

Hot Potatoes

Hot Potatoes est un logiciel gratuit proposé par Half-Baked Software et l'Université de Victoria au Canada. Il se compose de six modules permettant chacun de mettre au point différents types d'exercices interactifs à utiliser en salle multimédia ou à mettre en ligne sur un site web.

Installation du logiciel

- Vous pouvez télécharger le logiciel à l'adresse suivante : <http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/>. Il s'agit d'un fichier autoextractible comprenant une interface en français qui occupera environ 16 Mo sur votre disque dur.
Vous pouvez ensuite lancer l'installation en acceptant les options par défaut.
- Une fois le logiciel installé, vous devrez l'enregistrer afin d'obtenir une « clé » qui vous permettra d'accéder à toutes les possibilités du logiciel. En effet, tant que votre logiciel ne sera pas enregistré, vous ne pourrez pas dépasser un certain nombre de questions dans les exercices que vous réaliserez avec Hot Potatoes.
Vous pouvez enregistrer votre version à l'adresse suivante : <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/register.htm>, une fois la « clé » obtenue, vous n'aurez plus qu'à ouvrir une des applications, à cliquer sur « Aide », puis sur « enregistrer ».

Les différents modules du logiciel

Plusieurs étapes sont nécessaires dans la fabrication d'un exercice. Nous allons tout d'abord voir la première, la saisie des données de l'exercice, au travers des 6 modules proposés par le logiciel.

JBC

Ce module permet de créer des questionnaires à choix multiples.

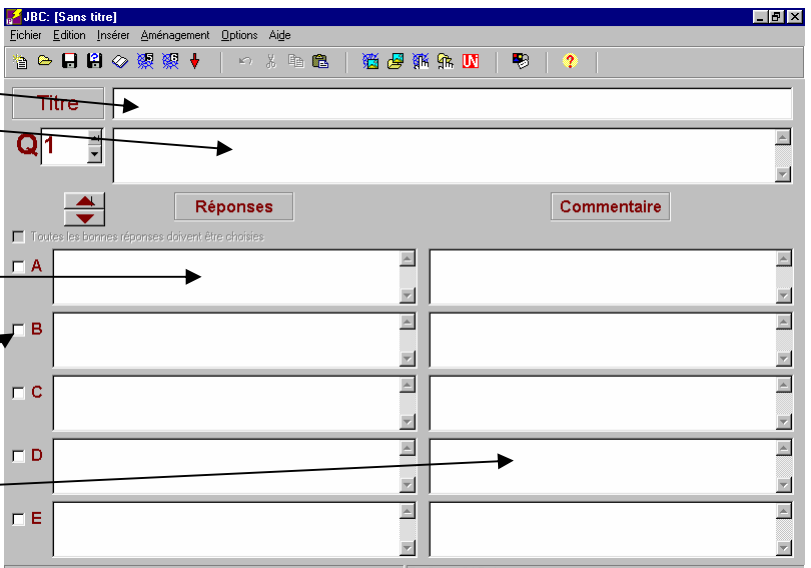
Entrez un titre. →

Tapez l'énoncé de la question. →

Tapez les réponses proposées (On peut taper Vrai à A et Faux à B pour transformer le QCM en exercice Vrai/Faux). →

Cochez ensuite la case correspondant à la bonne réponse. →

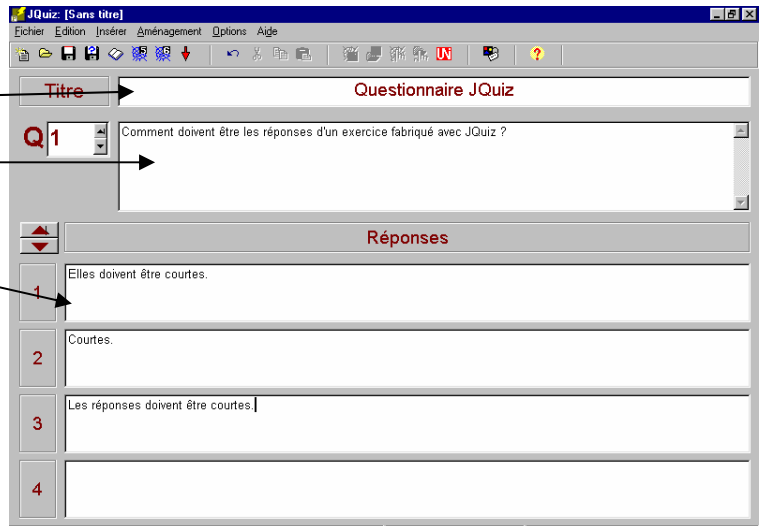
On peut également taper un commentaire qui sera affiché selon la réponse choisie. →



JQuiz

Ce module permet de fabriquer des questionnaires à réponse courte.

