

HOT POTATOES 6.1

Tutoriel par Laurence Bernard
ac-martinique
(janv 2007)



Home Register Licences News Support Downloads HotPot Sites Tutorials Bugs/Updates FAQ Extras

I - Installer le logiciel

- Allez sur la page d'accueil du site Hot Potatoes <http://hotpot.uvic.ca/> puis cliquez sur l'onglet « download ».

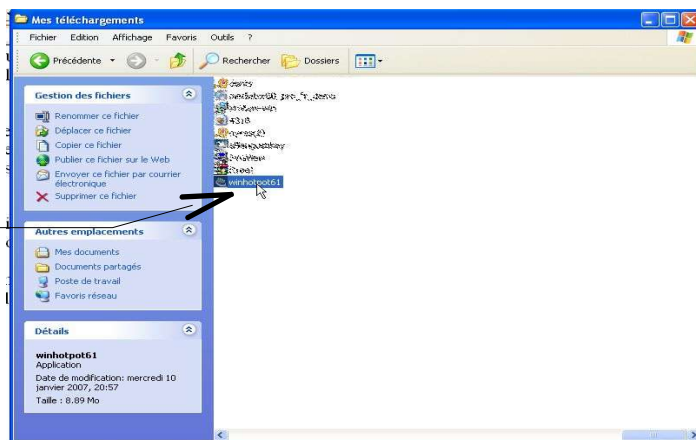


Si votre système d'exploitation est Windows XP, cliquez sur **Hot Potatoes 6.1 self-extract** (Hot Potatoes for Windows 98/ME/NT4/2000/XP, version 6.1, self-extracting, auto-installing zip file)

NB: Si votre système d'exploitation est Linux, ou si vous possédez un Mac, sélectionnez le fichier exécutable approprié dans cette même page.

- Puis, cliquez sur « enregistrer » et choisissez le répertoire où enregistrer le fichier exécutable « winhotpot6.1.exe » qui permettra de lancer l'installation du logiciel.

A la fin du téléchargement du fichier exécutable, double cliquez sur ce fichier pour lancer l'installation.



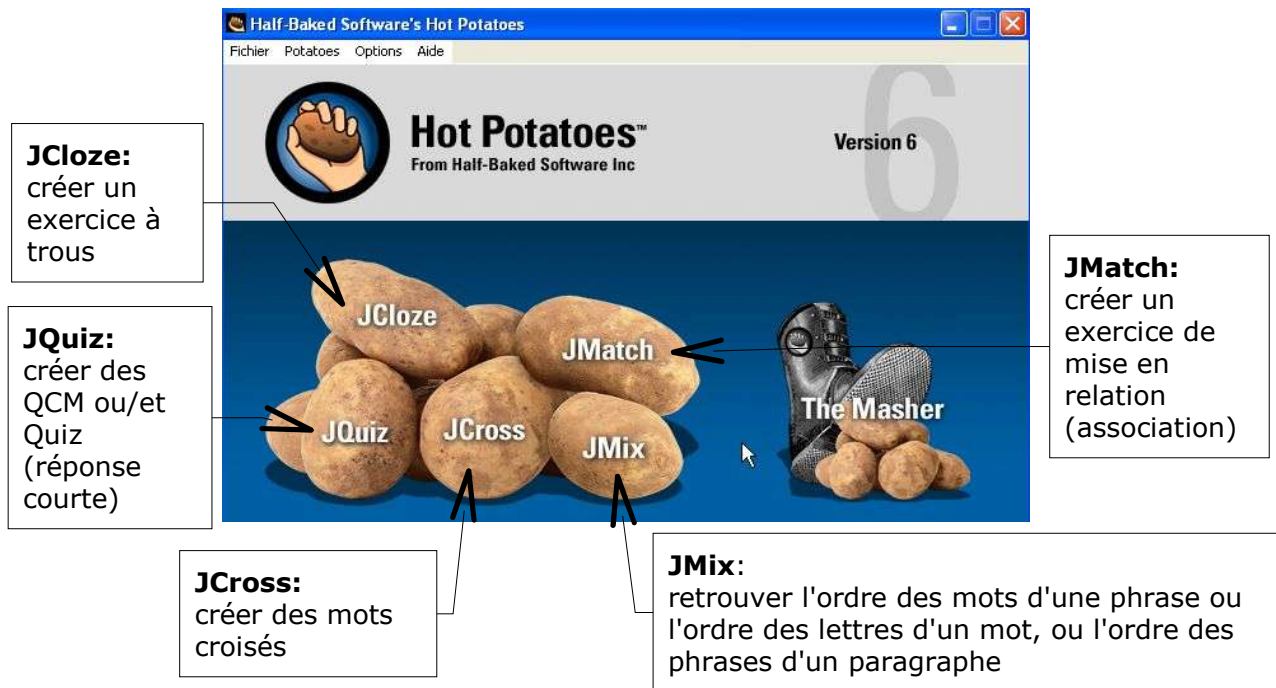
Cliquez sur « Setup » pour démarrer l'installation

Puis sélectionnez « Français » dans le menu déroulant pour la « langue de l'assistant d'installation », même si vous enseignez une langue vivante.



L'assistant d'installation s'ouvre, vous n'avez plus qu'à vous laisser guider, en cliquant sur « suivant » sans oublier de lire et cocher « je comprends et j'accepte les termes du contrat de licence » au lancement de l'installation. Poursuivez l'installation en cliquant sur suivant, jusqu'à « Terminer ».

La fenêtre principale du logiciel s'ouvre. Choisissez le type d'exercice que vous souhaitez réaliser en double-cliquant sur le module adéquat.

