOOL ET MODTOOL

QUICKTOOL est l'interface qui crée rapidement (QUICK) le code source d'un exercice

L'interface QUICKTOOL crée des exercices types avec votre fichier de données (c'est-à-dire le contenu de votre exercice) et vos fichiers d'écoute/de lecture/d'image préalablement préparés. Il écrit automatiquement le code source des exercices.

MODTOOL permet de créer un MODULE

MODTOOL est une interface utilisable par tous les développeurs dans WIMS qui permet ici à QUICKTOOL

- de stocker des fichiers contenant le *fichier de données* et des fichiers texte ;
- de stocker les fichiers des *exercices OEF* créés avec QUICKTOOL

Ces fichiers ont un nom bien spécifique : le nom commence toujours avec `src` et se termine avec `.oef`. Il est interdit d'inclure des espaces ou des accents dans le nom. voici un exemple : `src/nom_sans_blanc_ou_espace.oef`

- de stocker les fichiers image ou son. On les met dans le dossier `images`. Ils doivent se nommer de la façon suivante :

son (d'écoute): `nom_du_fichier_sans_espace.mp3`

image: `nom_du_fichier_sans_espace.gif` ou `nom_du_fichier_sans_espace.jpg`

- de tester le module, c'est-à-dire de vérifier le fonctionnement des exercices.

fichier de données : le contenu des exercices

exercices OEF : Online Exercise Format

2.3. OUVERTURE D'UN MODULE D'EXERCICES DANS MODTOOL

Sur la page d'accueil de WIMS, (<http://wims.auto.u-psud.fr/wims>), cliquez sur **Modtool**, rentrez votre login et mot de passe si nécessaire, puis cliquez sur **Nouveau module**.

- (1) Remplissez les cases : le lien **aide** vous donne des informations sur comment remplir les champs zone, catégorie, nom, langue. Par exemple :

zone	catégorie	nom	lang
H1	english	oefpasttenses	fr
H5	english	oefcivilisation	fr

Attention, le nom doit commencer par oef. Choisissez la langue de l'interface que vous utiliserez (en fait la même que l'extension que vous avez choisie).

- (2) Les cases astérisquées dans ce tutoriel peuvent être remplies plus tard, mais elles sont indispensables en cas de publication

Publier un module, c'est le rendre accessible à tous les utilisateurs de WIMS. Pour cela, une fois que votre module est bien testé, prenez contact avec nous. Nous vous indiquerons comment faire. Des catégories plus précises sont proposées. Vérifiez au moment de la publication.

Titre: obligatoire, commencez par OEF

Description: obligatoire

Type: Cochez **obligatoirement** la case OEF. Si vous ne le faites pas, un autre modèle-type de module sera créé, non compatible avec QUICKTOOL et dont vous ne pourrez pas vous servir.

Domaine*: Ce domaine permet ensuite d'aider le moteur de recherche. Il est bon qu'il y ait une certaine uniformité (cela sera demandé au moment de la publication). Par exemple, pour les langues,

french, english, listening, reading, speaking, writing, pronunciation, grammar, vocabulary

Vous pouvez choisir plusieurs mots dans la liste ci-dessus, mais n'inventez pas arbitrairement de nouveaux descripteurs sans vous être au préalable renseigné auprès de WIMS.

Niveau: Cochez Lang et le niveau d'âge qui vous semble approprié.

Mecanisme de score: Cochez oui.

auteur et Email de l'auteur: Ecrivez ici votre adresse email .

Mots clés*: Entrez des mots qui caractérisent les exercices de votre module. Entrez également le niveau CERCL (Cadre européen commun de référence pour les langues) auquel votre module correspond, c'est-à-dire : A1, A2, B1, B2, C1 ou C2. Les mots que vous entrez ici doivent donner des informations sur la langue et le contenu de vos exercices, par exemple :

français, adjectif, grammaire, english, past tenses, temps du passé, grammar, crime

Si un jour vous voulez rendre publics vos exercices afin de les partager avec d'autres utilisateurs de WIMS, vos exercices seront retrouvés selon les mots clés que vous avez rentrés.

- (3) Cliquez sur **enregistrer**.

Votre module est créé. Si vous souhaitez modifier les propriétés de votre module plus tard, vous pouvez le faire en allant dans le module et en cliquant sur **Propriétés**.

3. CRÉATION D'EXERCICES AVEC QUICKTOOL : CRÉATION DU FICHIER DE DONNÉES

Les fichiers de données de chaque exercice ont une syntaxe spécifique, c'est-à-dire une manière de l'écrire afin que le logiciel puisse reconnaître le contenu de votre exercice (questions, réponses, texte à trous, etc.) Vous devez donc pour chaque type d'exercice regarder comment rédiger ce contenu. Nous allons voir quelques exemples.

3.1. EXERCICE DE CORRESPONDANCE AVEC CORRESPONDANCE

Étape 1 : Syntaxe: Pour connaître la syntaxe à utiliser, cochez **Correspondance** dans QUICKTOOL puisque c'est le type d'exercice sur lequel vous allez travailler, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Cliquez sur **Aide** dans Vous aviez choisi **Correspondance** [Aide]. Il y est expliqué ce que fait l'exercice ainsi que sa syntaxe. Vous la trouverez aussi en cliquant sur **Aide** dans le menu : Fichier de données [Aide].

```
:gauche, left
droite, right
haut, top
bas, bottom
milieu, middle

:gauche1, droite1
gauche2, droite2
gauche3, droite3
```

Étape 2 : Création du fichier de données: Ouvrez un fichier texte (.txt) sur votre ordinateur avec un éditeur de texte (sous Windows avec "Wordpad ou "Bloc notes" ou mieux PortableScite de chez Framakey <http://www.framakey.org>)¹ Sur Mac, vous pouvez utiliser TextEdit : en ouvrant les préférences, configurez-le en cochant Format Texte, Mettez le Codage au format texte sur Occidental Iso Latin 1 à l'enregistrement et même à l'ouverture (si ce codage n'apparaît pas, sélectionnez-le en allant dans Personnaliser les listes d'encodage. ce que les nommez-le par exemple vocabulaire_corresp. Tapez les mots que vous voulez faire correspondre dans cet exercice en respectant la syntaxe ci-dessus.

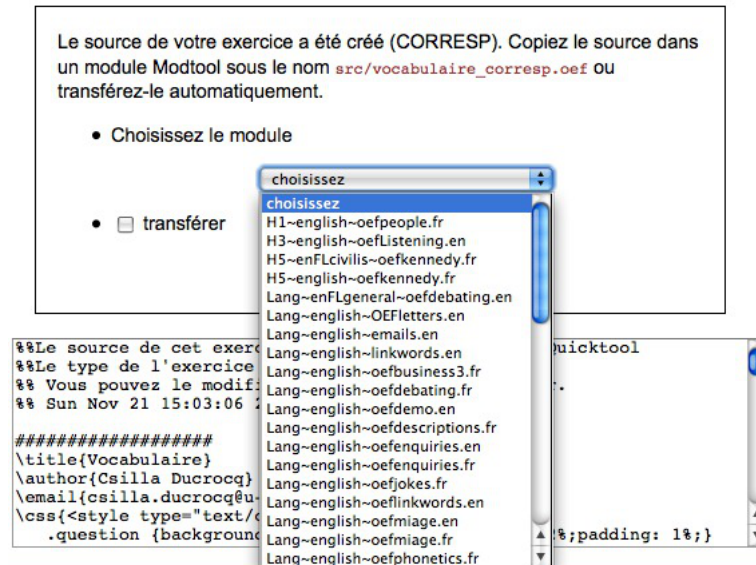
Sauvegardez votre fichier.

Il est fortement conseillé de sauvegarder tous les fichiers que vous créez dans un dossier sur votre ordinateur pour les retrouver plus facilement par la suite. Un malheur est vite arrivé et il serait dommage que vous perdiez votre travail.

Étape 3 : Utilisez QUICKTOOL pour créer un exercice de correspondance (voir paragraphe 2.1, étapes 1 à 5). Cochez le nom du fichier que vous avez créé et cliquez sur **Enregistrer**. Cliquez sur **browse** (parcourir)² et dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez votre fichier de données (ici vocabulaire_corresp), cliquez sur **ouvrir**.

1. L'avantage de cet éditeur est que vous pourrez utiliser les retours à la ligne de type unix (LF). Une complétion et un affichage couleur des tags html aident à la visualisation. Entre outre, si vous devez utiliser des accolades ou des parenthèses, il est possible de sélectionner tout ce qui est à l'intérieur d'accolades, ce qui permet aussi de vérifier que vous n'en avez pas oublié (menu Editer). Enfin, vous pourrez facilement enlever les tabulations qui peuvent être gênantes.

2. Cela dépend de votre ordinateur et du navigateur que vous utilisez.



Sélectionnez transférer puis cliquez sur **Enregistrer** sur l'écran de QUICKTOOL.

Votre fichier de données se trouve maintenant dans votre module. Cliquez sur **Tester l'exercice** pour voir si votre exercice fonctionne.

Étape 4 (pour experts) Modification éventuelle de certains éléments de votre exercice de correspondance : (à ne pas lire en première lecture). Si vous souhaitez changer certains éléments dans votre exercice après l'avoir créé, par exemple la taille des cases, l'instruction ou la couleur, vous pourrez faire ces changements directement dans le code source de l'exercice. Cliquez sur **Modtool** pour accéder à votre module sur l'écran suivant :

Fichiers existant déjà dans le module `H1~english~oefpeople.fr` ([Modtool](#))

Fichiers de source (src)	Fichiers de données et de texte	Fichiers images, audio
beckham_gap.oef biofuels_1.oef biofuels_2.oef biofuels_3.oef colours_sound_test.oef coulours_gap_swac_test.oef coulours_gap_swac_test2.oef essai_vrai_faux_1.oef ex1_vocabulaire.oef ex1_vocabulaire_video.oef ex2_pictures_sentences.oef	Imindex all beckham_gap biofuels colours_sound coulours_gap_swac_test data_vocabulaire essai_vrai_faux_1 ex1_vocabulaire ex2_pictures_sentences ex4_practice	Describing_people2.jpg Garden.jpg Jules_Renard_-_Ne_reservez_pas_a Riviere.jpg Riviere2.jpg Tree.jpg aneye.mp3 beautiful.mp3 beckham.mp3 biofuels.mp3 biofuels_picture.png

Cliquez sur le nom de votre module pour l'ouvrir et recherchez le fichier source de votre exercice (ici il s'agit de `src/vocabulaire_corresp.oef`)

Cliquez sur **Modifier** à côté du nom de ce fichier et cherchez les codes suivants :

- la taille des cases : `\text{size=... x...}`
- l'instruction : `\text{instruction= asis(...)}`
- la couleur : `\text{style_question=...;}`

Vous pouvez maintenant effacer les paramètres qui ne vous conviennent pas et rentrer de nouvelles valeurs des paramètres. Par exemple, la taille des cases dans le cas de **Correspondance** `\text{size=100 x 70 x 70}` pourra être changée en `\text{size=150 x 100 x 100}`.