Remarque : comme le logiciel prend en compte chaque caractère des réponses attendues, ponctuation comprise, pour comparer avec la réponse fournie par l'élève, il faut par conséquent limiter la longueur des réponses si on veut que l'élève puisse réussir cet exercice.



Entrez un titre

Tapez l'énoncé de la question

Entrez la ou les réponses acceptables.

JMix

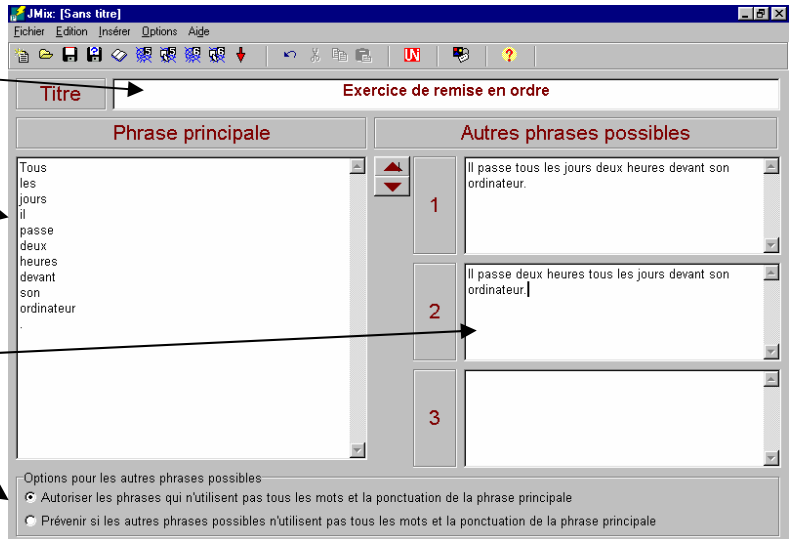
Ce module vous permet de créer des exercices de remise en ordre de phrases.

Entrez un titre.

Tapez ensuite la phrase dans l'ordre en allant à la ligne entre chaque mot ou signe de ponctuation. Il faudra bien préciser aux élèves l'importance de la ponctuation. Si un signe est oublié, la proposition ne sera pas retenue comme juste.

Entrez les variantes acceptables de la phrases principale.

Si vous souhaitez que tous les mots proposés soient utilisés, cochez la première option. Si vous permettez que les phrases construites n'utilisent pas tous ces mots, cochez la deuxième.



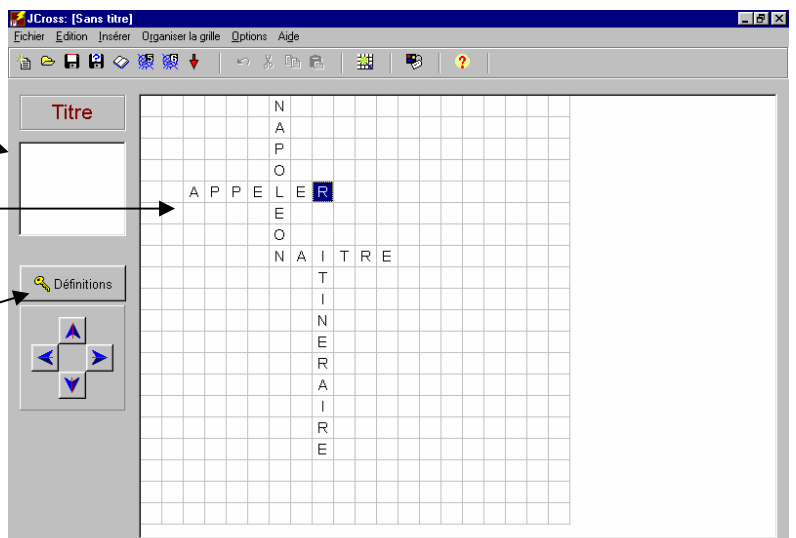
JCross

Ce module vous permet de créer des mots croisés.