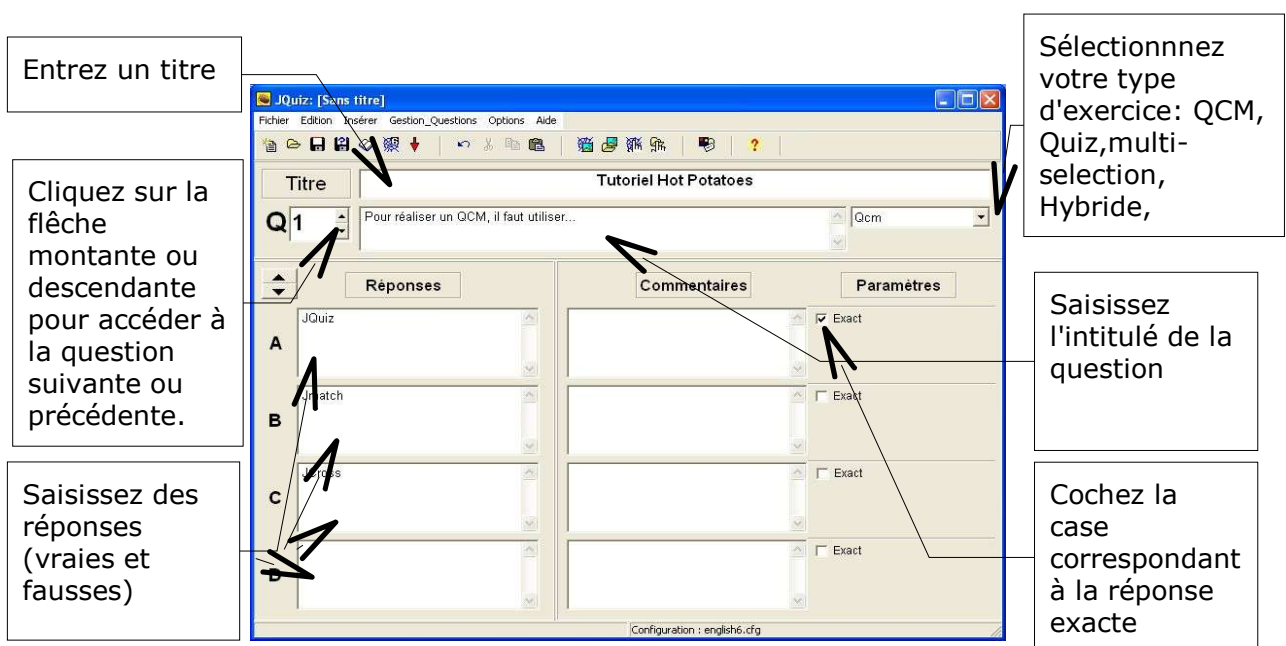


II- Réaliser un exercice

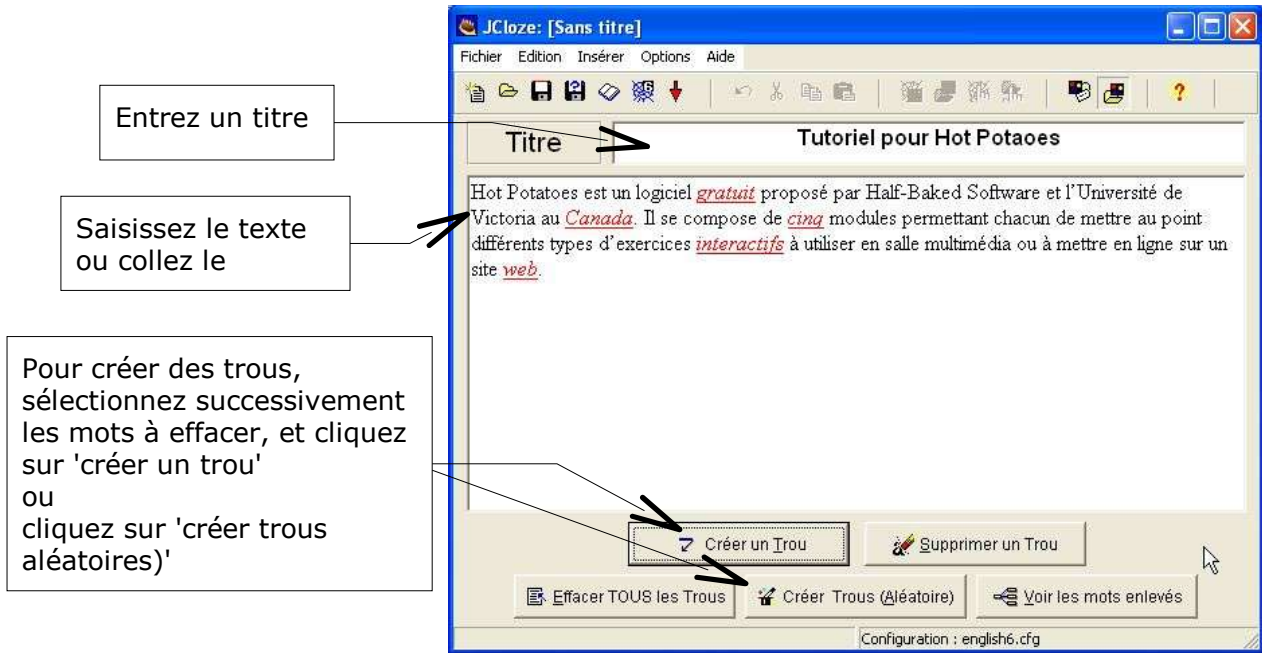
La fabrication d'un exercice se réalise en plusieurs étapes.