Faites attention de ne pas effacer les éléments qui font partie du langage de programmation de l'exercice. Les quelques instructions que vous pouvez changer sans trop de risques se trouvent tout au début du fichier.

3.2. EXERCICE DE TYPE TEXTE À TROUS NON ALÉATOIRE

Étape 1: Trouvez le contenu de votre exercice ou écrivez-le : par exemple, choisissez une page web qui vous intéresse pour faire un exercice de type **Texte à trous** non aléatoire. Vous pouvez choisir un article sur Wikipedia par exemple (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Romantisme>) ou sur Voice of America par exemple « Researchers Aim to Bridge Gap Between Traditional Chinese, Modern Medicine » <http://www.voanews.com/english/2008-05-05-voa7.cfm>

Ouvrez un nouveau fichier texte, nommez-le par exemple : `medicine_text.txt`. Copiez (ctrl C) le texte sur le site (sans l'image) et collez-le (ctrl V) dans le fichier `medicine_text.txt`.

Étape 2: Pour connaître le format du fichier de données dans un exercice **Texte à trous**, cochez **Texte à trous** dans le menu QUICKTOOL, puis cliquez sur **Aide**. Remplissez le menu avec les éléments demandés. Vous devez cocher Non pour Tirage aléatoire des jeux de données car vous faites un exercice non aléatoire. Si vous souhaitez donner de l'aide à vos étudiants, vous pouvez choisir parmi les possibilités proposées. En bas du menu, vous pouvez décider si vous autorisez ou non les « copier-coller » lorsque vos étudiants se trompent et ont accès aux bonnes réponses.

Étape 3: Mettez comme vous l'avez fait pour l'exercice précédent cet exercice dans votre module avec QUICKTOOL.

Faites plusieurs variantes de **Texte à trous** : clickfill (glisser-déposer), menu, case. Jouez avec les paramètres : nombre d'essais, réponses données ou non.

3.3. EXERCICE DE TYPE VRAI-FAUX (VRAI OU FAUX)

Utilisez par exemple « Researchers Aim to Bridge Gap Between Traditional Chinese, Modern Medicine » : <http://www.voanews.com/english/2008-05-05-voa7.cfm> ou les quiz proposés dans le site de TV5 Monde <http://www.tv5.org/TV5Site/jeunesse/quiz-141-10-francoise-sagan.htm> ou un article de Wikipedia <http://fr.wikipedia.org/wiki/Romantisme> et faites vos questions à partir de cet article.

Étape 1: Créez 2 fichiers de données avec des questions « vrai ou faux » selon le format exigé : dans un des fichiers, vous donnerez une explication des réponses, dans l'autre vous n'en donnerez pas. Que remarquez-vous concernant la différence de format ?

Étape 2: Créez des exercices en changeant des paramètres : nombre de jeux de données utilisé à chaque étape, nombre maximum d'étapes, tirage aléatoire des jeux de données.

Pour bien comprendre l'intérêt de la fonction aléatoire, faites un exercice avec plusieurs variantes pour la même question (voir 4.7.2).

3.4. EXERCICE DE TYPE TEXTE À TROUS ALÉATOIRE

Créez un exercice de grammaire ou de vocabulaire de type **Texte à trous** aléatoire. Pour ce faire, n'oubliez pas de mettre : devant chaque jeu de données. Vous pouvez mettre plusieurs bonnes réponses pour le même exercice en les séparant par | Exemple, dans l'exemple, ci-dessous, `verbe7` est un perturbateur :

```
choice=verbe1,verbe2,verbe3,verbe4,verbe5,verbe6,verbe7
:phrase1 ??bon verbe1|bon verbe 2,mauvais verbe3,mauvais verbe 4 ??
:phrase2 ??bon verbe5|bon verbe 6,mauvais verbe3,mauvais verbe 4 ??
:phrase3 ??bon verbe1|bon verbe 3,mauvais verbe2,mauvais verbe 4 ??
:phrase4 ??bon verbe5|bon verbe 2,mauvais verbe3,mauvais verbe 4 ??
```

Vous pouvez utiliser un corpus de langues, par exemple British National Corpus <http://www.natcorp.ox.ac.uk/> ou <http://www.lex Tutor.ca/concordancers> pour vous aider dans vos exercices.

Étape 1: Tapez « travel » - sélectionnez 10-30 phrases que vous pensez pouvoir utiliser (peut-être en modifiant légèrement). Collez-les dans un fichier texte (par exemple : `mots_voyage.txt`).

Tapez « trip » - de la même manière, sélectionnez 10-30 phrases. Collez-les dans le fichier `mots_voyage.txt`. Faites de même avec le mot « journey ».

Étape 2: Créez un exercice « remplir les trous » (**Texte à trous** menu) aléatoire : Formatez votre fichier texte de la façon suivante : Mettre : devant chaque phrase, puis mettre les mots **journey**, **trip** et **travel** entre ?? et ??.

Étape 3: Remplissez le menu de QUICKTOOL, n'oubliez pas de cocher oui pour Tirage aléatoire des jeux de données et de choisir menu comme format. Cochez oui dans le menu commun.

4. CRÉATION D'EXERCICES AVEC SON, IMAGE OU TEXTE

4.1. EXERCICE DE TYPE TEXTE À TROUS AVEC SON

Pour créer votre exercice de type **Texte à trous** avec son, vous pouvez vous servir de vos documents audio ou télécharger des enregistrements audio, par exemple sur <http://www.voanews.com/english/portal.cfm> ou le site de votre choix. Vous allez créer un exercice de type **Texte à trous** contenant un fichier d'écoute. Les fichiers audio doivent pour l'instant avoir le format mp3 pour pouvoir être intégré dans WIMS.

Pour cela, refaites les étapes 1 à 3 en les adaptant :

Étape 1 : Syntaxe : La syntaxe générale de **Texte à trous** est

```
:texte ??trou1,mauvais_choix1, mauvais_choix2?? texte
??trou2,mauvais_choix3?? texte ??trou3,mauvais_choix4?? texte
??trou4,mauvais_choix5,mauvais_choix6??
```

```
:texte ??trou1,mauvais_choix1, mauvais_choix2?? texte
??trou2,mauvais_choix3?? texte ??trou3,mauvais_choix4?? texte
??trou4,mauvais_choix5,mauvais_choix6??
```

ou

```
choice= trou1,trou2,trou3,perturbateur1
:texte ??trou1?? texte ??trou2?? texte
??trou3?? texte ??trou2??
```

Étape 2 : Création du fichier de données: Ouvrez un nouveau fichier texte (.txt) sur votre ordinateur, nommez-le par exemple `comprehension_orale_gap`. Rentez le texte ou les textes que vous voulez utiliser dans cet exercice en respectant la syntaxe ci-dessus.

Sauvegardez votre fichier.

Étape 3 : Utilisez QUICKTOOL pour créer un exercice **Texte à trous** (voir paragraphe 2.1, étapes 1 à 5). Dans le menu QUICKTOOL, faites attention aux paramètres suivants :

- (1) Si vous avez plusieurs textes qui doivent se suivre dans un ordre fixe, cochez Non pour la case Tirage aléatoire des jeux de données dans le menu QUICKTOOL. Si par contre les textes peuvent se succéder dans n'importe quel ordre, cochez la case Oui.
- (2) Décidez quelle forme vous voulez pour votre exercice :
 - glisser-déposer
 - menu en proposant aussi des mots qui ne sont pas dans le texte (mauvais choix)
 - case
- (3) Jouez avec les paramètres : nombre d'essais, réponses données ou non.
- (4) N'oubliez pas de cocher Oui pour la case Fichier d'écoute et mettez le nom de votre enregistrement sous forme `nom_audio.mp3`.

Lorsque vous voyez l'écran suivant apparaître :

Le fichier `src/vocabulaire_corresp.oef` a été transféré dans le module `H1-english-oefpeople.fr`.

Vous devez maintenant transférer les autres fichiers nécessaires au bon fonctionnement de l'exercice `vocabulaire_corresp.oef`

- ☐ Fichier de données `data_vocabulaire`
- ☐ Autres fichiers si nécessaires.

Enregistrer

[Tester l'exercice](#)

Fichiers existant déjà dans le module `H1-english-oefpeople.fr` ([Modtool](#))

Fichiers de source (src)	Fichiers de données et de texte	Fichiers images, audio

cochez le nom du fichier de données que vous avez créé par ailleurs et cliquez sur **Enregistrer**. Cliquez sur la fenêtre **browse** (ou **parcourir** selon les navigateurs) et dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez votre fichier de données (ici : `comprehension_orale_gap`), cliquez sur **ouvrir**, puis sur **Enregistrer** sur l'écran de QUICK-TOOL. Votre fichier de données se trouve maintenant dans votre module. Faites de même pour le fichier d'écoute `nom_audio.mp3`.

Procédez de cette façon pour créer les exercices suivants.

4.2. EXERCICE DE TYPE ORDONNER AVEC SON

Vous pouvez vous aider des pages web suivantes (selon vos affinités) pour créer un exercice de type **Ordonner** avec son :

- « Researchers Aim to Bridge Gap Between Traditional Chinese, Modern Medicine » <http://www.voanews.com/english/2008-05-05-voa7.cfm>
- <http://www.litteratureaudio.com>, par exemple
http://www.litteratureaudio.com/Jules_Renard_-_Ne_reservez_pas_a_ma_vieillesse_un_chateau.mp3
 dont la version texte se trouve à l'adresse
<http://www.litteratureaudio.com/forum?forum=5&topic=392&page=1>.

Étape 1: Créez un dossier sur votre ordinateur que vous appellerez `AUDIO` par exemple. Téléchargez l'enregistrement : faites un click droit puis **enregistrer la cible du lien sous...** ; sauvegardez l'enregistrement dans le dossier `AUDIO`. Vous allez créer un exercice de type : « Ecoutez et mettez les paragraphes dans le bon ordre » (il est souhaitable de résumer le contenu du texte en plusieurs paragraphes pour l'exercice)

Étape 2: Créez le fichier de données en procédant comme ci-dessus, mais cette fois-ci vous allez remplir le menu expert également en cliquant oui pour Fichier d'écoute.

