



Le Coin Lecture sur ordinateur pour les niveaux 2 - 3 - 4 - 5

Anciennes et nouvelles éditions prises en charge

**Un logiciel d'autocorrection pour les utilisateurs du Coin Lecture
des Editions MDI**

Nouvelle version 3.01 (septembre 2004)

[Quoi de neuf ?](#)

Auteur : Georges Jacquemettaz
e-mail : geojac at freesurf.ch

Créé avec [THE GAMES FACTORY](#)
et [MULTIMEDIA FUSION](#),
logiciels qui permettent de "créer ses propres jeux sans avoir besoin
d'aucune notion de programmation ..."
... enfin presque !!!

- Le logiciel fonctionne sur PC - Pentium minimum.
- Configuration idéale : Pentium, affichage 65000 couleurs.
- La touche **F1** permet d'accéder à un fichier d'aide qui détaille les particularités du programme.

Ce programme est distribué en freeware. Il est totalement gratuit.

Vous pouvez le distribuer à vos collègues, à condition de ne rien modifier et de ne supprimer aucun fichier.

La version non enregistrée est totalement fonctionnelle. Néanmoins, vous pouvez utiliser et **diffuser** le code ci-dessous qui personnalisera votre programme.

Code commun :

Nom : ***mon école***

code : ***le1090b1001m***

(Vous retrouverez ce code dans le fichier d'aide du logiciel)

Si vous souhaitez un code personnalisé :

Il vous suffit de m'envoyer un e-mail en m'indiquant vos nom et prénom à cette adresse :

geojac at freesurf.ch (remplacez le at par @)



Téléchargement : <http://monthey.ecolevs.ch>



ATTENTION :

Il est nécessaire de posséder les coffrets Coin Lecture des [Editions MDI](#) pour utiliser ce programme !

Installation



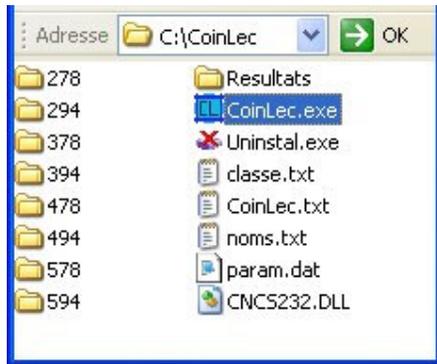
Le fichier téléchargé se nomme InstallCL.exe.
Double-cliquez sur ce fichier et le programme Coin Lecture s'installera automatiquement sur le disque dur, par défaut dans le dossier C:\CoinLec.
Place nécessaire sur le disque dur : environ 2 Mb.

Si vous voulez installer la version 3 alors qu'une version antérieure fonctionne déjà dans votre classe :

1. Installez la nouvelle version sans désinstaller l'ancienne, les résultats de vos élèves seront conservés.
2. Entrez les noms des élèves via le menu "Noms des élèves".

Editez avec le bloc-notes de Windows le fichier "Classe.txt" en écrivant à côté de chaque couleur le nombre de fiches déjà réussies par chaque enfant.

```
classe.txt - Bloc-note
Fichier  Edition  Format  Aff
[Georges]
rose=5
rouge=2
orange=3
jaune=3
marron=1
vert=0
beige=0
bleu=0
```



Voici les fichiers et dossiers issus de la décompression de InstallCL.exe. Aucun autre fichier ne s'installe ailleurs sur le disque dur.

- Le dossier 278 contient les réponses du Coin Lecture 2 - 1ère édition
- Le dossier 294 contient les réponses du Nouveau Coin Lecture 2 (dès 1996)
- Le dossier 378 contient les réponses du Coin Lecture 3 - 1ère édition
- Le dossier 394 contient les réponses du Nouveau Coin Lecture 3 (dès 1994)
- Le dossier 478 contient les réponses du Coin Lecture 4 - 1ère édition
- Le dossier 494 contient les réponses du Nouveau Coin Lecture 4 (dès 1994)
- Le dossier 578 contient les réponses du Coin Lecture 5 - Edition 1978
- Le dossier 594 contient les réponses du Nouveau Coin Lecture 5 (dès 1994)

Le dossier "Resultats" contiendra les fichiers nominatifs des élèves.

CoinLec.txt est un fichier contenant toutes les informations nécessaires.