1: Saisie des données des exercices dans les différents modules de Hot Potatoes

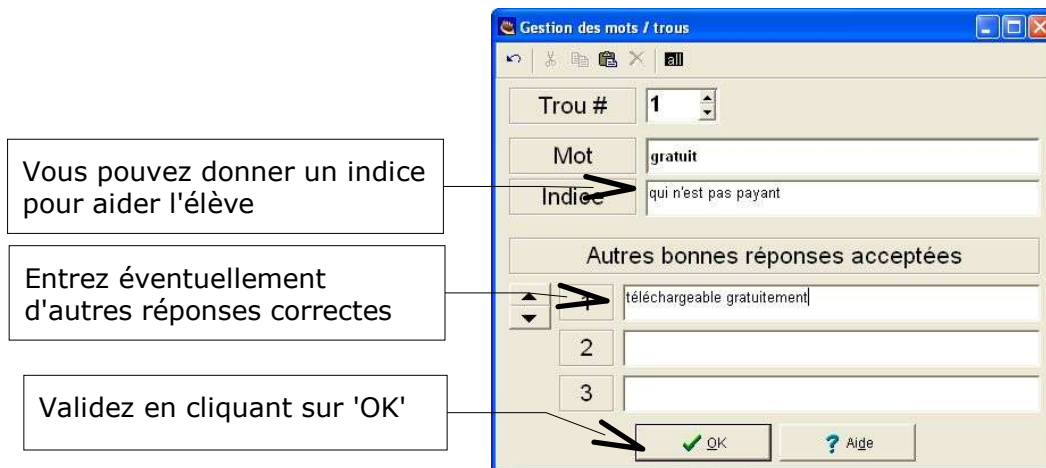
JQuiz: Réaliser des QCM et/ou des exercices de type « réponse courte ».



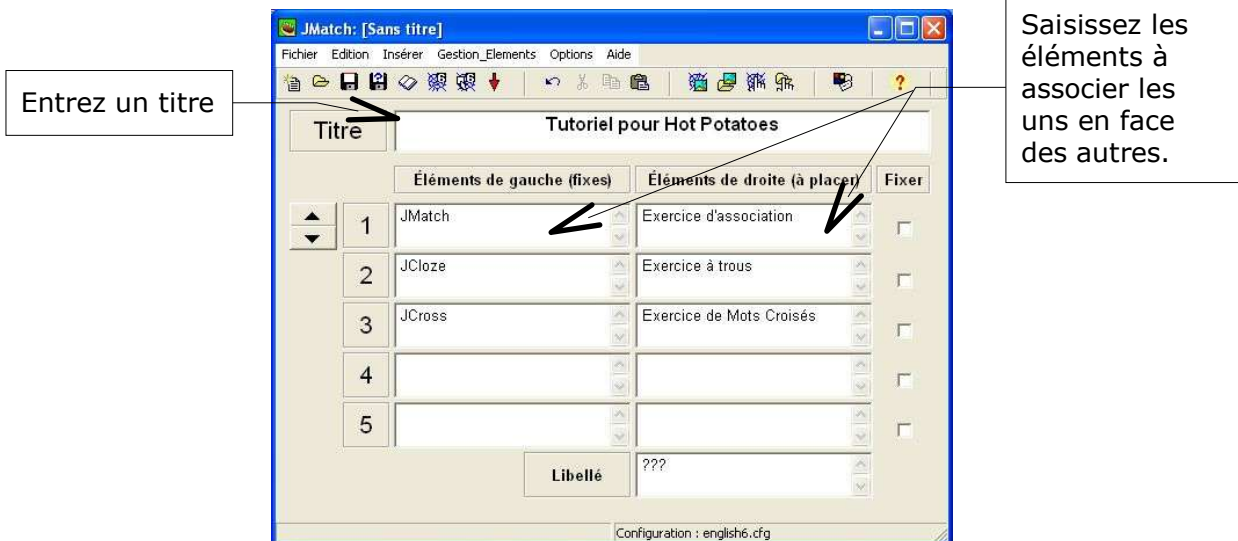
JCLOZE: Créer des exercices à trous (exercices ou phrases lacunaires)



Lors de la création d'un trou , la fenêtre de gestion des mots s'ouvre.



JMatch: créer des exercices d'association



JCross: Créer des mots croisés

Entrez un titre

Cliquez sur l'icône 'grille' pour générer automatiquement la grille à partir d'une liste de mots

Cliquez ici pour saisir les définitions des mots de la grille

Cliquez sur les mots à définir et entrez la définition

Cliquez sur 'OK' pour valider les définitions saisies

Cliquez sur 'OK' pour fermer la fenêtre de définitions et valider toutes les informations saisies

JMix: créer un exercice de remise en ordre



Entrez un titre

Tapez ensuite le mot/la phrase/le paragraphe dans l'ordre en allant à la ligne entre chaque lettre/mot /phrase

Entrez les autres réponses possibles

Sélectionnez les options pour les variantes

2- Enregistrer un exercice


A ce stade il est temps d'enregistrer votre exercice (prenez l'habitude de le faire régulièrement). Cliquez sur l'icone « disquette »,   ou dans le menu « fichier » sélectionnez « enregistrer » ou « enregistrer sous ».

Une boite de dialogue s'ouvre pour vous permettre de sélectionner un emplacement pour le fichier dans l'arborescence de votre poste de travail ou du réseau.

A savoir: Hot Potatoes génère trois types de fichiers:

1- Les fichiers sources, ou matrices des exercices, réalisés par le professeur au format du logiciel. Il faut conserver ces fichiers afin de pouvoir modifier les exercices ultérieurement. Chacun des 5 modules de Hot Potatoes sauvegarde les données sous des extensions différentes

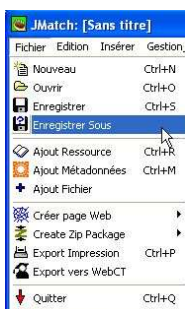
<i>Extension</i>	<i>Module de Hot Potatoes</i>
*.jcl	Jcloze- texte à trous
*.jqz	Jquiz – QCM / Quiz
*.jmx	Jmix – mots/phrases mélangées
*.jcw	Jcross – mots croisés
*.jmt	Jmatch - associations



2- Les fichiers élèves sont au format html, format des pages web. Ils sont créés automatiquement à partir du fichier matrice en cliquant sur l'icone « toile » dans la barre d'outils. 

