ViaScola

Espace
Numérique
Pédagogique

Guide utilisateur

Introduction

Ce guide a pour vocation de vous présenter les principales fonctionnalités et services de ce nouvel environnement de travail.

✓ Simple d'utilisation

Centralisation des exercices sur une plateforme unique, accessible à tout moment.
Assignation et diffusion d'exercices et de plans de travail par l'enseignant.

✓ Gain de temps

Développement de l'autonomie des élèves qui travaillent à leur rythme.
Correction automatique et instantanée, visualisation des résultats individuels et collectifs en un clin d'œil par l'enseignant.

✓ Enseignement

Propagation d'un cours et gestion de sa classe en cycle d'apprentissage incluant la planification, l'enseignement et l'évaluation.

Sommaire

Espace Élève

Page d'accueil 4

Devoirs 6

Description d'un cursus

Les activités 7
Refaire une activité 33
Galerie 34

Espace Enseignant

Page d'accueil 36

Bibliothèque 37

Mes classes

Gestion de classe 38
Gestion des élèves d'une classe 39
Préparation d'un chapitre 40
Voir le travail des élèves 45

Séance en direct

Lancement 46
Console de suivi des élèves 47
Voir le travail des élèves 48
Réinitialiser le travail des élèves 49
Ligne d'arrêt 51
Galerie 54
Les alertes 57
Me suivre 58
Pause 59
Rapport de la séquence en direct 60

Description d'un cursus

Les séquences différenciées 61
Réinitialisation des activités par l'élève 62
Les évaluations 63

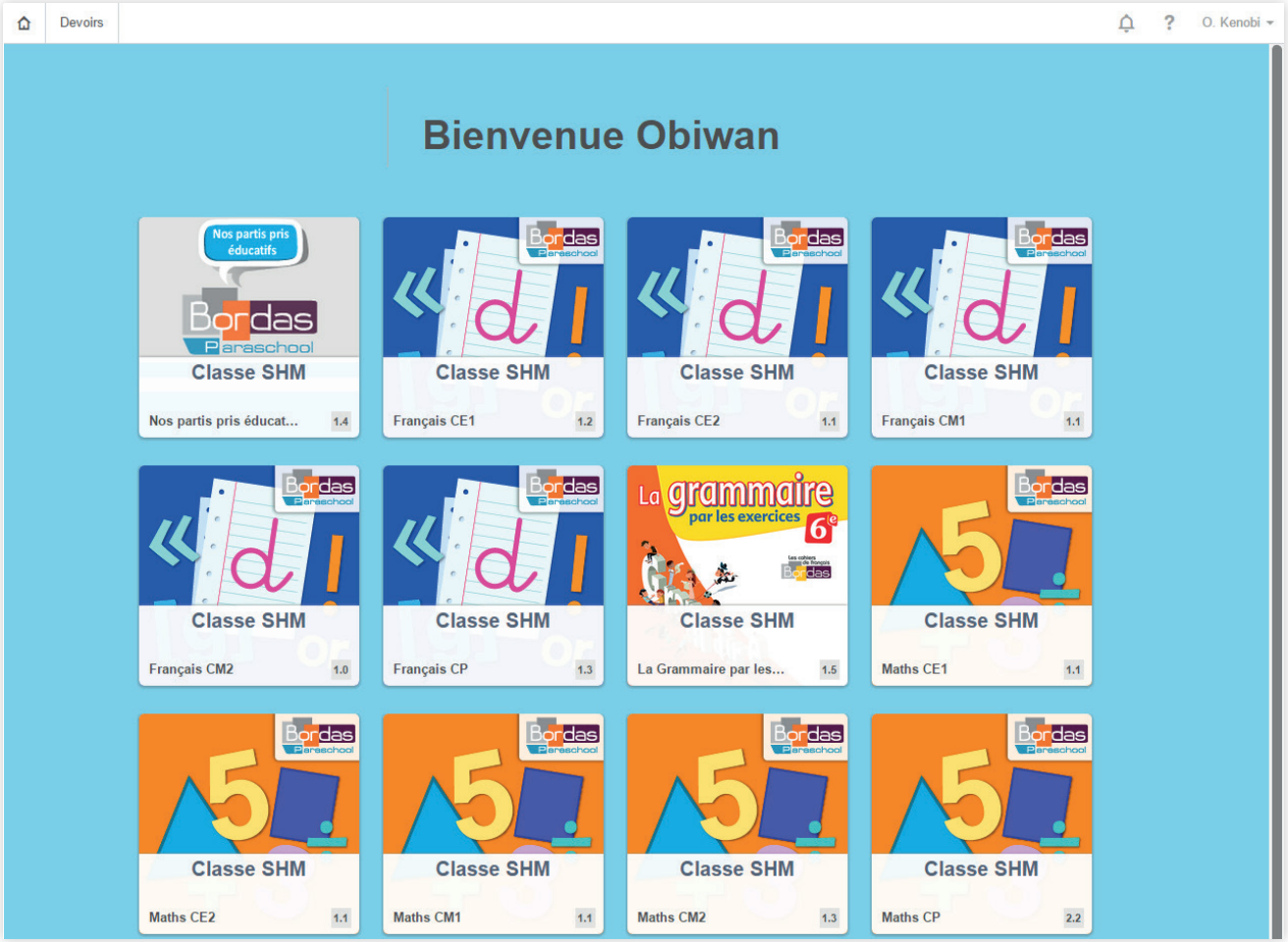
Suivi des élèves

Résultats 66
Résultats par classe 67
Résultats par élève 68
Synthèse par élève et par période 69

Devoirs

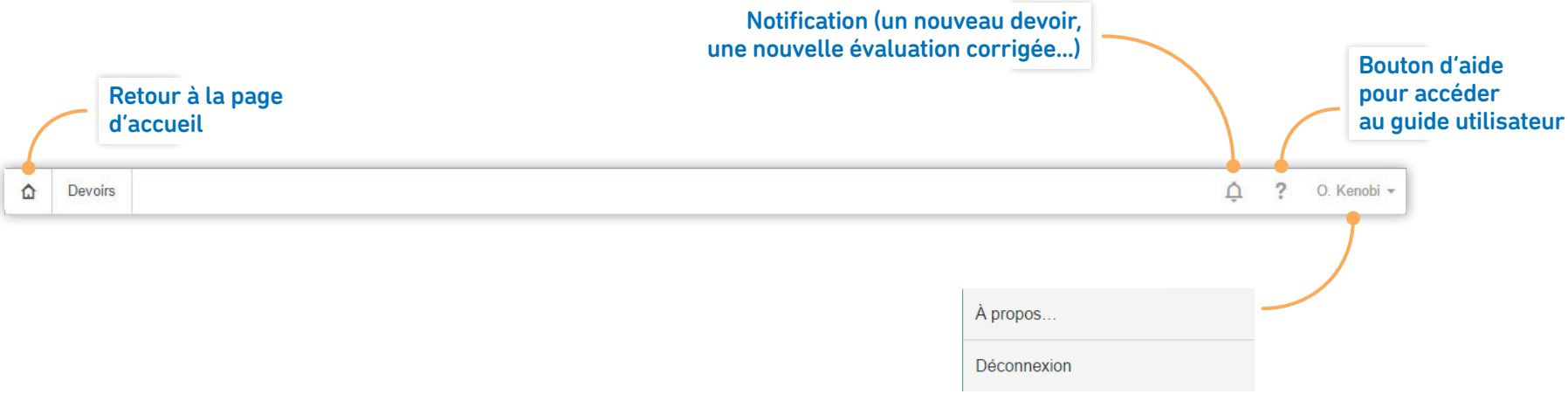
Gérer les devoirs 70
Créer un devoir 71
Ajouter des ressources à un devoir 72
Rendu d'un élève 73

La page d'accueil de la plateforme montre tous les cours auxquels tu as accès.



Page d'accueil

Dans le menu de la page d'accueil sont proposées les entrées suivantes.

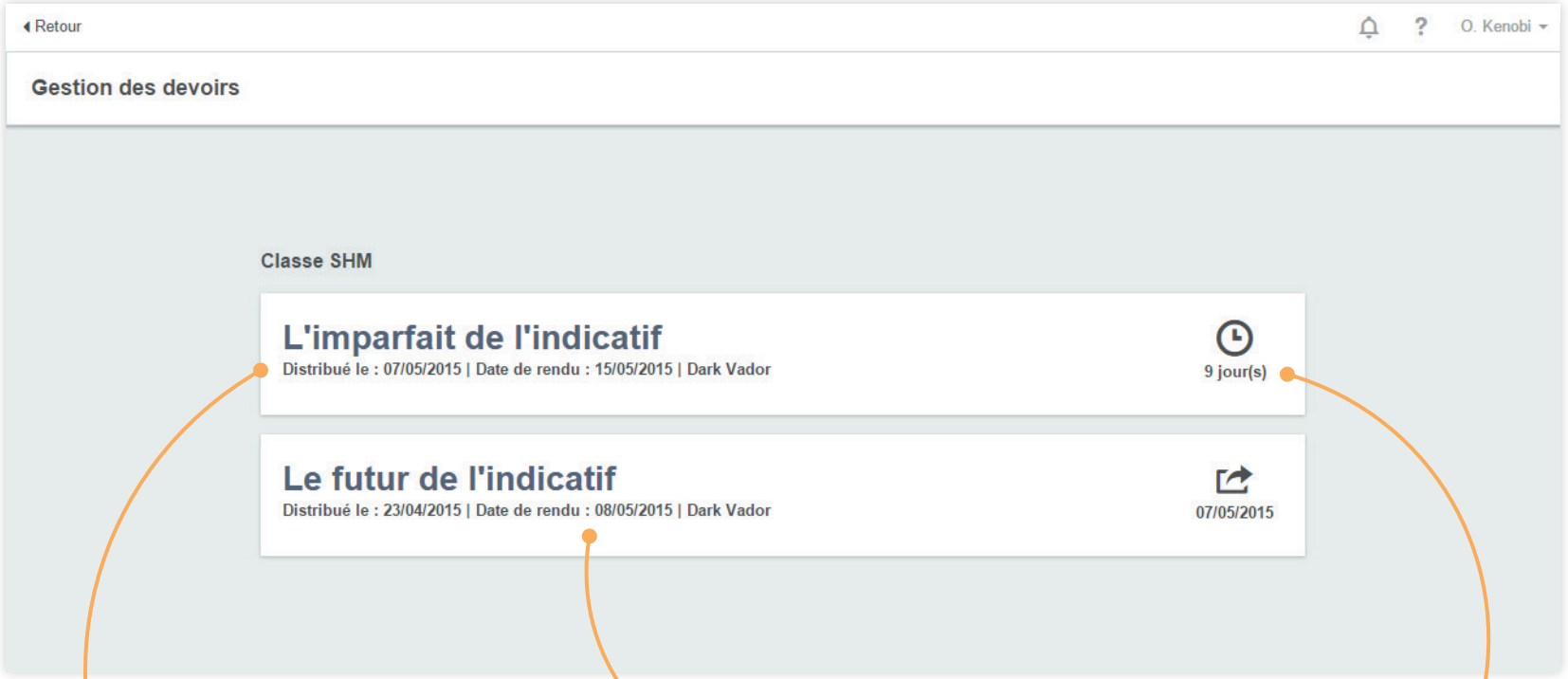


À propos...
sert à connaître le numéro de version de la plateforme.

Déconnexion...
te déconnecte de la plateforme.

Devoirs

En cliquant sur **Devoirs**, tu peux accéder à la liste des devoirs que tu dois rendre, ou que tu as déjà rendu.

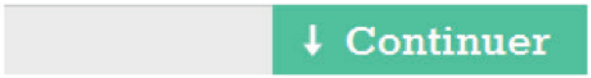


Date de création du devoir,
date à laquelle tu dois le rendre,
et nom de l'enseignant qui l'a créé.

Date à laquelle
tu as rendu le devoir

Temps restant
pour remettre ton devoir
Tu peux toujours remettre
le devoir après la date limite,
mais il sera marqué « en retard ».

Actions autour des activités

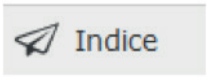


Continuer : Passe à l'activité suivante.

Valider : Envoie les réponses.

Réessayer : S'il reste des tentatives, permet de répondre à nouveau.

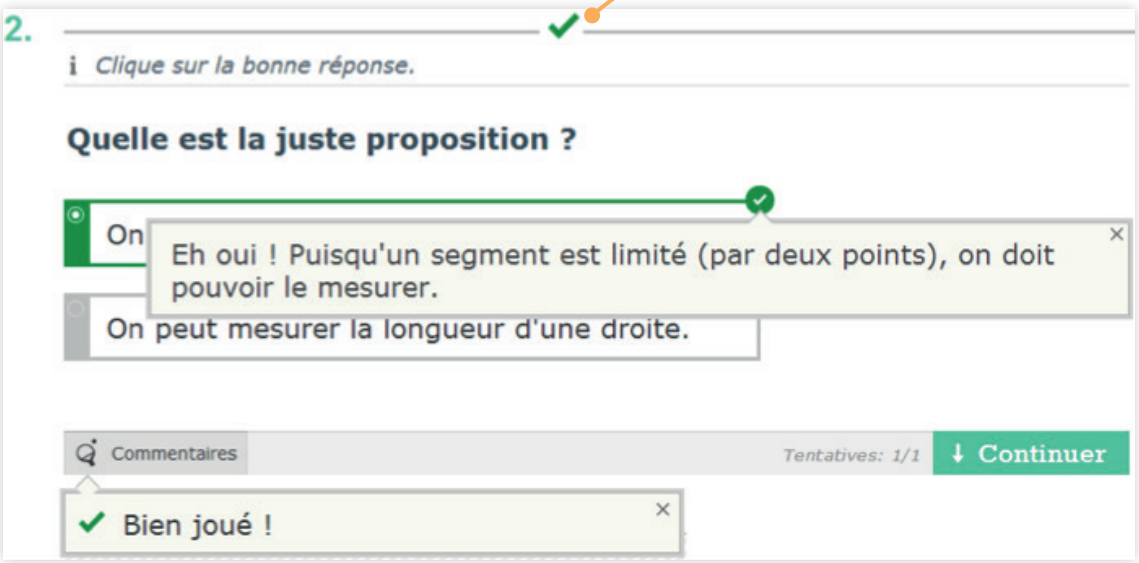
Corriger : Affiche la correction de l'activité.



Indice : Dans certains cas, l'élève a la possibilité d'afficher un indice pour l'aider.

Commentaires : Ce bouton permet d'afficher un retour général sur l'activité.

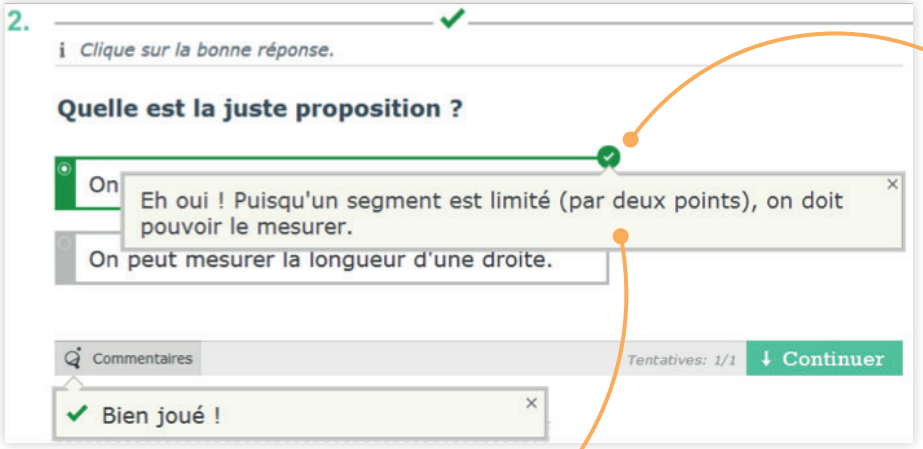
Illustration de réussite



Une fois terminée, une icône illustre la réussite au-dessus de l'activité.

- ✔ L'activité est totalement réussie, bravo !
- ✔ Il reste des mauvaises réponses, ou l'activité est incomplète.
- ✘ Il n'y a aucune bonne réponse.

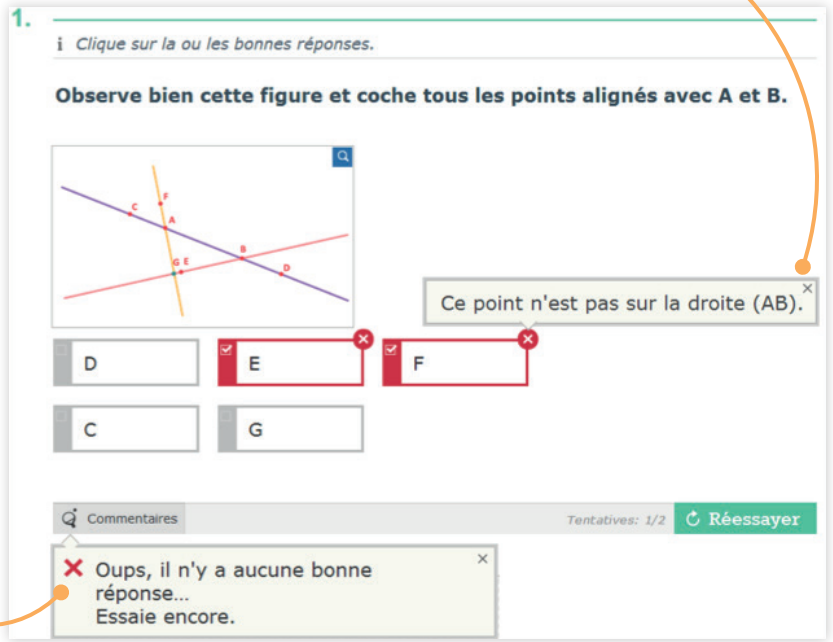
Commentaires sur les réponses données



Coloré : une icône colorée sur la réponse indique le statut de la réponse.

Spécifique : un retour spécifique sur la réponse s'affiche au-dessus de la réponse.

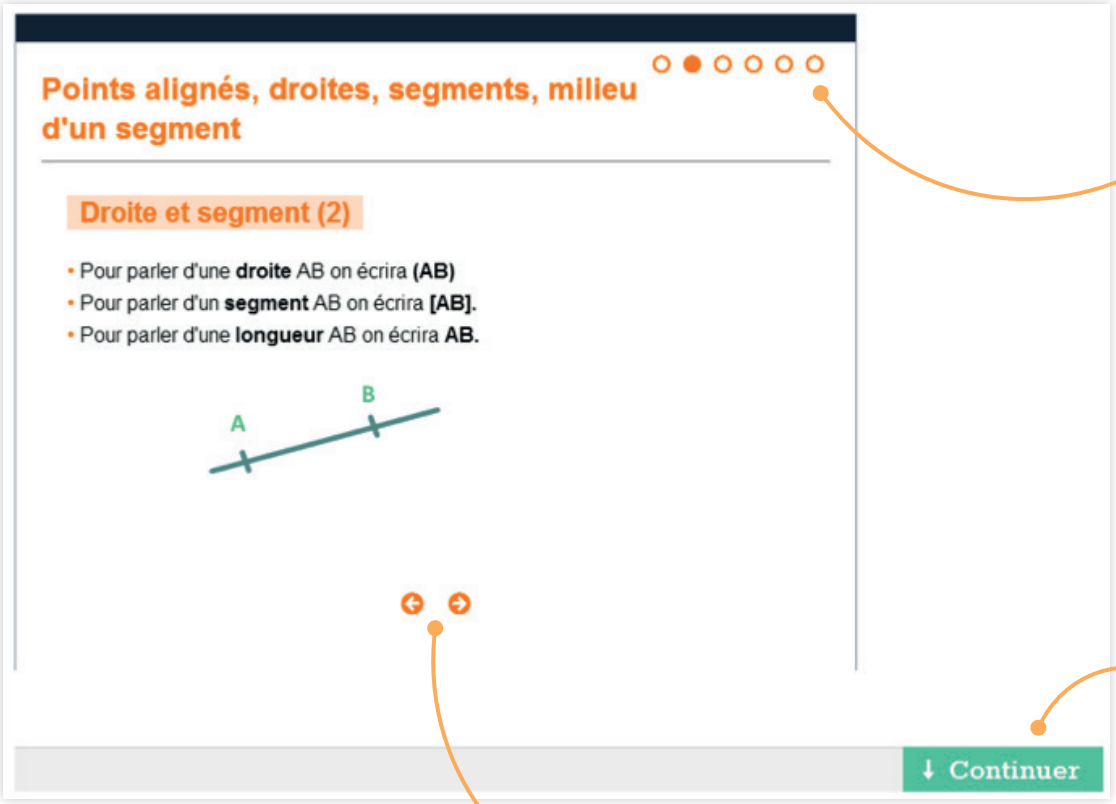
En cliquant sur l'étiquette réponse, on peut faire apparaître le retour **spécifique** associé.



Général : un retour général sur l'activité s'affiche sous l'activité.

Cours

Il est délimité par un cadre, et fonctionne comme un diaporama.



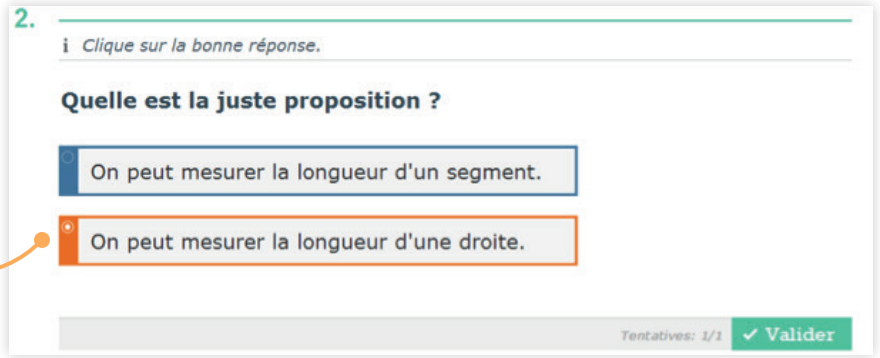
Indique la position et le nombre de pages dans le cours.

Passer à l'activité suivante en cliquant sur le bouton **Continuer** en dessous du cadre.

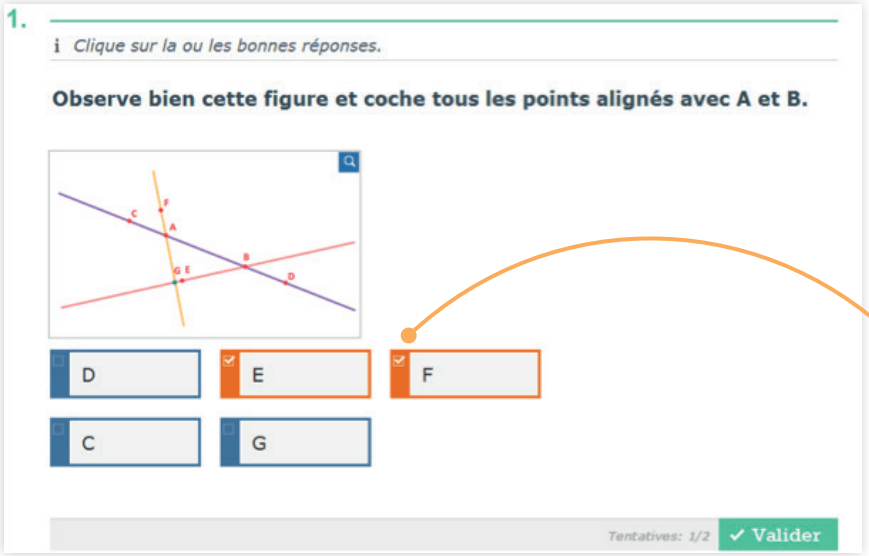
Passer d'une page à l'autre, en utilisant les flèches en bas du cadre.

Choisir

Questions à choix multiple. Il suffit de choisir une ou plusieurs réponses puis de valider sa sélection.