Étape 3: Continuez comme d'habitude.

Pour les exercices suivants vous allez utiliser des fichiers de jeux de données non formatés.

4.3. VRAI-FAUX : THE HOSPITAL - EXERCICE AVEC IMAGE

Étape 1: Retrouvez le fichier image (`the_hospital.gif`) dans votre dossier « Wims Formation » (les fichiers image doivent avoir le format `.jpg` ou `.gif`.)

Étape 2: Créez votre fichier de « jeu de données » : Retrouvez dans le dossier « Wims Formation » le fichier `the_hospital_verbs_true_false_non_formate` (texte en anglais) ou `hopital_verbes_vrai_faux_non_formate.txt` (texte en français) et formatez-le selon le format proposé par la rubrique d'aide dans QUICKTOOL.

Étape 3: créez votre exercice avec QUICKTOOL. Lorsque vous créerez votre exercice avec QUICKTOOL, n'oubliez pas de cocher la case oui à côté de Fichiers d'images. Dans la case voisine, vous copierez le nom du fichier

d'image : the_hospital.gif. N'oubliez pas de transférer aussi bien le fichier de données et le fichier d'image dans votre module.

4.4. TONIQUE, ACCENTUATION DES MOTS AVEC PLUSIEURS FICHIERS SON

Étape 1: Téléchargez dans WIMS les fichiers son :

equal.mp3, equality.mp3, equalization.mp3, equalize.mp3, final.mp3, finality.mp3, finalization.mp3, finalize.mp3, general.mp3, generality.mp3, generalization.mp3, generalize.mp3. Pour cela,

- Téléchargez les fichiers son ci-dessus dans votre module de la façon suivante :
- Allez sur la page d'accueil de WIMS, en bas de la page cliquez sur **modules à part entières**, entrez votre login (nom) et mot de passe (prénom). Sélectionnez le module sur lequel vous travaillez.
- Cliquez sur **Dépôts de fichiers**, puis sélectionner **image** dans le menu déroulant, puis browse (=parcourir), sélectionner le fichier son qui se trouve dans le dossier « Wims Formation » puis **envoyer**. Les fichiers apparaissent alors sous le nom : images/equal.mp3, images/equality.mp3, images/equalization.mp3, etc. Vérifier si le son marche en cliquant sur **voir**.

Étape 3: Créez votre fichier jeu de données. Ici il y a un enregistrement par mot donc, les fichiers audio ont comme nom mot.mp3 pour chaque mot utilisé et vous n'êtes pas obligé d'écrire le nom du fichier sur la 3ème ligne (il faudra par contre laisser une ligne blanche). Le fichier son utilisé sera par défaut le mot sans accent ni espaces avec l'extension .mp3.

Étape 4: Créez votre exercice avec QUICKTOOL. Attention : ici il y a un enregistrement par jeu de données, donc cochez Non à côté de Fichiers d'écoute.

4.5. CRÉER DES FICHIERS DE LECTURE (POUR DES EXERCICES DE LECTURE)

Vous pouvez aussi avoir à transférer des textes qui devront être lus par l'élève. Le fichier contenant du texte n'est pas un fichier binaire, comme les fichiers d'écoute et d'image. Il sera enregistré dans le module au même endroit que les fichiers de données et les fichiers de source. Il doit provenir d'un fichier .txt que vous avez préalablement créé. Vous le mettrez en forme en utilisant quelques commandes html de présentation (cf. §A).

Pour ajouter un lien dans le texte qui s'ouvre dans une autre fenêtre :

```
<a target="wims_external" href="http://www.nom_du_site">lien</a>
<a href="http:adresse..." target="wims_external">lien</a>
```

Pour ajouter une image dans le texte à partir des fichiers images que vous aurez transférés dans WIMS (ils sont stockés dans le dossier images de votre module) :

```

```

par exemple

```

```

Sauvegardez votre fichier contenant le texte qui servira comme support à votre exercice. Vous le transférerez dans votre module lors de la création de votre exercice.

Exemple.

```
<b>Ceci est un texte à lire</b>.
<p>
Il s'agit de <i>voir</i> si vous avez bien <u>compris </u>
l'utilisation des commandes html. Les commandes sont nombreuses,
voici quelques exemples :
<ul>
<li>ajouter un lien</li>
<li>ajouter une image</li>
<li>des commandes pour la couleur des caractères, etc.</li>
</ul>
```

Ci-dessous vous pouvez voir comment ce texte apparaîtra :

Ceci est un texte à lire.

Il s'agit de *voir* si vous avez bien compris l'utilisation des commandes html. Les commandes sont nombreuses, voici quelques exemples :

- ajouter un lien
- ajouter une image
- des commandes pour la couleur des caractères, etc.

Vous pouvez faire ainsi un exercice de type **Composer**.

Étape 1: Mettez en forme le texte qui se trouve dans le fichier `eurogestures_non_formate`, sauvegardez-le sur votre ordinateur.

Étape 2: Créez votre fichier « jeu de données » à l'aide du fichier `eurogestures_quifaitquoi_non_formate` selon le format de **Qui Fait Quoi**.

Étape 3: Créez votre exercice avec QUICKTOOL. N'oubliez pas de cocher Oui à côté de Fichier de lecture. Dans la case voisine, copiez le nom du fichier de lecture que vous avez mis en forme. Une fois votre exercice créé, vérifiez le format de votre fichier de lecture. S'il ne vous convient pas, vous pouvez le modifier.

4.6. CRÉATION D'UN EXERCICE QUI NE DEMANDE PAS DE RÉPONSE (« EXERCICE NON NOTÉ »)

Ce genre d'exercice peut être utile lorsqu'on veut rédiger des instructions pour un devoir à faire chez soi. Comme il ne s'agit pas d'un exercice interactif, on le crée directement dans le module.

Pour cela allez directement dans votre module. Mettez le nom de votre fichier dans la case Ajouter un autre fichier (ici : `src/devoir.oef`), puis cliquez sur **Enregistrer** pour l'ouvrir. Copiez la commande ci-dessous.

```
\title{mon_titre}
\author{mon_nom}
\statement {
  mon_texte texte
  texte texte
}
```

Ecrivez le titre à la place de `mon_titre` entre les accolades puis le texte de l'exercice. Utilisez les commandes html pour le mettre en forme. Enregistrez.

Vous pourrez ajouter une image ou un fichier son qui se trouve dans le dossier images du module en utilisant les commandes appropriées : pour une image `` (le nom de l'image contient son extension, par exemple `jpg`). Si vous voulez insérer un fichier son, le mieux est d'utiliser les macros disponibles (plusieurs players sont à votre disposition) :

```
\title{mon_titre}
\author{mon_nom}
\text{audio1=slib(media/audio \imagedir/mon_audio.mp3)}
\statement {
  mon_texte texte \audio1
  texte texte
}
```

ou

```
\title{mon_titre}
\author{mon_nom}
\text{audio1=slib(media/audio \imagedir/mon_audio.mp3,,player=dewplayer)}
\statement {
  mon_texte texte \audio1
  texte texte
}
```

4.7. COMMENT RENDRE DES EXERCICES PLUS ALÉATOIRES

Pour certains exercices, il est utile de rentrer un grand nombre de questions pour que l'apprenant ne retombe pas sur les mêmes questions. Il faut dans ce cas cocher oui dans la case Tirage aléatoire des jeux de données dans le menu QUICKTOOL. Les exercices de démonstration dans le module Collège, l'exercice past tenses in context dans le module Lycée, direct questions at a job interview ou indirect questions at a job interview dans le module Université sont des exemples d'exercices aléatoires.

4.7.1. Utilisation d'accolades

Il est possible d'augmenter la variabilité des questions (jeux de données) en utilisant des accolades {}. Nous allons l'expliquer sur deux exemples. Mais cela est utilisable assez généralement.

Exemple (avec **Texte à trous**). Pour un fichier **Texte à trous**, la syntaxe est la suivante :

```
:textetexte ??bon choix,mauvais choix??textetexte
:textetexte ??bon choix|autre bon choix,mauvais choix?? textetexte
```

WIMS tire au hasard un des choix, rendant ainsi la fonction encore plus aléatoire. Par exemple, avec la donnée suivante :

```
:??She is ten years old.,She is twelve years old.??
```

l'exercice produit les étiquettes :

She is ten years old.	(le bon choix)	She is twelve years old.	(le mauvais choix)
-----------------------	----------------	--------------------------	--------------------

Avec la donnée suivante,

```
:?? She is ten years old.,She is {twelve,eighteen,twenty-five} years old.??
```

l'exercice produit l'un des paquets d'étiquettes suivant :

She is ten years old.	She is twelve years old.
-----------------------	--------------------------

ou

She is ten years old.	She is eighteen years old.
-----------------------	----------------------------

ou

She is ten years old.	She is twenty five years old.
-----------------------	-------------------------------

Avec la donnée suivante,

```
: She ??is,has got,have got?? {twelve,eleven,ten} years old.
```

l'exercice produit un de ces paquets d'étiquettes suivant à chaque renouvellement de l'exercice :

She is twelve years old.	She has got twelve years old.	She have got twelve years old
--------------------------	-------------------------------	-------------------------------

ou

She is eleven years old.	She has got eleven years old.	She have got eleven years old.
--------------------------	-------------------------------	--------------------------------

ou

She is ten years old.	She has got ten years old.	She have got ten years old.
-----------------------	----------------------------	-----------------------------

Essayez d'inclure dans votre fichier de données quelques accolades.

Exemple (avec **Sélectionner**). Avec **Sélectionner**, la donnée suivante (les chiffres sont faits pour repérer et n'ont pas à être écrits)

```
She {??is|has got??,has got} brown hair and brown eyes.
      1      2      3
```

signifie que le mot qui sera montré et sur lequel il faut cliquer (ou non) est tiré au sort de façon aléatoire parmi « is » (1) ou « has got » (3) au hasard. La bonne réponse (mot à écrire) est « has got » (2) si « is » (1) a été tiré. Si « has got (3) » est tiré et qu'on clique dessus, la réponse est fausse car ce n'est pas une erreur. L'exercice peut donc se présenter sous la forme

She is brown hair and brown eyes

et dans ce cas, il faut cliquer sur **is** ou sous la forme

She has got brown hair and brown eyes

et dans ce cas, il n'y a pas d'erreur.