3- les fichiers de configuration personnalisés de l'exercice (boutons, apparence, consignes, etc.) ont l'extension *.cfg

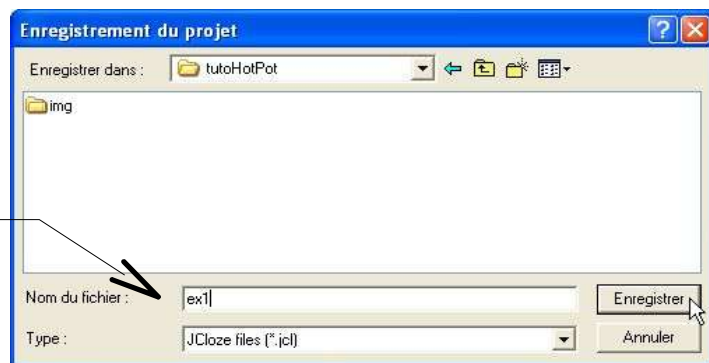
Pour bien organiser votre travail, créez un nouveau dossier pour chacun de vos exercices ou séries d'exercices. Si vous associez du son ou des images à vos exercices, créez un sous dossier où seront stockés tous les fichiers associés. Vous accéderez ensuite plus rapidement à ces fichiers et éviterez des problèmes dus aux liens entre les pages web et les fichiers associés.

– **Sauvegarder les données du fichier matrice:**



Pour enregistrer votre exercice, il vous suffit de cliquer sur « Fichier » puis « Enregistrer sous » et de sélectionner le dossier où vous souhaitez l'enregistrer ou bien cliquez sur l'icone « disquette »   dans la barre d'outils

Nommez votre fichier et enregistrez-le dans votre dossier de travail. Il sera automatiquement enregistré au format spécifique du module. (*.jcl)

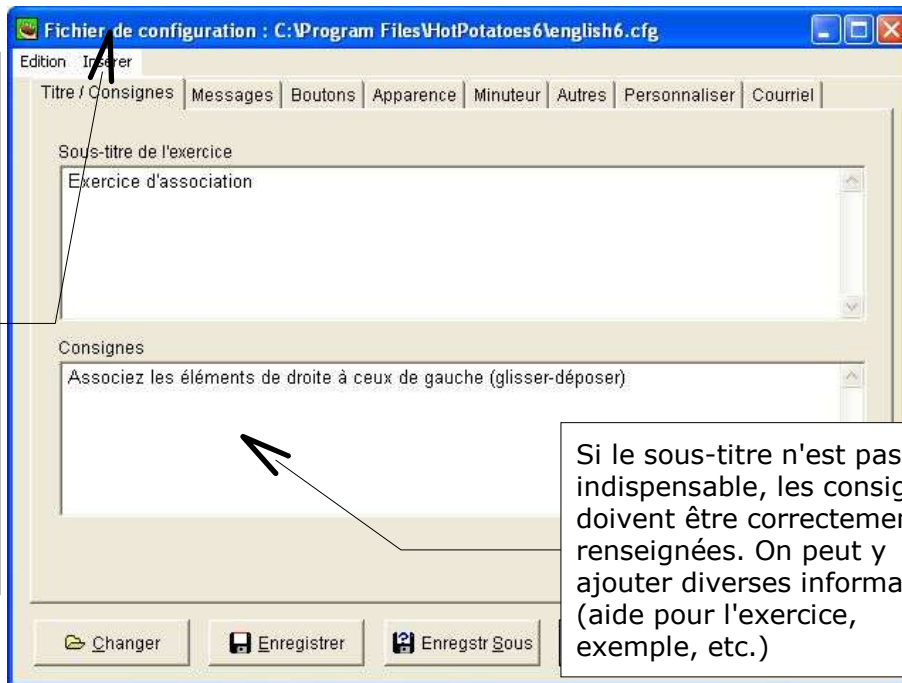


3- Configuration de l'aspect de la page web (page élève)

Cliquez sur le menu « options » puis sur « configurer aspect page web ». Une boîte de dialogue s'ouvre composée de divers onglets qui peuvent varier en fonction du module utilisé. Parcourir chacun des onglets (consignes, messages, boutons, apparence, minuteur, etc.) et saisir les informations nécessaires.

- Onglet Titre/consignes.