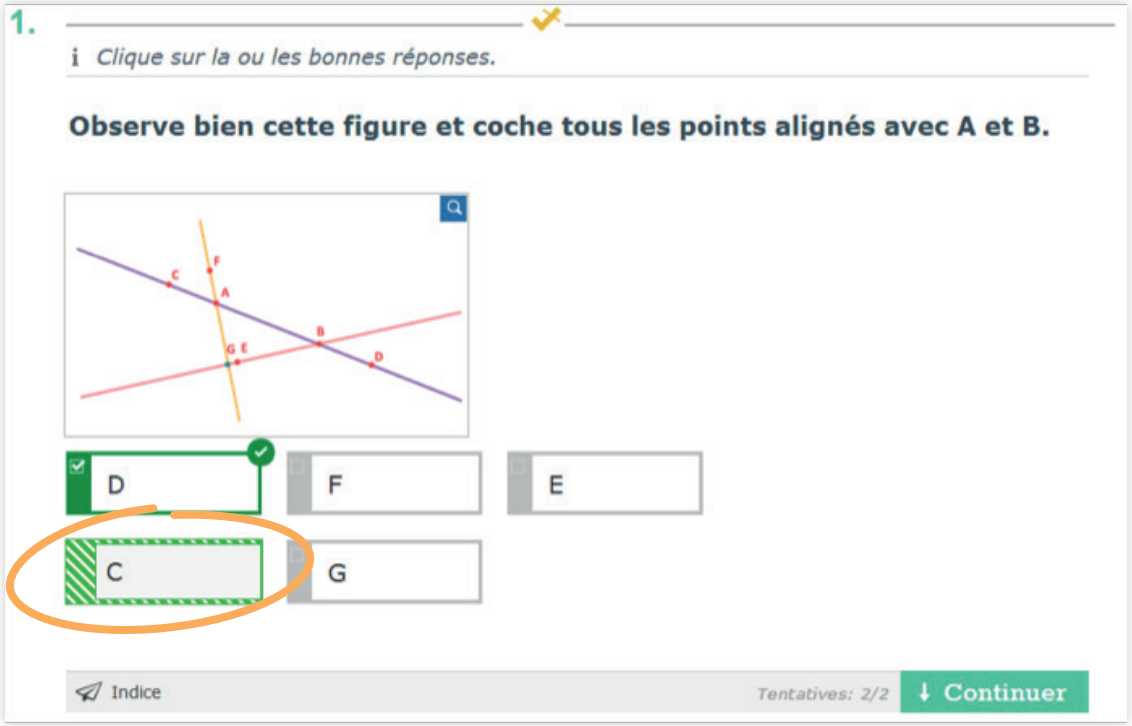
Un rond de sélection indique un seul choix possible (bouton radio).



Une case à cocher indique un ou plusieurs choix possibles.

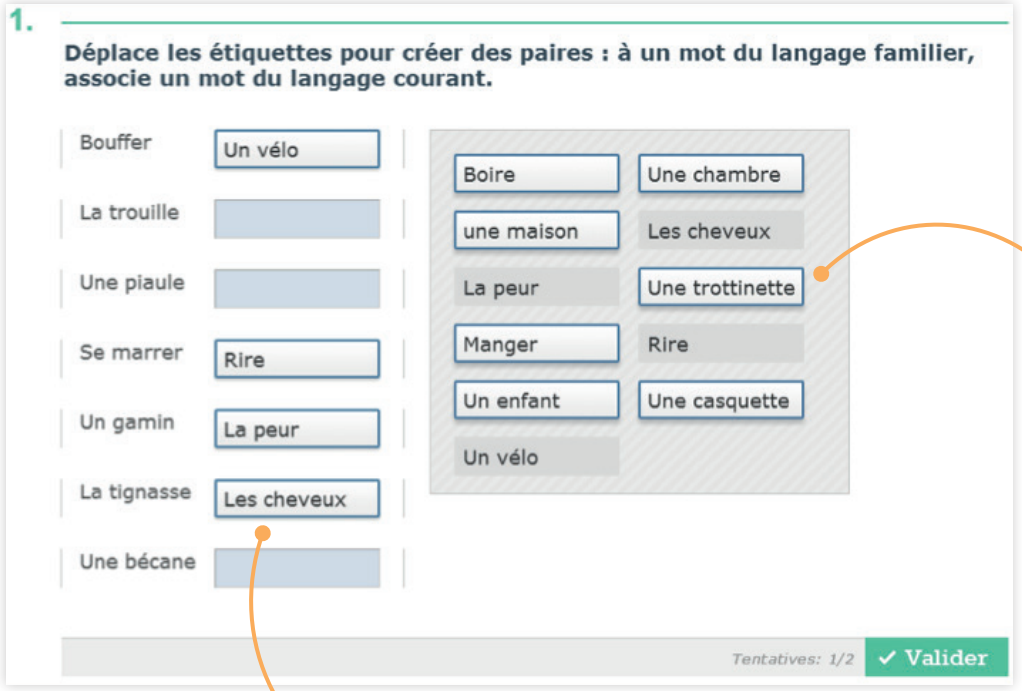
Choisir : résultats et corrections

Une fois la dernière tentative effectuée, si l'élève n'a pas toutes les bonnes réponses, la correction s'affiche.



Glisser-déposer

Déplacer les étiquettes pour les placer au bon endroit.
Cliquer et maintenir pour déplacer l'étiquette, lâcher pour placer l'étiquette.

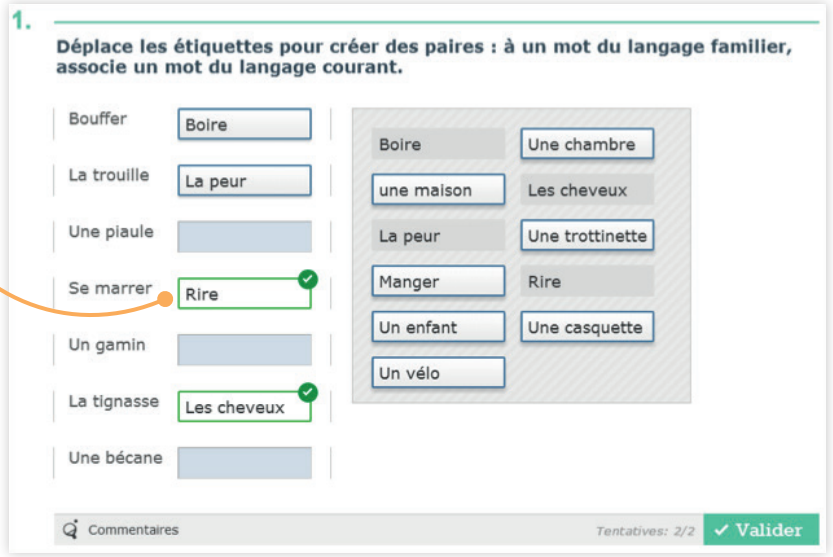


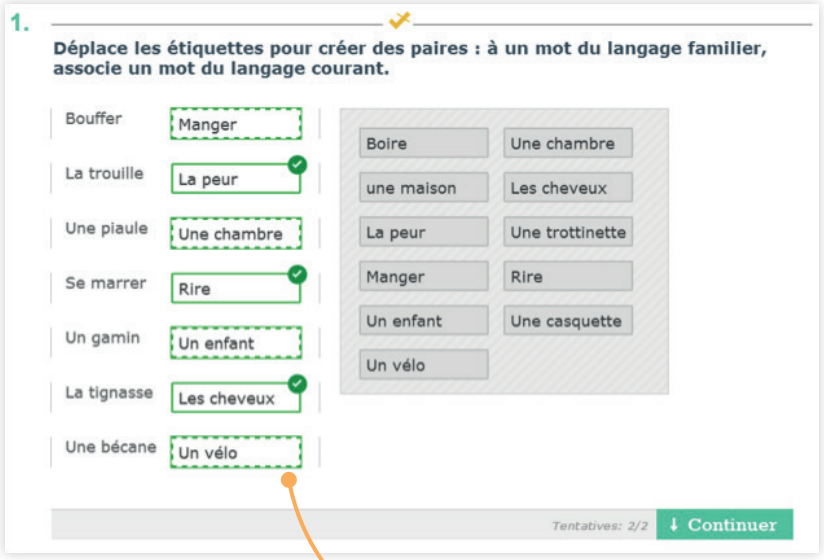
Les étiquettes sont d'abord dans la banque d'étiquettes.

Avant validation, une étiquette échangée peut être déplacée à nouveau.

Glisser-déposer : réponses et corrections

Après une validation, une étiquette correctement placée n'est plus déplaçable.

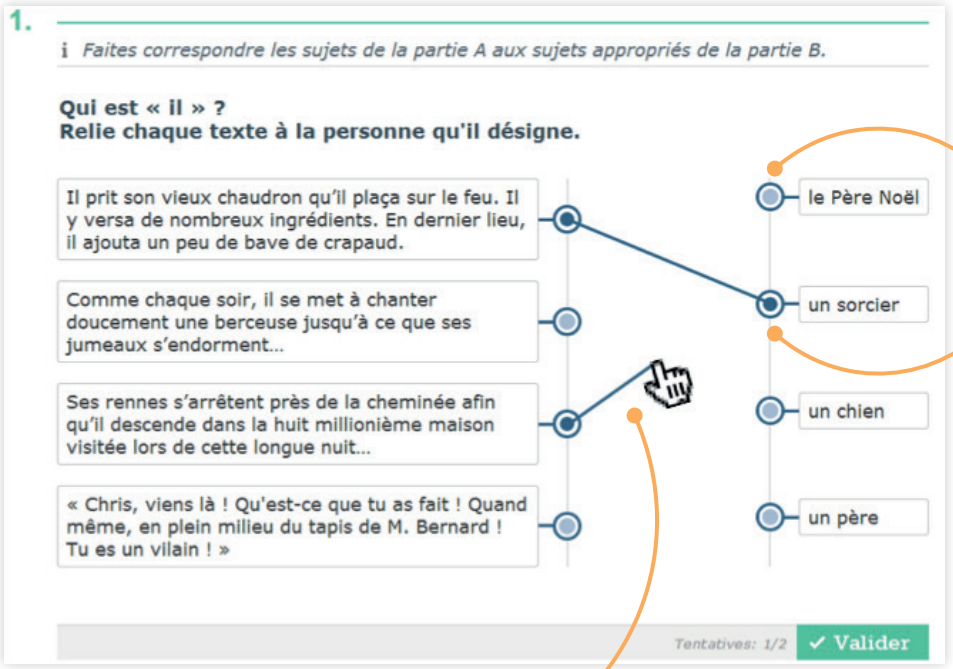




S'il ne reste aucune tentative, le bouton corriger affiche les réponses de l'activité.

Relier

Relier les étiquettes d'un côté à l'autre en traçant un trait d'un bouton rond à un autre.

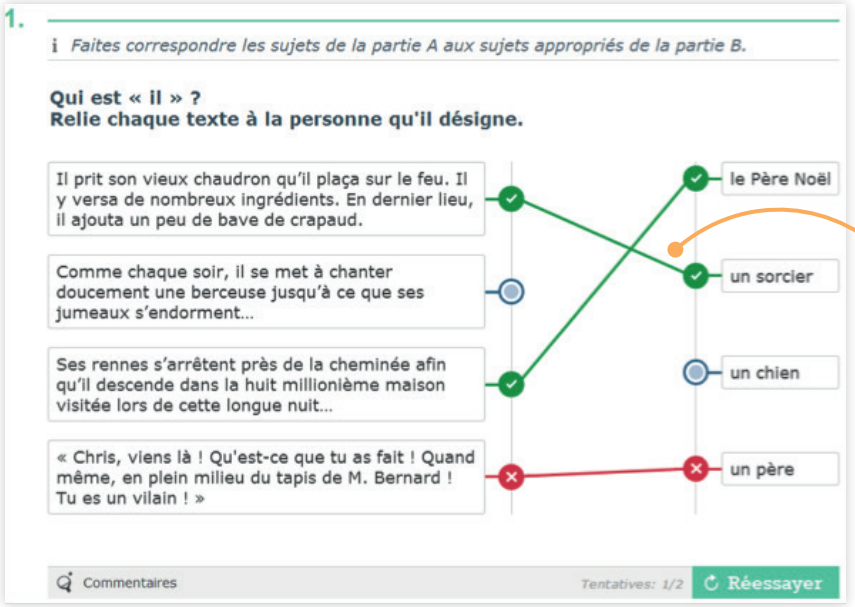


Un trait peut se tracer depuis n'importe quel bouton de l'activité.

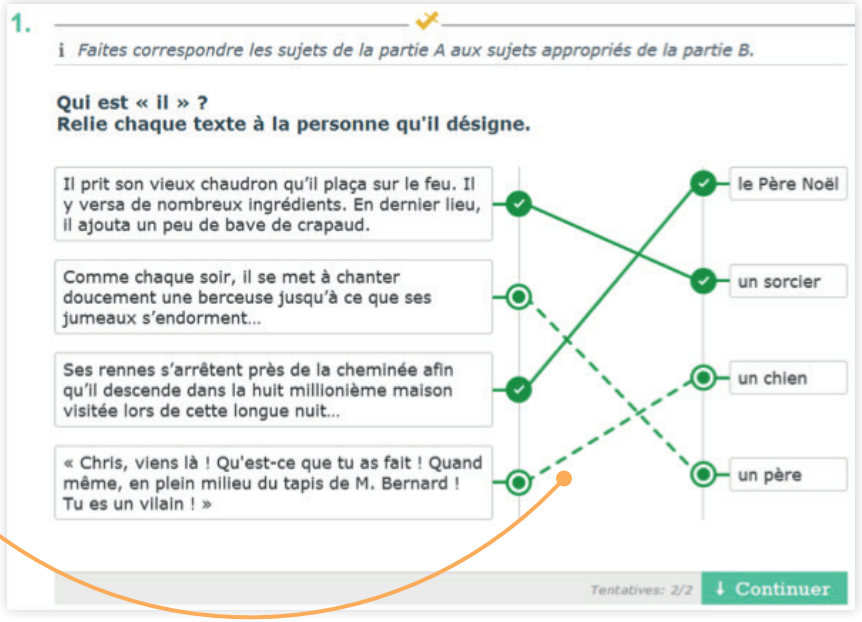
Une fois un tracé complet, un trait peut s'effacer en cliquant sur un des deux boutons du trait déjà tracé.

Cliquer sur un bouton et maintenir pour tracer d'un bouton à un autre.

Relier : réponses et corrections



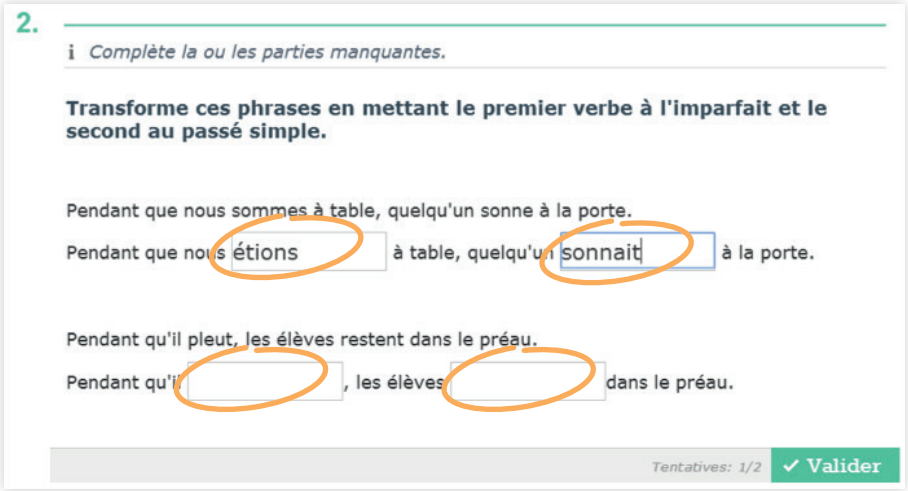
Après une validation,
un trait correct ne peut plus être effacé.



S'il ne reste aucune tentative,
le bouton corriger affiche les réponses de l'activité.

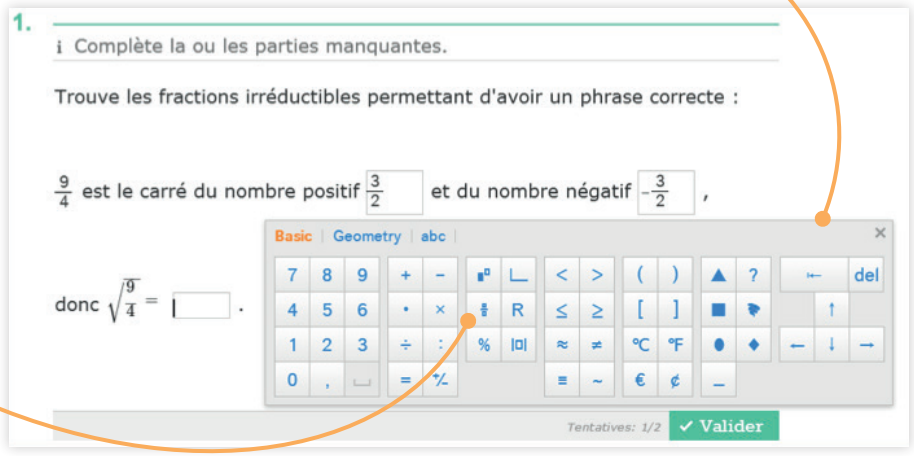
Écrire

L'activité consiste à remplir une case pour répondre à une question ou compléter un texte.



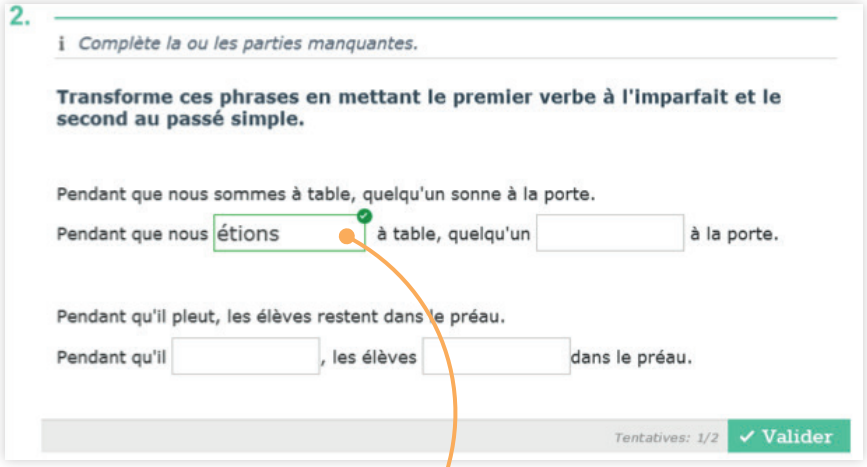
Cases de texte à compléter.

Cliquer sur la case pour faire apparaître le clavier mathématique.



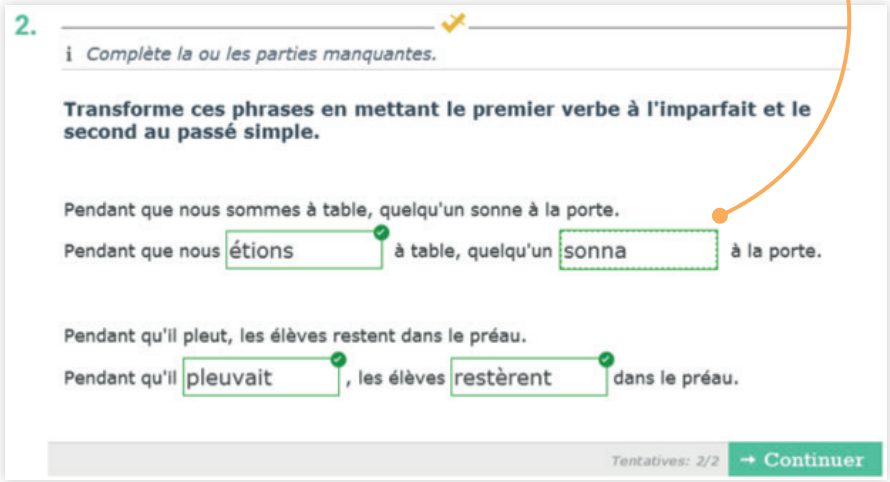
Par exemple, pour faire une fraction, cliquer sur ce bouton, puis remplir le numérateur au dessus et le dénominateur.

Écrire : réponses et corrections



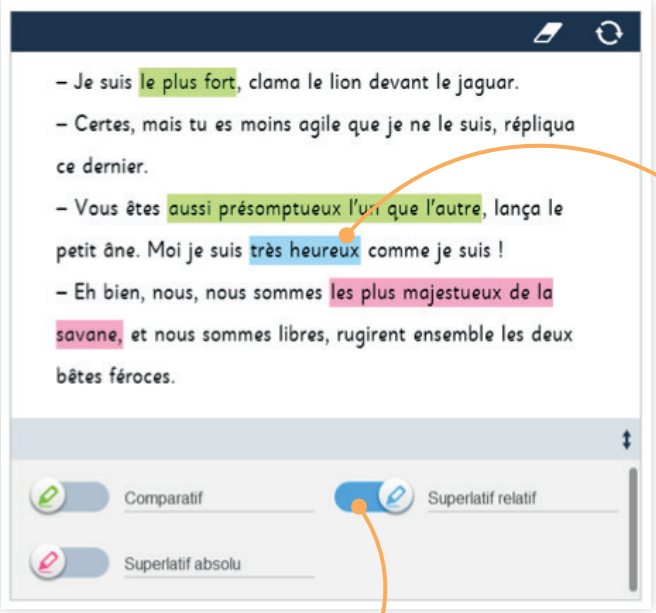
Une réponse correcte est validée et ne peut plus être modifiée.

S'il ne reste aucune tentative, le bouton **corriger** affiche les réponses de l'activité.



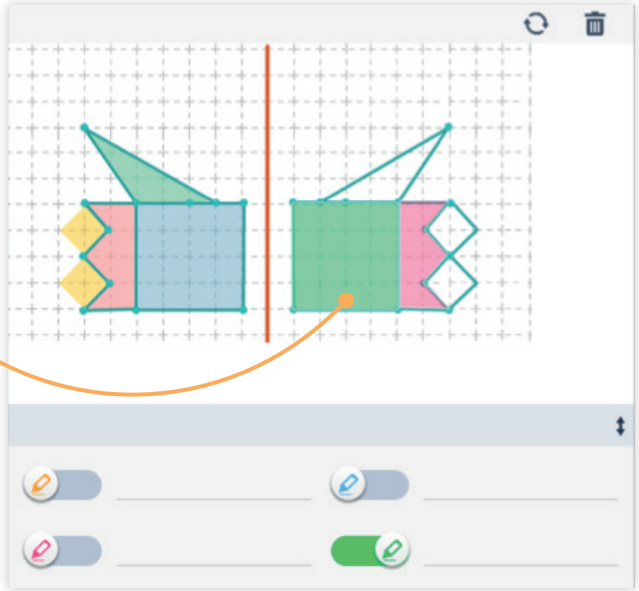
Colorier

L'activité consiste à distinguer un élément de texte ou d'image en le coloriant.



Avec la couleur active, le coloriage s'effectue en cliquant sur la partie de texte voulue.

La couleur s'active par un bouton.



Avec la couleur active, le coloriage s'effectue en cliquant sur la partie d'image voulue.

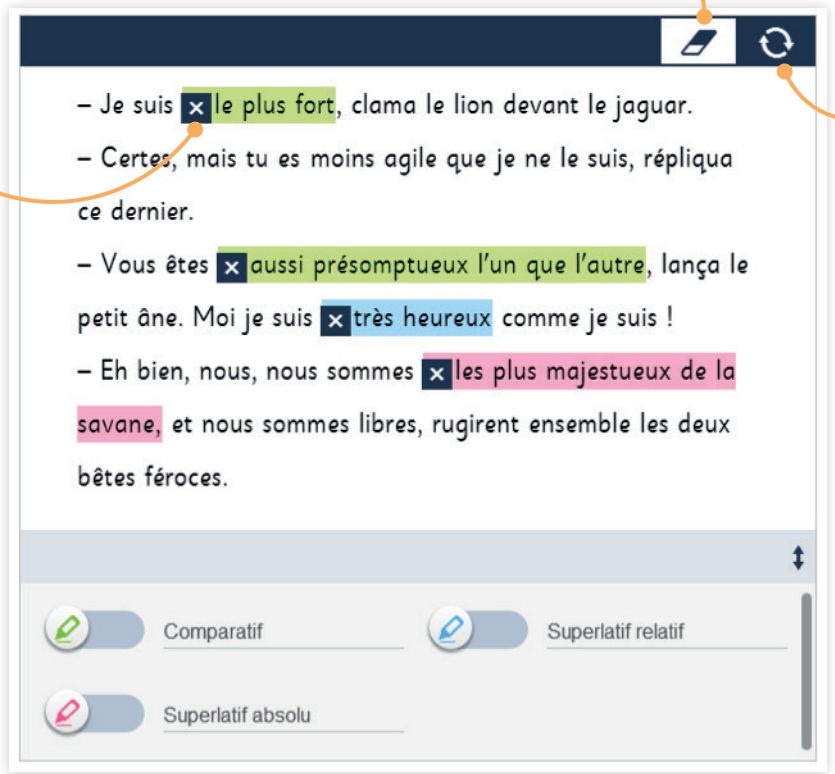
Colorier : outils

Cette activité s'affiche dans un cadre et dispose de ses propres outils.

