

ALLER signifie Aide à La Lecture En Réseau. Le logiciel se compose de différents modules d'exercices : closure, reconstitution ... que l'on peut paramétrer grâce au menu "**Réglages**" et d'un éditeur qui permet de créer ou de modifier des exercices.

Pour pouvoir utiliser les exercices, il suffit de posséder ou de créer des fichiers de texte (extension .txt).

Grâce à l'éditeur, on peut saisir d'autres textes, ou importer des textes au format .txt.

En cinq minutes, il est possible de préparer un texte pour toutes les activités !

Les menus "**Marquer**" permettent alors de choisir les mots ou les phrases ou les groupes de mots qui dans les différents exercices seront alors utilisés.

Les exercices supplémentaires de 1 à 4 sont à créer entièrement, et ne sont visibles dans le menu de la fenêtre d'accueil que s'ils ont été créés au préalable.

On peut ainsi travailler dans des domaines plus précis : structures grammaticales, conjugaison, orthographe.

Ce logiciel ouvert permet également d'autres activités, dont les scénarios restent à inventer

***Mode d'emploi** : choisir le dossier de textes puis le texte. Choisir ensuite une activité. C'est parti !*



Aller permet d'enregistrer les résultats nominatifs obtenus pour les différents exercices.



Pour choisir un texte

1. Dossier de textes = choisir le répertoire
2. Textes = Choisir le texte

Les fenêtres des activités présentent toutes :

un bouton **Fin** en bas à droite : cliquer dessus pour terminer l'activité..

Un groupe de 3 icônes en haut à droite : une croix pour fermer le jeu, une barre pour réduire la fenêtre, un carré pour l'agrandir.

Certaines activités nécessitent le glisser/déposer, c'est à dire que l'on clique sur le bouton gauche de la souris maintenu appuyé pour saisir une étiquette ou un dessin, on déplace la souris jusqu'à l'emplacement visé puis on relâche le bouton gauche.

Pour écrire dans un champ il est nécessaire de cliquer à l'intérieur.

ALLER - Groupe : Communs / Dossier : Commun / Texte : essai.txt - Utilisateur : olivier

La barre de titre vous renseigne précisément sur les paramètres retenus :

- le groupe est '**Communs**' [**Communs** / **Textes** / **Structures** / **Démo**]
- le dossier de textes est 'Commun' [il peut y avoir plusieurs dossiers de textes]
- le texte choisi par l'utilisateur est 'essai.txt' [un texte 'brut' non 'marqué'] pour Aller]
- l'utilisateur est 'olivier'.

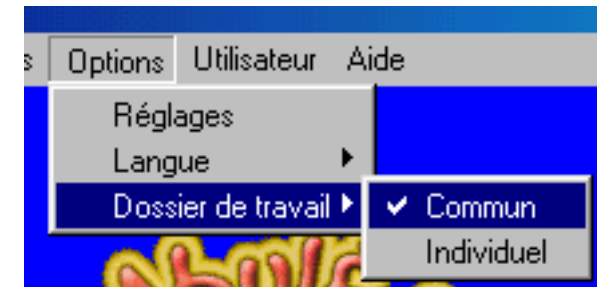
Il est possible de travailler les activités avec le même texte.

Dans ce cas, on sélectionne le texte puis on choisit les activités.
Dossier de textes > répertoire où est enregistré le fichier Textes > le fichier sur lequel travailler
Activité >

Dans un autre sens, il est possible de choisir un texte pour chaque activité.

Dans ce cas, il faut cocher l'item '**Au choix**' dans la fonction '**Textes**'.

Dossier de textes	Textes	Options	Utilisateur	Aide
Commun	✓ Aucun			
Demo	1n_astrologue.alr			
✓ Esope1	1n_astrologue.txt			
Esope2	1n_berger_et_laboureurs.txt			
Esope3	1n_chevreau_et_loup.txt			
	1n_chien_et_image.txt			
	1n_coq_et_pierre.txt			
	1n_corneille_et_cruche.txt			
	1n_deux_écrevisses.txt			
	1n_lion_ours_et_renard.txt			
	1n_loup_et_bergers.txt			
	1n_loup_et_grue.txt			
	1n_paon_et_grue.txt			
	1n_renard_et_raisins.txt			
	1n_tortue_et_aigle.txt			
	1n_âne_et_loups.txt			



Menu Dossier de Travail

Ce menu permet de choisir entre "**Commun**" ou "**Individuel**". Cette option est intéressante dans l'environnement AbulÉdu :

- lorsqu'on veut proposer un exercice commun à toute une classe, on choisit "**Commun**". Seuls les enseignants peuvent rédiger des exercices dans ce dossier.
- le menu "**Individuel**" permet de différencier les exercices.

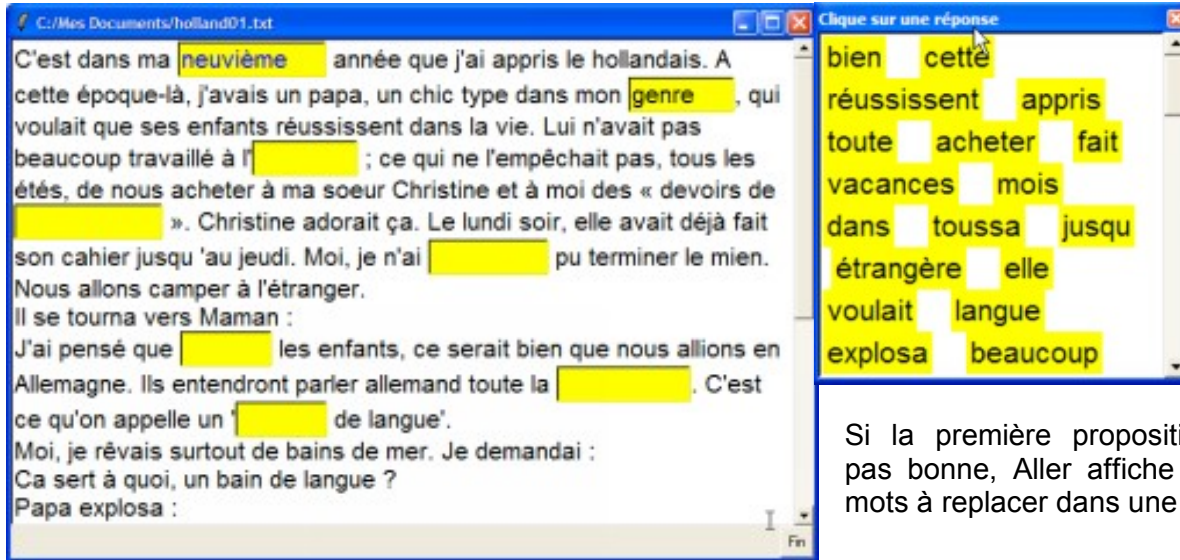
Il existe 4 catégories de textes :