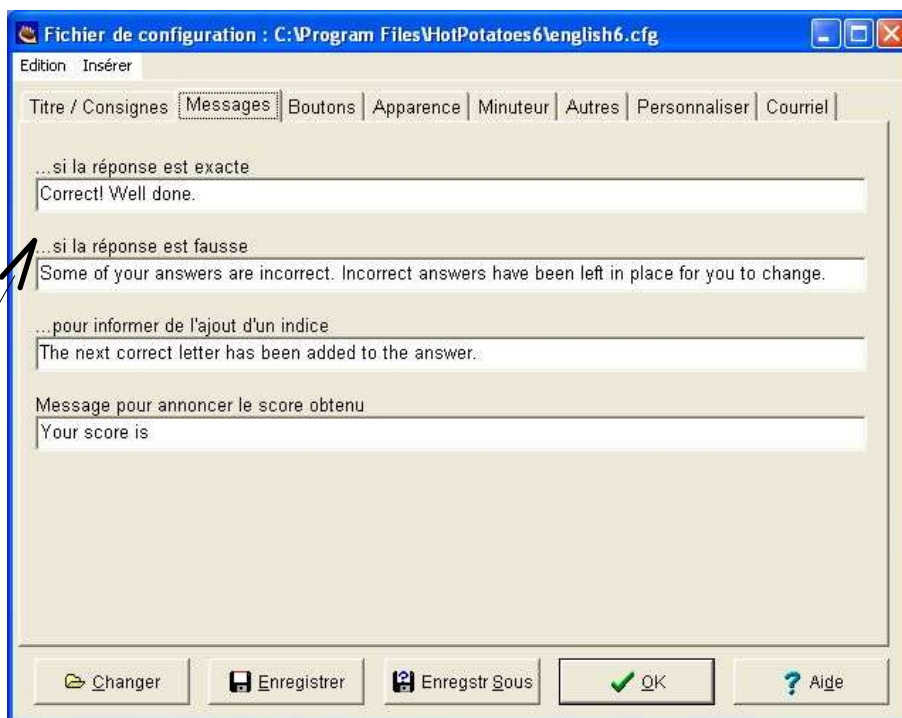
Par défaut, lors du premier lancement de Hot Potatoes, la configuration apparaît en anglais. Effectuez les modifications nécessaires vous même ou cliquez sur changer et enregistrez votre configuration pour conserver vos choix lors de la prochaine création d'un exercice..



Si le sous-titre n'est pas indispensable, les consignes doivent être correctement renseignées. On peut y ajouter diverses informations (aide pour l'exercice, exemple, etc.)

- Onglet « Messages »

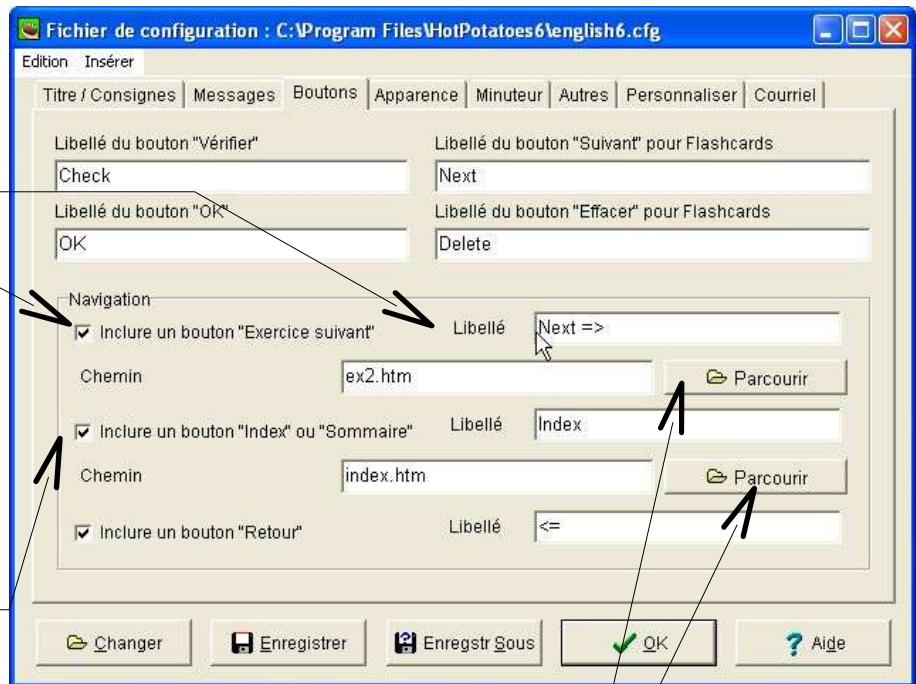
Les 'Messages' sont les commentaires affichés à chaque action de l'élève. Ils peuvent être écrits en langue cible ou en français, suivant le niveau de la classe.



- Onglet « Boutons »

Le bouton exercice suivant permet à l'élève de passer à l'exercice suivant d'un simple clic. Pour activer cette fonction, cocher 'inclure un bouton exercice suivant' et saisir le texte à afficher sur le bouton (Next =>)

Le bouton 'Index' permet à l'élève de revenir au sommaire. Pour activer cette fonction, cocher 'inclure un bouton 'Index' et saisir le texte à afficher sur le bouton (Index).

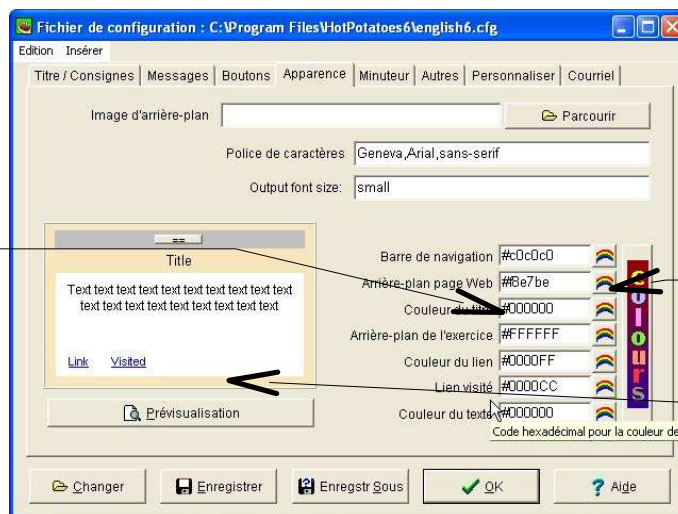


Parcourir l'arborescence de votre poste de travail pour indiquer l'emplacement de la page correspondant à l'exercice suivant (ex2.htm) ou à la page index (index.htm). Celles-ci doivent se trouver dans le même répertoire que votre exercice en cours de création.

- Onglet « Apparence »

L'apparence d'une page web est importante, les couleurs doivent être choisies avec soin. Des couleurs trop sombres, ou trop criardes pourraient gêner la lecture, des images clignotantes ou gifs animés perturbent également la concentration. Privilégiez une apparence sobre pour ne pas altérer la qualité de lecture ou de concentration des élèves.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, inclure une image d'arrière plan. Toutefois, ceci risque d'alourdir votre page et de perturber la concentration de l'élève.