Le fichier "Classe.txt" contient des informations concernant le nombre de fiches réussies par chaque utilisateur.

Le fichier "Noms.txt" contient les noms des utilisateurs.

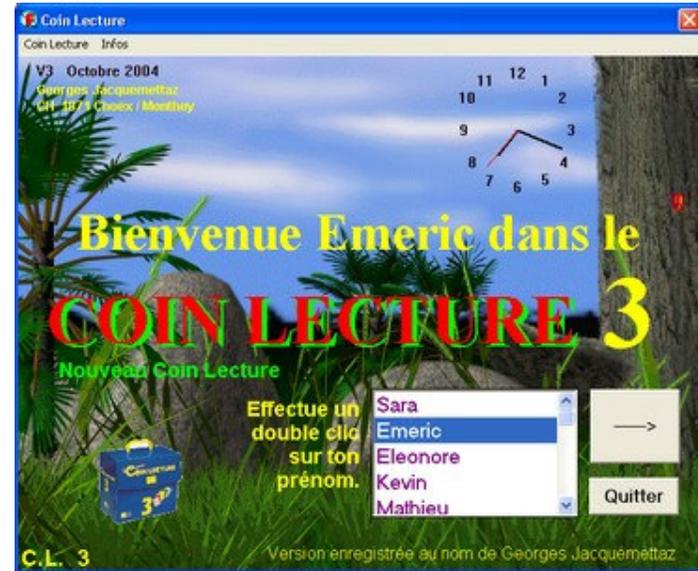
Le programme installe un raccourci sur le bureau ainsi que dans le menu Démarrer. Une option de désinstallation est aussi accessible depuis le menu Démarrer.

Le programme COIN LECTURE

Ce programme permet aux enfants qui utilisent les coffrets de fiches de lecture "Coin Lecture " des éditions MDI de s'autocorriger.

Lorsqu'ils ont répondu (sur papier) aux questions posées par la fiche choisie, les enfants viennent à l'ordinateur pour vérifier leurs réponses.

- Au préalable, l'enseignant aura entré tous les prénoms des élèves via le **menu** Coin Lecture --> Noms des élèves.
(Mot de passe : l'insti)
- L'utilisateur double-clique sur son prénom afin que le programme charge les précédents résultats.



Gestion des noms et des fichiers de résultats

Cette page est accessible depuis le menu "Noms des élèves".

- La première opération à effectuer consiste à **entrer les noms** des utilisateurs. Ne pas oublier de sauvegarder cette liste en cliquant sur "Quitter et sauver la liste".

Il est aussi possible depuis cet écran :

- d'effacer un ou tous les prénoms
- d'effacer le fichier "classe.txt" qui contient les résultats des enfants, par couleurs de fiches.
- d'effacer le fichier "noms.txt" tous les noms
- d'effacer un fichier individuel des scores
- de rejoindre la page de modification des fichiers

Liste des élèves
Entrez les prénoms et appuyez sur ENTER
Georges
Effacer le prénom choisi
Quitter et sauver la liste
Quitter sans sauver les modifications

Supprimer des fichiers de résultats
Supprimer le fichier des noms
Supprimer le fichier Classe.txt
Le fichier "noms.txt" contient les noms des élèves.
Le fichier "classe.txt" contient les résultats de tous les élèves, par couleurs.
Les fichiers "*.sco" contiennent tous les résultats individuels de chaque élève.
Effacer le fichier sélectionné

Modifier des fichiers de résultats en cas d'erreurs

Cette page est accessible depuis le menu "Modifier les résultats".

- Dans la partie gauche de l'écran, après avoir sélectionné un prénom, choisissez un élève. Les modifications que vous apportez concernent les fichiers *.sco situés dans le répertoire "Resultats". Cliquez sur une couleur, puis modifiez éventuellement les résultats en respectant cette convention :

- inscrivez **1** pour une fiche réussie
- inscrivez **2** pour une fiche corrigée 2 fois sans succès
- inscrivez **0** pour une fiche non réussie

- Dans la partie droite, vous allez modifier le fichier "Classe.txt". Celui-ci contient, pour chaque enfant, le nombre de fiches réussies dans chaque couleur. Ces données ne sont reprises que pour le graphique de la page "Résultats".