Commun, où l'on peut créer des dossiers et y placer des textes accessibles par tous (Pour créer des dossiers de ce groupe, il faut les préfixer par "**C_**", exemple : C_mondossier)

Textes, où l'on trouve un recueil de textes prêts à l'emploi où l'on peut également créer des dossiers et y placer des textes (Pour créer des dossiers de ce groupe, il faut les préfixer par "**T_**", exemple : T_mondossier)

Structures, où l'on trouve un ensemble d'exercices prêts à l'emploi où l'on peut également créer des dossiers et y placer des exercices (Pour créer des dossiers de ce groupe, il faut les préfixer par "**S_**", exemple : S_mondossier)

Démos, où l'on trouve un ensemble d'activités de démonstration (modèles d'exercices) où l'on peut également créer des dossiers et y placer des textes ou exercices (Pour créer des dossiers de ce groupe, il faut les préfixer par "**D_**", exemple : D_mondossier)



Si la première proposition n'est pas bonne, Aller affiche tous les mots à replacer dans une fenêtre.

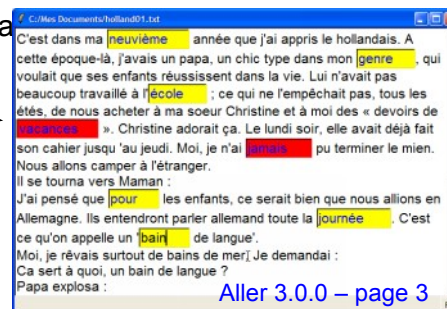
L'utilisateur doit aller cliquer sur le mot correct. On passe ensuite au mot suivant.

L'activité de closure, désormais classique (Elmo0, Lectra), consiste à écrire des mots du texte qui ont été supprimés.

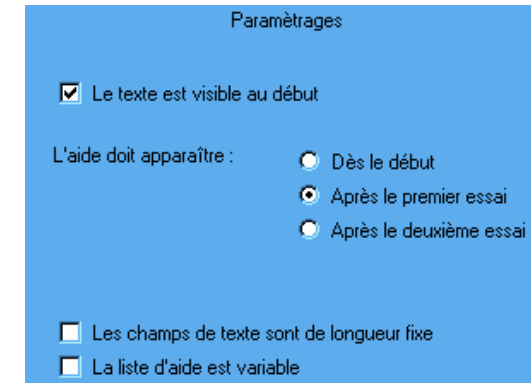
Il suffit à l'utilisateur de saisir le premier mot puis la touche **Entrée** et de recommencer.

Si le mot n'est pas trouvé, la solution est affichée dans une fenêtre rouge.

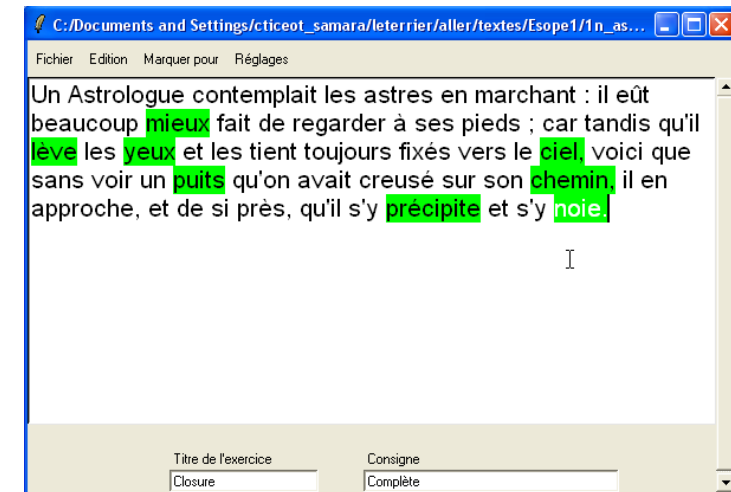
Cliquer sur 'Fin' pour arrêter



Réglage



Editeur

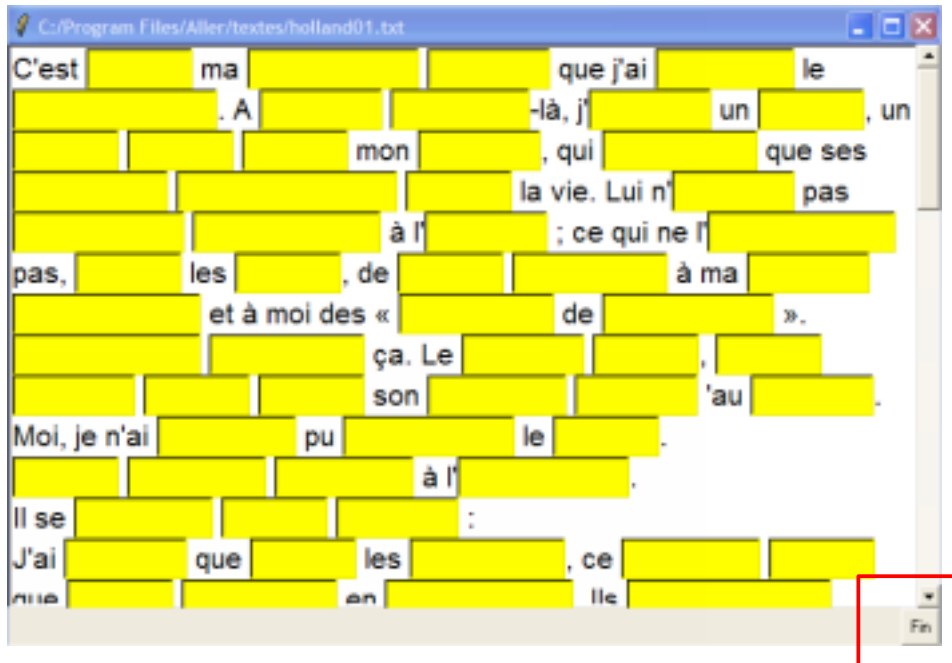


Il suffit d'effectuer un double-clic sur un mot pour que celui-ci passe en vert. L'éditeur vous indique que ce mot sera utilisé pour l'activité de closure.

Pour dé-sélectionner un mot, effectuer un double-clic puis un clic du bouton droit.