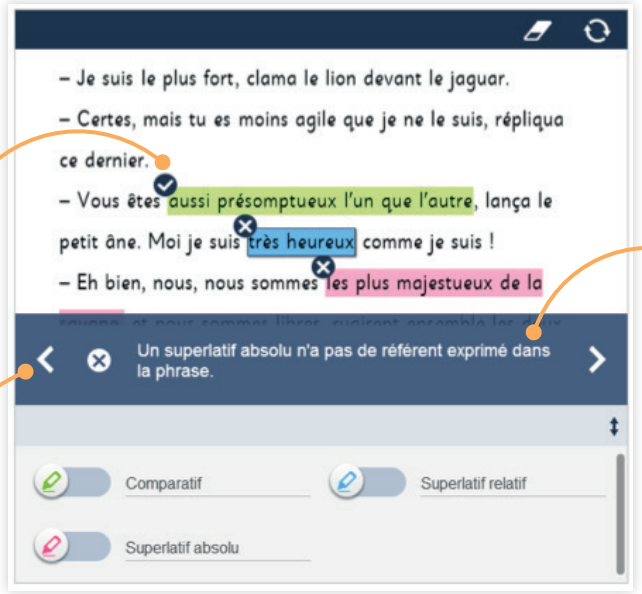
Gomme : ce bouton (ici activé) permet d'activer et de désactiver l'outil d'effacement d'une zone coloriée.

Remettre à zéro : ce bouton efface tout coloriage dans l'activité.

Quand la gomme est activée, un bouton s'affiche à côté des zones coloriées. Cliquer sur ce bouton efface le coloriage.



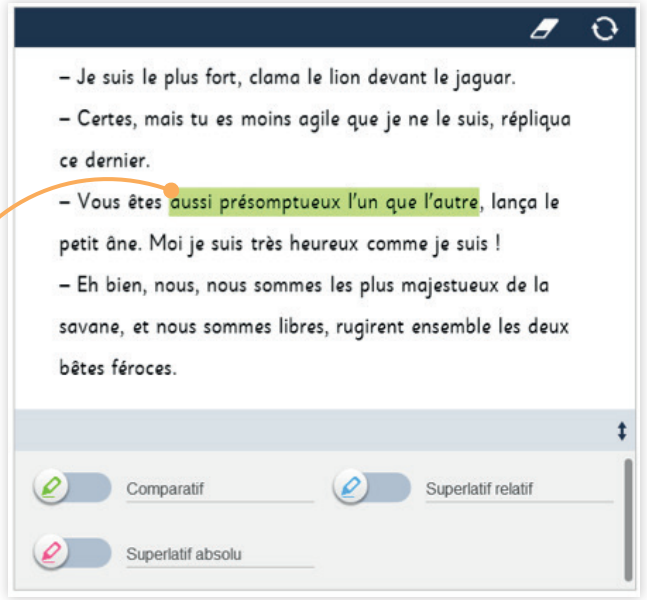
Colorier : retours



Un symbole indique le statut de la réponse.

Un retour spécifique à la réponse s'affiche en dessous de la zone à colorier.

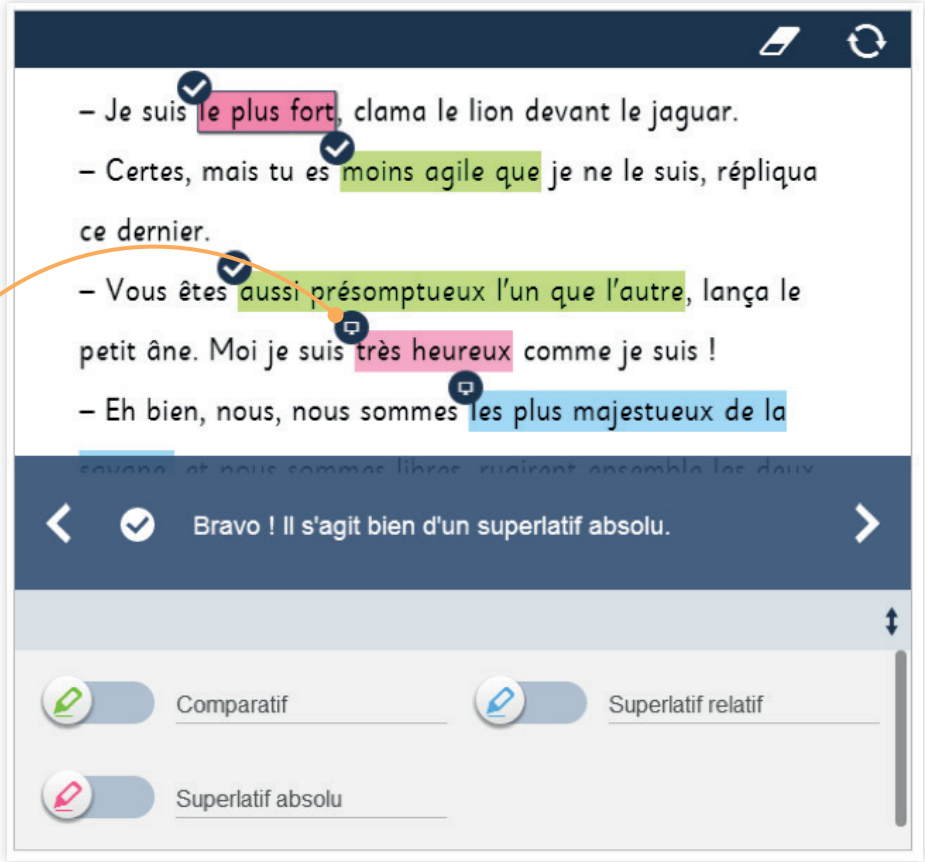
Cliquer sur une des réponses ou utiliser les flèches autour du retour spécifique permet de naviguer entre les différents retours.



À la tentative suivante, les zones correctement coloriées restent coloriées.

Colorier : correction

Après la dernière tentative, la correction est marquée par ce symbole.



Trier

Déplacer les étiquettes pour les placer au bon endroit, en échangeant leur position.
Cliquer et maintenir pour déplacer l'étiquette, lâcher pour faire l'échange.

Avant validation, une étiquette échangée peut être déplacée à nouveau.

Les étiquettes sont placées aléatoirement dans les cases.

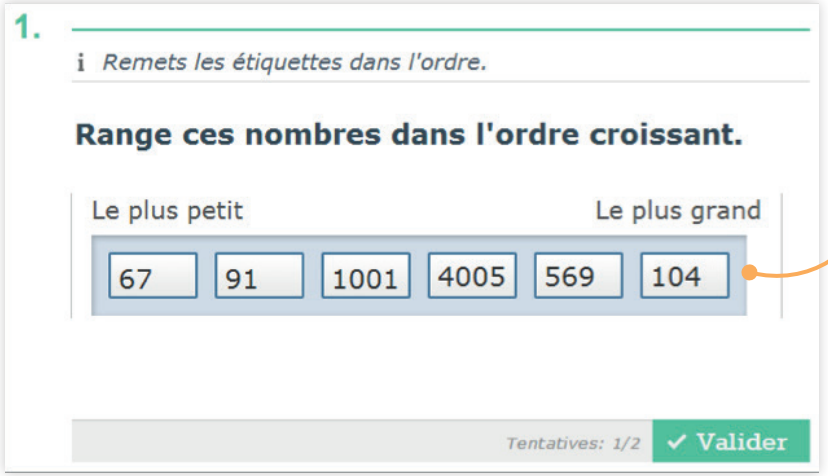
Trier : réponses et correction

Après une validation, une étiquette correctement placée n'est plus déplaçable.

S'il ne reste aucune tentative, le bouton **corriger** affiche les réponses de l'activité.

Séquencer

Déplacer les étiquettes pour les placer dans le bon ordre.
Cliquer et maintenir pour déplacer l'étiquette, lâcher pour la placer entre deux autres étiquettes.



Les étiquettes sont placées aléatoirement dans la liste.
Avant validation, une étiquette réordonnée
peut être déplacée à nouveau.

En cours de déplacement, un indicateur de la future
position de l'étiquette dans la liste apparaît.
En relâchant, l'étiquette se place à cet endroit.

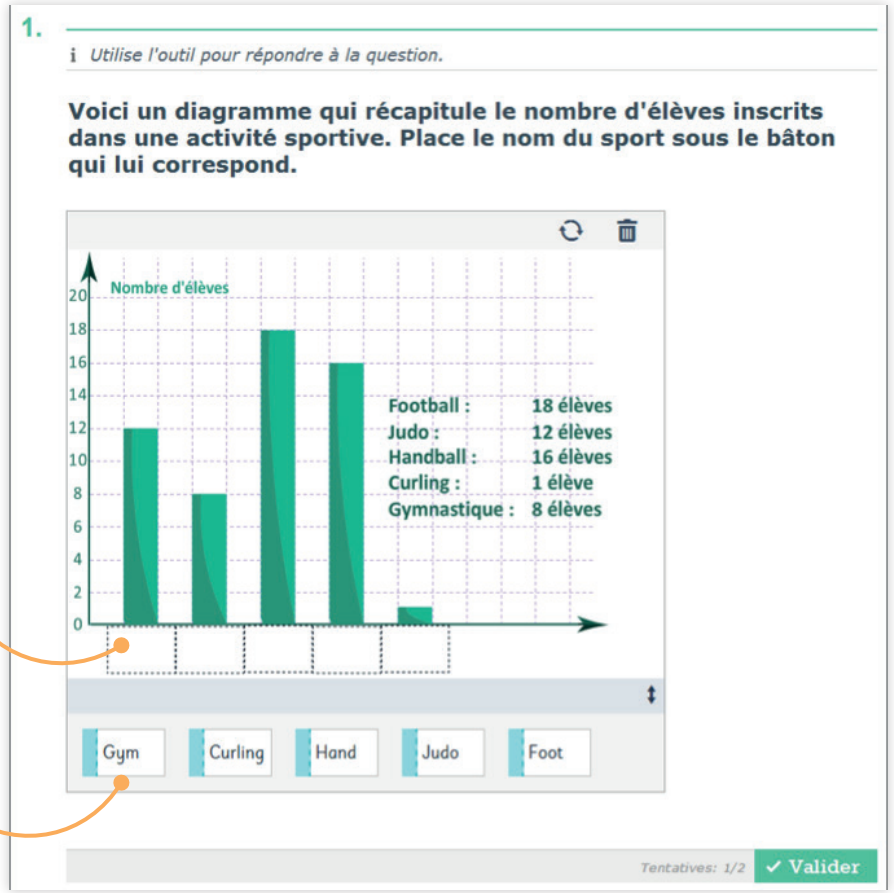
Séquencer : réponses et correction

Après une validation, des icônes indiquent le statut de la réponse.

S'il ne reste aucune tentative, le bouton **corriger** affiche les réponses de l'activité.

Compléter une image

Déplacer les étiquettes pour les placer au bon endroit sur l'image.
Cliquer et maintenir pour déplacer l'étiquette, lâcher pour la placer.



Les étiquettes se placent sur l'image dans les cases délimitées par des pointillés.

La banque d'étiquettes se situe sous l'image.

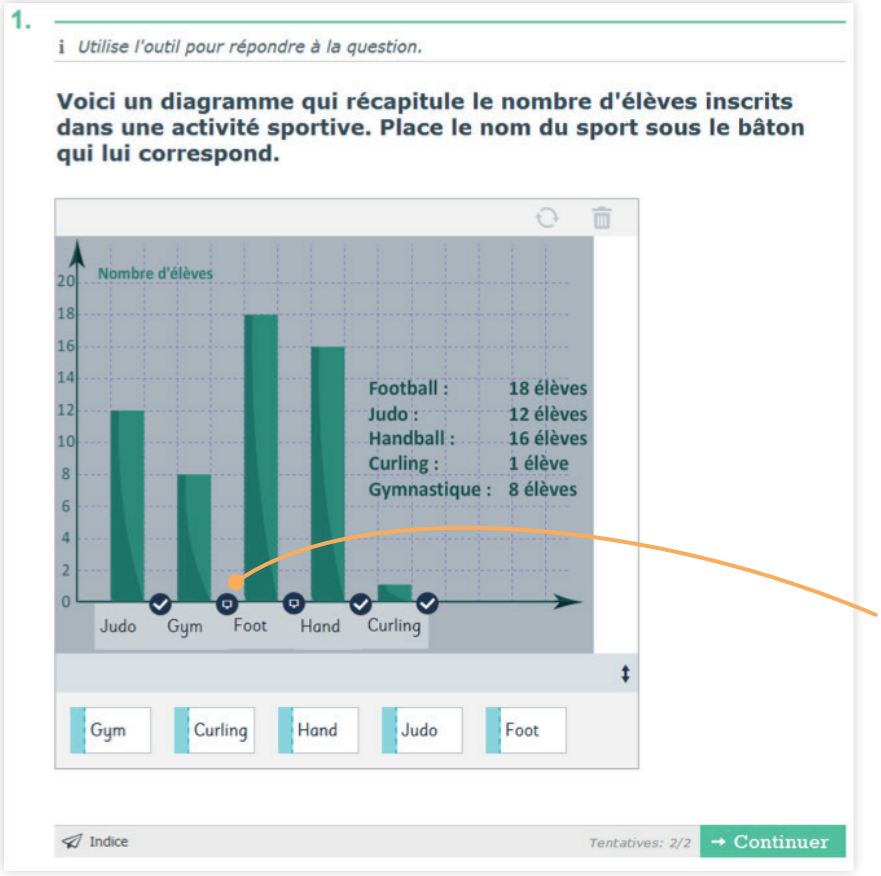
Compléter une image : retours

Un retour spécifique à la réponse s'affiche en dessous de l'image à compléter.

Un symbole indique le statut de la réponse.

Cliquer sur une des réponses ou utiliser les flèches autour du retour spécifique permet d'afficher les différents retours.

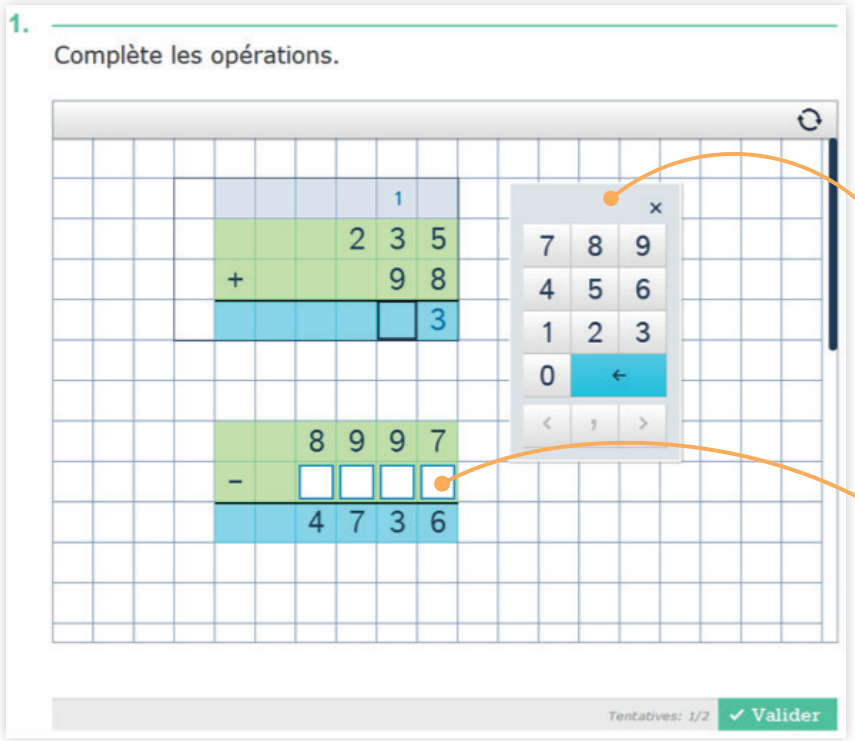
Compléter une image : correction



Après la dernière tentative, la correction est marquée par ce symbole.

Opérations mathématiques

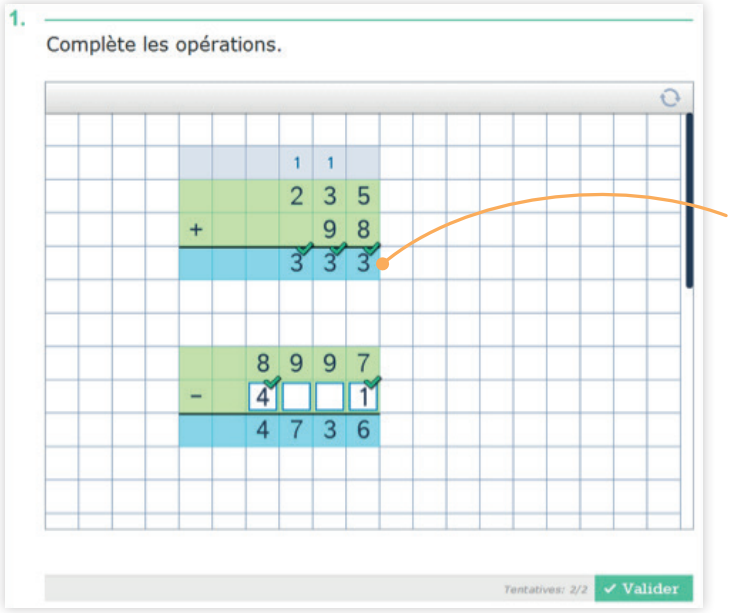
L'activité consiste à résoudre ou compléter des opérations mathématiques sur les quatre opérations élémentaires, affichées dans une grille.



Quand une case à remplir est sélectionnée, le clavier s'affiche.

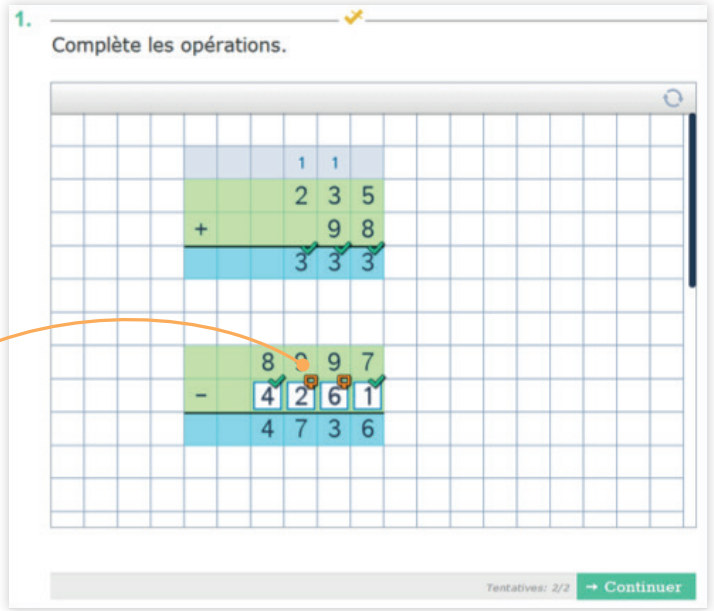
Les trous d'une opération à trous sont indiqués par un cadre bleu.

Opérations mathématiques : réponses et correction



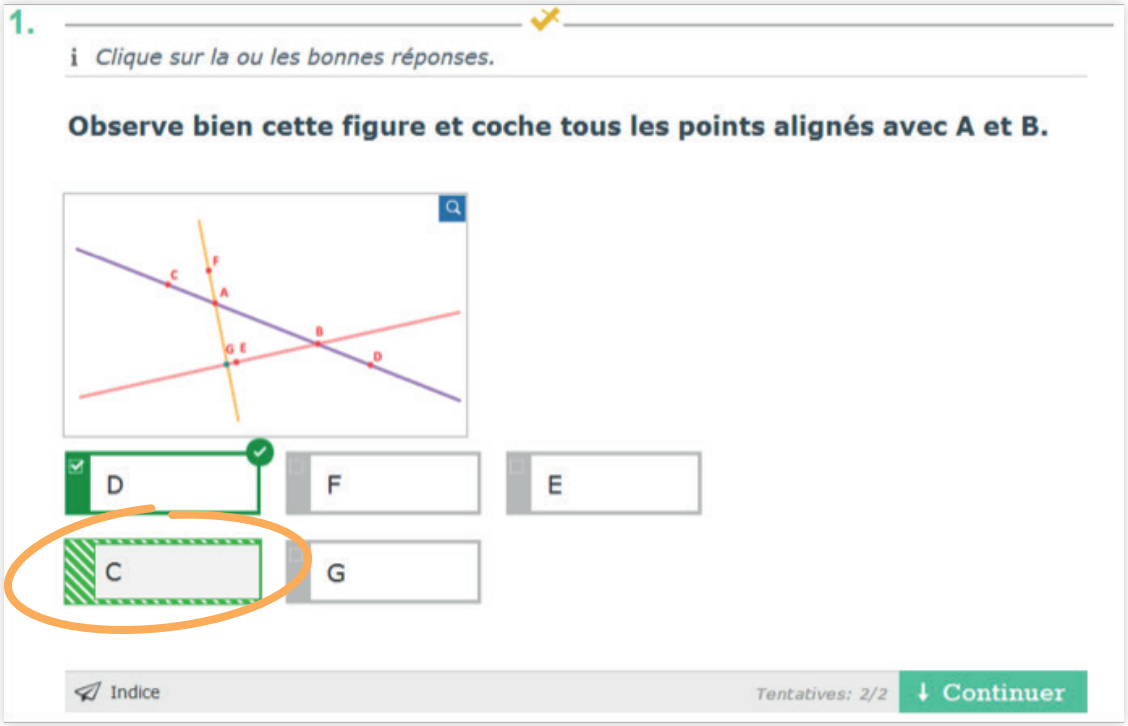
Après une validation, une case correctement remplie ne peut plus être modifiée.

S'il ne reste aucune tentative, le bouton **corriger** affiche les réponses de l'activité.
Les corrections sont indiquées par ce symbole.