Résultats détaillés de Georges
Rose Vert
Rouge Beige
Orange Bleu
Jaune Turquoise
Marron Gris
Couleur : Inscrivez :
0 = non réussie
1 = fiche réussie
2 = déjà 2 essais
F. 1 : 1 F. 5 : 0
F. 2 : 1 F. 6 : 0
F. 3 : 1 F. 7 : 1
F. 4 : 2 F. 8 : 1
Enregistrer les modifications

Modifier les fichiers de résultats
Georges
Sven
Merry
Kim
Nils
Alexia
Retour

Nombre de fiches réussies par Georges
Résultats actuels : Corriger :
Rose : 8
Rouge : 7
Orange : 6
Jaune : 5
Marron : 4
Vert : 3
Beige : 2
Bleu : 1
Turquoise : 8
Gris : 7
Enregistrer les modifications

Voici le tableau des résultats

L'utilisateur clique sur un des boutons numérotés pour effectuer la fiche correspondante.

Lorsque la fiche sera réussie (80% de bonnes réponses), le bouton disparaît.

Une image se dévoile derrière les boutons qui s'effacent un à un, à mesure que l'utilisateur avance dans le Coin Lecture.

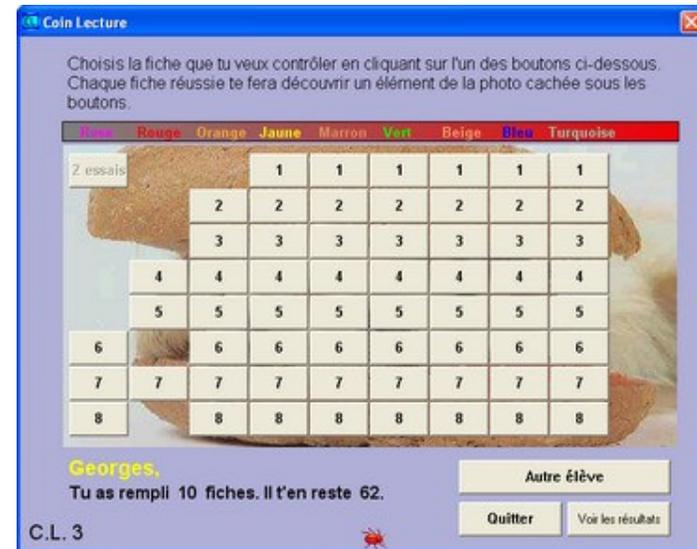
Cette image est différente pour chaque niveau.

Nouveauté de la version 3 : deux essais !!!

Afin d'empêcher les enfants les plus malins de compter sur le hasard pour réussir, **on ne dispose que de 2 essais pour corriger chaque fiche.** Chaque année, des enfants trouvent une stratégie imparable : comme il n'y a que 3 réponses possibles, après 3 passages à l'ordinateur, on aura trouvé toutes les réponses correctes.

Parade : après deux corrections d'une fiche, le bouton est désactivé et on ne peut plus venir corriger cette fiche.

Conséquence : obligation de réussir au 2e coup !



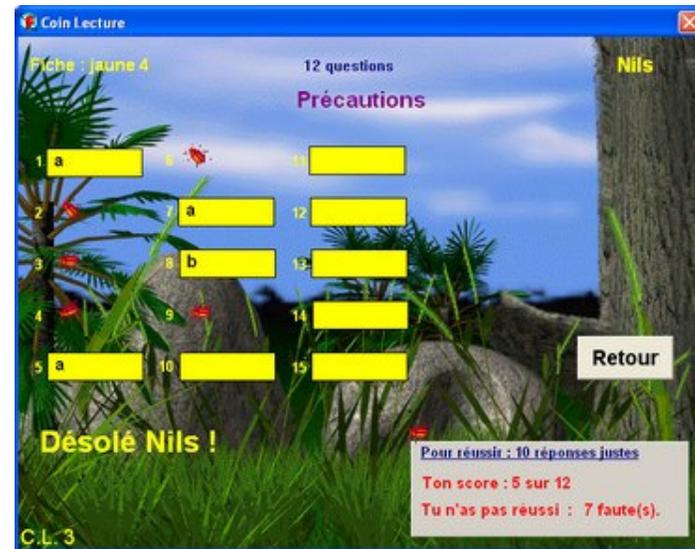
Un bouton sur lequel on peut lire "**2 essais**" montre que l'utilisateur est venu à 2 reprises corriger cette fiche, avec trop d'erreurs à chaque fois. Cette fiche ne sera plus accessible par la suite et le bouton restera affiché. Mais il est possible de modifier manuellement le fichier de résultats de chaque enfant via le menu "Modifier les fichiers de résultats". Il suffira d'écrire 0 à la place de 2 à côté du numéro de la fiche.