Activités : Reconstitution



Dans cette activité, ce sont TOUS les mots (ou presque) qui sont effacés, par défaut.

L'utilisateur peut se déplacer sur n'importe quel mot.

Pour vérifier un mot, taper sur '**Entrée**'.

Si le mot est correct, le curseur passe au mot suivant.

Si le mot n'est pas bon, le cadre du mot devient rouge

Si, pour une seconde fois, le mot est incorrect, l'utilisateur est invité à choisir un mot parmi ceux qui sont proposés dans une nouvelle fenêtre.

Cette fois, il suffit de cliquer sur le mot. Tant que le mot correct n'est pas cliqué, la fenêtre reste affichée.

Réglage

Paramètres

Le texte est visible au début

L'aide doit apparaître :

Dès le début

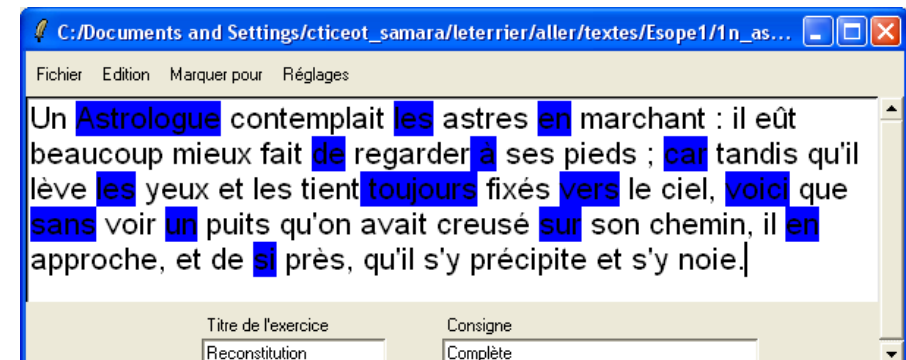
Après le premier essai

Après le deuxième essai

Les champs de texte sont de longueur fixe

La liste d'aide est variable

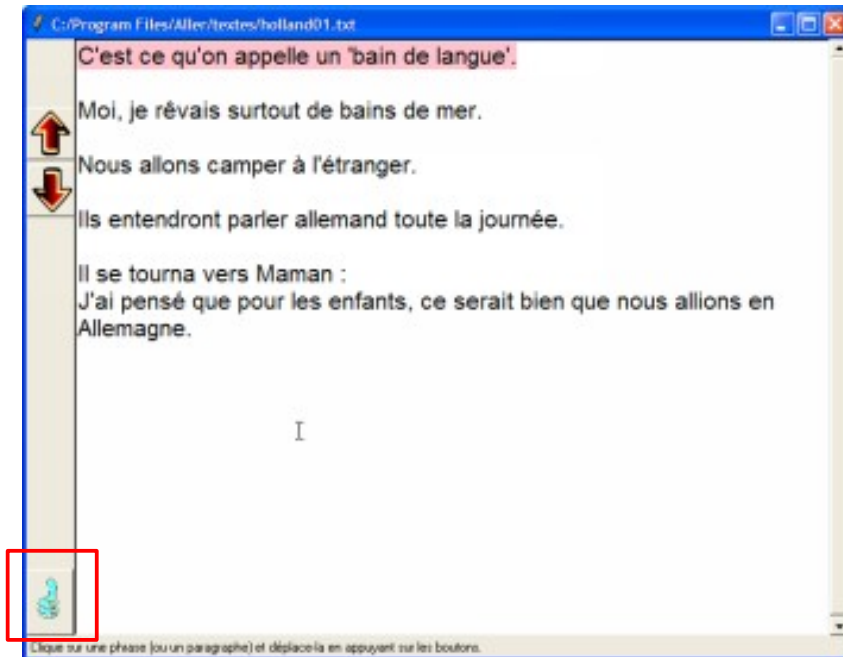
Editeur



L'activité de reconstitution est difficile parce que, par défaut, Aller enlève quasiment tous les mots.

Ici, vous pouvez indiquer de façon précise quels seront les mots à enlever.

Activités : Phrases mélangées



Le principe est simple. Les phrases ont été mélangées dans la fenêtre.

L'utilisateur doit replacer chaque phrase en se plaçant dessus et en utilisant les flèches de direction.

Quand l'utilisateur pense que le texte est dans l'ordre correct, il suffit de cliquer sur le bouton 'Fin'.

Réglage

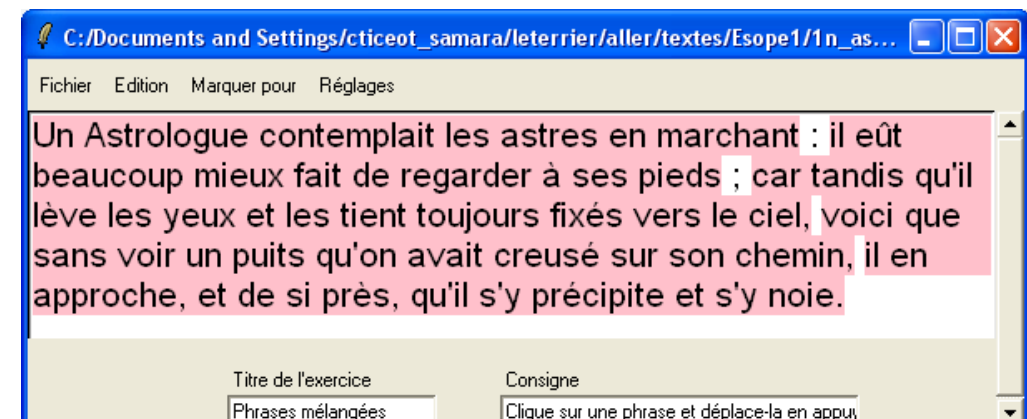
Paramètres

Le texte est visible au début

L'aide doit apparaître :

- Dès le début
 Après le premier essai
 Après le deuxième essai

Editeur



Bien veiller à séparer les phrases dans l'éditeur !