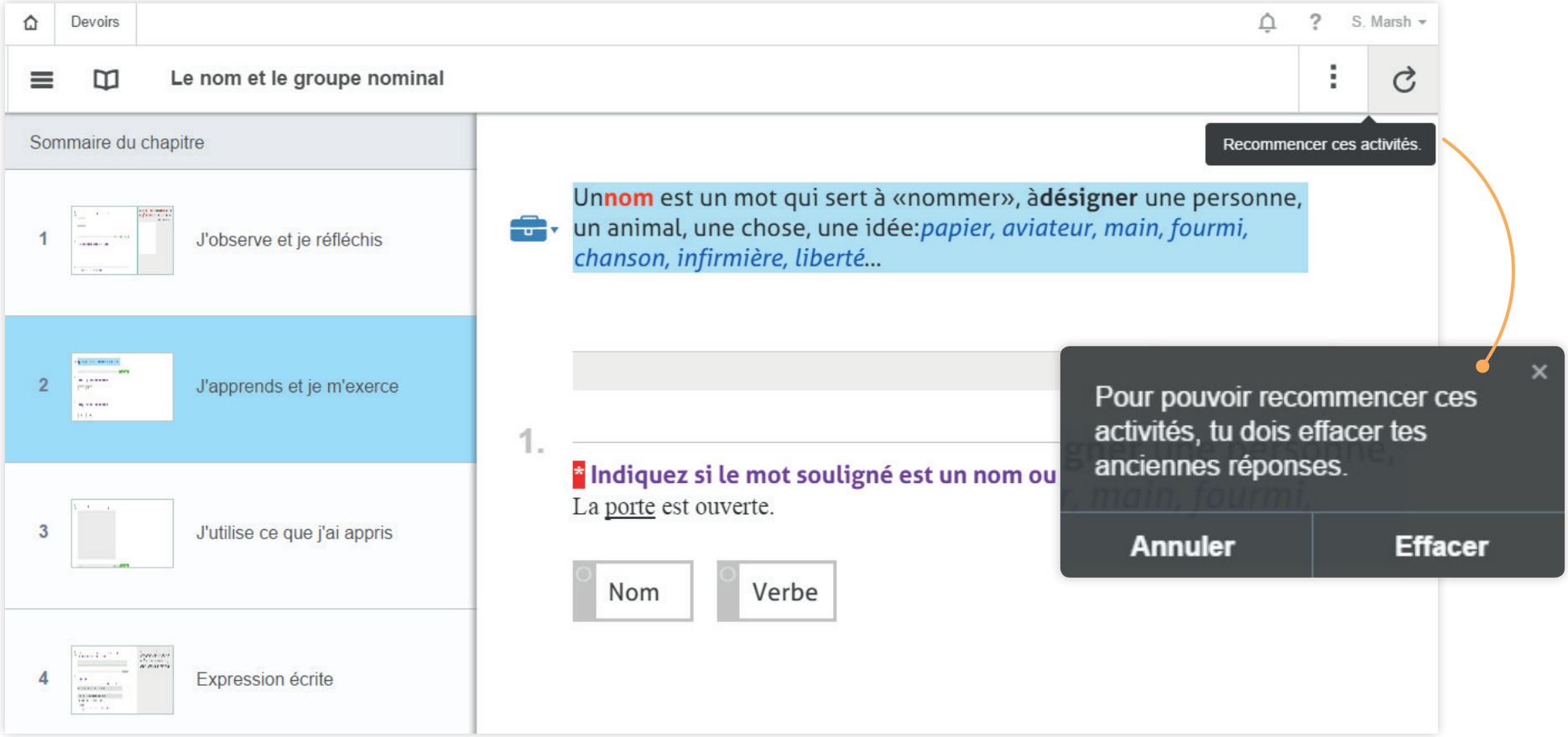


Choisir : résultats et corrections

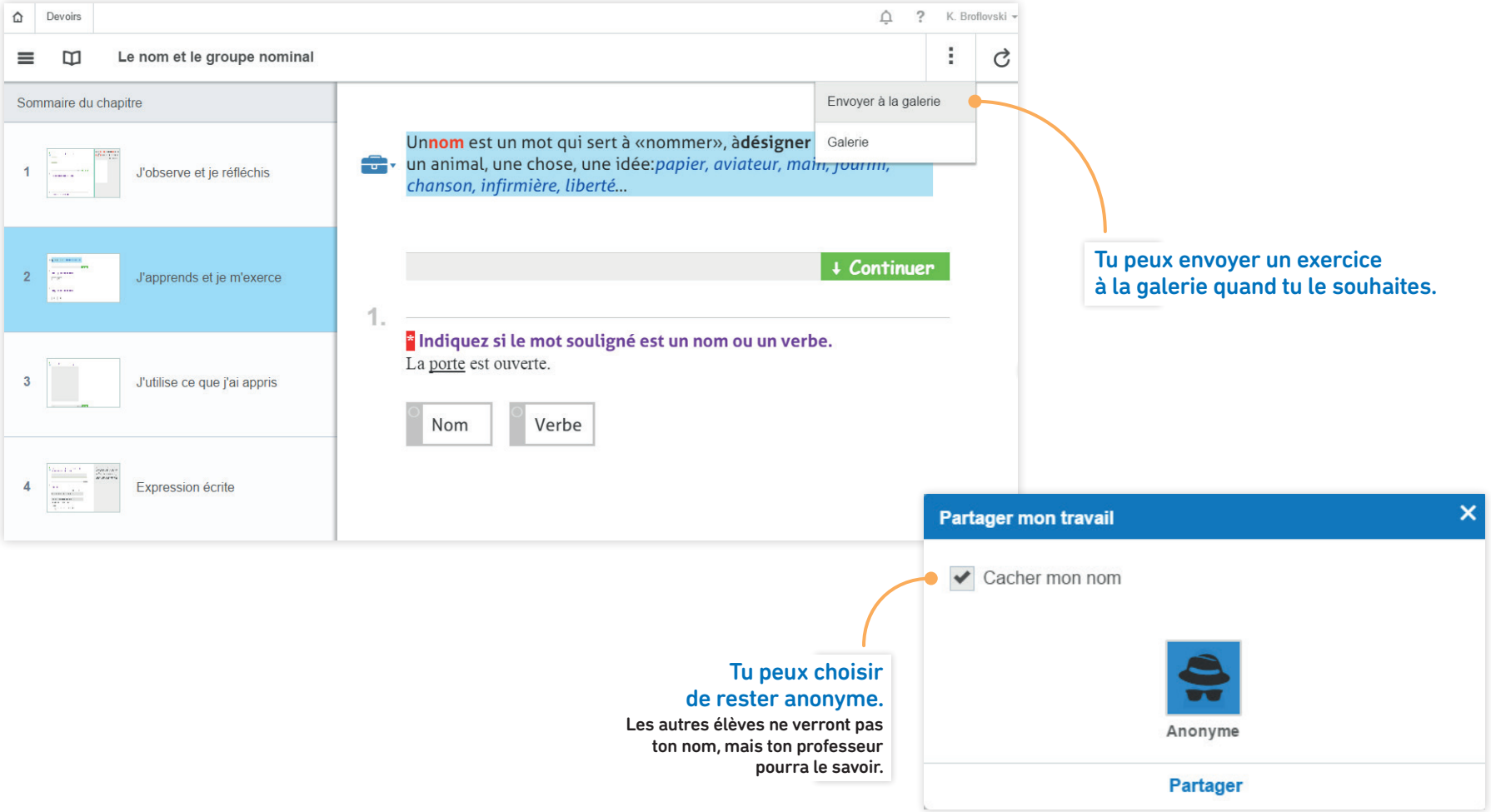
Une fois la dernière tentative effectuée, si tu n'as pas toutes les bonnes réponses, la correction s'affiche.



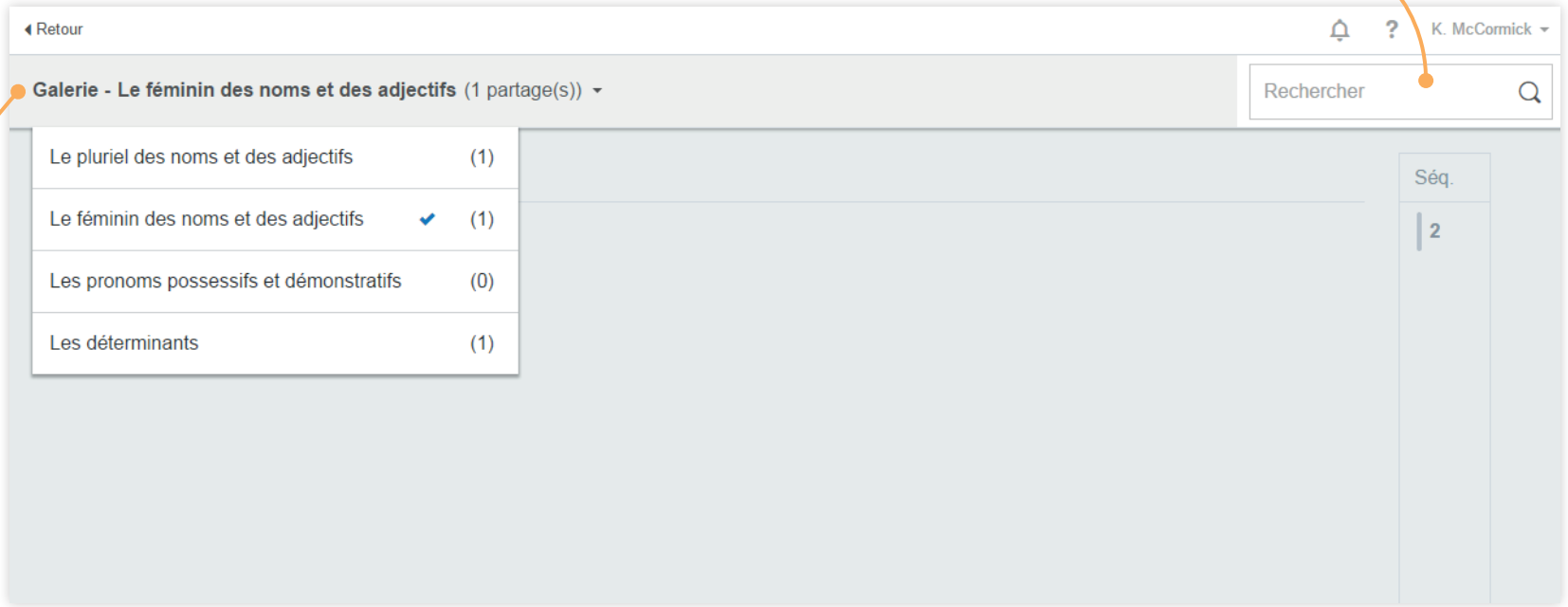
En cliquant sur **Recommencer ces activités**, tu peux effacer tes anciennes réponses et refaire l'activité. Tu peux donc obtenir 100 % de bonnes réponses.



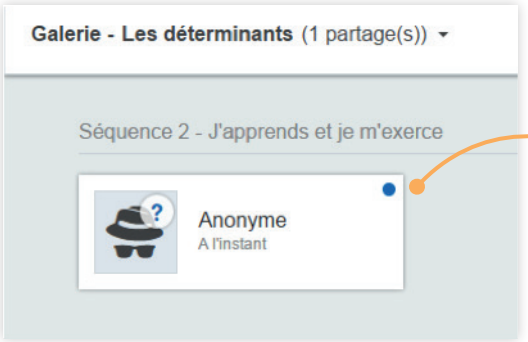
La **galerie** te permet de partager tes activités avec d'autres élèves de ta classe et ton enseignant.
Tu peux ainsi également consulter les activités réalisées par les autres élèves.



La barre de recherche te permet de retrouver une leçon en particulier.

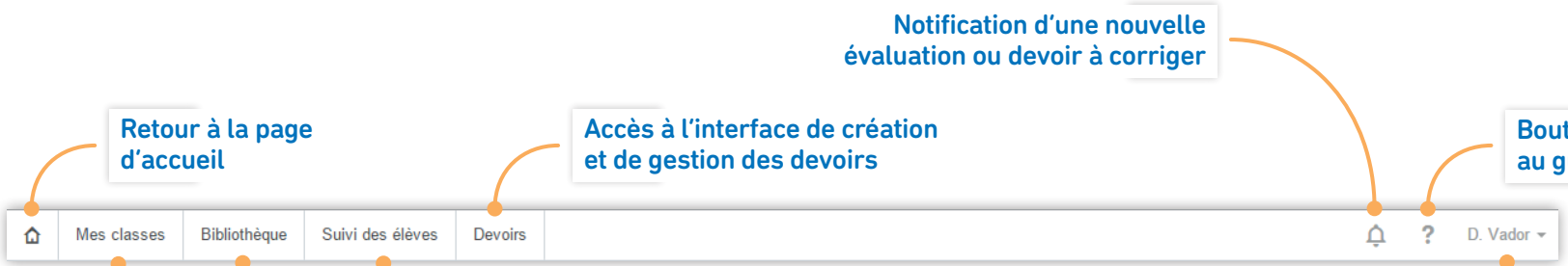


Tu peux naviguer entre les unités pédagogiques comprenant un élément dans leur galerie.



Ce point indique que tu n'as pas encore regardé ce travail.

Dans le menu de la page d'accueil sont proposées les entrées suivantes.



À propos...
sert à connaître le numéro de version de la plateforme.

Nous contacter...
permet de joindre notre support technique.

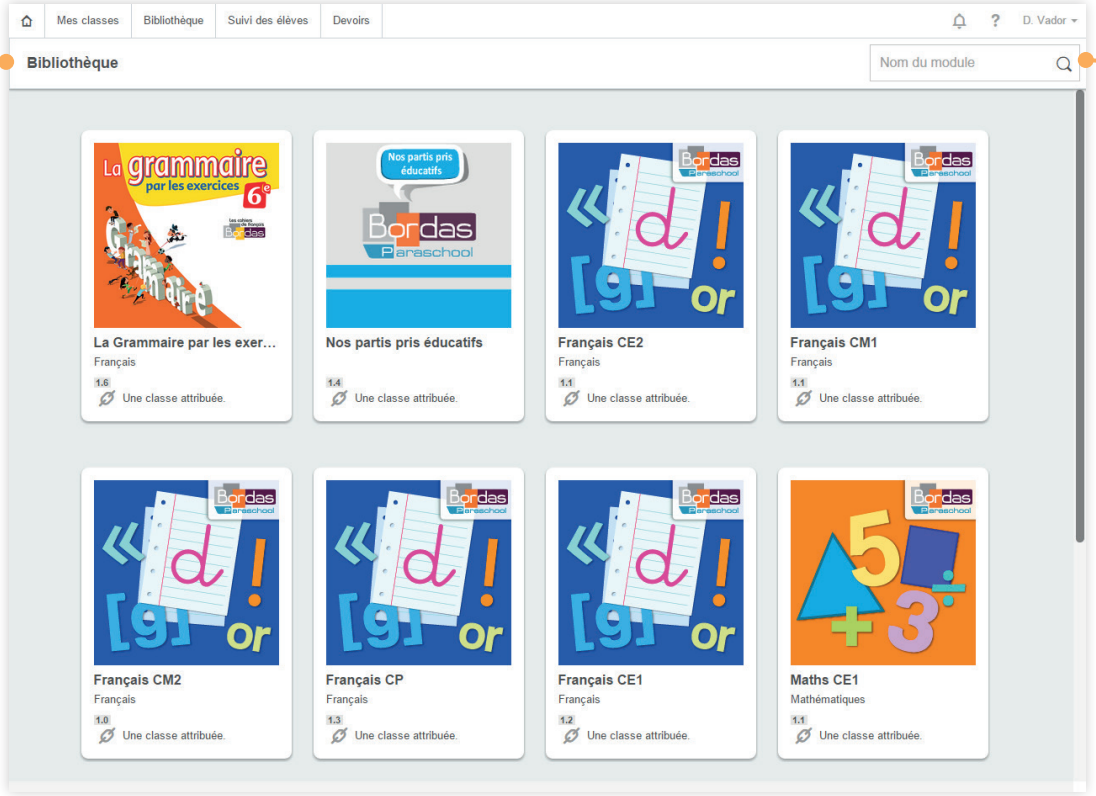
Déconnexion...
vous déconnecte de la plateforme.

Bibliothèque

La bibliothèque recense toutes les ressources mises à disposition de l'enseignant.

Cliquer sur une des cartes charge une page d'information détaillée, et permet d'afficher son contenu.

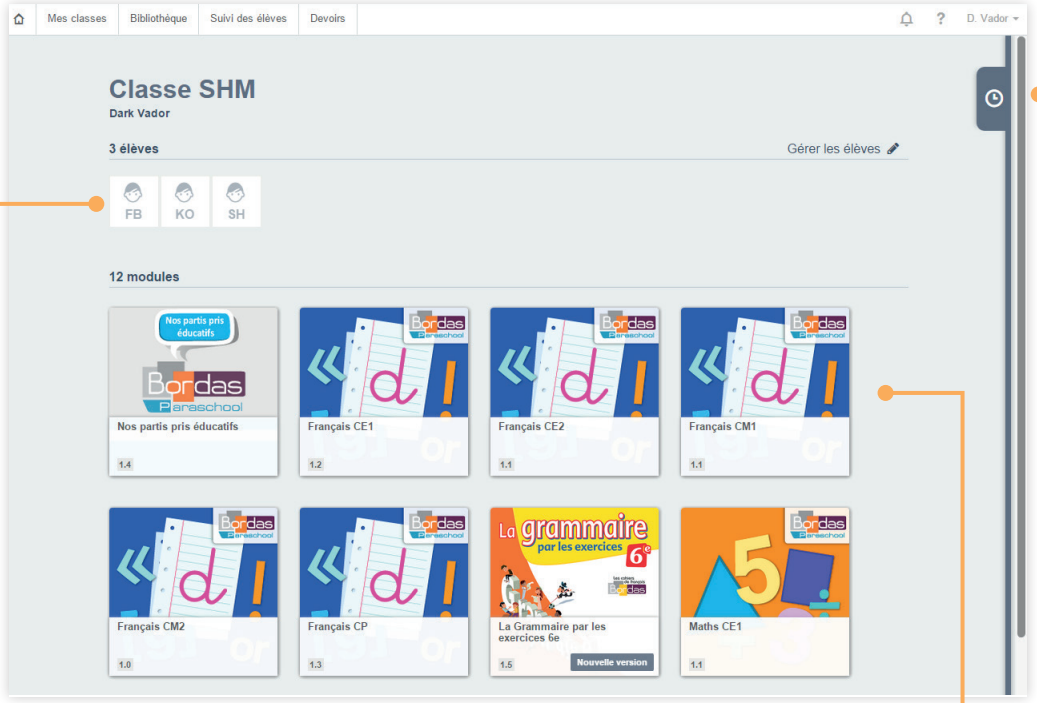
Le menu de tri permet d'atteindre directement un cursus en particulier.



Une barre de recherche permet d'atteindre rapidement un cursus contenu dans la bibliothèque.

Sur une carte s'affiche :
– Le nom du cursus
– Le numéro de version
– Le nombre d'affectations

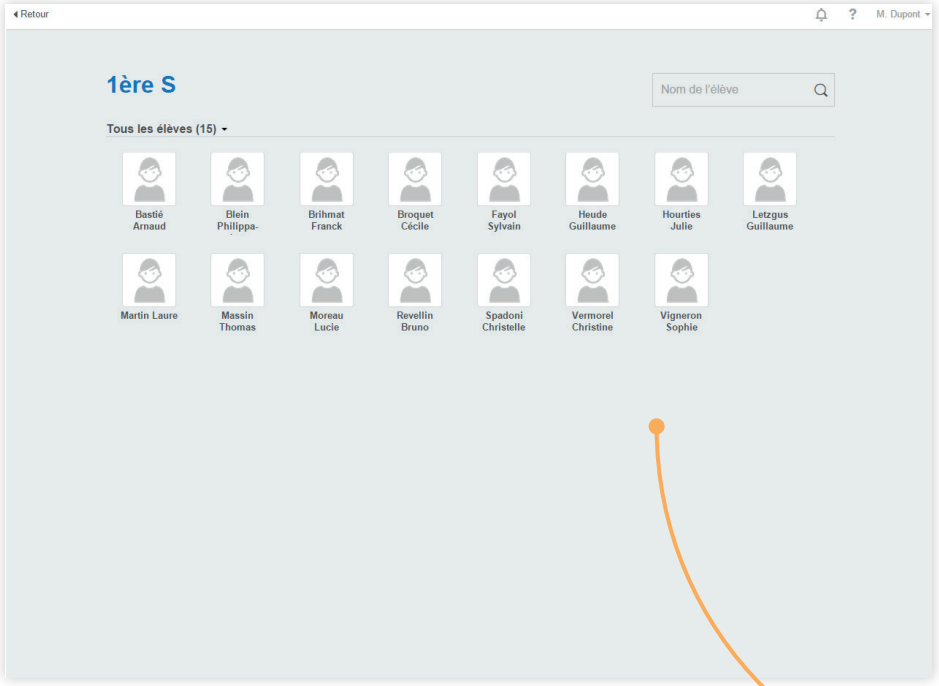
Pour entrer dans une classe, il suffit de sélectionner la classe depuis la barre d'outil ou depuis la page d'accueil. Cela permet d'avoir un aperçu des élèves et des cursus associés à cette classe.



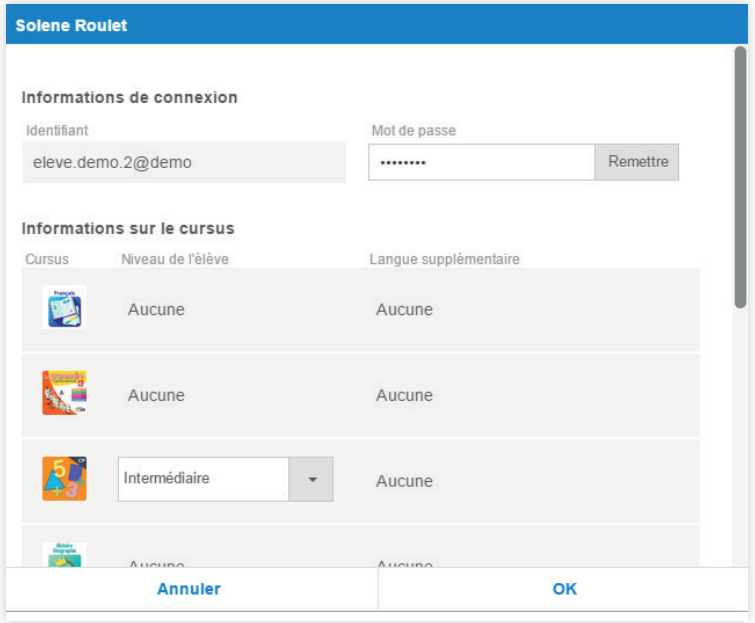
Le bouton à droite de la page de gestion de classe donne accès aux résultats des dernières séances en direct et des évaluations de la classe.

La liste des élèves de la classe montre l'ensemble des élèves associés à cette classe et permet, en cliquant sur le lien Gérer les élèves, d'accéder à la page de gestion des profils élèves.

La liste des cursus de la classe montre l'ensemble des cursus associés à cette classe et permet, en cliquant sur une des vignettes, d'accéder au contenu de chacun d'eux.



Gérer les élèves
affiche la liste des élèves d'une classe et permet de gérer individuellement les informations relatives à un élève.

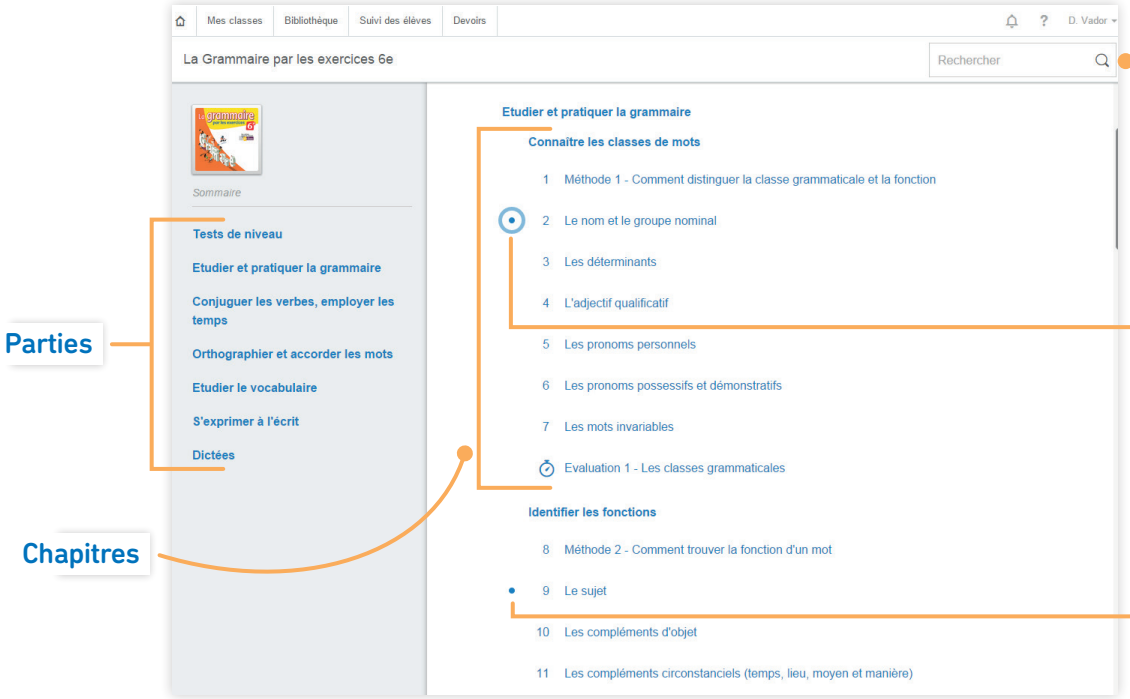


Pour chaque cursus lié à un élève, il est possible de préciser son niveau. L'élève aura ainsi accès à des activités adaptées à son niveau.

Se repérer dans un cursus

Une fois à l'intérieur d'un cursus, le sommaire s'affiche. Le menu de gauche liste les grandes parties d'un cursus. La partie centrale détaille l'ensemble des chapitres pour chaque grande partie.

Les chapitres vont se télécharger les uns après les autres progressivement.
Il suffit de cliquer sur l'un d'eux pour le consulter.



Parties

Chapitres

Un moteur de recherche permet de retrouver le titre d'un chapitre et de n'afficher que les chapitres qui portent ce titre.

Le point encerclé encerclé indique le dernier chapitre travaillé en classe.

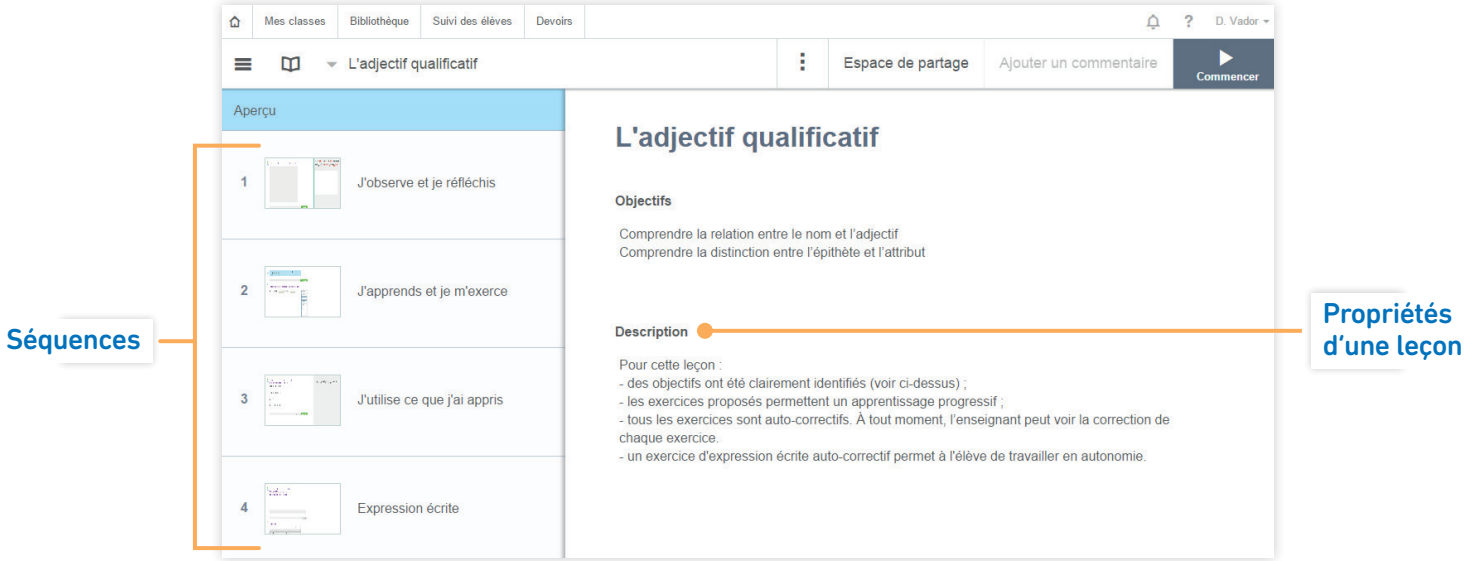
Le point indique un chapitre déjà travaillé en classe.