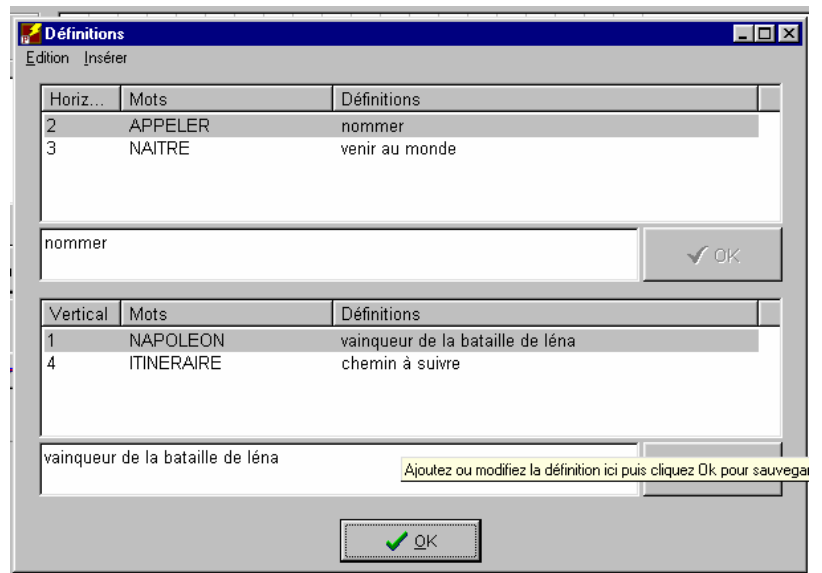
Entrez un titre.

Entrez les mots à trouver en tapant successivement chaque lettre, soit en cliquant dans les cases, soit en vous déplaçant à l'aide des flèches du clavier.

Cliquez enfin sur **Définitions** afin d'accéder au deuxième écran



Pour chaque mot, entrez la définition et confirmez par **OK**.



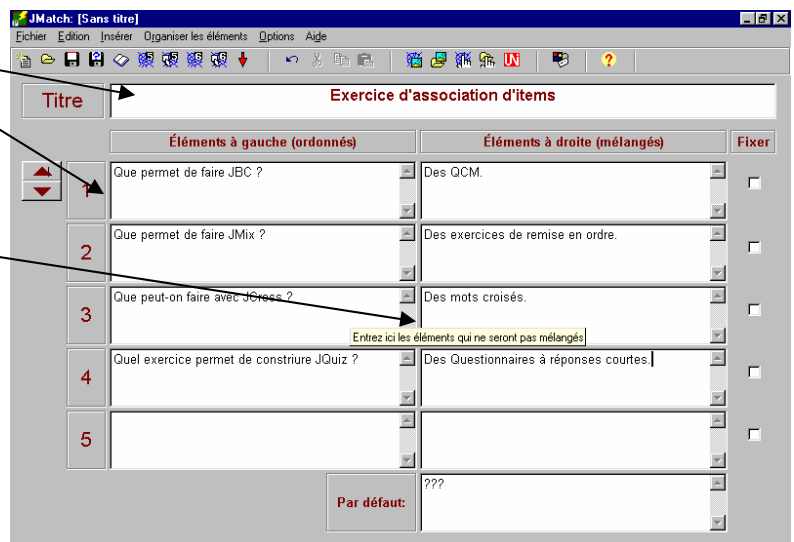
JMatch

Ce module vous permet de construire des exercices où l'élève devra associer des items deux à deux.

Entrez un titre.

Tapez les éléments qui seront présentés dans l'ordre.

Tapez les éléments qui seront mélangés dans l'exercice et que l'élève devra associer à ceux de gauche.



JCloze

Ce module permet de créer des textes ou des phrases lacunaires.