Exemple. She {??isn't|hasn't??,??haven't|hasn't??} got glasses.

isn't ou haven't sont tirés au hasard. La bonne réponse est hasn't dans les 2 cas. On peut donc obtenir ment

She isn't glasses.

ou sous la forme

She haven't got glasses.

Attention : si vous voulez mettre une virgule à l'intérieur d'une phrase, il faut la remplacer dans les accolades par ,

4.7.2. Le cas de Vrai-faux

Vrai-faux présente par rapport à un **QCM** la possibilité de faire des variantes d'une question. Pour cela dans chaque jeu de données, vous pouvez mettre des variantes (par exemple, deux versions dont la réponse est vrai, une version dont la réponse est fausse). Une de ces versions et une seule sera tirée à chaque fois. Ainsi, si vous demandez tous les jeux de données à la fois et dans un ordre non aléatoire, votre exercice ne sera cependant pas toujours le même tout en conservant l'ordre logique de vos questions.

Voici un fichier de données :

choice= Vrai,Faux

:L'ananas permet la digestion des protéines mais non l'assimilation des graisses.

L'ananas est un fruit « mange-graisses ».

Faux

L'ananas facilite la digestion des protéines

Vrai

L'ananas n'a aucun pouvoir amaigrissant.

Vrai

:

Le ketchup est gras

Faux

Le ketchup contient du sucre

Vrai

Par exemple, si l'exercice utilise ce fichier de données et comporte deux questions, vous pouvez avoir les six variantes suivantes de l'exercice.

L'ananas est un fruit « mange-graisses ». • Vrai • Faux
Le ketchup est gras • Vrai • Faux

L'ananas est un fruit « mange-graisses ». • Vrai • Faux
Le ketchup contient du sucre • Vrai • Faux

L'ananas facilite la digestion des protéines • Vrai • Faux
Le ketchup est gras • Vrai • Faux

L'ananas facilite la digestion des protéines • Vrai • Faux
 Le ketchup contient du sucre • Vrai • Faux

L'ananas n'a aucun pouvoir amaigrissant. • Vrai • Faux
 Le ketchup est gras • Vrai • Faux

L'ananas n'a aucun pouvoir amaigrissant. • Vrai • Faux
 Le ketchup contient du sucre • Vrai • Faux

4.8. UTILISATION DES COLLECTIONS SONORES DE MOTS DANS DIVERSES LANGUES : LA COLLECTION SWAC ET LE PROJET SHTOOKA.

Le "Projet Shtooka" (<http://shtooka.net/fr/>) est un projet non commercial (animé bénévolement) dont le but est la création de matériel audio libre ainsi que d'outils logiciels pour l'apprentissage des langues étrangères. L'axe principal de travail dans ce projet vise à mettre en place un ensemble de collections sonores de mots et expressions telles les bases audio libres de mots dans divers langues appelés bases SWAC. Nous avons intégré ces collections de mots et expressions enregistrés dans WIMS, notamment dans l'interface QUICKTOOL. En sélectionnant une base SWAC dans QUICKTOOL, vous pouvez automatiquement intégrer les enregistrements existants dans vos exercices en cliquant sur « Paquets SWAC » et en choisissant la langue qui vous intéresse. Vous n'aurez pas à les enregistrer vous-même. Ainsi il devient très facile et rapide de créer un grand nombre d'exercices aléatoires (et non aléatoires également) sonores. Actuellement les collections sonores dans SWAC sont utilisables dans des exercices de type **Correspondance** (correspondre) et **Texte à trous**. Si vous souhaitez utiliser un mot qui se trouve dans cette base vous devez simplement mettre `audio=mot` dans le fichier de données. Si vous souhaitez utiliser une phrase (par exemple une expression idiomatique), il est obligatoire de la mettre entre guillemets : `audio="une phrase"` en début du fichier de données (voir l'aide en ligne concernant le syntaxe pour chaque type d'exercice). Néanmoins, si vous préférez une prononciation différente de celle qui est utilisée par SWAC, vous pouvez enregistrer les mots vous-même et les mettre dans votre module. Ce sont les audio de votre module qui sont pris en priorité. Dans ce cas, il faut rajouter l'extension, donc le format à utiliser dans votre fichier de données est `audio=mot.mp3`. Il ne doit pas y avoir d'espace dans le nom de fichier.

Pour vérifier si un mot ou une expression existent dans la base SWAC, un outil est à votre disposition (chercher « swac » dans le moteur de recherche de WIMS). Vous pouvez également contribuer à élargir cette base audio en enregistrant des mots ou expressions vous-même à l'aide de SHTOOKA RECORDER http://shtooka.net/soft/shtooka_recorder/fr/.

5. FEUILLES D'EXERCICES, DOCUMENTS, EXAMENS

5.1. CRÉATION D'UNE FEUILLE DE TRAVAIL À PARTIR DE VOS PROPRES EXERCICES

La création d'une feuille à partir de vos propres exercices se fait comme pour les exercices de la base (§1.4, étapes 1 à 3). La différence est qu'au lieu d'entrer un mot dans le moteur de recherche, vous avez à cliquer sur **Modtool** dans la page d'accueil de votre classe.

Ouvrez votre module puis cliquez sur **Tester**. Sélectionnez l'exercice que vous voulez insérer, puis cliquez sur **au travail**. Cliquez sur le lien **insérez dans une feuille de travail** qui se trouve en haut à gauche de la page, choisissez la feuille dans laquelle vous voulez insérer l'exercice puis cliquez sur **Insérer**. Puis reprenez l'étape 6 de §1.4.

5.2. LE DOCUMENT

5.2.1. Création d'un document

Ouvrez une nouvelle fenêtre ou un nouvel onglet pour aller dans votre classe. Sur la page de garde, cliquez sur [ajouter un document](#). Donnez un titre au document mais n'écrivez rien dans la fenêtre En-tête (vous saurez bientôt quoi écrire). Cliquez sur [enregistrer](#) puis [Editer sa page d'entrée](#). Ensuite créez le bloc principal ou page d'entrée (main) de votre document, donnez-lui un titre (Sommaire par exemple). Dans la fenêtre d'édition, écrivez le texte :

```
<p>\link {ma_premiere_page} </p>
<p>\link{ma_deuxieme_page} </p>
```

puis [Enregistrer](#). `ma_premiere_page` sera le nom d'un fichier créé. Il ne doit pas y avoir d'espace. De même, les accents ne sont pas autorisés et des noms courts sont conseillés. La commande `\link...` permet de créer le fichier qui correspondra à un bloc (ou si vous voulez, une page) du document. Une fois que le nom de ce fichier est spécifié, vous le créez en y ajoutant un titre et un contenu. Vous verrez d'abord :

ma_premiere_page (Créer)

En cliquant sur le lien vous verrez le bloc apparaître :

Création du bloc ma_premiere_page. [Insérer un fichier] Titre:

Il faut maintenant donner un titre et rédiger le contenu du bloc.

Pour revenir à la page précédente dans le document, il faut cliquer sur [sup](#) ou [hist](#).

5.2.2. Editer le document

Un document s'édite bloc par bloc dans la fenêtre d'édition. Il est plus commode et vivement recommandé d'écrire son texte dans son éditeur de texte favori puis de le copier dans la fenêtre (vous gardez ainsi une copie de vos textes en attendant une sauvegarde de la classe). La mise en forme du texte se fait grâce à des commandes html. Pour éditer un bloc du document, on travaille dans des blocs du document puis dans la fenêtre En-tête dans [Propriétés du document](#).

5.2.3. Création d'une nouveau bloc

Vous pouvez créer un nouveau bloc à partir de n'importe quel bloc déjà créé de la même manière que vous avez fait précédemment à l'aide de la commande `link`.

5.2.4. Créer un pli dans un bloc

Si vous souhaitez mettre une partie dépliable dans une page de votre document, utilisez la commande : `\fold{nom_de_la_sous_partie}`

Par exemple : `\fold{remarque1}`

Lorsque le lien apparaît, cliquez sur [Créer](#). Donner un titre à cette page et écrivez.

Si ce que vous avez à mettre est court, vous pouvez simplement mettre le texte directement

```
\fold{remarque1}{attention au temps}
```

5.2.5. Insérer un exercice

Vous pouvez insérer un exercice avec la commande `\exercice{module=adresse_de_l'exercice}` en copiant l'adresse de l'exercice à partir de `module=` (vous la trouverez en regardant le [à propos de cette ressource](#)).

Si vous souhaitez nommer cet exercice différemment du titre qu'il possède, vous pouvez mettre le nouveau nom entre accolades juste après l'adresse. Par exemple :


```
\exercice{module=Lang/francais/oefdictate.fr&exo=dictate&cmd=new}{Dictée}
```

5.2.6. Insérer des fichiers à télécharger

En bas de chaque bloc (formaté), il y a un lien [Dépôt de fichier](#). Cliquez dessus. Il vous est proposé de déposer un fichier (dans le document WIMS). Le lien [Page d'entrée du document](#) ou [Retour au dernier bloc](#) vous ramène au bloc. Cliquez sur [Editer](#) et coller la phrase.

5.2.7. Utilisation de styles

Vous pouvez utiliser des commandes html ou des styles css pour agrémenter votre présentation.

Style: Dans le bloc, écrivez par exemple :

```
<div class="rule">
On forme le plus souvent le féminin des adjectifs en ajoutant un "e".
</div>
<div class="ex">Exemples :
grand grande
petit petite
vrai vraie
</div>
```

Enregistrez puis cliquez sur [sup](#) pour retourner à la page où se trouve le lien vers [Propriétés du document](#). Collez les commandes suivantes dans cette partie :

```
<style type="text/css">
body {font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;font-size: 100% ;
background-color: #FFFCC;}
.rule {
margin: 0% 8% 0% 8%;
width: 50%;
padding:8%;
background-color: #E8E4D8;
color:red;
}
.ex {
margin: 0% 8% 0% 8%;
width: 50%;
padding:8%;
background-color: #66CCFF;
color:brown;
}
</style>
```

Dans ce qui précède, nous avons changé la largeur et la hauteur des marges, la couleur du fond et la couleur de police. Vous pourrez réutiliser le style `rule` ailleurs ou créer de nouveaux types de sections (en remplaçant `rule` par autre chose).