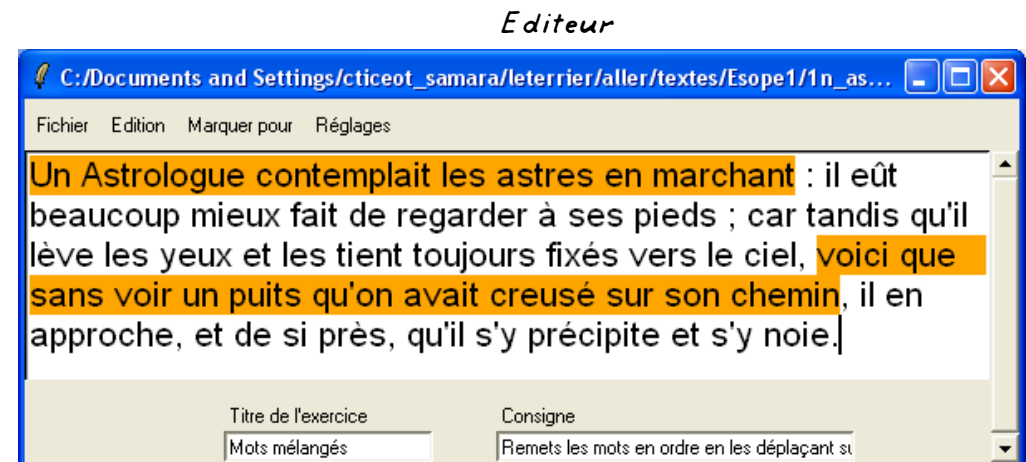
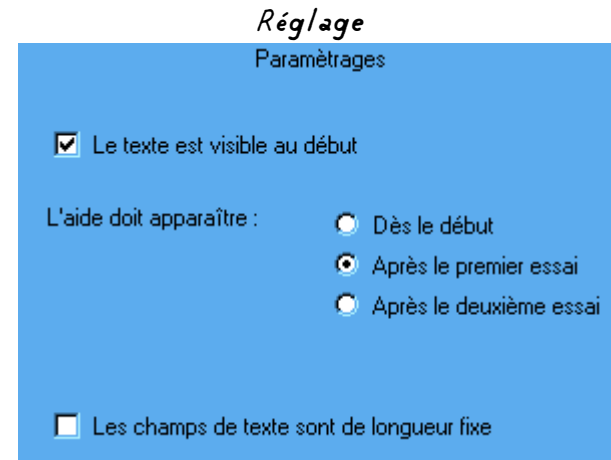
Activités : Mots mélangés



Tous les mots d'une phrase, choisie au hasard parmi le texte sélectionné, sont placés en haut de la fenêtre.

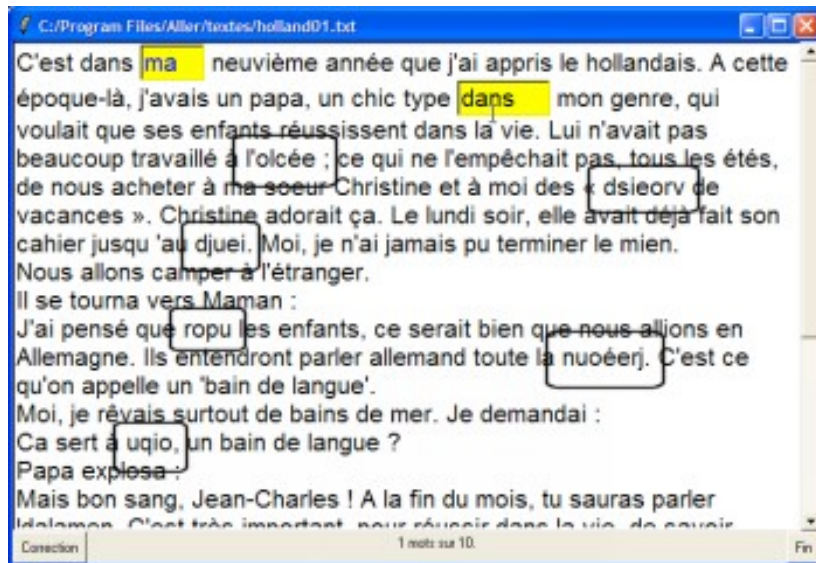
L'utilisateur doit, à la souris, déplacer chacun des mots sur une barre rose de façon à ce que la phrase soit dans l'ordre.

Pour terminer, Cliquer sur '**Fin**' pour arrêter



Prendre des phrases complètes permet de travailler sur la cohérence de cette phrase.

Activités : Texte à corriger



ALLER a choisi des mots, au hasard, et affiche une anagramme. DANS --> DNSA

L'utilisateur doit, dans un premier temps, repérer ces mots puis cliquer et réécrire le mot correct.

Réglage

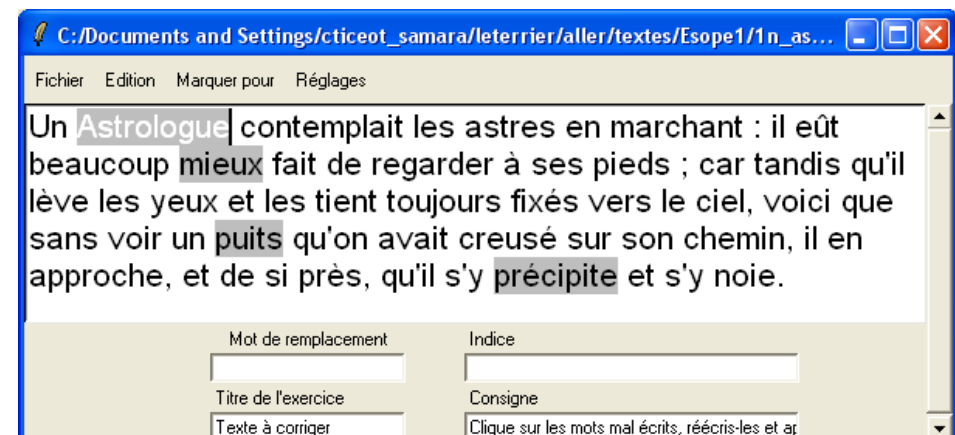
Paramétrages

Les marques de textes sont visibles.

Réponse :

- Après le premier essai
 Après le deuxième essai

Editeur



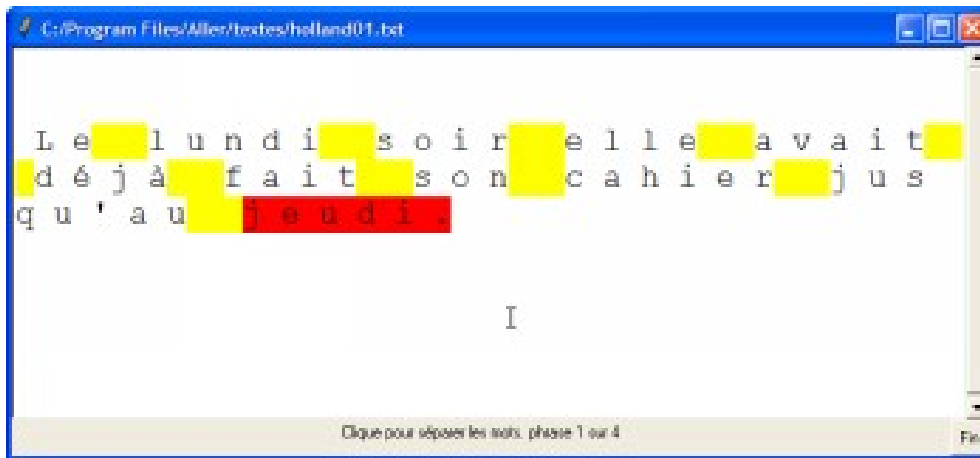
Prendre du temps pour choisir des mots pertinents par rapport au travail à effectuer.