Et voici le moment de répondre aux questions par a, b, c, d ou par un mot.

Le seuil de réussite est fixé à :

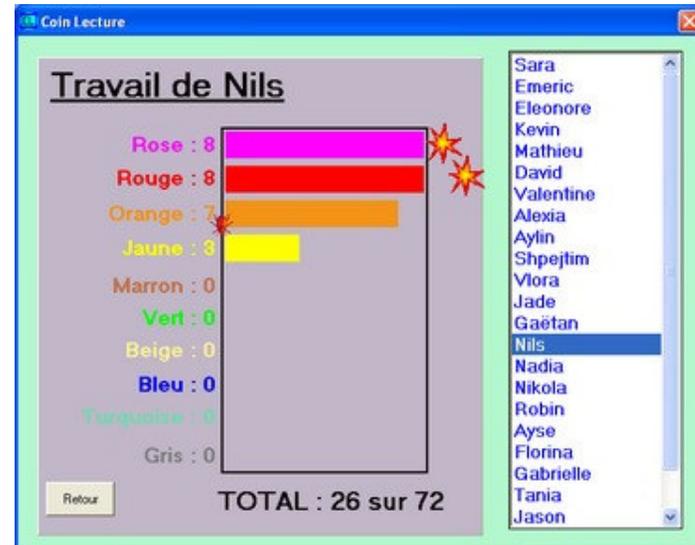
- 8 réponses justes sur 10
- 10 réponses justes sur 12
- 12 réponses justes sur 15
- 16 réponses justes sur 20
- 19 réponses justes sur 23.

A la fin de la saisie, l'utilisateur clique sur le bouton "J'ai fini". D'adorables petits animaux viendront remplacer les bonnes réponses, tandis que les erreurs resteront affichées en vue d'une correction. L'enfant note sur sa feuille les numéros des mauvaises réponses et repart corriger celles-ci à sa place. Ensuite, il reviendra écrire toutes les réponses à l'ordinateur.



Résultats

Cette page présente sous une autre forme graphique la situation de chaque utilisateur.



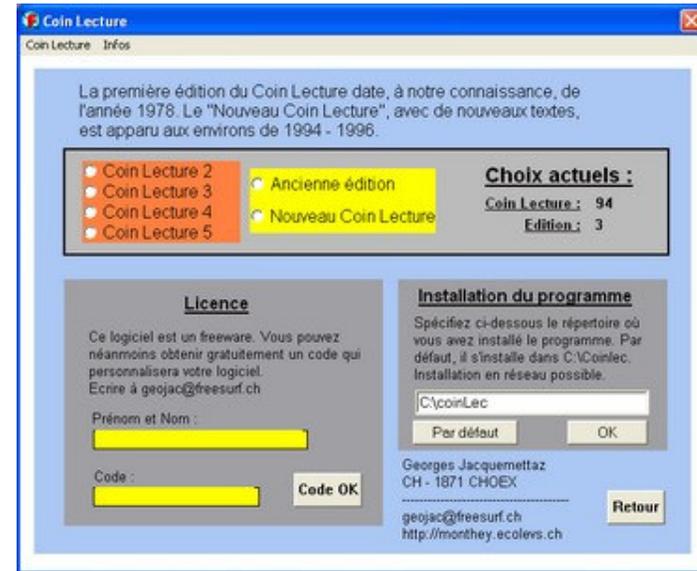
On atteint **l'écran de paramétrage** ci-contre avec l'option "Configurer + Code" du menu Coin Lecture :



Les paramètres à choisir :

- le niveau (2 - 3 - 4 - 5)
- l'édition (Ancien ou Nouveau Coin Lecture)

- Il est nécessaire de posséder un mot de passe pour accéder à cet écran. Ce mot de passe se trouve dans le fichier d'aide; il ne devrait pas être connu des élèves.
- Sur cette page se trouvent aussi les emplacements pour saisir vos nom, prénom et code d'enregistrement correspondant.
- Si vous avez installé votre programme ailleurs que dans le dossier "C:\CoinLec", il faudra spécifier ce nouveau chemin dans la rubrique "Installation du programme", ou alors inscrire directement ce chemin dans le fichier "Param.dat" à l'aide du bloc-notes de Windows.