Création d'un tableau: Pour cela vous allez travailler dans le bloc du document où vous voulez créer votre tableau. Par exemple :

Adjectif	Verbe	Traduction
Red	Redden	Rougir
Black	Blacken	Noircir
White	Whiten	Blanchir
Light	Lighten	Alléger

Si vous souhaitez faire un tableau, vous pouvez utiliser la commande html correspondante :

```
<table class="wims_border">
<tr>
<td>Adjectif</td>
<td>Verbe</td>
<td>Traduction</td>
```

```

</tr>
<tr>
  <td>Red</td>
  <td>Redden</td>
  <td>Rougir</td>
</tr>
<tr>
  <td>black</td>
  <td>Blacken</td>
  <td>Noircir</td>
</tr>
<tr>
  <td>White</td>
  <td>Whiten</td>
  <td>Blanchir</td>
</tr>
<tr>
  <td>Light</td>
  <td>Lighten</td>
  <td>Alléger</td>
</tr>
</table>

```

Vous pouvez bien sûr changer les entrées du tableau. `<table border=1>` correspond à la largeur de la bordure du tableau, `<tr>` correspond à une nouvelle ligne, `<td>` correspond à une nouvelle cellule.

5.2.8. Quelques conseils

Utilisez la page d'entrée (bloc main) comme table des matières. Variez les styles, mais restez homogènes (une couleur par exemple par type de tâches).

5.2.9. Rendre votre document lisible à vos élèves

Une fois le document terminé, il faut le rendre visible aux élèves. Retourner à la page d'entrée [propriétés du document](#). Une fois votre document enregistré, vous le verrez dans la classe. Pour que vos élèves le voient, vous devez aller dans [Propriétés](#). Il y a un menu déroulant : mettez-le sur

Les participants peuvent lire mais pas écrire ce document

5.3. LA FEUILLE D'EXAMEN

Il est possible de créer un examen dans sa classe. Les examens sont obligatoirement faits à partir d'exercices provenant de feuilles actives. Aussi, soit on reprend des exercices se trouvant dans une des feuilles sur lesquelles les élèves ont déjà travaillé, soit on crée une feuille qui ne servira que pour l'examen : dans ce cas, après l'avoir activé, on l'expire et on la cache aux élèves (elle ne sert donc qu'à créer l'examen).

5.3.1. Création de la feuille d'examen

Remplissez le titre et la description si vous le souhaitez. Vous devez renseigner les éléments suivants : la date de clôture de l'examen, la durée d'une session d'examen (en minutes) et le nombre d'essais par session (c'est à dire le nombre de fois qu'un élève peut recommencer la feuille d'examen). Maintenant cliquez sur [Créer l'examen](#).

Maintenant vous pouvez ajouter des exercices de deux manières différentes :

Ajouter un exercice à la fois : Sur la page principale de l'examen, cliquez sur [Ajouter un exercice](#). Sélectionnez-en un dans la liste, puis transférez le dans la case qui s'affiche à côté de la liste en cliquant sur la flèche » ; Si

vous voulez retirez l'exercice de l'examen, sélectionnez le et cliquez sur la flèche inverse : « puis **Enregistrez** ». N'oubliez pas de lui donner un titre et le poids (le coefficient) de l'exercice. Vous trouverez ces informations en haut de la page, au dessus de la liste des exercices.

Ajouter une série d'exercices: Sur la page principale de l'examen cliquez sur **Ajouter une série d'exercices**. Vous devrez choisir le numéro de la feuille que vous souhaitez inclure. Tous les exercices de cette feuille y seront ajoutés avec un poids 1. Cliquez sur **Insérer**. Si vous souhaitez changer le poids d'un exercice, vous pouvez le faire en cliquant sur **modifier** puis en le changeant à l'emplacement prévu à cet effet. On peut aussi changer le titre de chaque exercice de la même manière.

Pour rendre votre examen accessible à vos apprenants il faut l'activer, cliquez donc sur **Activer**.

5.3.2. Quelques remarques pédagogiques

Lorsque vous avez des exercices aléatoires, un seul sera tiré au hasard dans la feuille d'examen. (Par exemple vous avez travaillé sur un temps grammatical et vous avez en tout 25 phrases à trou parmi lesquelles une est tirée au hasard à chaque fois). Si vous souhaitez que dans votre examen l'élève rencontre 5 phrases spécifiques de cette série de 25, il vous faudra spécifier lorsque vous ajoutez votre exercice dans une feuille qu'une série aura 5 questions. Si vous utilisez un exercice que vous avez vous-mêmes créé, vous pouvez aussi en prévoir une version dans laquelle cinq phrases seront tirées à chaque fois.

6. QUELQUES EXERCICES PLUS AVANCÉS

6.1. EXERCICE DE TYPE TEXTE À TROUS AVEC PLUSIEURS IMAGES

Dans l'exercice présenté (voir par exemple *Describing people* dans le module *Collège*), les apprenants doivent choisir entre plusieurs phrases et les glisser sous une image. Prévoyez au moins cinq images différentes

Vous avez cinq images, donc il faudra créer cinq jeux de données dans le même fichier.

Chaque jeu de données commence par : en début de ligne.

Pour qu'un jeu de données et l'image correspondant apparaissent ensemble, il faudra donner le nom de l'image dans le fichier de données en premier de la façon suivante :

```
:image=image_1.jpg
texte si on veut ??bonne phrase1,mauvaise phrase1 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase2,mauvaise phrase2 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase3,mauvaise phrase3 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase4,mauvaise phrase4 ?? texte si on veut

:image=image_2.jpg
texte si on veut ??bonne phrase1,mauvaise phrase1 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase2,mauvaise phrase2 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase3,mauvaise phrase3 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase4,mauvaise phrase4 ??

:image=image_3.jpg
texte si on veut ??bonne phrase1,mauvaise phrase1 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase2,mauvaise phrase2 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase3,mauvaise phrase3 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase4,mauvaise phrase4 ??

:image=image_4.jpg
texte si on veut ??bonne phrase1,mauvaise phrase1 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase2,mauvaise phrase2 ??<br />
texte si on veut ??bonne phrase3,mauvaise phrase3 ??<br />
```

```

texte si on veut ??bonne phrase4,mauvaise phrase4 ??

:image=image_5.jpg
texte si on veut??bonne phrase1,mauvaise phrase1 ??<br />
texte si on veut??bonne phrase2,mauvaise phrase2 ??<br />
texte si on veut??bonne phrase3,mauvaise phrase3 ??<br />
texte si on veut??bonne phrase4,mauvaise phrase4 ??

```

Vous pouvez ajouter des accolades { } pour augmenter la variabilité des exercices (voir 4.7.1).

Attention : il faudra cocher non dans la case Fichiers d'images dans le menu QUICKTOOL.

Lorsque vous faites le transfert de vos fichiers (de données et d'image) dans votre module, n'oubliez pas de transférer **tous** ces fichiers d'image un par un en cochant la case autres fichiers si nécessaires sur l'écran de transfert.

6.2. DICTÉE DE PHRASES EN UTILISANT UN EXERCICE DE TYPE TEXTE À TROUS ET 15 FICHIERS D'ÉCOUTE

Nommez vos fichiers d'écoute (par exemple un.mp3, deux.mp3, trois.mp3, ..., quinze.mp3). Préparez votre fichier de données de la façon suivante :

```

:audio=un.mp3
??première partie de la phrase 1 ??texte si vous voulez ??deuxième partie
de la phrase 1 ?? texte si vous voulez ??troisième partie de la phrase 1 ??

:audio=deux.mp3
??première partie de la phrase 2 ??texte si vous voulez ??deuxième
partie de la phrase 2 ?? texte si vous voulez ??troisième partie de la phrase 2 ??

:audio=trois.mp3
??première partie de la phrase 3 ?? texte si vous voulez ??
deuxième partie de la phrase 3 ?? texte si vous voulez ??troisième partie
de la phrase 3 ??

:audio=quinze.mp3
??première partie de la phrase 15 ??texte si vous voulez ??
deuxième partie de la phrase 15 ?? texte si vous voulez ?? troisième partie
de la phrase 15 ??

```

Utilisez le menu QUICKTOOL pour créer votre exercice **Texte à trous** avec l'option de format case. Vous pouvez choisir la fonction aléatoire si vous voulez que les phrases apparaissent dans n'importe quel ordre ou la fonction non aléatoire si vous voulez qu'elles se suivent dans un ordre bien spécifique.

La case Nombre de jeux de données utilisés vous permet de décider combien de phrases vous voulez que l'apprenant voit sur le même écran.

Attention : il faudra cocher non dans la case Fichiers d'écoute dans le menu QUICKTOOL car ces fichiers apparaissent dans les questions et non dans les consignes. Lorsqu'ensuite vous faites le transfert de vos fichiers (de données et d'écoute) dans votre module, n'oubliez pas de transférer tous les fichiers d'écoute un par un en cochant la case autres fichiers si nécessaires sur l'écran de transfert.

6.3. PUBLICATION DE VOS EXERCICES

Si vous souhaitez partager vos exercices avec tous les utilisateurs de WIMS, vous pouvez demander leur publication. Pour cela, prenez contact avec l'association WIMS EDU (<http://wimsedu.info>) qui vous orientera vers la personne adéquate. Vous pouvez aussi vous inscrire sur ses forums et partagez vos expériences.

7. QUE FAIRE QUAND VOTRE EXERCICE NE FONCTIONNE PAS

7.1. QUELQUES REMARQUES GÉNÉRALES

- Si rien n'apparaît, vérifiez que le nom de votre fichier de données est bien celui que vous aviez indiqué dans l'interface. Vérifiez aussi que vous avez bien créé un module d'exercices dans MODTOOL et qu'il est bien du type OEF.
- Vérifiez qu'il n'y a pas de blanc/espace dans le nom du fichier.
- Vérifiez que vous avez bien respecté la syntaxe demandée pour le jeu de données.
- Ne mettez pas : en début de ligne à moins qu'il s'agisse d'un nouveau jeu de données.
- Ne choisissez pas des noms de fichiers trop longs, ne mettez pas d'accents, ni d'espaces dans les noms de fichiers (normalement, QUICKTOOL les enlève).
- Vérifiez qu'il n'y a aucune tabulation dans votre fichier de données.
- Vérifiez que vous avez bien fermé les balises d'html ou les paires de ??.
- Vérifiez que dans le cas où vous devez mettre ??, le texte entre les deux doubles points d'interrogation ??blablabla ?? se trouve sur une même ligne.

7.2. VRAI-FAUX/QCM/ORDONNER

Votre phrase n'apparaît pas en entier: Chaque phrase doit être écrite sur une nouvelle ligne

Plusieurs boutons radio apparaissent sur la même ligne: Vérifiez qu'il n'y a dans votre fichier de données aucun caractère « invisible » (tabulation par exemple). Cela peut en particulier arriver si vous avez fait un copier-coller de votre texte à partir d'un document élaboré. Dans ce cas, enlevez tous les blancs et remettez-les. Vous pouvez visualiser les tabulations, les caractères invisibles avec la plupart des éditeurs de texte.