Activités : Phrase sans espace

Réglage

Paramètres

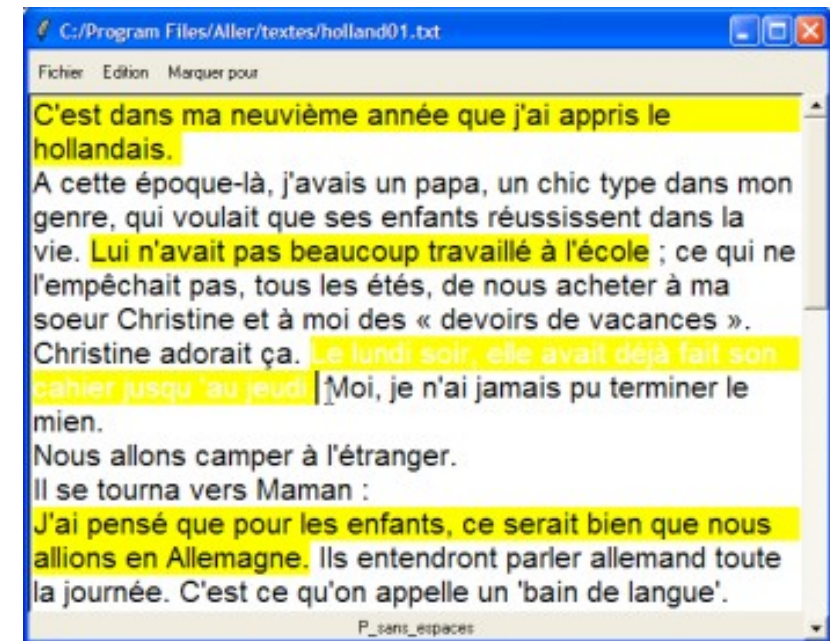
Le texte est visible au début



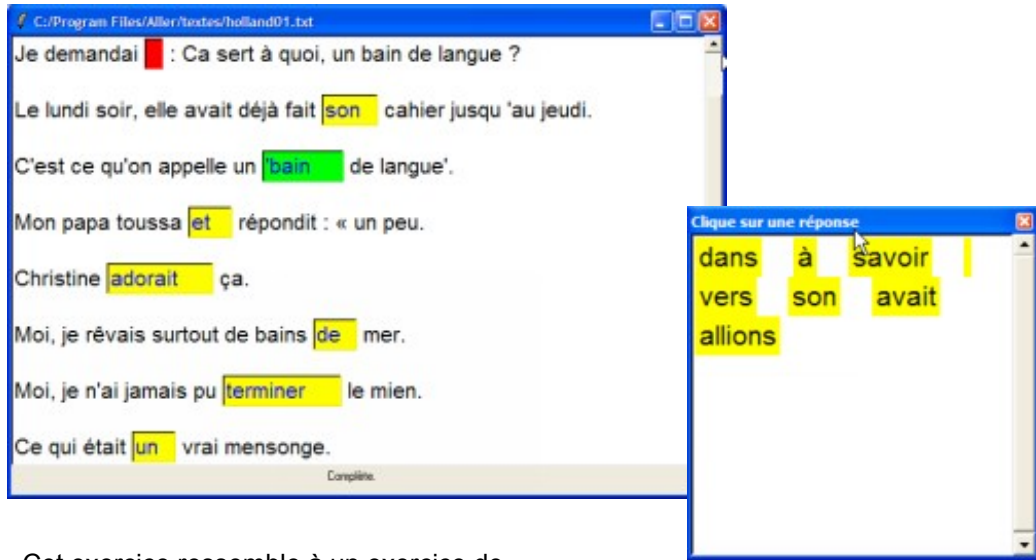
Une phrase du texte sélectionné est choisie aléatoirement.
L'exercice consiste à cliquer dans la zone entre deux mots pour que le programme insère un espace.

4 phrases à retrouver.

Editeur



Activités : Phrases incomplètes



Je demandai : Ca sert à quoi, un bain de langue ?

Le lundi soir, elle avait déjà fait son cahier jusqu'au jeudi.

C'est ce qu'on appelle un bain de langue'.

Mon papa toussa et répondit : « un peu.

Christine adorait ça.

Moi, je rêvais surtout de bains de mer.

Moi, je n'ai jamais pu terminer le mien.

Ce qui était un vrai mensonge.

Complète.

Clique sur une réponse

dans à savoir
vers son avait
allions

Cet exercice ressemble à un exercice de closure si ce n'est le fait que chaque phrase n'apparaît que lorsque la phrase précédente est correcte.

Si l'utilisateur ne trouve pas la réponse, il peut choisir (à la souris) dans une liste de mots.

Réglage

Paramétrages

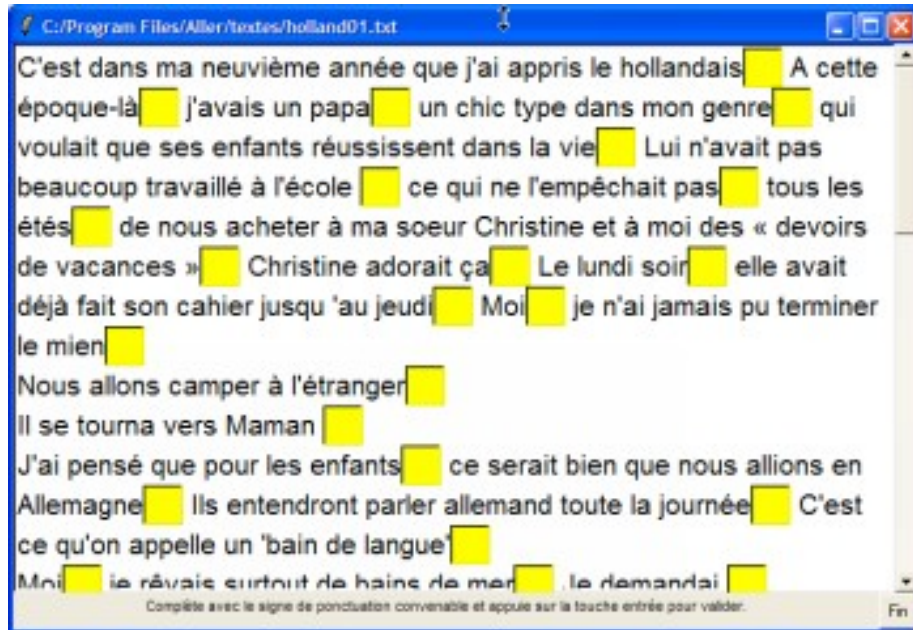
Le texte est visible au début

L'aide doit apparaître :