Installation en réseau

Si vous avez plusieurs PC reliés en réseau, vous pouvez configurer le logiciel de façon à ce que

- les résultats des utilisateurs
 - la liste des utilisateurs
- soient enregistrés sur 1 seul PC du réseau.

Conséquence :

Les enfants n'ont pas besoin de venir chaque fois au même ordinateur.

Allez dans le menu Application --> Configurer + Code

Le mot de passe pour atteindre cet écran se trouve dans le fichier d'aide.

Par défaut, les résultats sont enregistrés dans un dossier Resultats qui se trouve au bout de ce chemin : **C:\Coinlec**.

Pour forcer l'enregistrement des résultats sur un autre PC, ou dans un autre répertoire, il faut modifier ce chemin sur tous les PC.

Voici comment trouver le chemin du PC serveur :

Effectuez ces manoeuvres sur chaque PC - sauf sur le poste qui hébergera les résultats.

- Sur le bureau, cliquez sur Voisinage Réseau
- Double-cliquez sur le PC qui hébergera les résultats.
- Double-cliquez sur le dossier CoinLec.

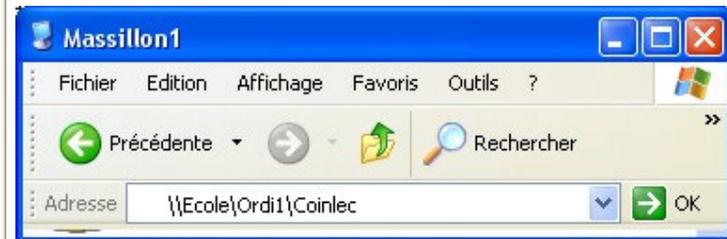
- Le bouton Par défaut enregistre automatiquement le chemin du PC sur lequel on travaille : C:\Coinlec.
- Configurez chaque PC pour que les résultats soient enregistrés sur un autre ordinateur.
- Ne modifiez rien dans le PC qui fera office de "serveur". Sur celui-ci, le chemin d'enregistrement reste **C:\Coinlec**.

Sur chaque PC vous trouverez :

- Le programme**
- Les fichiers des réponses**
- Le fichier de sauvegarde de la configuration (param.dat)**

Sur le PC "serveur" vous trouverez :

- Les noms (fichier Noms.txt)**
- Le fichier "Classe.txt" se trouvera aussi sur le serveur.**
- Les fichiers des résultats de chaque enfant dans le dossier Resultats. Ces fichiers portent le suffixe ".sco".**



Si vous avez Win98 ou plus récent, vous verrez le chemin s'afficher dans la barre d'adresse. Ce chemin ressemble à cette formule :

\\Ordi1\DisqueC\Coinlec

ou

\\ \ \ **Coinlec**

Installation du programme

Spécifiez ci-dessous le répertoire où vous avez installé le programme. Par défaut, il s'installe dans C:\Coinlec. Installation en réseau possible.

\\Ordi1\DisqueC\Coinlec

Par défaut

OK

Sélectionnez puis copiez cette formule (bouton droit--> copier)

Revenez dans le Coin Lecture et collez-la à la place de C:\Coinlec.

Cliquez sur OK

Mises à jour

| Date | Version | Sujet |
|-----------|---------|--|
| 1.05.2004 | V 1.8 | Le programme est distribué gratuitement. |
| 1.10.2004 | V 3.0 | <p>2 essais : l'enfant n'a droit qu'à deux essais de correction pour chaque fiche. Cette restriction supprime la possibilité de trouver en 3 fois les bonnes réponses grâce à l'ordinateur.</p> <p>Coin Lecture 2 : cette nouvelle version prend en charge la correction du coffret 2. Auparavant seuls les CL 3-4-5 étaient reconnus.</p> <p>Nouvelle page de résultats</p> <p>Les noms sont entrés par l'enseignant au début de l'année. Les enfants n'ont plus qu'à choisir le leur dans une liste.</p> |
| 2.10.2004 | V 3.01 | Nouvel écran de paramétrage permettant de modifier des fichiers de résultats. |