7.3. TEXTE À TROUS

Votre phrase est coupée ou les questions sont décalées: Ne pas mettez pas de virgule à l'intérieur des points d'interrogations si la virgule sert à la syntaxe, car ceci indique que ce qui est après la virgule est un mauvais choix. Pour faire apparaître une virgule, utilisez son code html ,

Vous ne voyez pas apparaître de mots à choisir sur l'écran avec Texte à trous menu, Texte à trous mark: vérifiez que vous avez bien coché oui dans le menu QUICKTOOL Menu commun (format mark, menu) si vous n'indiquez pas une mauvaise réponse au moins pour chaque trou : WIMS choisira l'ensemble des mots à remettre dans le texte.

7.4. CORRESPONDANCE

Il est proposé deux fois le même mot et vous avez faux: Evitez de mettre le même mot deux fois dans la colonne de gauche. Par exemple,

Un, confortable
Un, predictable

L'ordinateur reconnaît l'endroit où se place un, donc si l'étudiant veut utiliser le 2ème un avec confortable, il aura comme réponse faux. Ne mettez pas de virgule à l'intérieur de votre mot/phrased. Un exemple à ne pas faire :

Blanc,c'est la couleur de la neige, de la glace, des glaciers

A la place :

Blanc,c'est la couleur de la neige, de la glace, des glaciers

En règle générale, n'utilisez pas les symboles qui permettent de créer le format d'un exercice.

7.5. SON/IMAGE

L'image ou l'enregistrement n'apparaît pas: Vérifiez que vous l'avez bien téléchargé (vous devez le voir dans la liste des fichiers). Vérifiez aussi que le nom est bien correct (sans espace).

L'image est trop grande pour l'exercice: Réduisez l'image et la téléchargez de nouveau sur WIMS.

Sous Windows, vous pouvez faire cela en utilisant Paint : ouvrir-image-étirer/incliner - changer les pourcentages pour les rubriques horizontale et verticale -enregistrer. Si ImageMagick est installé (par exemple sous Linux), la commande suivante dans le terminal donne la taille de l'image

```
identify image.jpg
```

Pour redimensionner à 200 pixels :

```
convert -resize 200 image.jpg image2.jpg
```

ANNEXE A. TABLEAU DE COMMANDES HTML

Les commandes html s'ouvrent toujours avec <tag> et doivent être fermées avec </tag>. On trouvera des exemples de tag dans la liste suivante

Faire un paragraphe	<p>texte</p>
Mettre un titre en valeur	<h3>titre</h3>
Centrer	<center>texte</center>
Mettre en gras	texte
Mettre en italique	<i>texte</i>
Mettre en rouge	texte
Souligner	<u>souligner </u>
Faire une liste sans numéros	<pre> début d'une liste liste fin de la liste </pre>
Faire une liste ordonnée	<pre> début d'une liste liste fin de la liste </pre>
Insérer un lien vers un site	<pre> lien </pre>
Ajouter une image que vous avez téléchargée dans WIMS	<pre> </pre>

ANNEXE B. RÉPONSES AU TABLEAU

Caractéristiques de quelques exercices

Type (nom)	Feuille (numéro de l'exercice) : Titre	Type de tâche	Ordre des questions	Réponses
QCM	(1) Lycée (3) : John Fitzgerald Kennedy (2) Université : Preparing for a job interview	Compréhension orale/écrite Vocabulaire (surtout avec la fonction aléatoire) Révision grammaticale	trois questions par étape, dans un ordre bien défini (non aléatoire) Les questions ne s'arrêtent pas de défiler même si les réponses données sont mauvaises	Ex 1 : Réponses données Ex 2 : Seulement la bonne réponse est indiquée, si la réponse est mauvaise la bonne réponse. La solution n'est pas donnée (l'étudiant doit vraiment faire le travail pour avoir ses points)
Texte à trous (remplir les trous) : case, drag, click, menu	(1) Collège (2) : Describing people (clickfill) (2) Collège (3) : Practice be/have got (menu) (3) Collège (6) : Test yourself (case) (4) Lycée (2) : Lead in (5) Lycée (5) : Past tenses : practice (case) (6) Lycée (6) : Past tenses in context () (7) Université : Fill in the missing words in the letter (menu)	Ex 1 - Introduction d'une structure, vocabulaire. Ex 3, Ex 5, Ex 6 - Production (vocabulaire, grammaire, etc) Ex 4 - Préparation à la lecture, compréhension orale, etc	Ex 1 - Image et une série de phrases tirées au hasard (aléatoire) Ex 2 - Phrases tirées au hasard, une à la fois Ex 3 - Image et une série de cases à remplir tirées au hasard Ex 4 - Toutes les questions apparaissent en même temps, pas d'ordre aléatoire Ex 5 - Une phrase tirée au hasard Ex 6 et Ex 7 : un texte tiré au hasard, choix commun des mots	Ex 1 - Réponses données après deux essais Ex 2 - Réponse donnée tout de suite Ex 3 - Réponses données après trois essais Ex 4 - Réponse donnée toute de suite Ex 5, Ex 6 - Réponse donnée toute de suite Ex 7 - Réponse donnée après trois essais

Caractéristiques de quelques exercices

Type (nom)	Feuille (numéro de l'exercice) : Titre	Type de tâche	Ordre des questions	Réponses
Correspondance (mettre en correspondance)	(1) Collège (1) : Vocabulary (2) Lycée (1) : Vocabulary (3) Université (1) : Vocabulary (4) Université (7) : Advice about a job interview	Ex 1 et Ex 2 : Vocabulaire, Mot et sa définition, début et fin d'une phrase Ex 4 - Préparation pour la compréhension orale	Ex 1 - Trois mots par exercice Ex 2 - Quatre mots par exercice Ex 3 - Cinq mots par exercice	Réponses données
Composer (ré-mettre les mots dans l'ordre)	(1) Université (10) : Direct Questions at an interview (2) Université (11) : Indirect questions at an interview	Ex 1 et Ex 2 - Grammaire : ordre des mots dans la phrase	Ex 1 et Ex 2 - le jeu de données (= exercice) est tiré au hasard	Réponse donnée
Ordonner (ré-mettre les phrases dans l'ordre)	(1) Université (5) : Practice writing cover letters	Lecture : texte dans l'ordre	Ex 1 - Un texte tiré aléatoirement	Ex 1 - Réponses données

Caractéristiques de quelques exercices

Type (nom)	Feuille (numéro de l'exercice) : Titre	Type de tâche	Ordre des questions	Réponses
Sélectionner (sélectionner des mots ou groupes de mots et éventuellement les corriger dans le texte ou hors du texte)	(1) Collège (5) : Correct the mistakes (pour la 2ème étape : case) (2) Lycée (7) : Kennedy's inaugural speech : emphasis (3) Lycée (8) : Sentence stress	Ex 1 - Trouver, puis corriger les erreurs dans un texte Ex 2 - Prononciation : marquer les mots accentués dans un texte, puis dire pourquoi ils sont accentués Ex 3 - Prononciation (marquer les mots accentués)	Ex 1 - Un texte à la fois, tiré au hasard (aléatoire) Ex 2 - Un seul texte Ex 3 - Un texte tiré au hasard (aléatoire)	Ex 1 - Réponses données pour la première étape (trouver l'erreur), on peut passer à la 2ème étape seulement lorsque la première est faite correctement Ex 2 - Réponses données toute de suite, puis 2ème étape : réponses données toute de suite. Ex 3 - Réponse donnée toute de suite, pas de deuxième question
QUI FAIT QUOI (attribuer des qualités à un groupe de personnes après lecture ou écoute d'un texte) Exercice non noté	(1) Université (8) : Job interviews : listening (1) Lycée (9) : Homework (2) Lycée (4) : Grammaire : Les temps du passé dans un récit	Ex 1 - Compréhension orale, écrite Ex 1 - Travail à faire à la maison Ex 1 - Explication grammaticale	Ex 1 - Questions dans l'ordre, mais pas dans la même configuration lorsqu'on refait l'exercice. 	Ex 1 - Réponse donnée Pas de réponse (réponse libre)

ANNEXE C. RÉSUMÉ DES CARACTÉRISTIQUES DES TYPES D'EXERCICE

Caractéristiques: Les exercices de type **Composer** demandent de mettre des mots ou groupes de mots dans l'ordre. Il est possible de rajouter des mots perturbateurs en les écrivant après un point virgule ; et en les séparant par des virgules (voir le deuxième exemple plus bas). Si vous devez mettre des virgules ou des points virgules dans votre texte, utilisez le code html de la virgule `,` ou du point virgule `;` , car WIMS considère ces signes comme des commandes.

Le nombre de phrases possibles pour chaque exercice est de 29.

Syntaxe:

```
:Le chat / mange / la souris.
:Voici / un / autre exemple.
:mot / mot / mot / sur / une / seule / ligne

:Le chat /mange / la souris;manger,boit.
:Voici / un / autre exemple.; une,des
:mot / mot / mot/ sur / une / seule / ligne ;perturbateur,perturbateur.
```

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
```

C.1. CORRESPONDANCE

Caractéristiques: Les exercices de type **Correspondance** sont des exercices de correspondance. Une liste de trois (ou de N à décider) objets et des objets correspondants est prise au hasard parmi un des jeux de données.

Il est possible d'utiliser des audio de la base swac. Pour cela, après avoir vérifié que le texte en question existe, écrire pour les objets en question `audio="texte"`.

La taille des étiquettes est modifiable (par exemple si vous avez des phrases longues) : elle est de la forme V x LG x LD (taille verticale, largeur de la colonne de gauche, largeur de la colonne de droite).

Syntaxe:

```
:gauche,left
droite,right
haut,top
bas,bottom
milieu,middle
```

Syntaxe générale

```
:gauche1,droite1
gauche2,droite2
gauche3,droite3
```

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
```

On peut aussi mettre des audio ou des images dans les objets de correspondance, sous la forme `nom.jpg` ou `nom.gif` ou `nom.png` pour des images ou `nom.mp3` pour un enregistrement audio. Ces fichiers son et image doivent alors se trouver dans le dossier `images` du module (les transférer dans Modtool via le lien dépôt de fichier dans le dossier `images`).