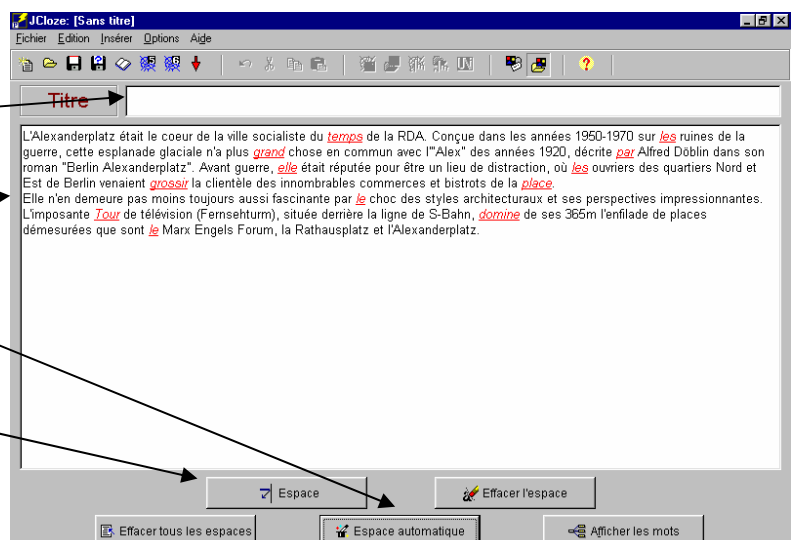
Entrez un titre.

Tapez ou collez un texte.

Vous avez ensuite deux possibilités :

- laisser le logiciel choisir les espaces vides en lui indiquant le nombre d'espaces que vous voulez laisser.
- choisir vous-même les mots à supprimer en les sélectionnant et en cliquant sur **Espace**.

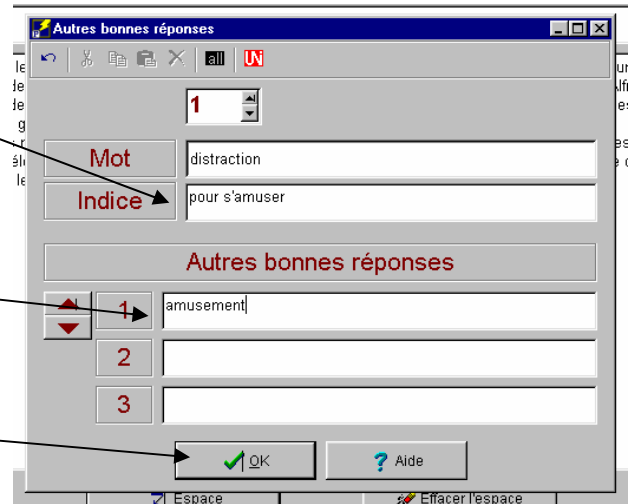
Vous obtiendrez ensuite la boîte de dialogue suivante :



Vous pouvez donner un indice pour aider à retrouver le mot manquant.

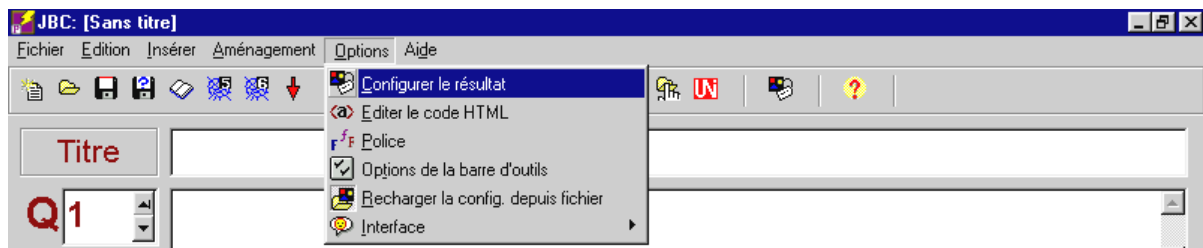
Vous pouvez également entrer une ou plusieurs autres solutions acceptables dans le contexte.

Vous validez enfin en cliquant sur OK.



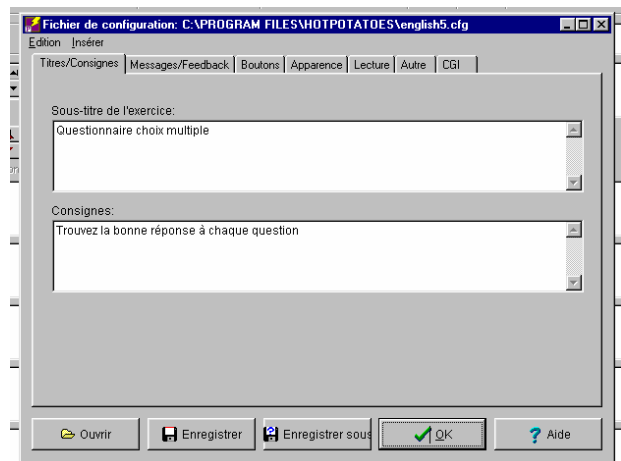
Le fichier de configuration

Chaque exercice fabriqué doit être dans un deuxième temps configuré. Vous pouvez accéder à la boîte de dialogue pour chaque application du logiciel en cliquant sur **Options** puis **Configurer le résultat**. Les différents onglets de cette boîte de dialogue seront différents et plus ou moins étoffés selon le module.