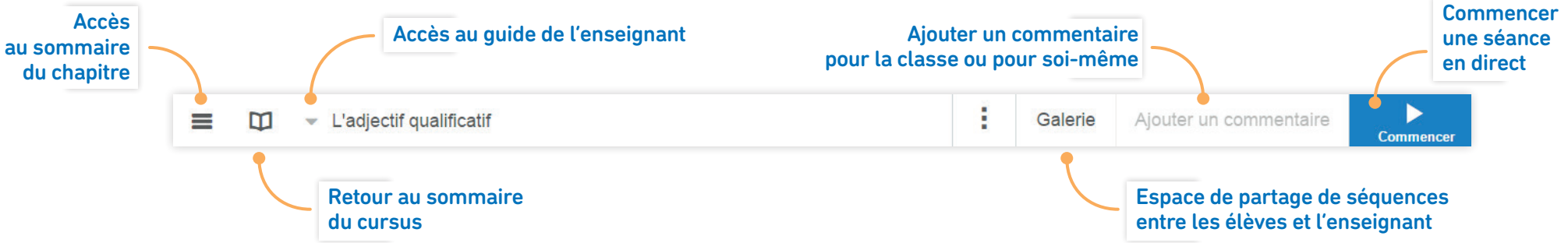
Si une mise à jour du cursus est proposée par l'éditeur, celle-ci s'affiche sur la carte du cursus. La mise à jour se fera uniquement sur les contenus qui n'ont pas encore été préparés ou vus en classe.

Se repérer dans un chapitre

Le menu de gauche liste les différentes séquences qui composent ce chapitre.

Dans la partie centrale sont indiqués **les objectifs identifiés et un descriptif du contenu**.

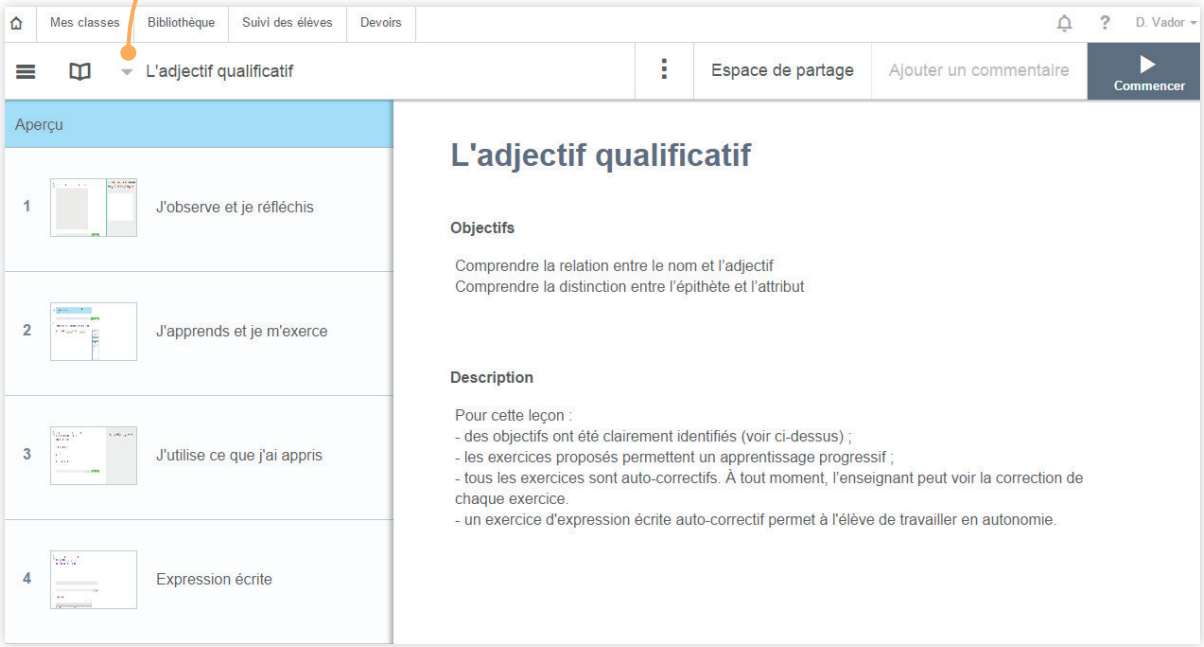




Se repérer dans un chapitre

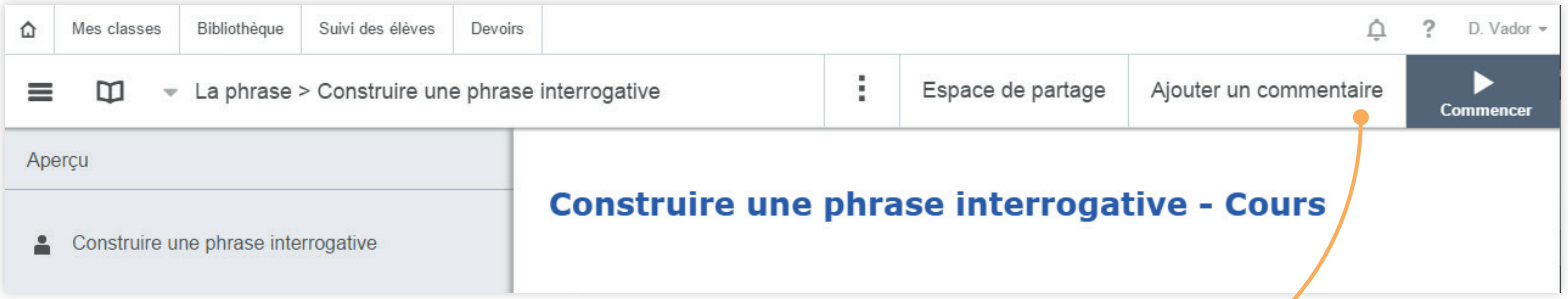
Un **Guide destiné aux enseignants** peut être proposé dans le menu d'un chapitre.
Lorsqu'il est présent, ce guide décrit plus précisément la démarche pédagogique ou information relative au contenu.

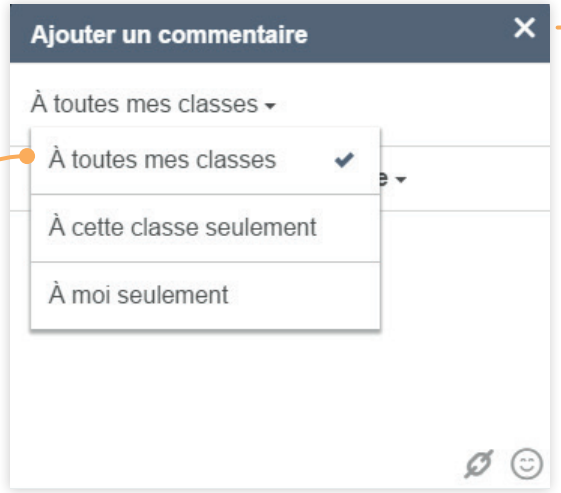
Le Plan du chapitre affiche un récapitulatif de l'intégralité des séquences et des commentaires apportés.



Ajouter un commentaire

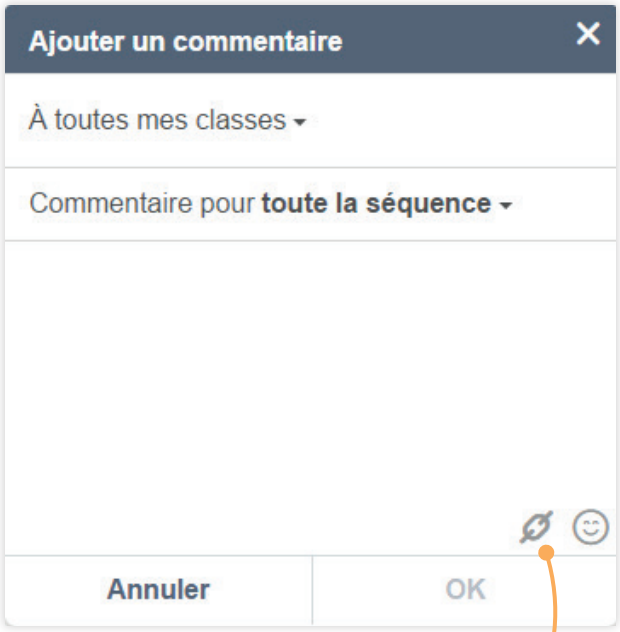
Ajouter un commentaire à une séquence permet à l'enseignant d'ajouter ses propres ressources ou commentaires pour son utilisation personnelle ou à destination de toute sa classe.

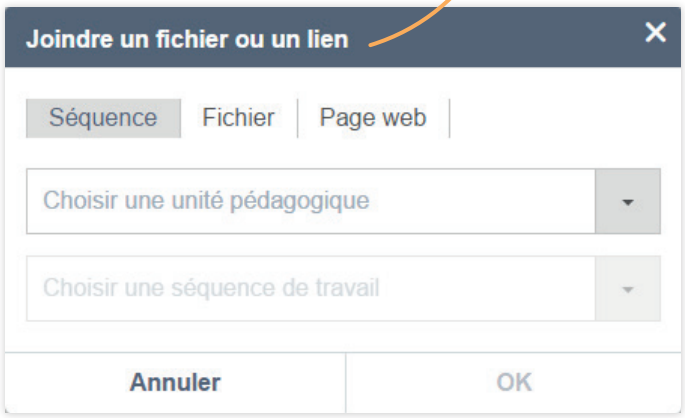




Le commentaire peut être visible par toutes les classes, une seule classe, ou l'enseignant seulement.
Si deux enseignants s'occupent du cursus, l'un peut voir le commentaire de l'autre.

Le commentaire peut être présent dans la séquence entière, ou pour une activité en particulier.

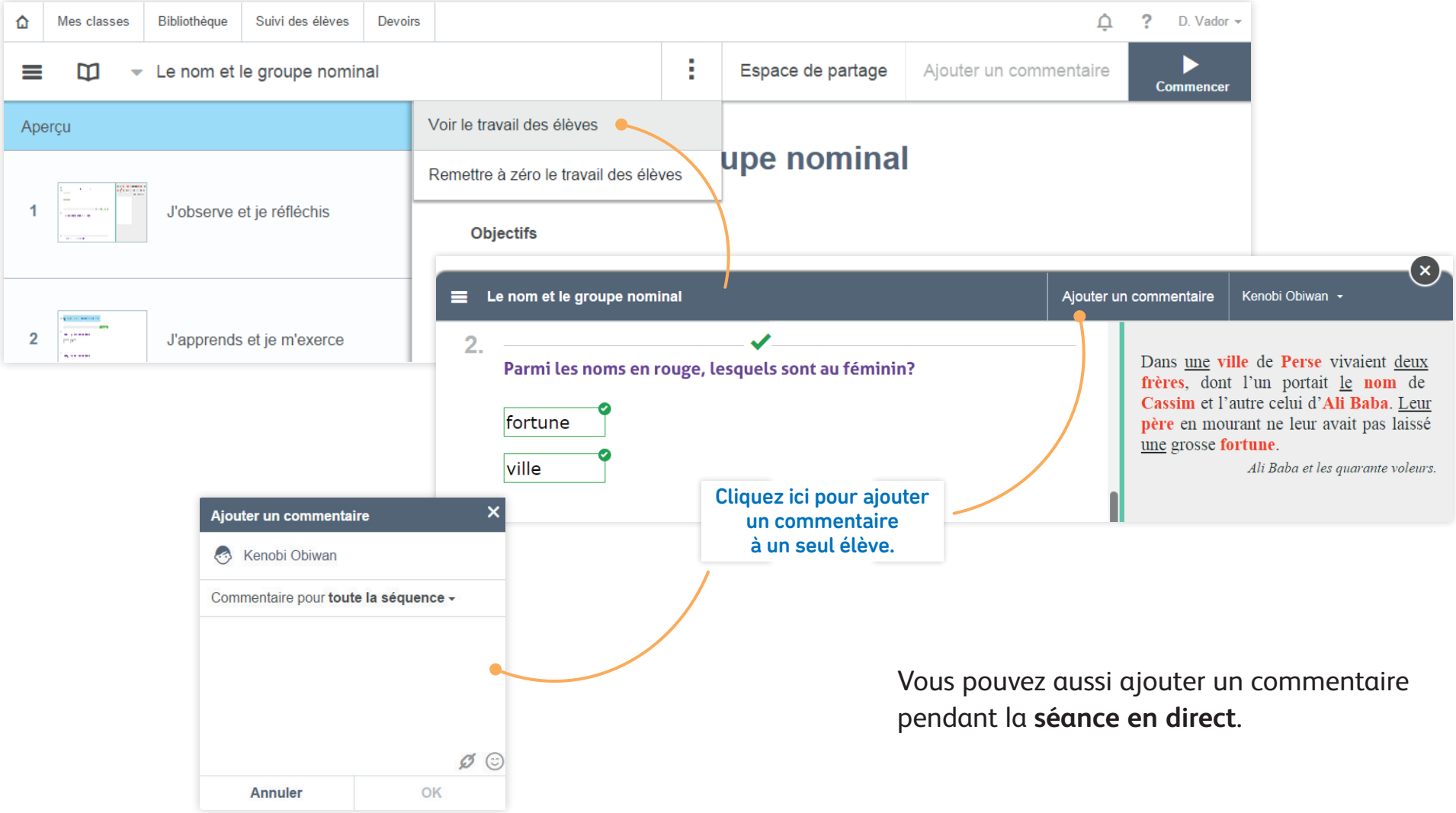




Pour modifier ou supprimer un commentaire, il suffit de l'éditer en cliquant dessus.

Il est possible d'ajouter :
– un smiley
– un lien internet
– un lien vers une autre séquence du cursus ou d'un autre cursus
– un fichier (tout type accepté, 5 Mo maximum)

Vous pouvez accéder au travail des élèves depuis le bouton « **Voir le travail des élèves** ».
Vous aurez accès à toutes les réponses qu'il a données pour chaque activité.



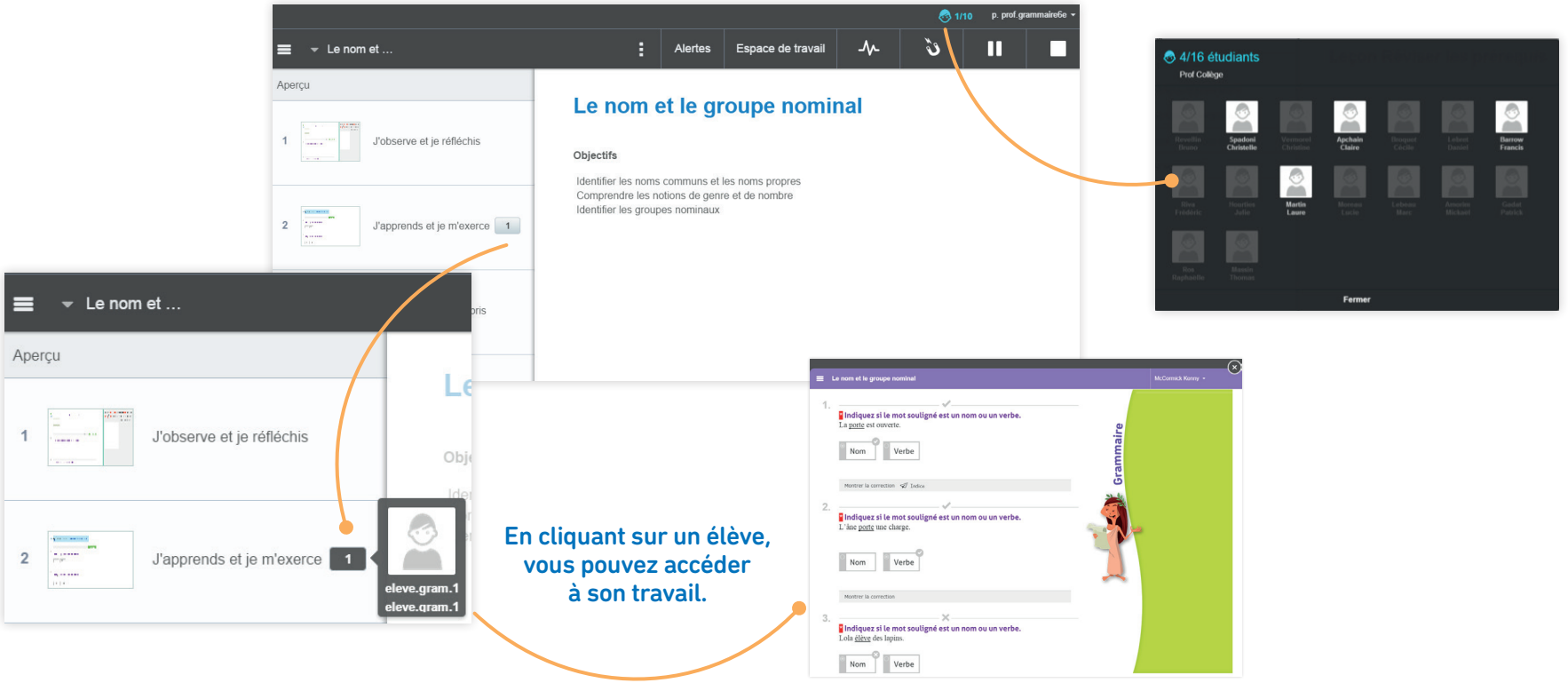
Vous pouvez aussi ajouter un commentaire pendant la **séance en direct**.

Séance en direct ■ Lancement

À l'intérieur d'une séquence, dans un cursus,
le bouton **Commencer** **permet de lancer une séance en direct.**

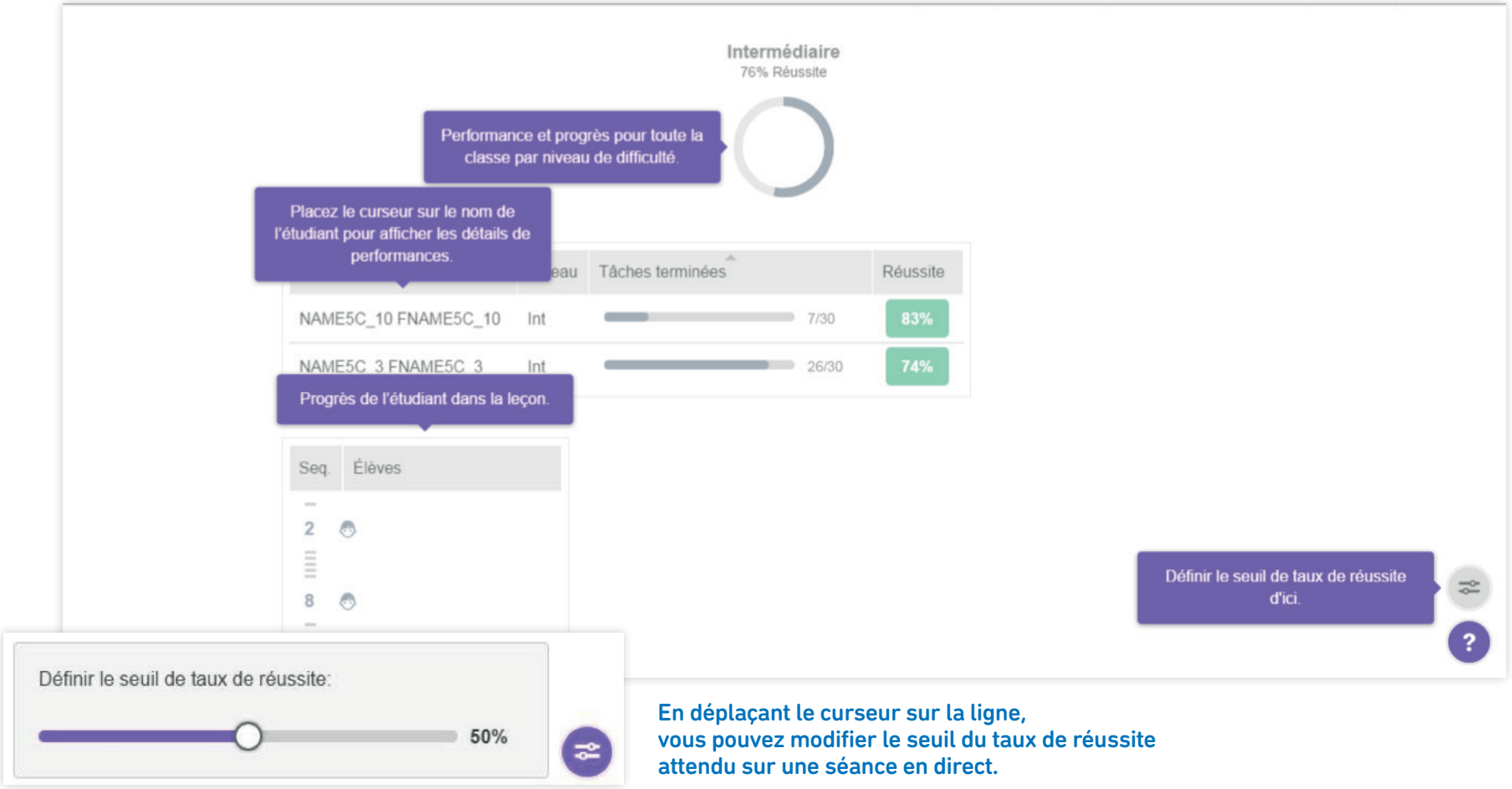
Une séance en direct permet à l'enseignant de maîtriser le rythme d'avancement de ses élèves.
Tous les élèves de la classe sont connectés au même moment et sur un même chapitre.
Leur progression est suivie par l'enseignant, qui dirige les temps collectifs ou individuels.

Au lancement de la séance, la liste des élèves de la classe s'affiche afin de montrer qui est connecté.
Cette liste est disponible à tout moment via l'icône présente dans la barre du haut de l'interface.

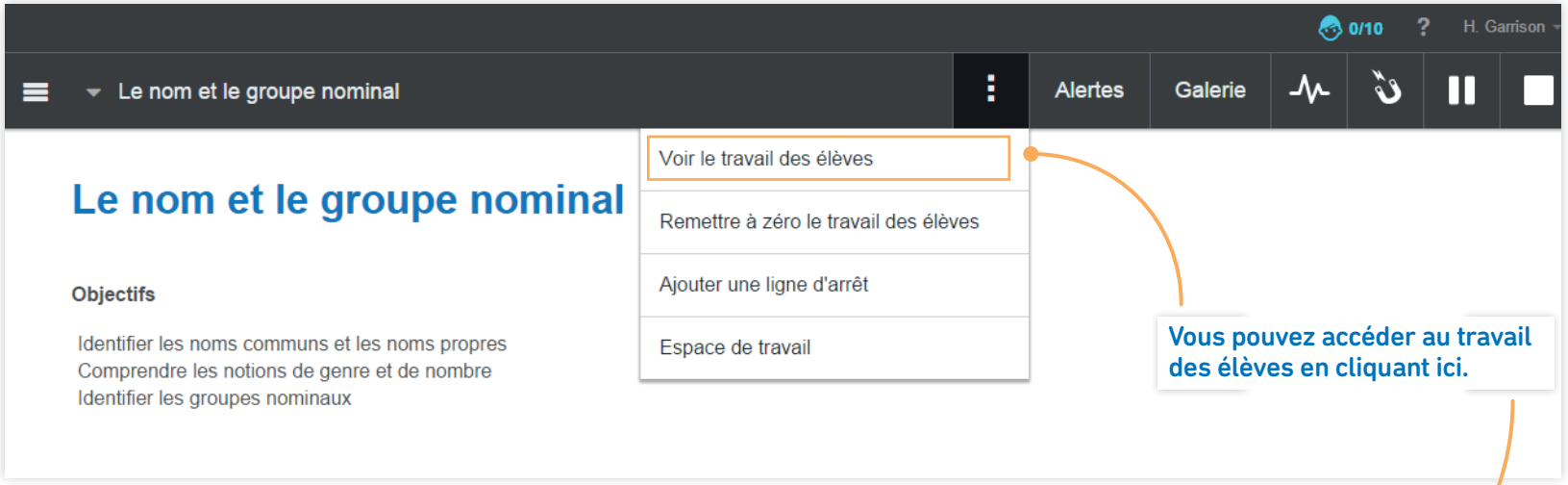


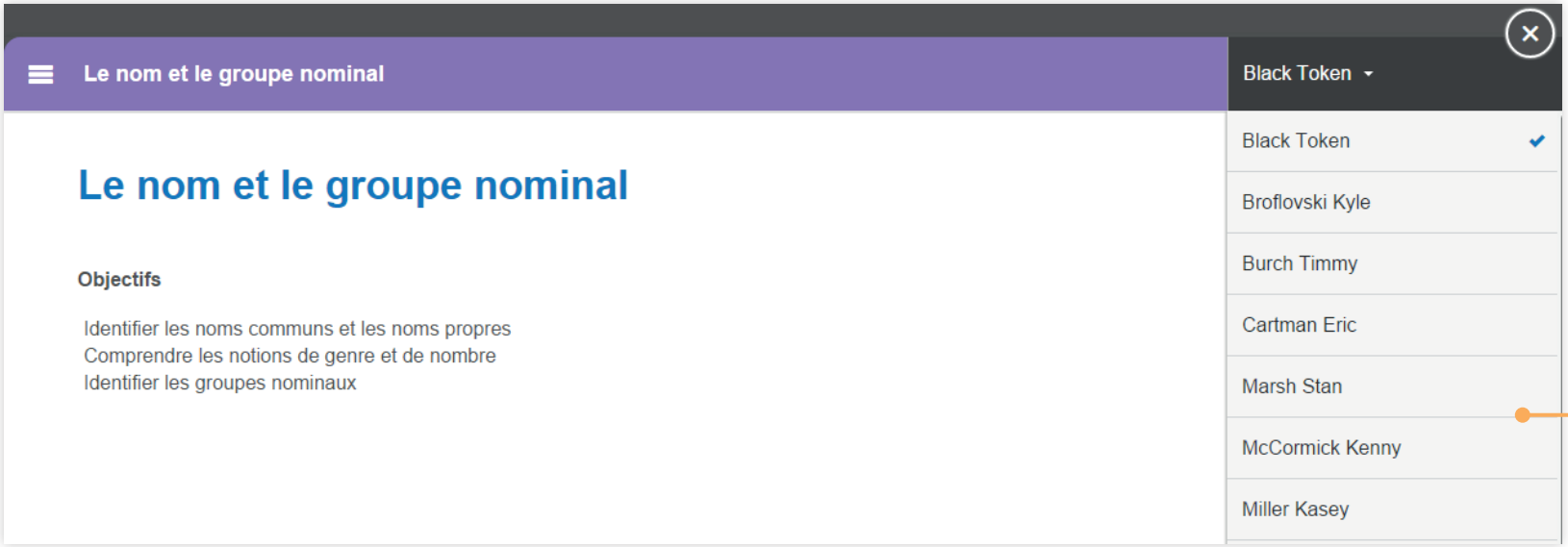
L'icône permet d'afficher la console de suivi des élèves.