Si on souhaite utiliser les enregistrements de la base SWAC, on doit l'indiquer par `audio="le mot"` ; dans ce dernier cas, le logiciel cherche si `le_mot.mp3` se trouve dans le dossier `images`, puis va chercher dans la base swac dans le langage qui doit être précisé au moment où l'exercice est conçu. On DOIT alors laisser la première ligne blanche si on ne désire pas mettre de documents audio, titre ... pour le jeu de données. Dans l'exemple suivant, l'audio `father.mp3` doit être dans le dossier `images` (remarquer la ligne blanche).

```

:
mère, audio=mother
soeur, audio=sister
père, father.mp3

:instruction="mes instructions"
mère, audio=mother
soeur, audio=sister
père, father.mp3

:
table, table.jpg
chair, chair.jpg
window, window.jpg

```

C.2. TEXTE À TROUS

Caractéristiques: Un exercice de type **Texte à trous** propose un texte et demande de compléter des mots ou groupes de mots selon différentes méthodes :

- case : case pour écrire
- clickfill : mots à glisser/déposer
- dragfill : mots à glisser/déposer (utilisables une seule fois : ils disparaissent dès qu'ils ont été utilisés par l'élève)
- menu : menu déroulant
- mark : mots à marquer

On peut décider du nombre d'essais auquel a droit l'élève avant d'obtenir une correction. On peut aussi demander que les réponses non trouvées soient affichées à la fin. A chaque essai, seules les réponses fausses sont redemandées. Une aide est possible (nombre de lettres, quelques lettres ou la forme audio du mot manquant à condition que celui-ci se trouve dans la collection audio swac ou qu'il ait été enregistré au préalable dans Mod-tool, une indication mise dans le texte ou même la réponse montrée un temps limité). Dans la case prompt, il faut mettre le mot qui apparaîtra et qui permettra de voir apparaître l'aide par passage de la souris (par exemple, aide, help).

Actuellement, au plus 39 trous sont possibles. Il est possible d'avoir plusieurs réponses possibles. Dans le format menu ou mark, l'option choix commun permet de proposer dans chaque trou le choix entre tous les mots demandés du texte. Dans le cas contraire, il est nécessaire de spécifier au moins deux choix pour chaque mot (voir syntaxe). Il est possible de rajouter des mots supplémentaires (perturbateurs). Cette liste peut aussi être donnée dans la variable choice dans le fichier de données (voir le second exemple). Elle apparaîtra dans chaque menu, que l'option choix commun ait été ou non activée.

Syntaxe:

```

:Je suis ??là,la,l'a?? !
:Cet élève-??là,la,l'a?? n'est pas très sage,
??la,là,l'a?? maîtresse n'est pas très contente.
:Cette voiture ??là,la,l'a??-bas, dans ??la,là,l'a??
cour, est ??la,là,l'a?? mienne.
:C'est ??là,la,l'a?? où je vais.

```

Syntaxe générale

```

:texte ??bon_choix1,mauvais_choix1, mauvais_choix2, mauvais_choix3??
texte ??bon_choix2,mauvais_choix4, mauvais_choix5??
texte ??bon_choix3,mauvais_choix6?? texte ??bon_choix4,mauvais_choix7,mauvais_choix8??

```

Remarque : Pour simplifier, dans le cas où il n'y a que quelques réponses possibles, il est possible de l'indiquer au début du fichier dans la variable choice. C'est aussi ici qu'on écrira aussi les mots perturbateurs valables pour tout le texte.

```

choice= bon choix1,bon choix2,bon choix3,perturbateur1,perturbateur2
:texte ??bon choix1?? texte ??bon choix2?? texte
??bon choix3?? texte ??bon choix2??

```

Remarque : Afin d'augmenter le nombre de phrases différentes que l'élève verra, on peut écrire plusieurs mots ou groupes de mots entre accolades séparés par des virgules, un seul sera pris au hasard. Dans ce cas, il faut remplacer les virgules du texte par leur code html (,)

```
:{Je suis,Il est} ??là?? !
:{Cet élève,Cet étudiant}-??là?? n'est pas très sage,
{??là?? maîtresse n'est pas très contente.,
??le?? maître va se mettre en colère.}
:Cette voiture ??là??-bas, dans ??là?? cour, est ??là??
mienne.
:C'est ??là?? où je vais.
:Il s'est caché ??là??.
:C'est ??là?? qu'il faut aller.
```

Remarque : Lorsque plusieurs bonnes réponses sont possibles, les séparer par |. Par exemple,

```
:une bonne réponse possible|deuxième bonne réponse possible|troisième bonne réponse possible,pertu
:The ??organisation|organization,organize?? of this meeting is difficult.
:Beaucoup de ??gens|personnes,chiens?? en France ont un téléphone portable.
```

En cas de réponse fausse, c'est la première réponse qui est indiquée (par exemple, ici organisation)

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, une image, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
:audio=nom1.mp3
texte ??bonne réponse1|autre bon choix possible,mauvais choix1, mauvais choix2??
texte ??bon choix,mauvais choix1, mauvais choix2?? texte.
```

Remarque : Ajout d'une aide personnalisée. Vous pouvez ajouter une ou plusieurs aides personnalisées pour les exercices à trou de type 'case'. Si vous en ajoutez plusieurs, une sera tirée au hasard.

Dans ce cas-là il faut respecter le format suivant :

```
text text ??trou //help=[{personalised aid number 1}]??
text text text text ??trou //help=[{personalised aid number 2}]?? text text<br />
Exemple : My ??sister //help=[{opposite of brother, a family member}] is coming to Paris tomorrow.<br>
Il joue au ??football //[{un sport que l'on joue avec un ballon}]?? dans un club.
```

C.3. ORDONNER

Caractéristiques: Les exercices de type **Ordonner** demandent de mettre des phrases dans l'ordre. Chaque phrase doit être sur une même ligne. Un tel exercice peut s'appuyer sur des images, un enregistrement ou une vidéo comme tous les exercices de Quicktool.

Le nombre maximal de phrases possibles pour chaque exercice est de 29.

Syntaxe:

```
:Eplucher et couper en demi-rondelles les poires.
Mélanger la farine avec le sucre, la levure, 1 pincée de sel et le reste de beurre.
Répartir le mélange sur les poires.
Enfourner pour 35 minutes environ.
Battre le blanc d'oeuf en neige ferme et l'incorporer délicatement à la préparation.
```

Syntaxe générale

```
:phrase1 sur une ligne
phrase2 sur une ligne
phrase3 sur une ligne
phrase4 sur une ligne
```

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
```

C.4. QCM

Caractéristiques: C'est un QCM classique. Vous pouvez choisir le nombre d'étapes et le nombre de questions posées à chaque étape (par défaut 1). Il est possible de proposer plusieurs réponses justes à une question. Choisissez alors le format `checkbox`. Dans ce cas, la réponse à cette question est fausse si toutes les réponses justes n'ont pas été cochées.

Vous pouvez décider soit de fournir à l'élève les réponses à toutes les questions, soit de les lui indiquer uniquement si ses réponses sont justes ou fausses.

Pour un exercice ayant plusieurs étapes, vous pouvez décider à partir de quel taux d'échecs l'exercice s'arrêtera. Cela peut être utile pour éviter que les élèves ne répondent n'importe quoi pour avoir la réponse.

Une explication peut être fournie pour chaque question. Elle apparaît à la fin lors de la notation de l'exercice.

Si vous devez mettre un point virgule dans vos questions, mettez le code html du point virgule qui est `;` ;

Syntaxe:

```
:Que s'est-il passé en 987 ?
```

```
1
```

```
L'avènement d'Hugues Capet, couronné Roi de France.
```

```
Le couronnement impérial de Charlemagne.
```

```
La mort du Roi Saint-Louis.
```

```
:A quelle date a débuté la première guerre mondiale ?
```

```
1
```

```
Août 1914.
```

```
Juin 1914.
```

```
Septembre 1914.
```

```
:Qui fut l'épouse de deux rois de France
```

```
Anne de Bretagne a été mariée à Charles VIII et à son successeur Louis XII.
```

```
2
```

```
Anne de Flandres
```

```
Anne de Bretagne
```

```
Anne de Normandie
```

La phrase est Anne de Bretagne a été mariée à Charles VIII et à son successeur Louis XII. est l'explication donnée lors d'une réponse fausse.

Syntaxe générale

```
:question
```

```
explication si il y en a une sur une seule ligne
```

```
numéros des réponses vraies
```

```
choix1
```

```
choix2
```

```
choix3
```

```
choix4
```

Remarque : Vous devez mettre un texte sur la ligne question (si vous ne voulez rien mettre, mettez le blanc html : `&#nbsp` ;

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
```

Dans le cas où il y a un enregistrement audio, il faut rajouter une ligne supplémentaire qui contiendra `audio=`, puis mettre la question formatée comme précédemment.

```
:audio=mother
```

```
question
```

```
explication
```

```
no de la bonne réponse
réponse1
réponse2
réponse3
```

ou

```
:audio=father
question
explication
no de la bonne réponse
réponse1
réponse2
réponse3
```

ou

```
:audio=brother.mp3
question

no de la bonne réponse
réponse1
réponse2
réponse3
```

C.5. QUI FAIT QUOI

Caractéristiques: Les exercices **Qui Fait Quoi** sont des exercices de type QCM particuliers. Il s'agit de repérer dans un texte ou dans un enregistrement certaines caractéristiques semblables pour tous les "acteurs" ou "objets" qui sont présents. On posera des questions du type : "Qui fait ceci ?" ou "Que fait celui-là ?", "Qui caractérise ceci ?", "Que caractérise cela ?".

Les exercices du type **Qui Fait Quoi** peuvent être utiles lorsqu'on souhaite travailler sur les caractéristiques de certains types de textes, enregistrements.

Des images, audio, introduction ou titre peuvent être spécifiques à un jeu de données.

Syntaxe:

```
:Martine,Cunégonde,Charlotte
3
elle joue de la guitare,1,3
elle joue du violon,1
elle joue du piano,2,3
On a fait une enquête sur les pratiques
de musique.
```

Exemple : étude de la structure du récit (La Parure de Guy Maupassant)

```
:situation initiale, élément modificateur, péripéties, résolution, situation finale
10
portrait d'une femme insatisfaite,1
le logement des Loisel,2
l'invitation,2
M. Loisel donne 400 F à sa femme pour acheter une robe,2
Mme Loisel est "folle de joie" au bal,3
Mathilde obtient de son amie qu'elle lui prête des diamants
Le mari cherche en vain la parure égarée,3
Le couple remplace la parure en empruntant une somme énorme,4
La situation matérielle du couple se dégrade,4
Mme Loisel apprend par hasard de Mme Forestier que la première parure était fausse,5
texte ou extraits de La Parure de Guy Maupassant
```

Syntaxe générale

```
:"personnages"
nombre de lignes à questions (ici 4)
il aime le sport,3
il aime dessiner,1,2
il aime écouter de la musique,1,2,3
il aime parler,1,2
texte pouvant être sur plusieurs lignes et qui sera présenté
après l'instruction et avant les questions
```

Les dernières lignes peuvent être utilisées comme texte spécifique au jeu de données en complément des instructions générales.

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
```

C.6. SÉLECTIONNER

Caractéristiques: Ce type d'exercice propose un texte et demande de marquer des mots ou des groupes de mots.