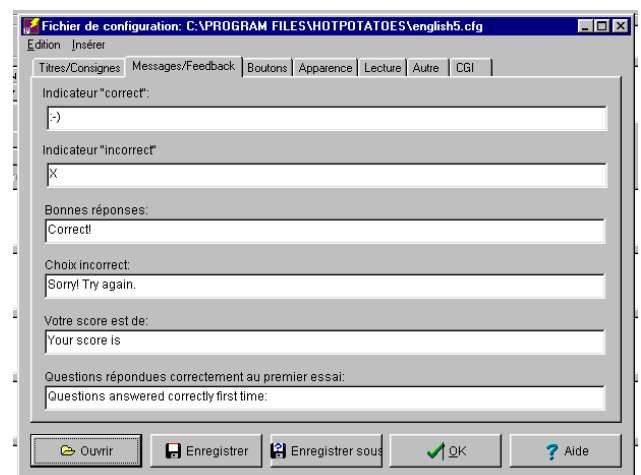


Dans le premier onglet du fichier de configuration, **Titres/Consignes**, vous retrouvez des éléments qui changeront selon les exercices que vous construisez.

Le sous-titre et les consignes sont modifiables.



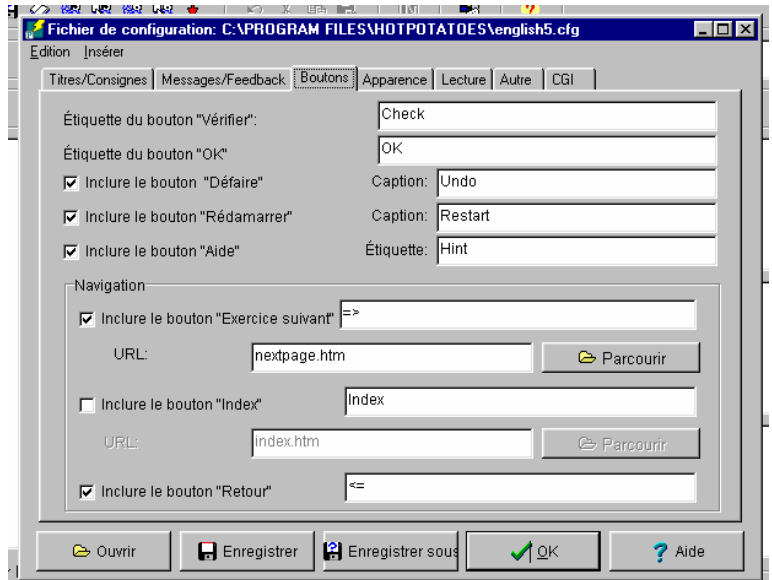
Dans le deuxième onglet, **Messages/Feedback**, vous trouverez les messages affichés pour l'élève en réaction à ses réponses : réponse correcte ou non, score ... Ces messages étant en anglais, vous pourrez les traduire ou les personnaliser.