Sélectionnez les couleurs de la page web. Cliquez sur l'arc en ciel pour modifier les couleurs de chaque élément de la page.

Vous pouvez prévisualiser le rendu à gauche.

- Onglet « Minuteur »

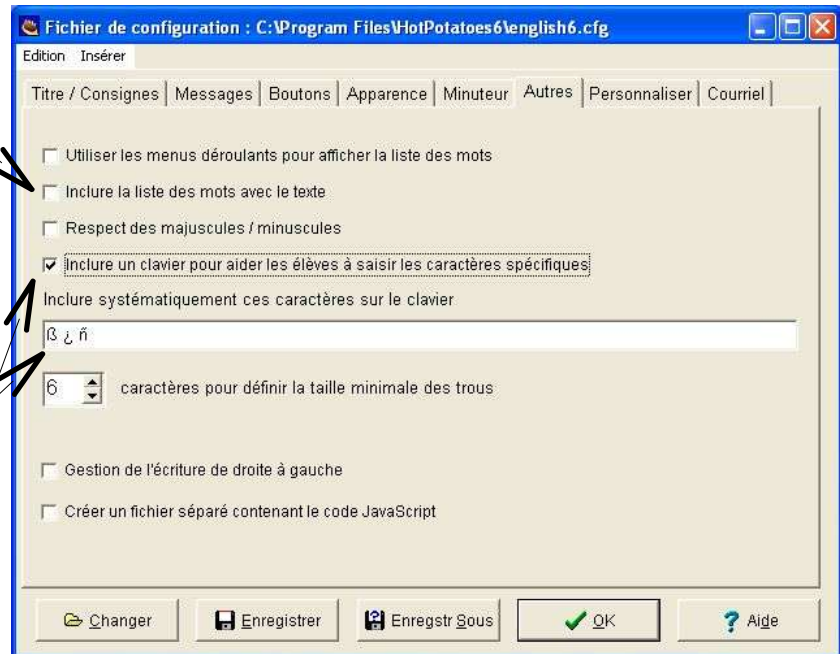
Permet de paramétrer le temps imparti pour la réalisation de l'exercice.

- Onglet « Autres »

Cet onglet peut varier d'un module à l'autre. L'exemple ci-dessous concerne le module JCloze (ex. à trous)

Cette option permet aux élèves de faire glisser les mots de la liste vers les trous.

Pour les langues utilisant des caractères spéciaux (espagnol, allemand), Cochez "inclure un clavier" et saisissez les caractères spécifiques nécessaires à l'exercice.



Les derniers onglets, « Personnaliser » et « Courriel » proposent des fonctions avancées utiles pour qui souhaiterait définir des variables personnalisées ou pour associer les exercices créés à un script d'envoi de mail sur un serveur. Cette option est impossible sans accès à un serveur web et elle n'est pas documentée par les auteurs.

Après avoir modifié et vérifié tous les onglets en fonction de vos objectifs, enregistrez si vous le souhaitez la nouvelle configuration (important pour garder ses consignes ou son jeu de couleurs, de boutons, etc.) puis validez (bouton « OK »).

4- Autres Options

Insérer un lien, une image, du son, etc.

Suivez rigoureusement le plan de travail suivant pour éviter toute erreur de lien vers une image ou un autre type de fichier.

- 1- Créez un dossier pour le ou les exercices que vous comptez produire.
- 2- Copiez dans ce nouveau dossier tous les documents devant servir de support ou d'illustration correctement préparés (taille, format, etc.)
- 3- Créez votre exercice Hot Potatoes avec le module adapté au type d'activité que vous souhaitez mettre en place, enregistrez le fichier source dans ce même dossier.
- 4- Etablissez les liens vers les images ou les autres fichiers externes. Si le lien fait apparaître autre chose que le nom du fichier et son extension, effacez tout ce qui précède celui-ci.
- 5- Etablissez les éventuels liens de navigation dans les options de configuration
- 6- Sauvegardez le fichier-source puis exportez au format web, toujours dans le même dossier (et avec le même nom que le fichier source). En phase de test, déplacez votre dossier dans votre arborescence et lancez les pages créées pour vérifier l'affichage correct des images et le bon fonctionnement des liens.

Pour insérer un lien

Hot Potatoes permet de relier la page d'exercice à tout type de fichier (page web locale, site web externe, fichier image, son, vidéo, etc.)

- Sélectionnez dans l'exercice du module Hot Potatoes le texte qui supportera le lien
- Cliquez sur le menu « Insérer », puis sur « lien ».

2 possibilités s'offrent à vous: créer un lien vers un site web ou vers un fichier local.

- Pour créer un lien vers un site web, sélectionnez « lien vers une page web ». Notez qu'il faudra que l'ordinateur sur lequel est ouvert l'exercice soit connecté à Internet pour pouvoir ouvrir cette page ou ce site.