Cette vue permet de visualiser l'ensemble des élèves et de voir le taux de réussite et de progression de chacun.

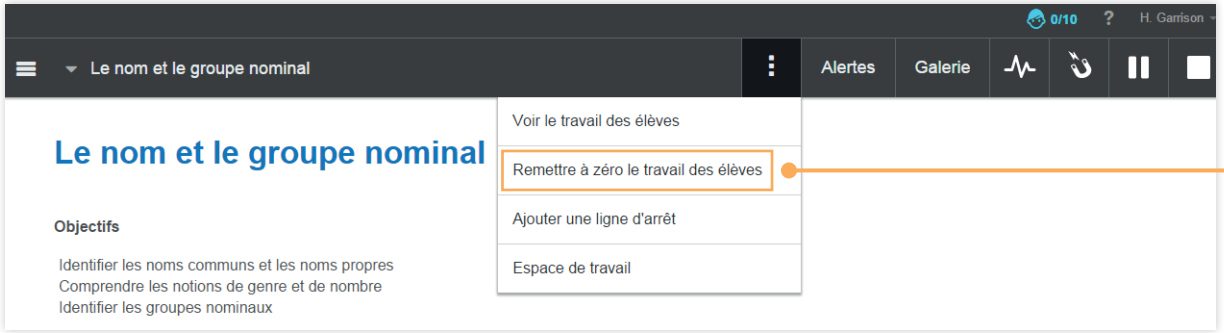


En déplaçant le curseur sur la ligne, vous pouvez modifier le seuil du taux de réussite attendu sur une séance en direct.


0/10
H. Garrison
Le nom et le groupe nominal
Alertes
Galerie
Voir le travail des élèves
Remettre à zéro le travail des élèves
Ajouter une ligne d'arrêt
Espace de travail
Le nom et le groupe nominal
Objectifs
Identifier les noms communs et les noms propres
Comprendre les notions de genre et de nombre
Identifier les groupes nominaux
Vous pouvez accéder au travail des élèves en cliquant ici.

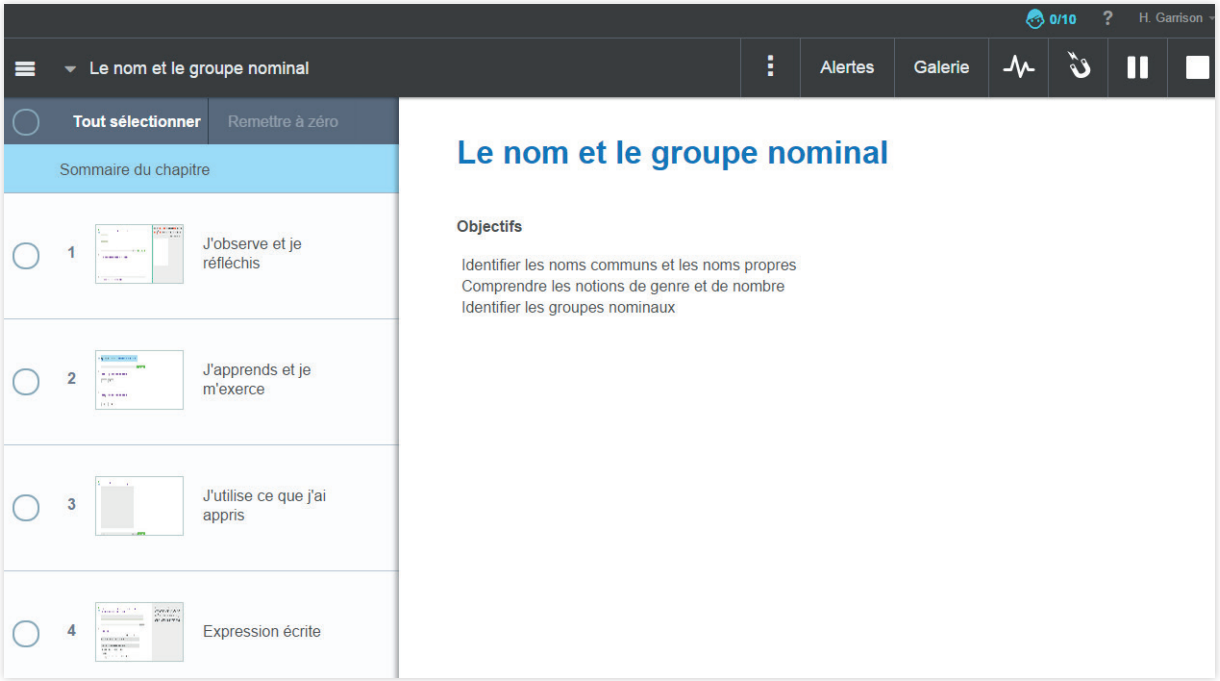

Le nom et le groupe nominal
Black Token
Black Token
Broflovski Kyle
Burch Timmy
Cartman Eric
Marsh Stan
McCormick Kenny
Miller Kasey
Le nom et le groupe nominal
Objectifs
Identifier les noms communs et les noms propres
Comprendre les notions de genre et de nombre
Identifier les groupes nominaux
Ensuite, il suffit de sélectionner un élève dans ce menu.

Le bouton ⋮ permet de réinitialiser le travail des élèves.

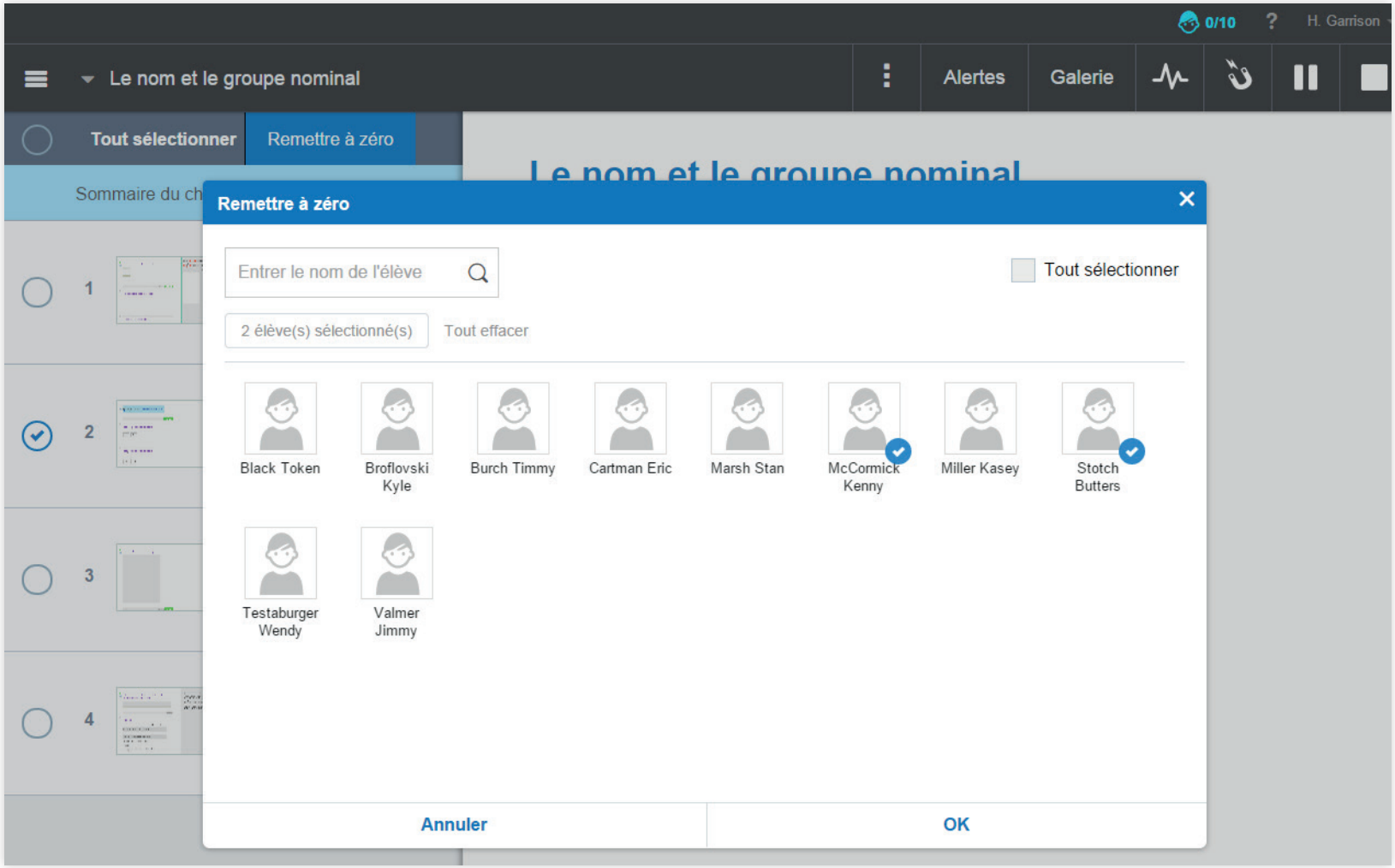


Cette fonctionnalité permet de supprimer le travail fait pas les élèves.

Vous pouvez sélectionner le(s) chapitre(s) à réinitialiser.

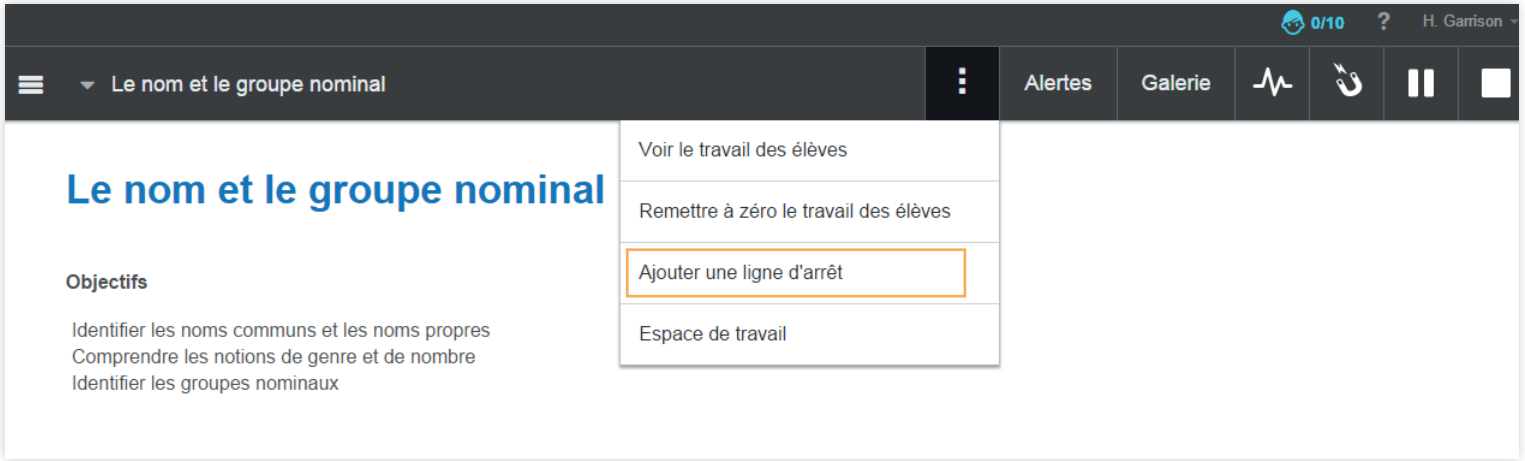


Il est possible de remettre à zéro le travail de certains élèves seulement, en les sélectionnant dans ce menu.



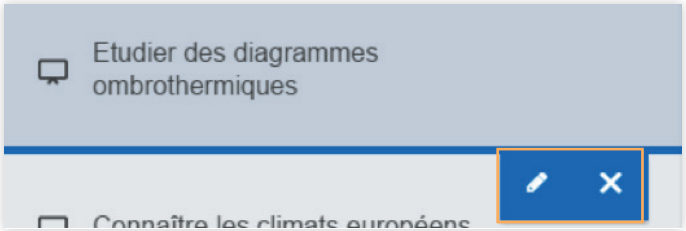
La fonctionnalité **« Ajouter une ligne d'arrêt »** permet d'indiquer sur quelle séquence on souhaite mettre une ligne d'arrêt.

Cette séquence sera alors la dernière séquence visible par les élèves : ils ne pourront pas aller au-delà.



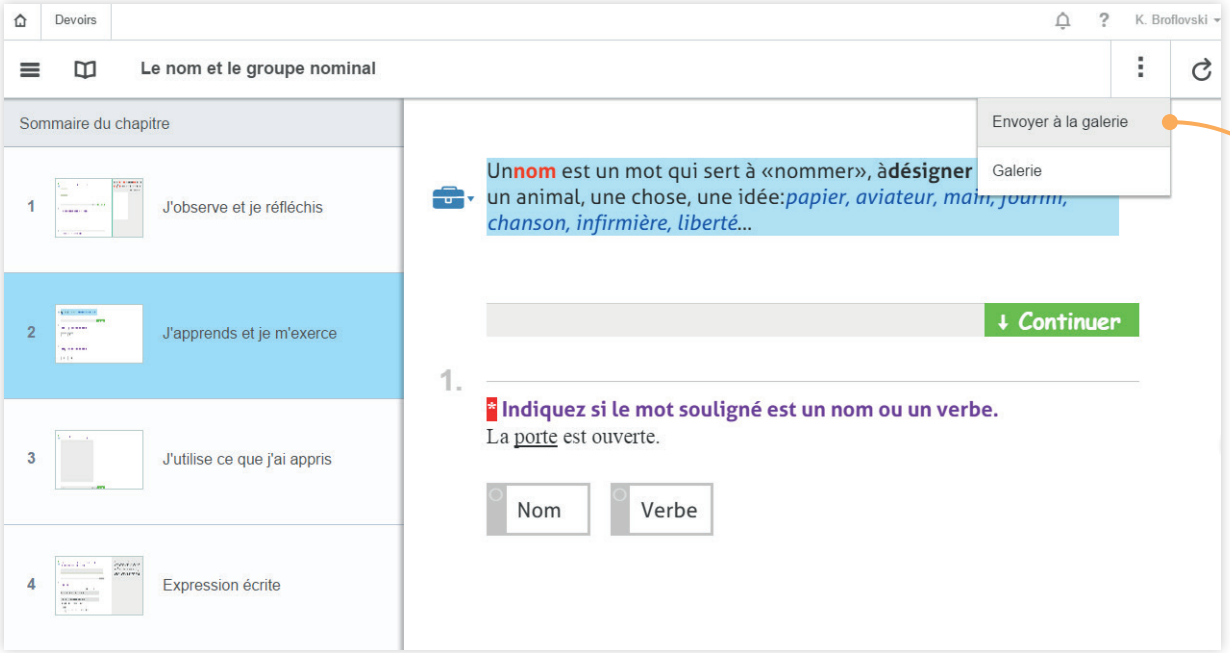
La séquence sur laquelle la ligne d'arrêt a été appliquée apparaît en bleu.

On a toujours la main pour modifier l'emplacement de la ligne d'arrêt ou bien pour la supprimer.



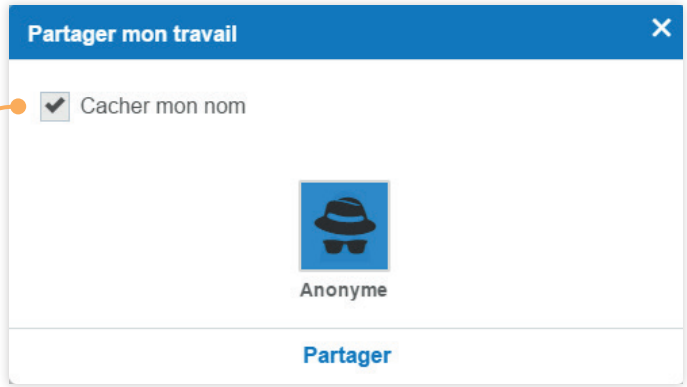
Vue élève

Le bouton **Galerie** est un espace permettant d'afficher les travaux envoyés par les élèves depuis leur interface. L'enseignant peut ensuite sélectionner une des réalisations en rendant public ou non le nom de l'élève et en le projetant à l'ensemble de la classe pour en faire un retour, une correction ou un élément de séance.



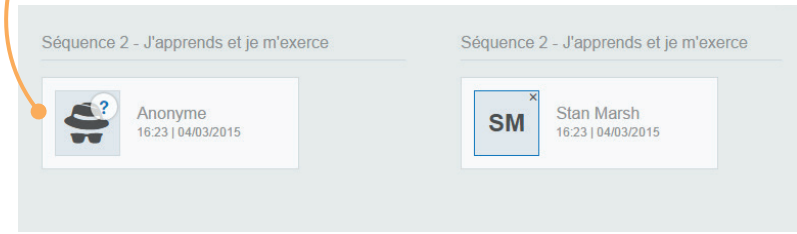
Un élève peut envoyer un exercice à la galerie quand il le souhaite.

Vue élève



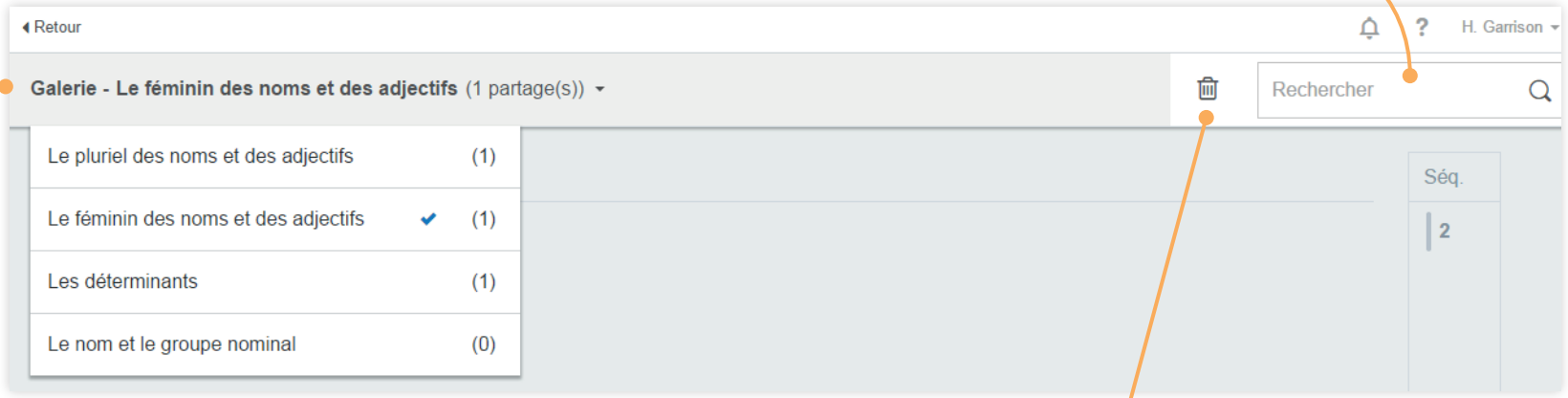
L'élève peut choisir de rester anonyme.

Mais le professeur peut savoir qui se cache derrière l'anonymat. En cliquant ici, le nom de l'élève s'affiche pendant 3 secondes.

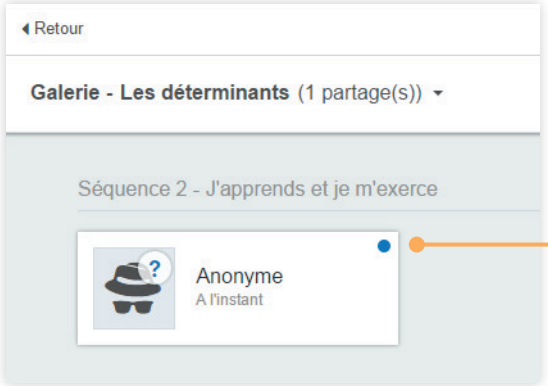


Vous pouvez naviguer entre les leçons comprenant un élément dans leur galerie.

La barre de recherche permet de retrouver une leçon en particulier.

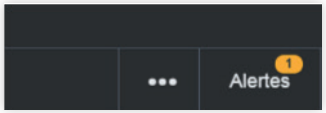


Vous pouvez supprimer un ou plusieurs éléments de la galerie.



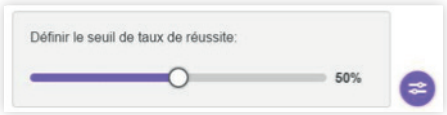
Ce point indique que le travail est non-lu.

Le bouton **Alertes** permet d'afficher les alertes.



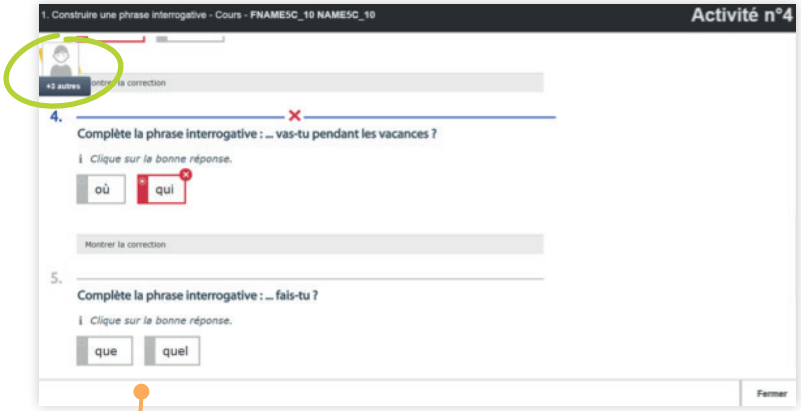
Une alerte apparaît quand une activité pose problème à beaucoup d'élèves ou quand un élève a un grand nombre d'erreurs.

Par défaut, le seuil des alertes est réglé à 50 % de mauvaises réponses.
Ce seuil peut être modifié dans les paramètres de la console de suivi des élèves.



Une alerte d'élève informe qu'un élève rencontre de nombreuses difficultés.
Cliquer sur l'alerte pour afficher les questions difficiles.

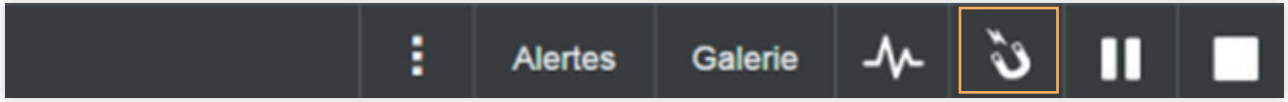
Une alerte d'activité désigne une activité régulièrement rendue par les élèves avec une réponse incorrecte.
Cliquer sur l'alerte affiche l'activité en question et permet de naviguer entre les réponses des différents élèves.