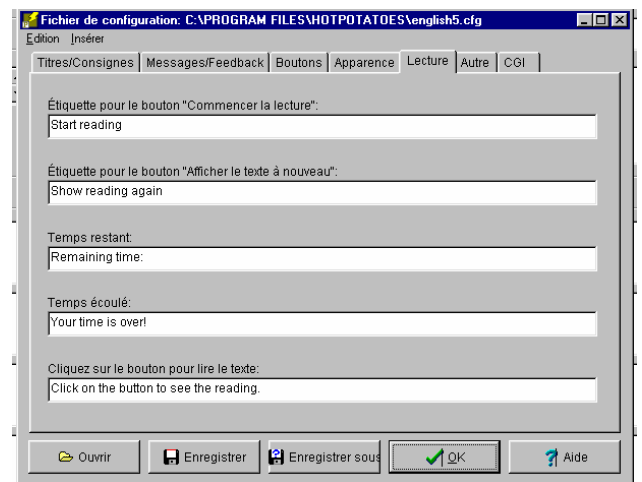
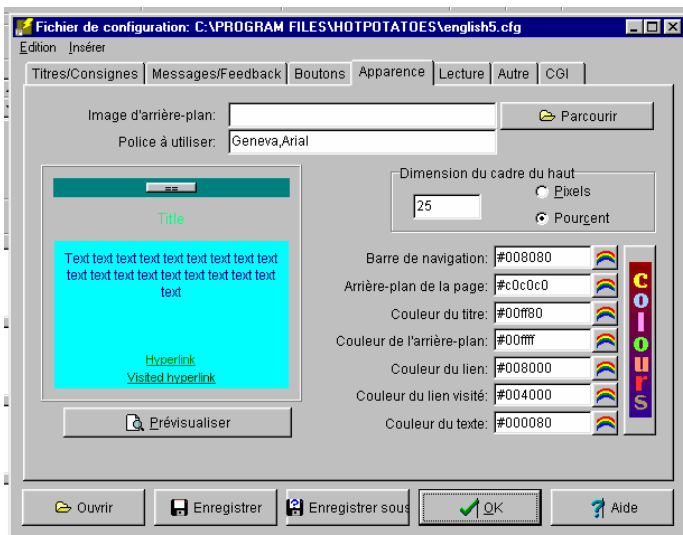
Dans l'onglet **Boutons**, vous pouvez décider de faire apparaître ou non certains boutons selon les applications, notamment les boutons de vérification des réponses données, d'indice ou d'aide.

Remarque : l'aide, lorsqu'elle est présente sur l'application, consiste à donner une lettre d'un mot (manquant ou à placer) chaque fois que l'élève clique sur le bouton « Aide ».

Vous pouvez également, une fois que vos exercices sont installés sur les ordinateurs de la salle multimédia, indiquer les adresses des exercices suivants ou précédents. Pour cela, il vous suffit de les rechercher en cliquant sur **Parcourir**.

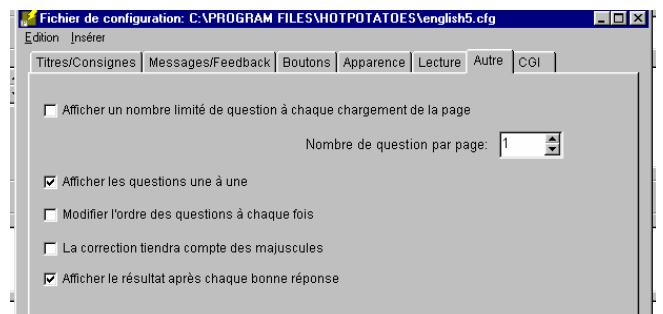


L'onglet **Apparence** vous permet de modifier les couleurs de texte et d'arrière-plan, d'insérer une image d'arrière plan ou encore de modifier la dimension du cadre du haut de l'exercice.



Vous pouvez, si vous avez intégré un texte à votre exercice, ajouter les boutons liés à la **Lecture** de ce texte à l'aide de l'onglet du même nom.

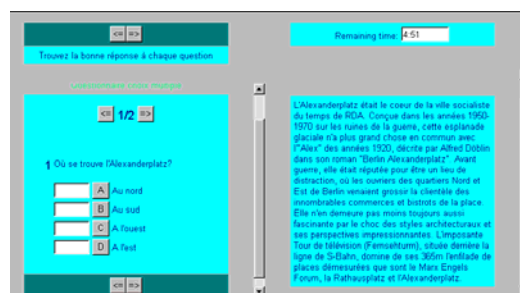
L'onglet **Autre** vous permet enfin de régler l'affichage des questions de l'exercice.



Vous pouvez enfin enregistrer vos paramètres de configuration, de manière à ne pas avoir à reconfigurer à chaque fois vos exercices si vous en faites plusieurs du même type.

Insérer un texte dans un exercice

Le texte apparaîtra dans un cadre à côté de l'exercice.
Le texte peut aussi comprendre une image ou des liens, la durée d'affichage du texte peut être réglée (en minutes).