- Dès le début
- Après le premier essai
- Après le deuxième essai

Pas d'Editeur pour cette activité

Ponctuation 1

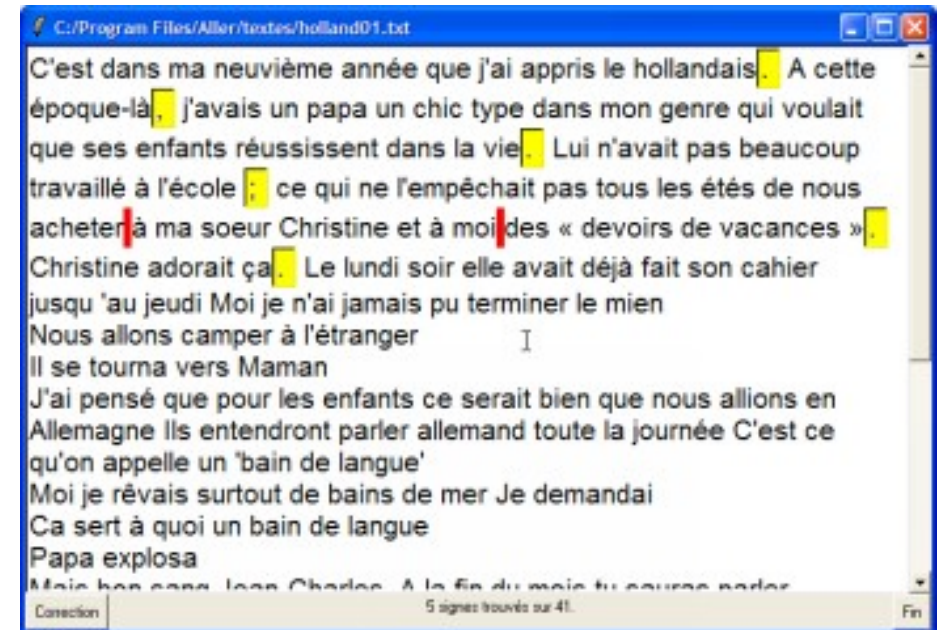


L'utilisateur doit saisir la ponctuation correcte dans la case correspondante.

Une erreur = la case devient verte
deux erreurs = la case devient rouge.

Ici, on n'accèdera pas à la case suivante tant que la ponctuation n'est pas correcte.

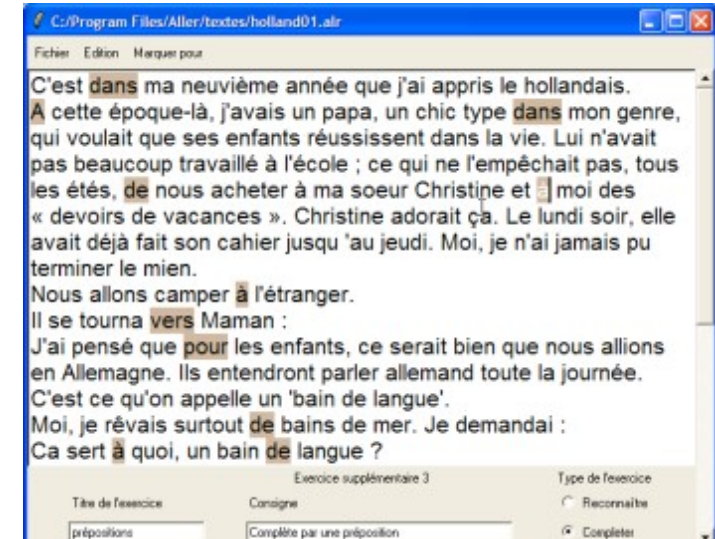
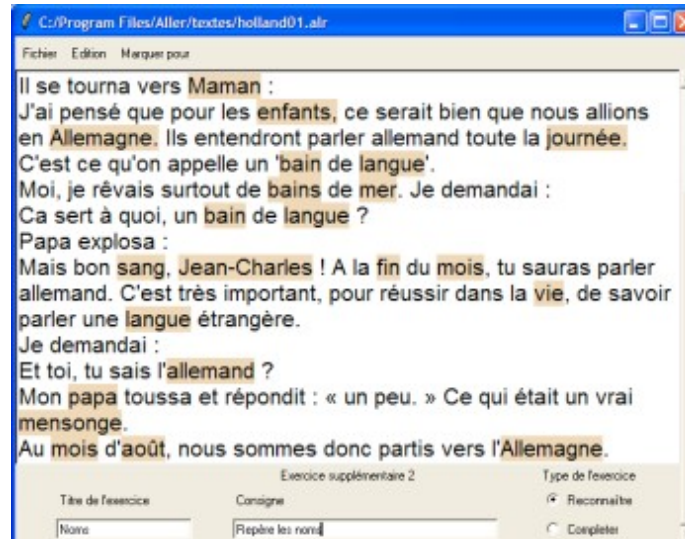
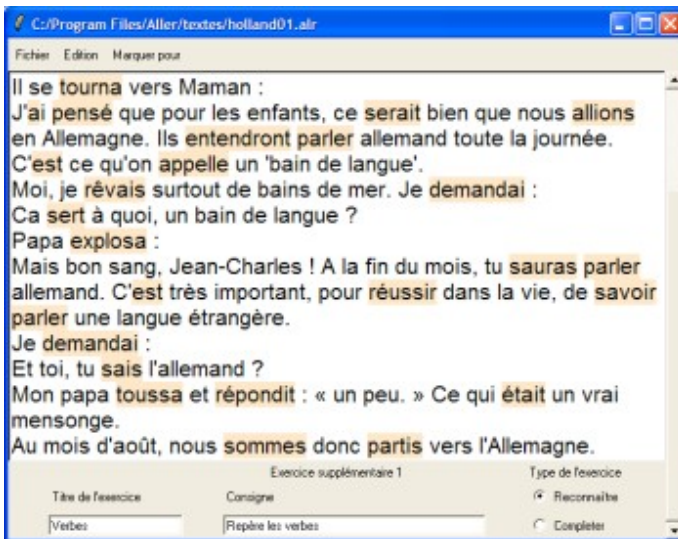
Ponctuation 2



Exercice identique au précédent si ce n'est que que c'est à l'utilisateur d'indiquer où se trouvent les ponctuations à saisir.