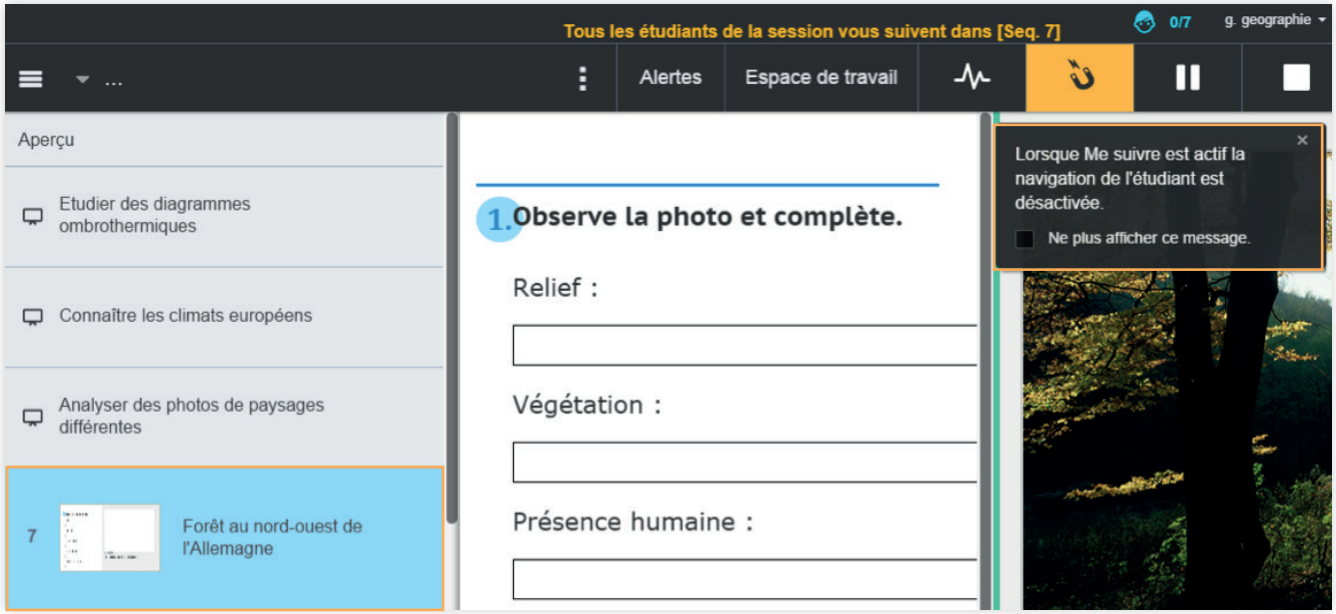
Affichage de l'activité posant problème aux élèves. Le bouton en haut à gauche permet de naviguer entre les élèves concernés par l'alerte.

Le bouton « **Me suivre** » permet de guider la navigation des élèves.

Une fois le bouton activé, la navigation des élèves n'est plus libre, ils sont automatiquement dirigés sur la séquence dans laquelle on se trouve. Les élèves ne peuvent plus choisir la séquence dans laquelle aller.

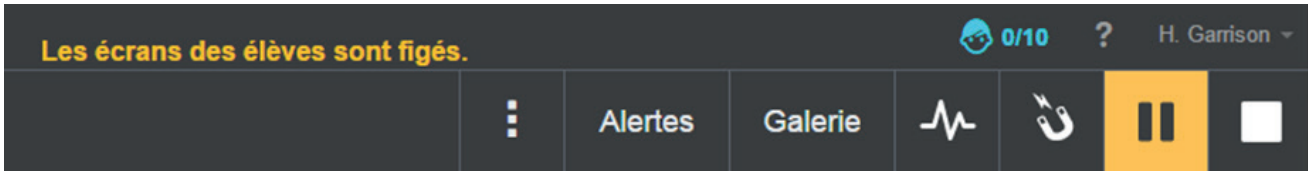


Une fois la fonctionnalité activée, l'élève voit automatiquement la séquence sélectionnée par son enseignant.



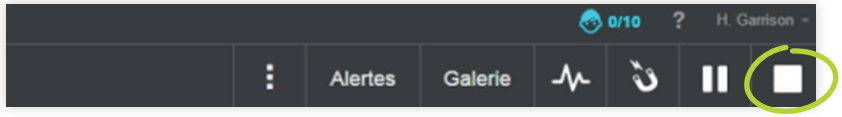
Pour désactiver la fonction « **Me suivre** », il suffit de cliquer de nouveau sur l'aimant.

Le bouton **Pause** désactive les écrans des élèves.
Cela permet de capter leur attention vers l'enseignant à un moment choisi.
Il suffit de cliquer de nouveau sur ce bouton pour permettre aux élèves de continuer leur travail.

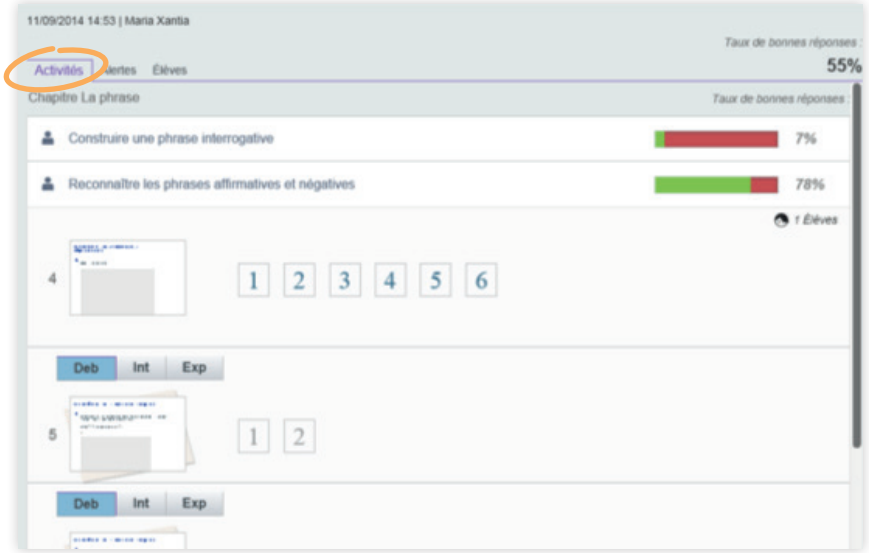


Écran de l'élève pendant la pause.

Le bouton **Terminer** met fin à la séance.
Un rapport de synthèse de la séance est alors généré.



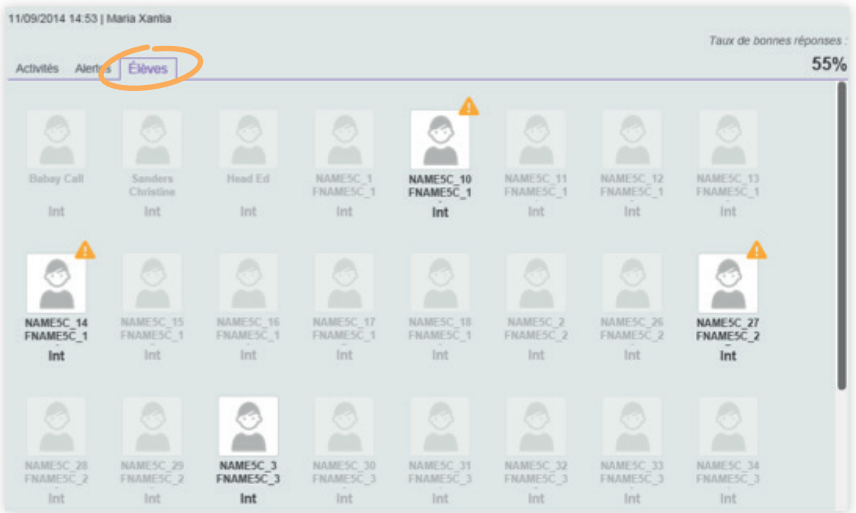
Le **rapport de fin de séance** centralise les informations sur les activités effectuées, les alertes et les élèves participants. Il s'affiche en cliquant sur **Terminer**.



L'onglet **Activités** détaille les résultats des élèves.

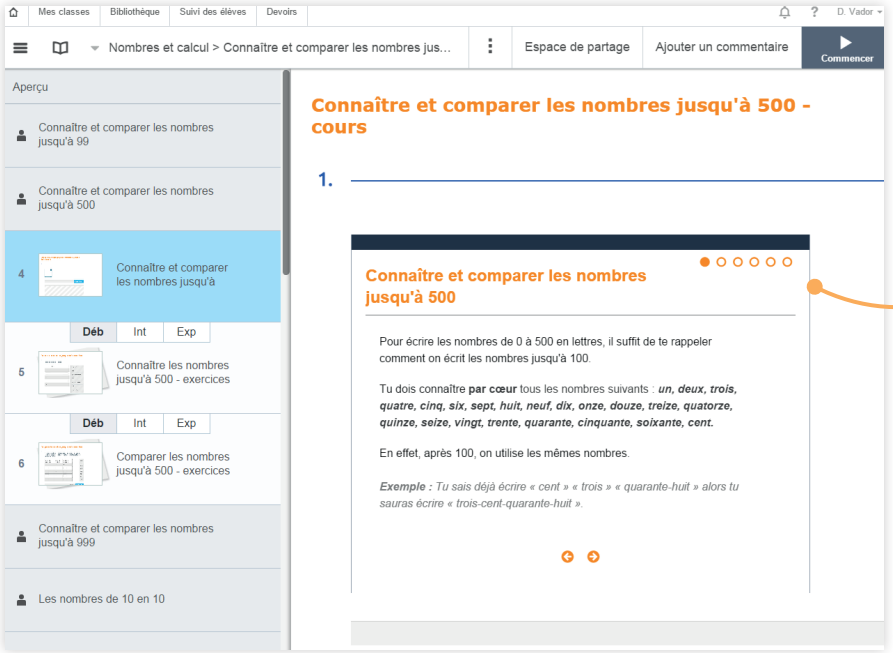
L'onglet **Alertes** regroupe les alertes apparues durant la séance, de la même façon que pendant la séance.

L'onglet **Élèves** liste les élèves connectés durant la séance, et indique s'ils ont déclenché une alerte. Les résultats détaillés des élèves sont disponibles en cliquant dessus.



Consulter les différents niveaux d'exercices dans une séquence différenciée.

Dans un chapitre, les différentes séquences sont accessibles depuis le menu de navigation.



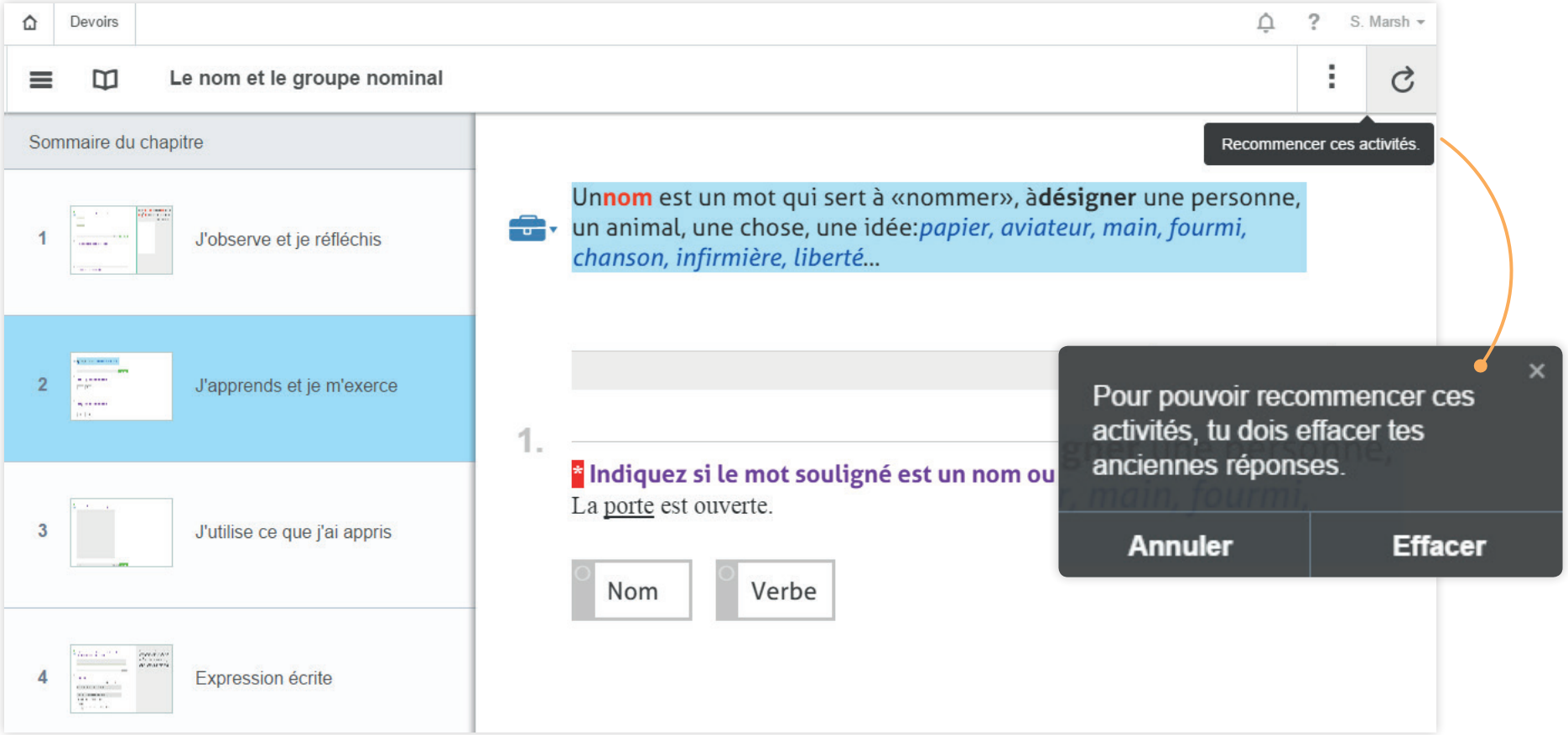
Dans une séquence différenciée par niveau, ces boutons permettent d'afficher les différents niveaux d'exercices d'une même séquence.

Cette distinction n'est visible que dans l'interface de l'enseignant. L'élève ne verra que les exercices du niveau qui lui seront affectés.

L'enseignant peut modifier le niveau de l'élève en allant dans sa fiche, via la fiche de la classe de l'élève.

Recommencer les exercices d'une séquence

Au niveau de chaque séquence, le bouton ↻ permet à l'élève d'effacer ses anciennes réponses.
Il peut ainsi refaire les activités d'une séquence jusqu'à obtenir 100 % de bonnes réponses.



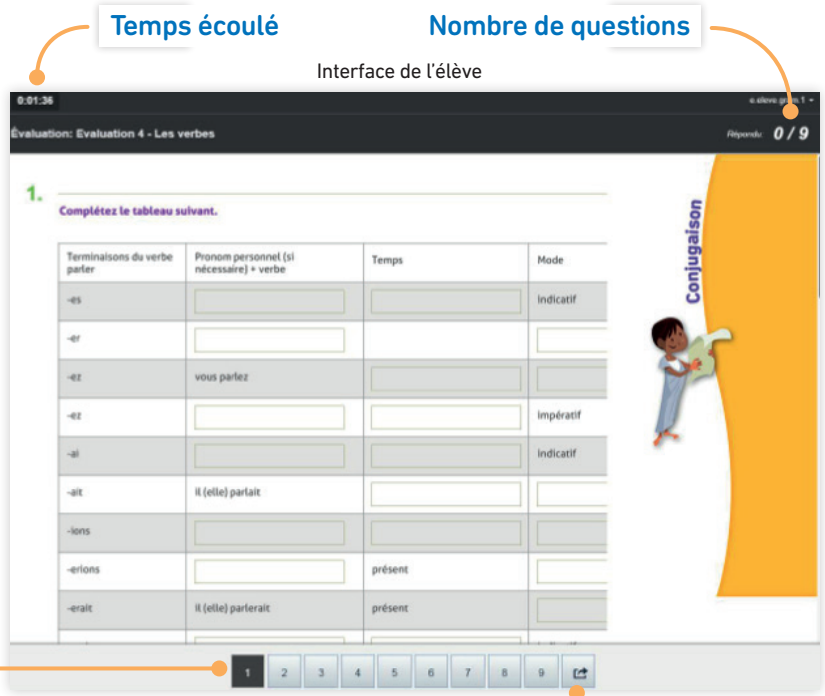
Activer une évaluation

Les évaluations apparaissent dans le sommaire de la manière suivante :

Les élèves ne peuvent commencer une évaluation sans que l'enseignant l'ait activée auparavant. Pour lancer une évaluation, l'enseignant doit cliquer sur le bouton **Commencer** en haut à droite.

L'élève peut effectuer chaque exercice dans l'ordre souhaité et y revenir tant qu'il n'a pas rendu son travail.

Interface de l'élève



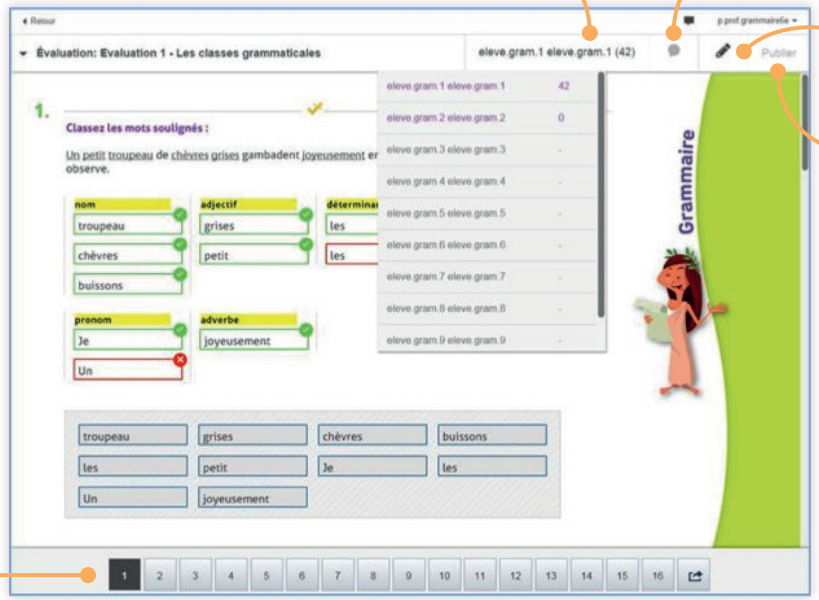
Apporter une correction à une évaluation

Si l'ensemble des questions proposées sont auto-correctives, l'enseignant peut publier directement la correction pour communiquer aux élèves le résultat obtenu.

Si l'enseignant doit ou souhaite apporter une correction, il est possible de reporter la publication à plus tard.

Une notification dans le sommaire vous indique qu'une évaluation est en attente de publication.

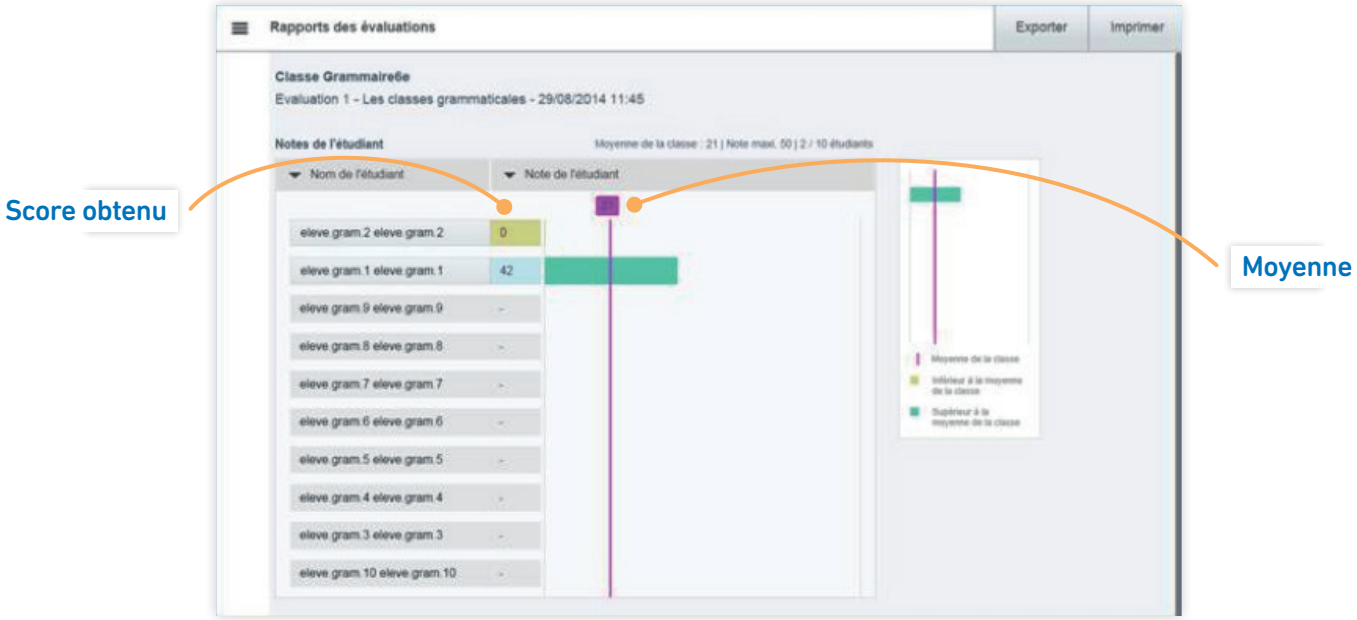
Interface de l'enseignant



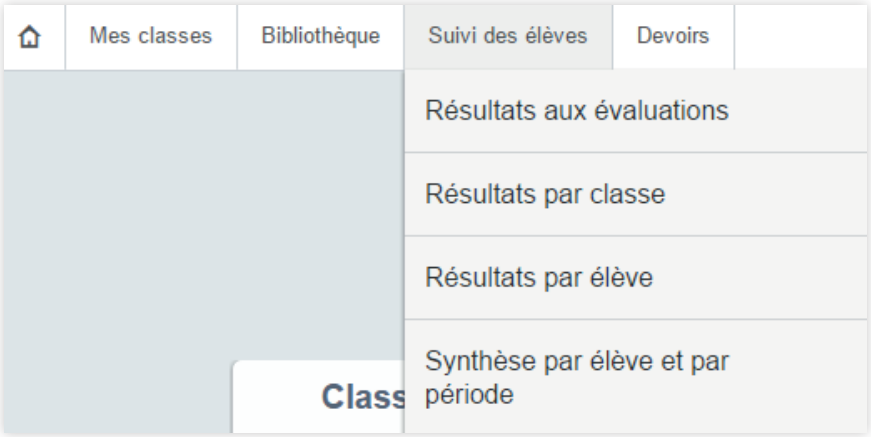
Consulter le rapport d'une évaluation

Le rapport d'une évaluation donne les informations suivantes :
le score obtenu par l'élève sur l'ensemble des questions et la moyenne de la classe.

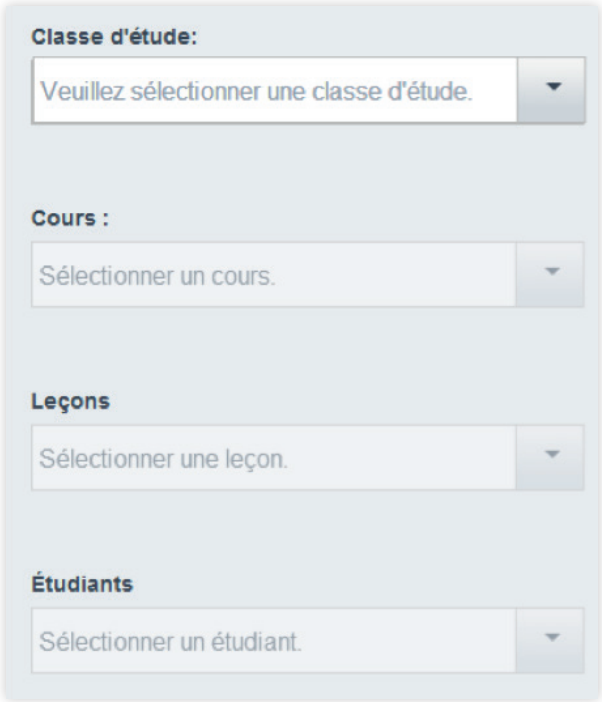
Ce rapport peut être exportable au format Excel ou être imprimé.



Pour éditer ce rapport, cliquez sur **le bouton Rapports** dans la barre de menu et sélectionnez **Rapport des évaluations**. Sélectionnez la classe et l'évaluation dans le menu de gauche puis cliquez sur **Soumettre**.



Le bouton **Rapports** affiche un menu permettant à l'enseignant d'atteindre les pages de gestion des différents rapports :
– résultats aux évaluations,
– résultats par classe,
– résultats par élève,
– synthèse par élève et par période.