Pour ajouter un texte

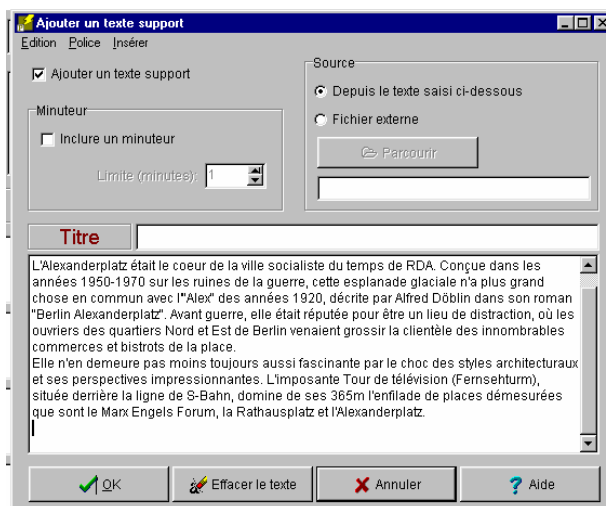
- cliquez sur l'icône,



- ou cliquez sur **Fichier** puis **Ajouter un texte support**.

La boîte de dialogue suivante apparaît :

- Cochez la case **Ajouter un texte support**.
- Pour un temps de lecture limité, cochez la case **Inclure un minuteur** et précisez le nombre de minutes.
- Dans la zone **Source** :
 - cochez **Depuis le texte saisi ci-dessous** : le titre et le corps du texte seront saisis dans la zone **Titre** et dans la zone inférieure. Vous pouvez le taper ou coller un texte préalablement copié.
 - Cochez **Fichier externe** pour utiliser une page html (page Web) contenant le texte désiré et **Parcourir** pour sélectionner l'emplacement de la page dans votre ordinateur.
- Validez en cliquant sur **OK**.



Insérer des images dans un exercice

Il est possible d'insérer des images dans tous les modules de Hot Potatoes et à de nombreux endroits :

- zones de l'exercice en construction (titre, questions, réponses, feedback, texte, définition de mots croisés,...)
- zones des options de configuration (sous titres, instruction,...)

Hot Potatoes reconnaît deux formats d'image : Jpeg et GIF.

Avant d'insérer une image, celle-ci doit avoir été préalablement enregistrée dans le même dossier que le dossier de travail et que celui de la future page d'exercice de manière à ce que le logiciel puisse retrouver l'image et créer les liens nécessaires vers celle-ci.

Pour insérer une image :

- Placez le curseur à l'endroit où vous voulez l'insérer.
- Cliquez sur **Insérer** puis **Image**
 - **Image depuis une adresse Web** pour une image se trouvant sur Internet (il faut connaître l'adresse).
Vous pouvez également cliquer sur l'icône :

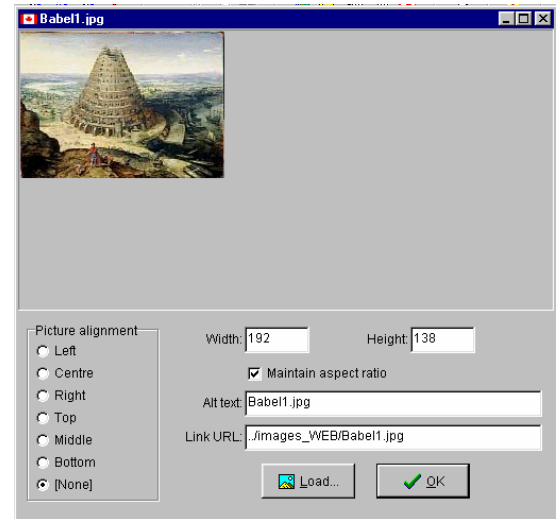


- **Image depuis fichier local** pour une image se trouvant sur l'ordinateur.
Vous pouvez également cliquer sur l'icône :



- Recherchez ensuite le fichier contenant l'image dans la boîte de dialogue qui s'ouvre et sélectionnez la dans la liste.

- La boîte de dialogue suivante apparaît alors :
 - **Picture alignment** vous permet de déterminer la position de l'image (choisir dans la liste).
 - **Width et Height** permettent de modifier la taille de l'image (en pixels).
 - **Alt text** détermine le texte qui apparaît lors du survol de l'image avec la souris
 - **Link URL** donne l'adresse assurant le lien entre l'image et l'exercice : **ne pas modifier**.
 - Le bouton **Load** permet de changer l'image en cours.
- Cliquez sur **OK** pour valider.





Remarque : ce n'est pas l'image qui est insérée dans l'exercice, mais un code html qui permettra son affichage dans l'exercice définitif.