En général, il y a deux parties : La première tâche consiste à marquer des mots ou des groupes de mots en cliquant dessus ou de retourner des étiquettes pour cacher certains mots (sélectionner alors *flashcard*, dans ce dernier cas, le texte est écrit deux fois, d'abord fixe, puis avec étiquettes). La deuxième tâche consiste à demander une explication pour chacun de ces groupes de mots (par exemple traduction, identification de la fonction grammaticale, forme irrégulière, etc.).

Dans ce cas :

- (1) Il est possible de choisir le format de réponse à la deuxième question (*clickfill*, *case*, *dragfill*). Si plusieurs bonnes réponses sont possibles, les séparer par `||`.
- (2) Les corrections sur un mot ou sur un groupe de mots peuvent être faits dans le texte à côté du mot ou entre les lignes ou à l'extérieur du texte.

Les variantes suivantes sont possibles selon le type de tâche que l'on désire faire faire :

- (1) On peut ne pas demander de question supplémentaire (simplement marquer les mots) ;
- (2) On peut ne pas demander de marquer les mots (première tâche).

La taille des cases pour la deuxième partie de l'exercice doit être configurée par rapport à la taille maximale des explications demandées.

Il est possible de traiter dans un même exercice plusieurs jeux de données, mais ils seront présentés en même temps dès la première tâche.
 Des images, audio, introduction ou titre peuvent être spécifiques à un jeu de données. Si vous utilisez cette possibilité, sélectionnez un seul jeu de données à la fois.

Syntaxe:

```
:??Le chat|sujet?? aime ??les souris|COD??. Mais ??les souris|sujet??
n'aiment pas ??le chat|COD??.
:??Il|sujet?? préfère ??la voiture rouge|COD??.
```

Syntaxe générale

```
:??premier_texte_à_sélectionner1|réponse_à_la_deuxième_question?? texte
??deuxième_texte_à_sélectionner2|réponse_à_la_deuxième_question??.
```

Remarque : On peut rajouter en début de fichier les choix communs pour la deuxième tâche. Par exemple :

```
choice=sujet,COD,COI,COS
```

Remarque : Dans le cas où il n'y a pas de deuxième tâche, on peut ne rien mettre après `|`. Par exemple :

```
:Le ??chat?? aime les ??souris??. Mais les ??souris??
n'aiment pas le ??chat??.
```

Remarque : Lorsque plusieurs bonnes réponses sont possibles, les séparer par `||`. Par exemple : Remarque : Lorsque plusieurs réponses sont possibles, les séparer par `||`. Par exemple :


```
:She ??be - forme négative|is not||isn't?? my sister.
:Elle ??être|était||a été?? aux USA.
```

ou dans le cas où il n'y a pas de première tâche (on ne demande donc pas de cliquer sur des mots),

```
:??|une bonne réponse possible||deuxième bonne réponse possible||troisième bonne réponse possible?
:The ??|organisation||organization?? of this meeting is difficult.
:Beaucoup de ??|gens||personnes?? en France ont un téléphone portable.
```

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
```

C.7. SÉLECTIONNER A

Caractéristiques: Ce type d'exercice propose un texte et demande des explications, des corrections, une traduction sur des mots ou des groupes de mots en les présentant **successivement**.

- Il est possible de choisir le type de réponse (clickfill, case, dragfill).
- Les corrections sur un mot ou sur un groupe de mots peuvent être faits dans le texte à côté du mot ou entre les lignes ou à l'extérieur.

La taille des cases pour la deuxième partie de l'exercice doit être configurée selon la taille maximale des explications demandées.

La syntaxe du fichier de données est le même que celui de SELECTWORD. Plusieurs jeux de données sont possibles mais seront traités dans la même étape. Si plusieurs réponses sont possibles, les séparer par ||.

Des images, audio, introduction ou titre peuvent être spécifiques à un jeu de données.

Syntaxe:

```
:??Le chat|sujet?? aime ??les souris|COD??.
:??Il|sujet?? préfère ??la voiture rouge|COD??.
```

Syntaxe générale

```
:??texte1_sur_lequel_on_pose_une_question|réponse1_à_la_question??
texte
:??texte2_sur_lequel_on_pose_une_question2|réponse2_à_la_question??.
```

Remarque : Lorsque plusieurs réponses sont possibles, les séparer par ||.

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
```

C.8. TONIQUE

Caractéristiques: Demande de marquer les syllabes accentuées ou l'accent tonique dans une phrase. On peut soit demander d'écouter pour chaque mot/phrase un enregistrement du mot/phrase, soit demander d'écouter un enregistrement commun à tous les mots/phrases. On peut choisir le nombre de jeux de données et le nombre d'étapes.

Si l'on coche l'option **non** pour aléatoire, ils seront demandés dans l'ordre du fichier de données.

Les fichiers audio associés à chaque mot dans le fichier de données sont utilisés ; si la troisième ligne contient un nom d'audio (avec extension), celui-ci doit se trouver dans le dossier `images`. S'il n'y a rien sur la troisième ligne, (cochez **non** pour l'option de fichier d'écoute), soit ce fichier est par défaut le mot sans accent ni espaces avec l'extension `.mp3` et doit être dans le dossier `images`, soit un enregistrement de la base audio swac dont le texte correspond au mot ou phrase découpée.

Dans le fichier de données, le mot ou la phrase doivent être prédécoupés grâce au symbole / (si vous découpez un mot dans une phrase, un espace est rajouté, vous pouvez forcer un espacement plus grand des mots en utilisant le code html de l'espace

Lorsqu'il y a plusieurs enregistrements dans un jeu de données, ils sont présentés ensemble dans un ordre aléatoire.

Le nombre de questions possibles pour chaque exercice est de 40.

Syntaxe:

```
:fi/nal
1
nom du fichier audio (optionnel)
fi/na/li/ty
2
nom du fichier audio (optionnel)
fi/na/lly
1
nom du fichier audio (optionnel)
```

Syntaxe générale

```
:mot_ou_phrase_découpée
numéro de la syllabe accentuée (ou du mot)
nom du fichier audio (optionnel)
```

C.9. VRAI-FAUX

Caractéristiques: Cet exercice est un type particulier de QCM. Pour chaque jeu de données, une phrase aléatoire est tirée avec une réponse du type OUI ou NON. Dans la première ligne de chaque jeu de données, une explication de la réponse peut être rédigée. S'il n'y a pas d'explication, cette ligne doit être laissée vide. Les mots mis dans *choice* doivent être exactement (casse respectée) ceux donnés comme réponses (ici OUI ou NON) ; dans l'exemple de la syntaxe, Vrai ou Faux. Le nombre de questions possibles pour chaque exercice est de 20.

Syntaxe:

```
choice= Vrai,Faux

:L'ananas permet la digestion des protéines mais non l'assimilation des graisses.
L'ananas est un fruit « mange-graisses ».
Faux
L'ananas facilite la digestion des protéines
Vrai
L'ananas n'a donc aucun pouvoir amaigrissant.
Vrai

:
Le ketchup est gras
Faux
Le ketchup contient du sucre
Vrai
```

Syntaxe générale

```
choice=mot1,mot2

:Une explication générale sur une seule ligne (ou rien après les deux points)
affirmation 1 sur une seule ligne
mot1
affirmation 2 du même type sur une seule ligne
mot2
affirmation 3 sur une seule ligne
mot1
affirmation 4 sur une seule ligne
mot1
```

Remarque : Préférences relatives à un jeu de données. Dans le cas où on souhaite ajouter des documents audio, un titre, une introduction différents pour chaque jeu de données, la première ligne doit être de la forme (champs facultatifs)

```
:audio=nom.mp3 image=nomim.jpg title="titre" intro="ma consigne"
```

Ne pas oublier alors la ligne vide s'il n'y a pas d'explication.

ANNEXE D. QUELQUES LIENS UTILES

D.1. COMPRESSION DES FICHIERS MP3

Si votre fichier mp3 est trop volumineux, vous ne pourrez pas le télécharger dans WIMS. Il risque aussi de demander trop de temps de chargement durant l'exercice. Dans ce cas, vous pouvez le compresser avec LeonMp3encoder (gratuit). Mais LeonMP3Encoder a besoin pour fonctionner de composants qui ne sont pas installés par défaut sous Windows mais qui sont standard. Vous pourrez télécharger les composants manquant à cette adresse : <http://www.01net.com/telecharger/windows/Programmation/java/fiches/8138.html>

Java Run Environment : il faut mettre un code pour l'activer après téléchargement. Le code est envoyé par sms -il faut envoyer 2 sms =2 fois 3 euros

D.2. VOICE OF AMERICA

<http://www.voanews.com/english/portal.cfm> Les documents audio sur ce site sont libres de droit. Il y a des documents dans 45 langues différentes.

D.3. TEXTES (ROMANS ET AUTRES)

http://www.gutenberg.org/wiki/Main_Page du domaine public, en plusieurs langues

D.4. VIDEOS, CLASSÉES SELON THÈMES (ANGLAIS)

<http://www.bbc.co.uk/videonation/archive/index.shtml>

D.5. ENREGISTREMENTS AUDIO (PLUSIEURS LANGUES)

<http://www.audio-lingua.eu/>

D.6. SONGS FOR GRAMMAR PRACTICE

<http://www.musicalenglishlessons.com/index-ex.htm>

D.7. FLASHCARDS

<http://www.mes-english.com/flashcards.php>

D.8. VISUAL DICTIONARY (SCIENCE, MUSIC, CARS)

<http://www.infovisual.info>

D.9. CONCORDANCIER

Antconc - libre de droit http://www.antlab.sci.waseda.ac.jp/antconc_index.html

D.10. UN LEXIQUE FRANÇAIS

<http://www.cnrtl.fr/portail>

D.11. COLLECTION DE MOTS ENREGISTRÉS DANS PLUSIEURS LANGUES

<http://shtooka.net/project/fr/> The Shtooka Project - licence Creative Commons. Il est possible de les utiliser dans WIMS.