Il est possible de créer des exercices supplémentaires.

Par exemple, il peut être intéressant, dans un texte donné, de demander aux élèves de relever TOUS les verbes.



Compléter le champ '**Titre de l'exercice**'. C'est le nom qui apparaîtra pour l'utilisateur.

Saisissez une consigne.

Type de l'exercice :

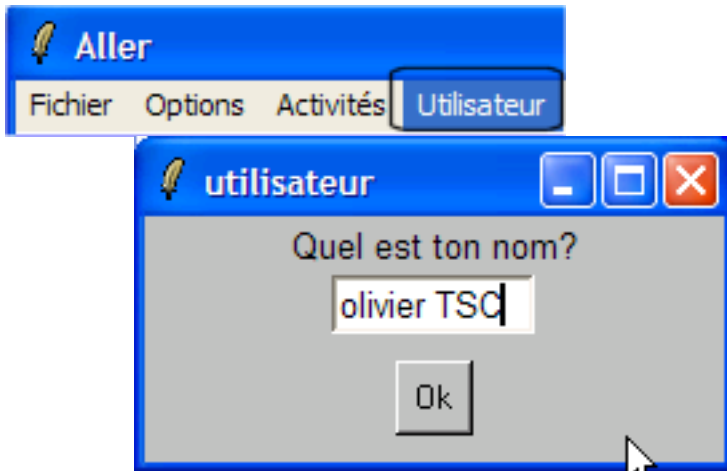
- Reconnaître : l'utilisateur devra cliquer sur les mots à retrouver
- Compléter : l'utilisateur devra taper le mot correct. ou bien de relever TOUS les noms. ou les prépositions !!

Si des exercices ont été créés, ils apparaissent dans le menu.

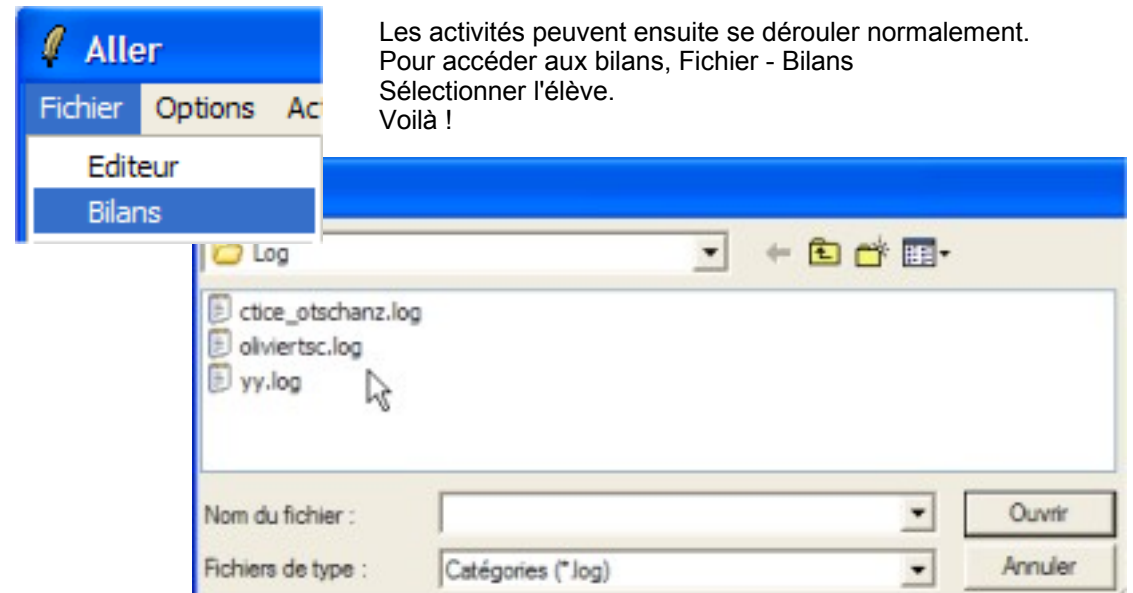


ALLER Version 3.0.0

Bilans

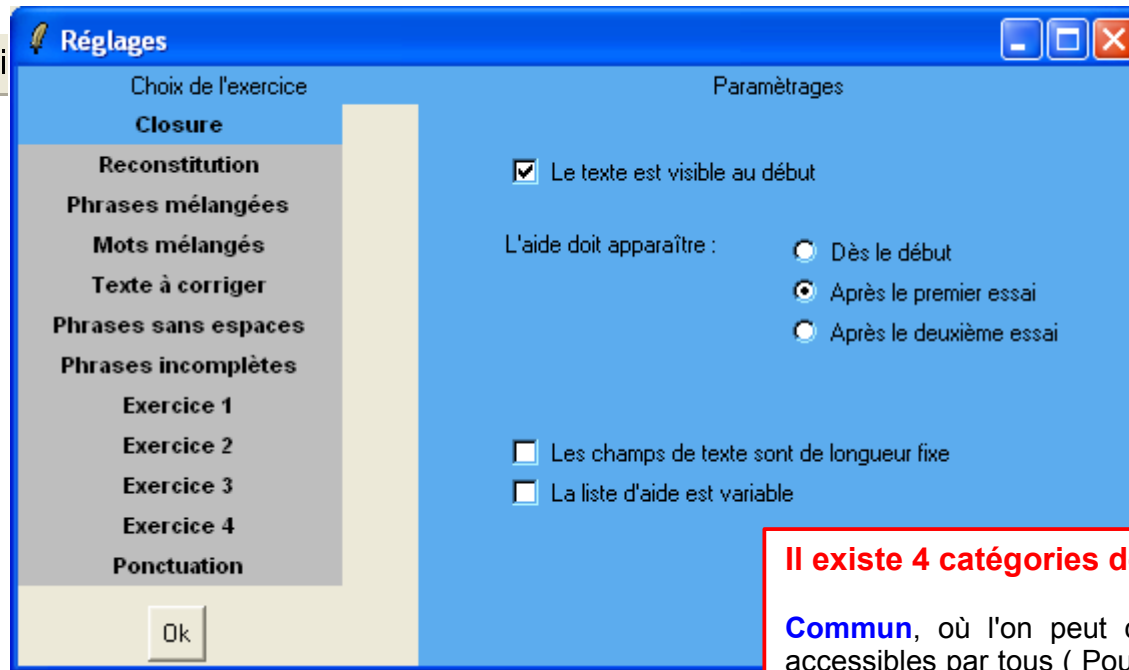
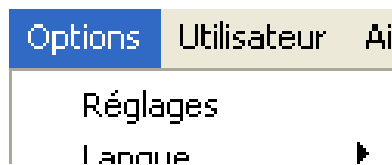


Pour que les résultats soient enregistrés sous un nom, il faut que l'utilisateur s'identifie :
Saisir nom et prénom, de façon suffisamment précise pour qu'il n'y ait pas d'homonymie.