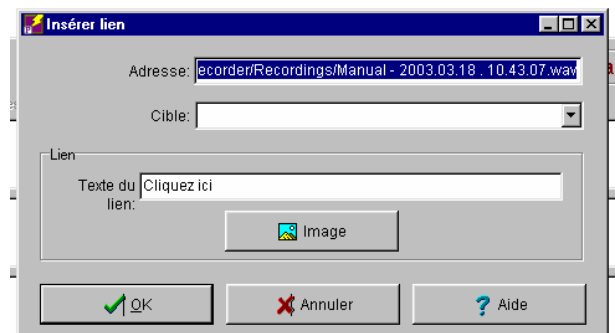
Insérer un lien (vers un fichier son ou vidéo, vers une page Web, ...)

De la même manière que pour les images, des liens peuvent être insérés dans tous les modules à de nombreux endroits.

Ces liens peuvent par exemple être des liens vers une adresse Internet ou déclencher l'ouverture d'un programme permettant de lire un fichier son (formats Wav, RA, MP3) ou un fichier vidéo (format Avi ou Mpeg). Comme pour l'image, le fichier devra se trouver dans le même dossier que le dossier de travail et celui de la future page d'exercice.

Pour insérer un lien :

- Placez le curseur à l'endroit où vous souhaitez insérer le lien.
- Cliquez sur **Insérer** puis **Lien**
 - **Lien vers une adresse Web** pour un lien vers une page située sur Internet (vous devez connaître l'adresse).
Vous pouvez également cliquer sur l'icône 
 - **Lien vers un fichier local** pour un lien vers un fichier se trouvant dans l'ordinateur.
Vous pouvez également cliquer sur l'icône 
- Recherchez ensuite le fichier contenant le fichier dans la boîte de dialogue qui s'ouvre et sélectionnez le dans la liste.
- La boîte de dialogue suivante apparaît alors :
 - **Adresse** contient l'adresse du fichier lié. **Ne pas modifier**.
 - **Lien** : tapez le texte qui servira de lien ou choisissez une image qui servira de lien
 - **Cible** détermine le cadre cible dans lequel s'affichera le fichier lié
 - * **blank** : le fichier s'ouvrira dans une nouvelle fenêtre.
 - * **self** : le fichier sera chargé dans la même fenêtre que celle où se trouve le lien
 - * **parent** : le fichier sera chargé dans la fenêtre d'origine gérant celle dans laquelle se trouve le lien.
 - * **top** : le fichier sera affiché sur toute la surface de la fenêtre du navigateur.



Remarque : on peut laisser le champ cible vide, il est de toute façon inutile pour un son ou une vidéo.

- Cliquez sur **OK**.

Enregistrer un exercice

Deux étapes :

1. Sauvegarder les données de votre exercice :

Une fois que vous avez créé votre exercice et que vous l'avez configuré, vous devez sauvegarder votre travail dans un fichier. Vous pourrez ainsi modifier l'exercice ultérieurement. Chacun des modules de Hot Potatoes sauvegarde vos données sous des extensions différentes (JBC : *.jbc – JQUIZ : *.jqz – JMIX : *.jmx – JMATCH : *.jmt – JCLOZE : *.jcl – JCROSS : *.jcw).

Pour enregistrer votre exercice, il vous suffit de cliquer sur **Fichier** puis **Enregistrer sous** et de sélectionner le dossier où vous souhaitez l'enregistrer.

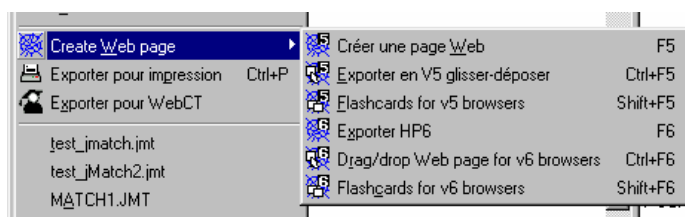
2. Créer les pages Web :

A partir des données de votre exercice, vous devez enfin créer les pages Web contenant l'exercice tel qu'il apparaîtra aux élèves.

- Cliquez sur **Fichier** puis **Create Web page**.

- Vous avez alors, selon le module utilisé, plus ou moins possibilités. L'exemple ci-contre montre le maximum de possibilités pouvant vous être offertes :

- créer une version « classique » de l'exercice
- créer une version « glisser-déposer » (drag/drop) de l'exercice
- créer une version « Flashcard » de l'exercice



Pour ces trois cas, vous pouvez choisir de créer vos pages web pour un navigateur de génération 5 ou de génération 6 (plus récente).

Remarque : vous retrouvez les icônes pour créer les pages Web sur la barre d'outils du haut.