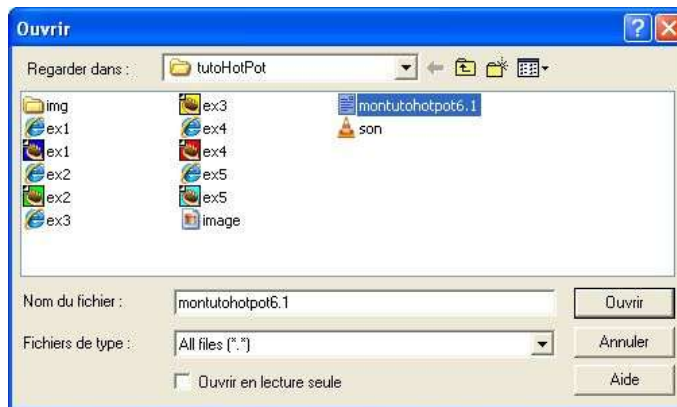
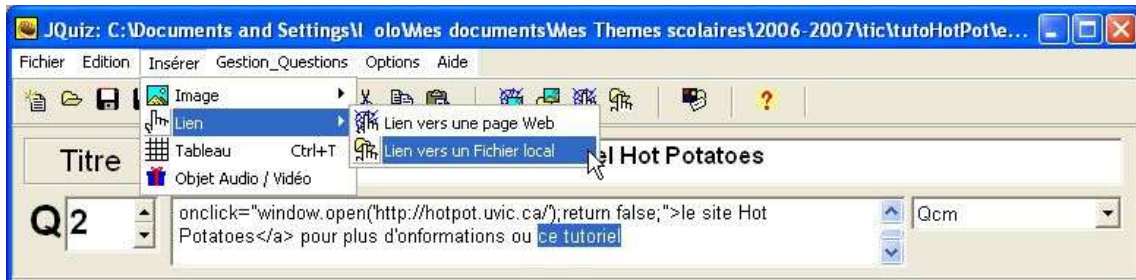


Une boîte de dialogue s'ouvre,

Renseigner l'url du site ou de la page web sur internet (http://.....) .



- Pour créer un lien vers un fichier local, sélectionnez le texte dans l'exercice qui supportera le lien, puis dans le menu « insérer », sélectionnez « lien » puis « lien vers un fichier local » et pointer vers le fichier dans le dossier de travail.



Vous pouvez de la sorte lier tout type de fichier à votre exercice: un fichier texte, son, image, etc.

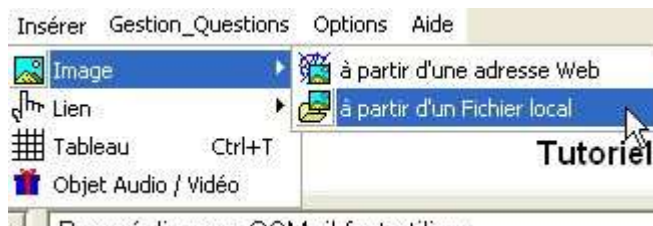
Cochez « Faire apparaître la cible dans une nouvelle fenêtre » pour faciliter la navigation entre les différentes pages.



Notez qu'à chaque fois que vous insérez un lien, un image ou un objet, du code html vient s'ajouter aux données que vous avez saisies dans le module Hot Potatoes. Toute modification du code entre balises <> pourrait générer des problèmes.

Pour insérer une image

- Placez le curseur dans l'exercice où sera insérée l'image
- Dans le menu « Insérer », pointez vers « image » puis sélectionnez « à partir d'un Fichier local »



- Cliquez une fois sur le fichier image à insérer dans le dossier de travail puis cliquez sur « ouvrir ».



Une boîte de dialogue s'ouvre,

Choisissez l'alignement de l'image

Déterminez la nouvelle taille de l'image.

Cochez 'garder les proportions' et modifiez soit la largeur, soit la hauteur.

Validez

Du code html entre balises <> apparaît dans le module de Hot Potatoes.

```
</img>
```

Il ne doit pas être modifié pour ne pas altérer l'affichage de l'image.

Pour insérer un fichier son ou vidéo

Deux possibilités s'offrent à vous:

- Créer un lien vers un fichier local (voir « insérer un lien vers un fichier local » ci-dessus) . C'est la méthode la plus simple.
Ainsi, quand l'élève cliquera sur le lien qui pointe vers le fichier audio, une fenêtre du lecteur média par défaut s'ouvrira pour lui permettre de jouer le fichier audio.

Cliquez une fois sur le fichier audio/vidéo souhaité (*.mp3, *.wav, *.avi, *.mov, *.mpeg, *.wmv) puis cliquer sur 'ouvrir'



Rédigez ici le texte du lien vers le fichier, par exemple 'Ecoutez' s'il s'agit d'audio ou "Regardez" s'il s'agit d'une vidéo puis Validez



Le code html entre <> suivant s'ajoute dans le module Hot Potatoes

```
<a style="cursor: pointer; text-decoration: underline;" onclick="window.open('son.mp3'); return false;">Ecoutez</a>
```

- Ajouter un « Objet média » ou lecteur intégré à l'exercice.
C'est la seconde méthode qui peut s'avérer pratique surtout pour les élèves qui maîtrisent mal la navigation entre plusieurs fenêtres. C'est également un gain de temps pour la réalisation de l'exercice.
- Placez le curseur dans l'exercice où sera inséré le lecteur

- Cliquez sur le menu « Insérer », et sélectionnez « Objet Audio/vidéo »



The screenshot shows the 'Insérer Audio / Vidéo' dialog box. It includes a file path 'son.mp3', width '150' and height '30' fields, a 'Parcourir' button, a list of players with 'Real Player' selected, and an 'Inclure un simple lien' checkbox. Callout boxes provide instructions on file selection, player choice, and link inclusion.

Parcourez ici votre poste de travail et ouvrez le fichier son / vidéo

Sélectionnez le lecteur que vous souhaitez voir s'afficher dans la page web (en fonction de celui/ceux qui sont installés sur les ordinateurs des élèves notamment, ou en fonction du format du fichier audio/vidéo)

Paramétrez la taille du lecteur (il s'agit de pixel)

Cochez "inclure un simple lien" et proposez un texte pour le lien. Cela permettra au lien de fonctionner même si l'ordinateur avec lequel est réalisé l'exercice ne dispose pas du lecteur choisi.

Plusieurs lignes de code html entre balises <> apparaitront dans le module Hot Potatoes, ce code varie en fonction du player sélectionné.