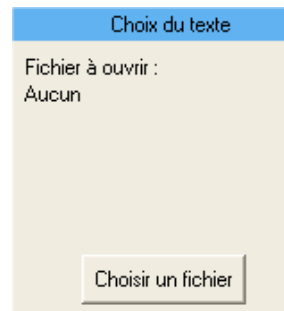
Les activités peuvent ensuite se dérouler normalement.
Pour accéder aux bilans, Fichier - Bilans
Sélectionner l'élève.
Voilà !





La fonction CHOIX DU TEXTE permet de définir le texte qui va servir de support aux activités.
Par défaut, ALLER va chercher des fichiers texte de format '.alr' dans le dossier
c:\program files\Aller\textes

Il est possible d'aller chercher un texte ailleurs ou alors de placer les textes créés dans ce dossier.
De même, vous pouvez utiliser des fichiers '.txt'.
Attention, dans ce cas, l'utilisateur ne peut pas choisir un autre texte. Pour annuler, il faudra reprendre les réglages et ne pas indiquer de fichier à ouvrir par défaut



Il existe 4 catégories de textes :

Commun, où l'on peut créer des dossiers et y placer des textes accessibles par tous (Pour créer des dossiers de ce groupe, il faut les préfixer par "**C_**", exemple : C_mon dossier)

Textes, où l'on trouve un recueil de textes prêts à l'emploi où l'on peut également créer des dossiers et y placer des textes (Pour créer des dossiers de ce groupe, il faut les préfixer par "**T_**", exemple : T_mon dossier)

Structures, où l'on trouve un ensemble d'exercices prêts à l'emploi où l'on peut également créer des dossiers et y placer des exercices (Pour créer des dossiers de ce groupe, il faut les préfixer par "**S_**", exemple : S_mon dossier)

Démos, où l'on trouve un ensemble d'activités de démonstration (modèles d'exercices) où l'on peut également créer des dossiers et y placer des textes ou exercices (Pour créer des dossiers de ce groupe, il faut les préfixer par "**D_**", exemple : D_mon dossier)

ALLER Version 3.0.0

É d i t e u r

Le menu éditeur permet de créer ses propres textes qui serviront de supports aux exercices. Ces textes auront pu être créés préalablement (au format .txt) ou peuvent être tapés directement dans la fenêtre de l'éditeur.

- Closure
- Reconstitution
- Phrases mélangées
- Mots mélangés
- Texte à corriger
- Phrases sans espaces
- Exercice supplémentaire 1
- Exercice supplémentaire 2
- Exercice supplémentaire 3
- Exercice supplémentaire 4
- ✓ Rien

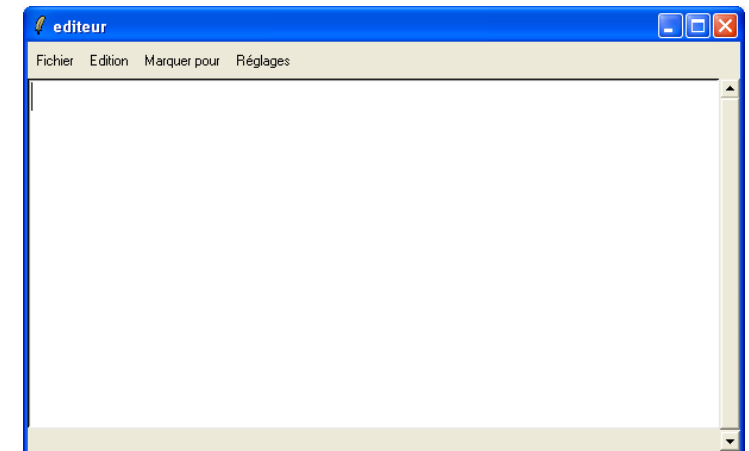
Le dossier ouvert par défaut est le dossier "**textes**" du logiciel Aller (dans cet exemple /program files/aller/textes indiqué dans la barre Directory). Les fichiers pouvant être utilisés par l'éditeur sont de type texte (.txt) ou d'un format spécifique au logiciel Aller (.alr)

En cliquant sur le dossier fléché en haut à droite vous pouvez accéder au répertoire de votre choix. Pour ouvrir un fichier cliquez deux fois dessus ou cliquez une fois puis cliquez sur Open. Pour fermer cette fenêtre sans ouvrir de fichier cliquez sur la croix ou sur Cancel.

Tous les exercices possèdent 2 champs dans la barre d'état de la fenêtre :

Un champ titre et un champ consigne, qui permettent de redéfinir le titre et la consigne de chaque exercice.

Fichier - Ouvrir : ouvrez un fichier texte (txt) ou un fichier (alr).
Prendre garde d'enregistrer avant de quitter l'éditeur.



**Les fichiers '.txt' sont des fichiers 'texte' (texte pur, texte brut).
Les fichiers '.alr' sont les fichiers enregistrés par l'éditeur. Les mots marqués sont enregistrés dans les fichiers alr.**

Pour chacune des activités, il est possible d'indiquer, de façon très précise, les mots sur lesquels porteront l'activité..

Sélection des parties de textes

Un mot peut être sélectionné en double-cliquant dessus. Pour sélectionner une phrase ou un paragraphe, faites glisser le curseur dessus : clic gauche de la souris, tenu appuyé, déplacé et relâché à la fin de la sélection. La sélection est marquée par la couleur spécifique à l'exercice.

Pour dé-sélectionner cliquez sur la dernière sélection (fond coloré, texte blanc) en utilisant le clic droit. La sélection devient grise, la dé-sélection est effectuée. Pour d'autres parties que vous souhaiteriez dé-sélectionner, sélectionnez-la avec la méthode décrite au point précédent puis dé-sélectionnez avec le clic droit.