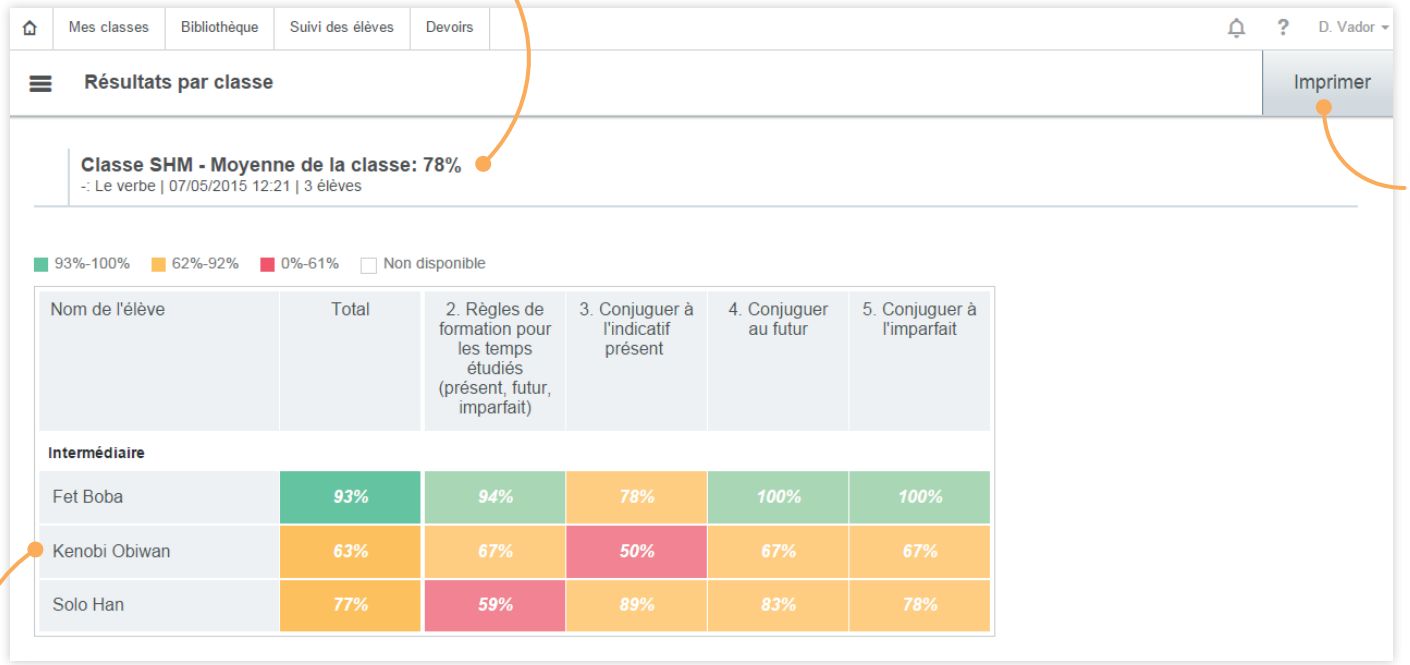
Pour afficher des résultats, il faut préciser la classe, la matière, le chapitre et l'évaluation visée.

Les **Résultats par élève** affichent les résultats d'activités d'un chapitre pour un élève en particulier.

La **Synthèse par élève et par période** affiche les résultats d'activités pour un élève à une période définie par l'enseignant.

Les **Résultats par classe** centralisent le taux de réussite des élèves dans un chapitre, la moyenne de la classe, et détaille les résultats pour chacune des séquences.

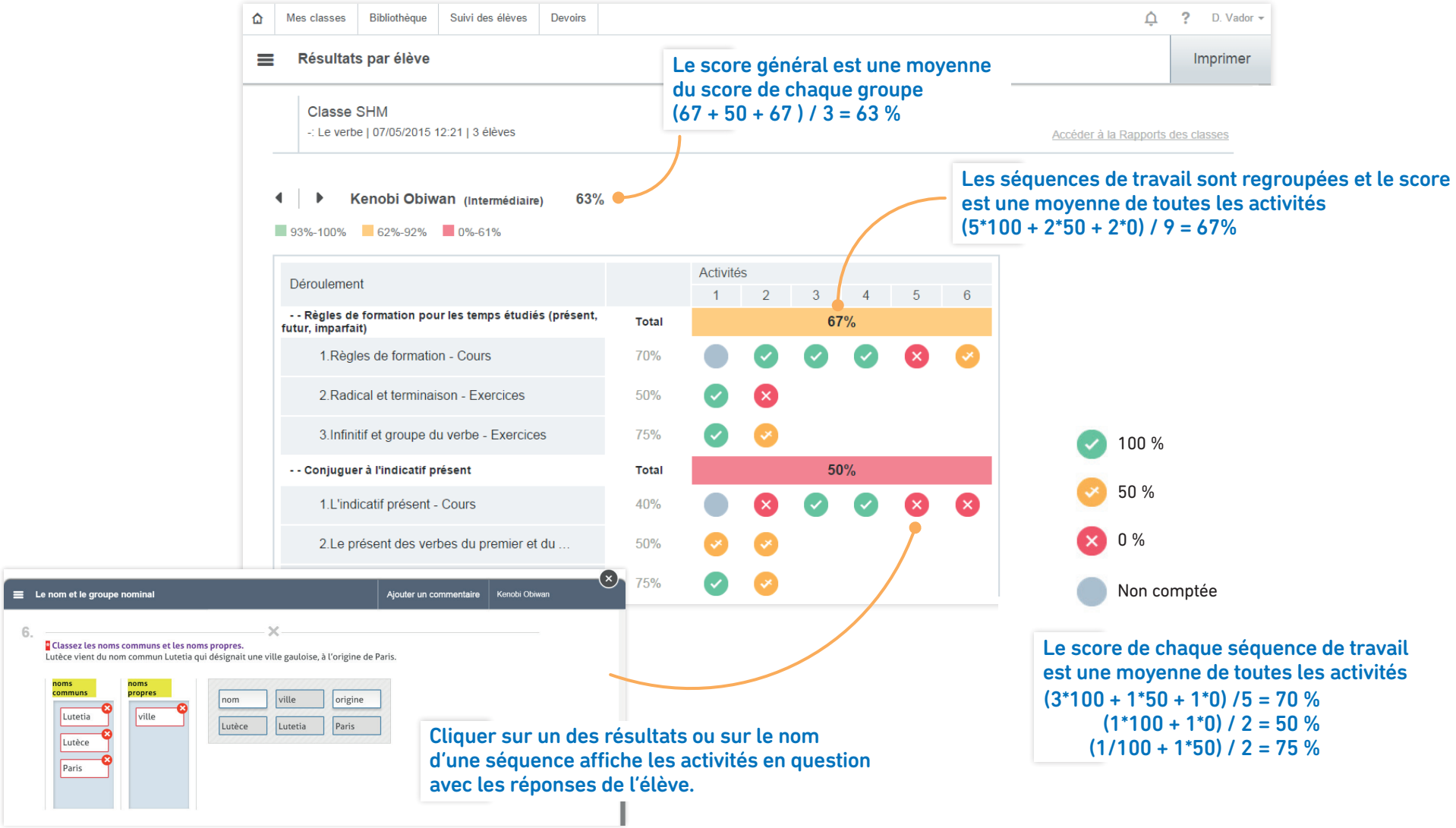
Il s'agit de la moyenne des résultats obtenus par les élèves de la classe.



Vous pouvez imprimer une version du rapport.

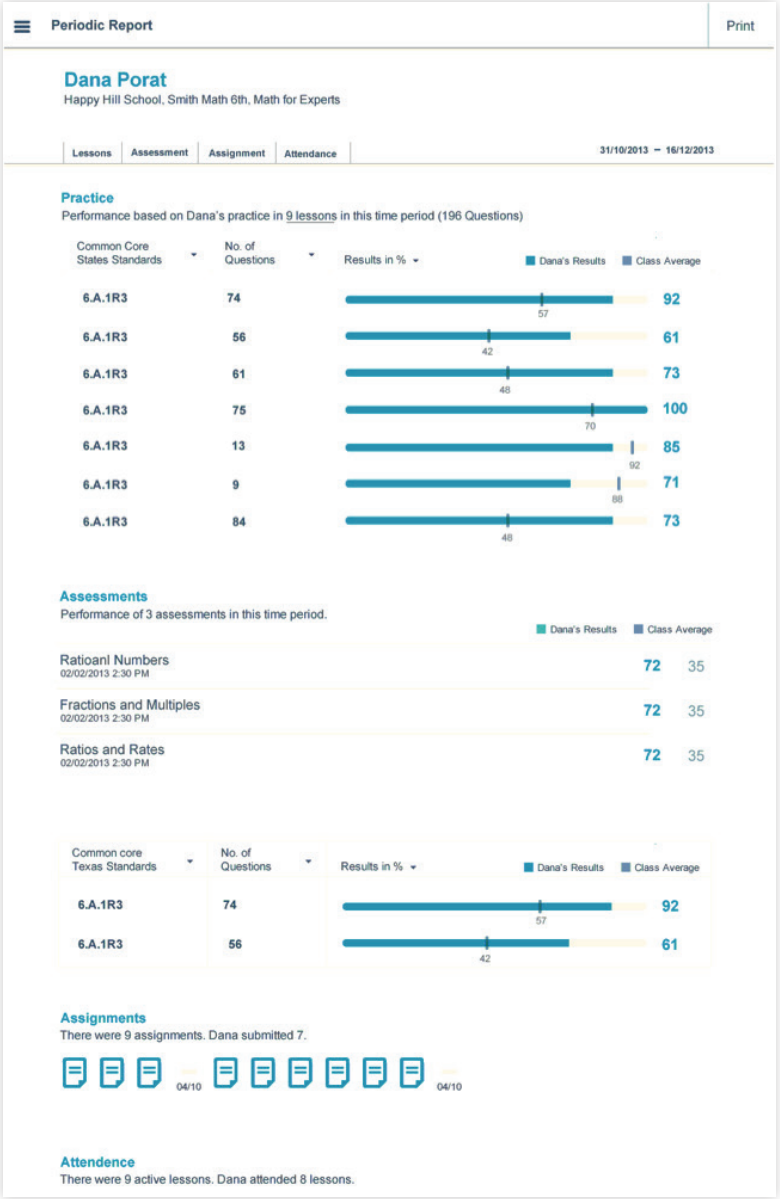
Cliquer sur le nom d'un élève affiche les résultats de l'élève sur ce chapitre.

Les **Résultats par élève** sont accessibles depuis la page de recherche des rapports, ou en cliquant sur le nom de l'élève dans les **Résultats par classe**.



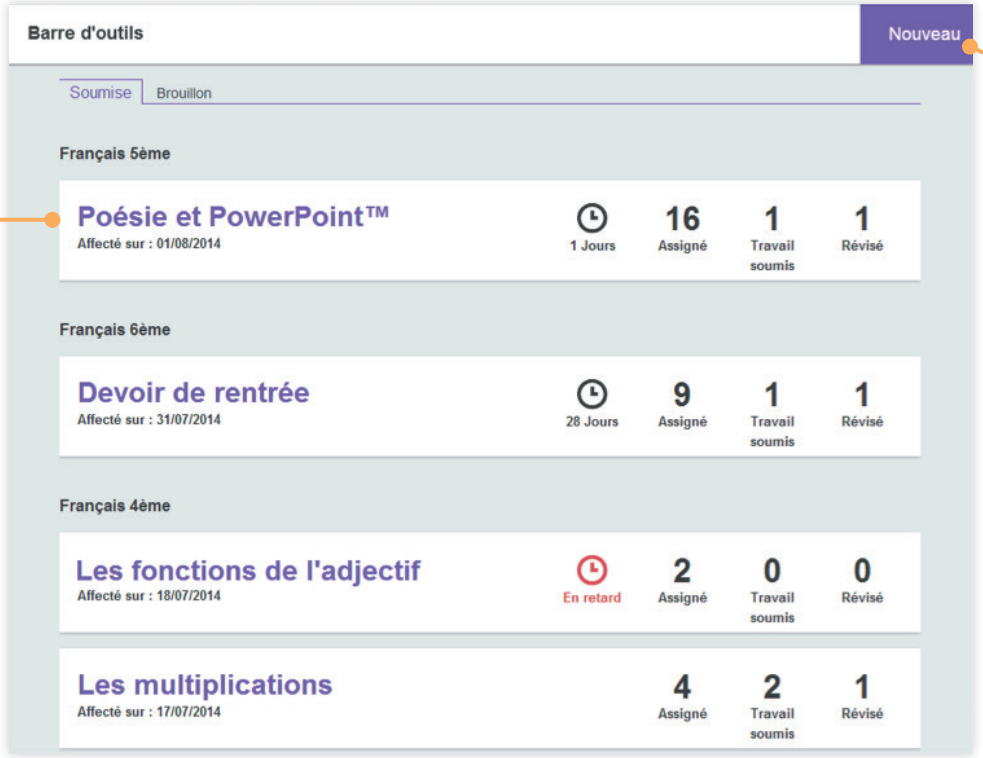
La **Synthèse par élève et par période** affiche tous les résultats de l'élève dans la période demandée, comparés aux résultats moyens de sa classe.

Il affiche également les statistiques sur les rendus des devoirs et de présence.



Créer et planifier des devoirs

L'onglet **Devoirs** permet de créer et planifier des devoirs pour les élèves.
Ils peuvent les réaliser en dehors des temps de classe.



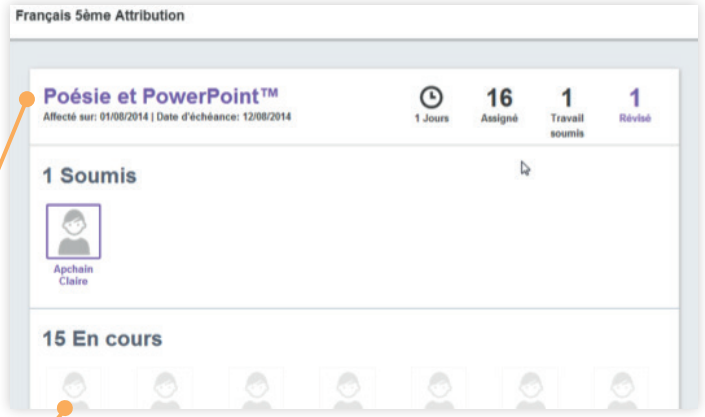
Le bouton **Nouveau** permet de créer un nouveau devoir.

La page des devoirs se sépare en deux onglets :

L'onglet **Rendus** affiche les devoirs en cours, en précisant leur date d'attribution, la durée restante, les devoirs rendus et corrigés.

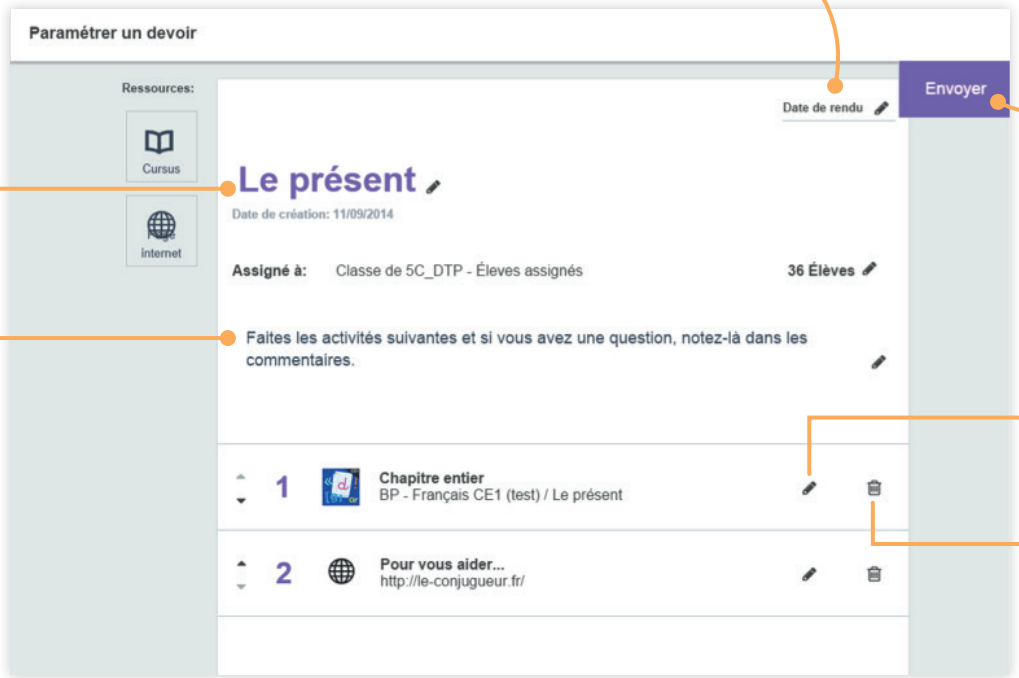
L'onglet **Brouillons** liste les devoirs en cours de préparation.

Cliquer sur un devoir en affiche le détail.



Cliquer sur un élève permet d'accéder au rendu de l'élève, permettant de le corriger et de le commenter.

L'enseignant peut choisir la date de rendu du devoir grâce à un calendrier. Si un élève n'a pas rendu son travail avant la date limite, il pourra toujours le rendre, mais il sera marqué comme « en retard ».



L'enseignant peut ajouter un titre au devoir.

L'enseignant peut ajouter une consigne pour l'ensemble du devoir.

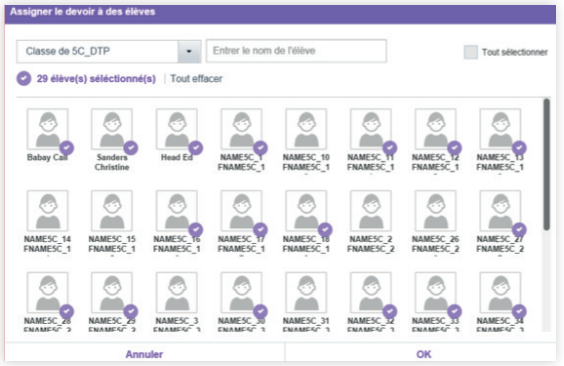
Envoyer distribue le devoir à tous les élèves assignés.

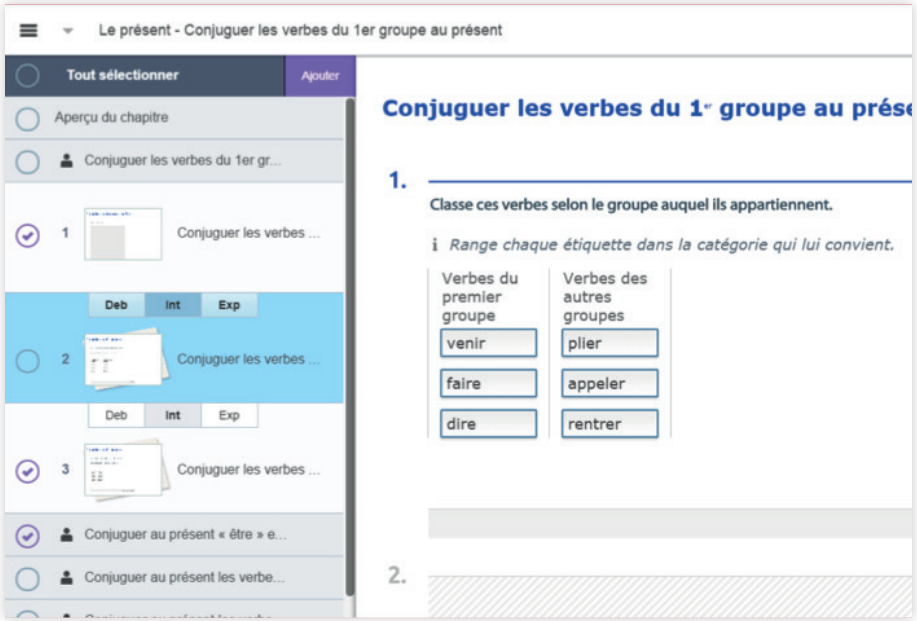
Attention : une fois envoyé, le plan de travail ne pourra plus être modifié ou supprimé ! Ce ne sera possible que si celui-ci n'a pas été envoyé, et s'il est présent dans les brouillons.

Permet d'éditer les différentes rubriques.

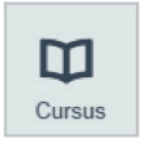
Permet de supprimer une ressource.

Un moteur de recherche de classes et d'élèves facilite l'assignation des devoirs aux élèves.

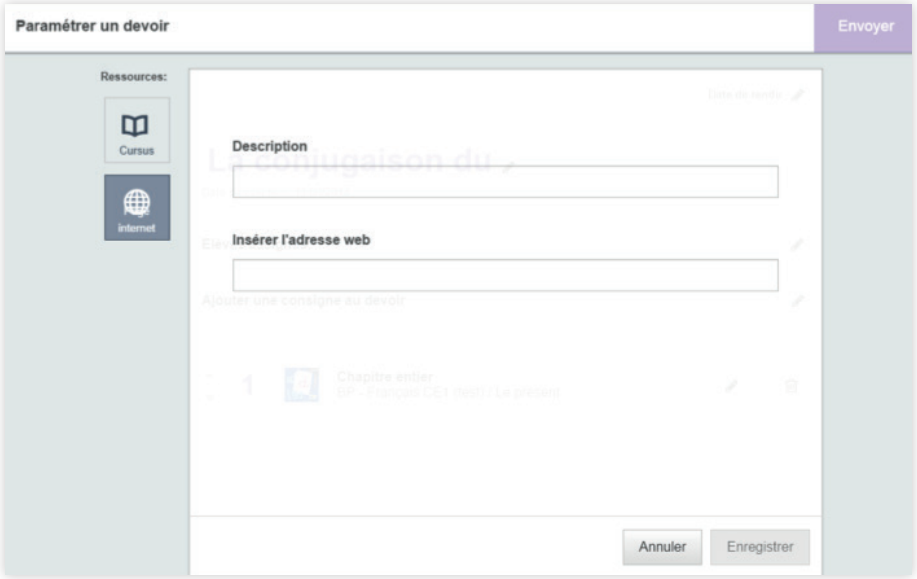




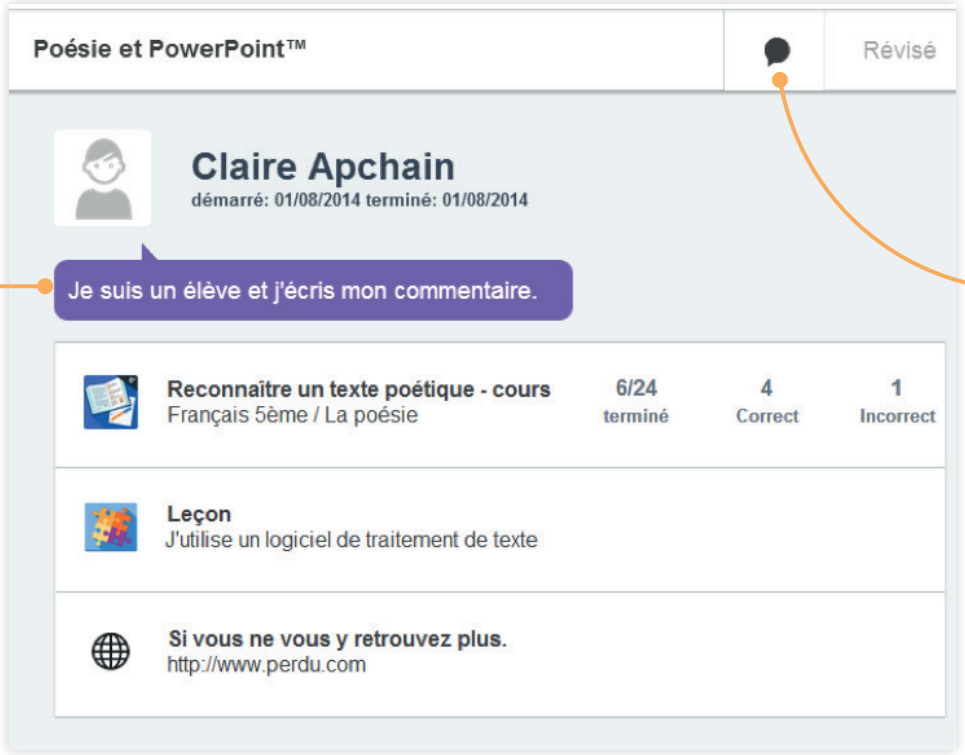
Le bouton d'**ajout de ressource web** vous donne la possibilité de préciser l'adresse d'une ressource Internet.



Le bouton d'**ajout de cours** vous permet de naviguer et de choisir les différentes séquences utilisables dans le devoir.



Lorsque l'élève a rendu son devoir, l'enseignant peut accéder à tout le contenu du devoir, avec les réponses de l'élève.



Ce bouton permet à l'enseignant de commenter sa correction.

Si l'élève a ajouté un commentaire en rendant son devoir, l'enseignant peut le lire.