Voici le rendu dans la page web :



III - Créer les pages Web

1- Enregistrer l'exercice sous forme de page web

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

Avant tout, réenregistrez le fichier matrice, en cliquant sur la disquette (ou dans le menu « fichier - enregistrer » puis



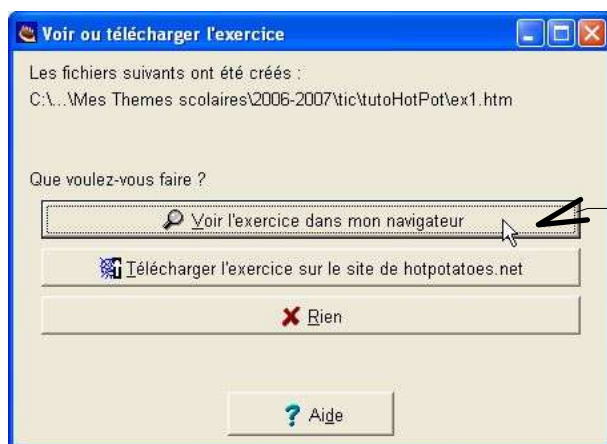
- Cliquez sur « Fichier » puis « Create Web page »
ou
cliquez sur l'icône « Toile » dans la barre d'outils



Vous avez alors, selon le module utilisé, plusieurs possibilités. L'exemple ci-dessus montre 2 possibilités dans le module Jmatch pour :

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

- Donnez au fichier un nom simple ou éloquent.
- Cliquez sur enregistrer: le fichier sera automatiquement enregistré au format html (extension *.htm)

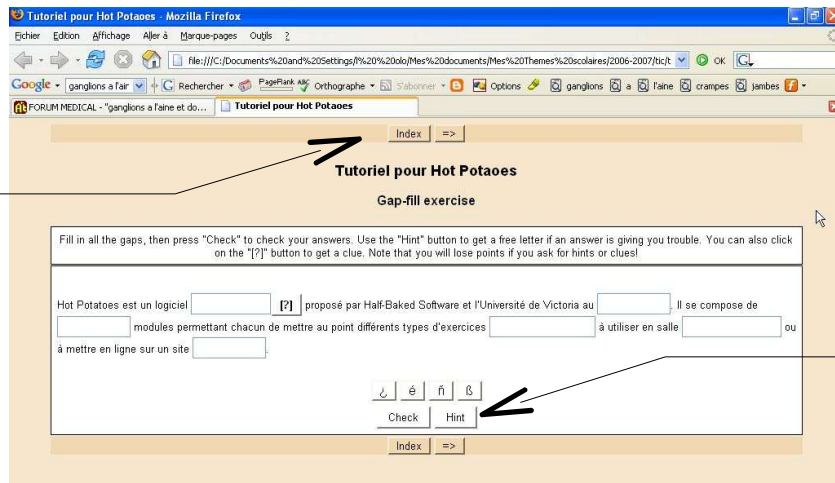


Une nouvelle fenêtre s'ouvre vous proposant de "Voir l'exercice dans votre navigateur" (Internet Explorer, Firefox, etc).
Vous allez pouvoir vérifier le bon fonctionnement de l'exercice, des liens, l'harmonie des couleurs, etc.

2- Vérifier les exercices dans le navigateur

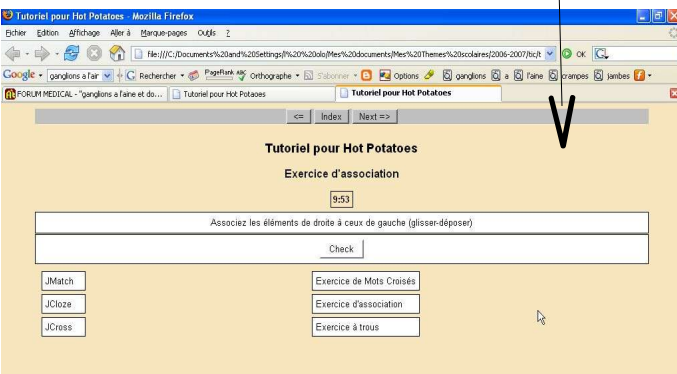
Mettez vous dans la peau de l'élève et faites l'exercice, pour vérifier d'éventuelles fautes de frappe ou erreurs de liens, de boutons, d'affichage.

Vérifiez les liens vers l'index ou l'exercice si vous en avez inclus.

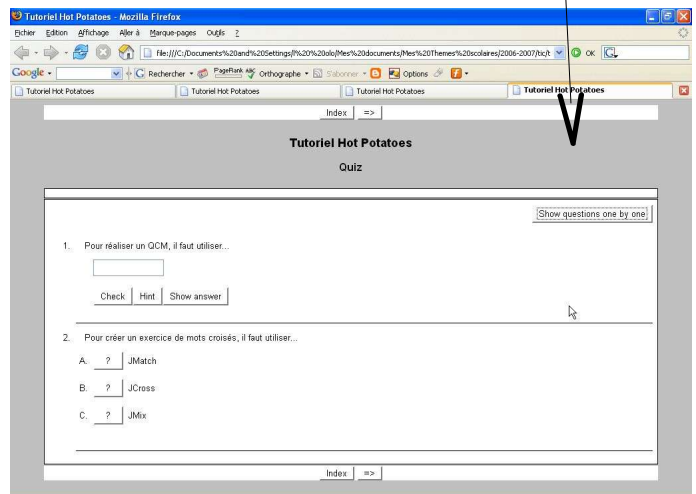


Vérifiez les boutons activés pour l'exercice

Page web correspondant à un exercice JMatch (association)



Page web correspondant à un exercice JQuiz à (QCM + Quiz)



Page web correspondant à un exercice JCross (mots/phrases mélangés)

