

Petit guide d'utilisation de Guidvoc

Qu'est-ce que Guidvoc ?

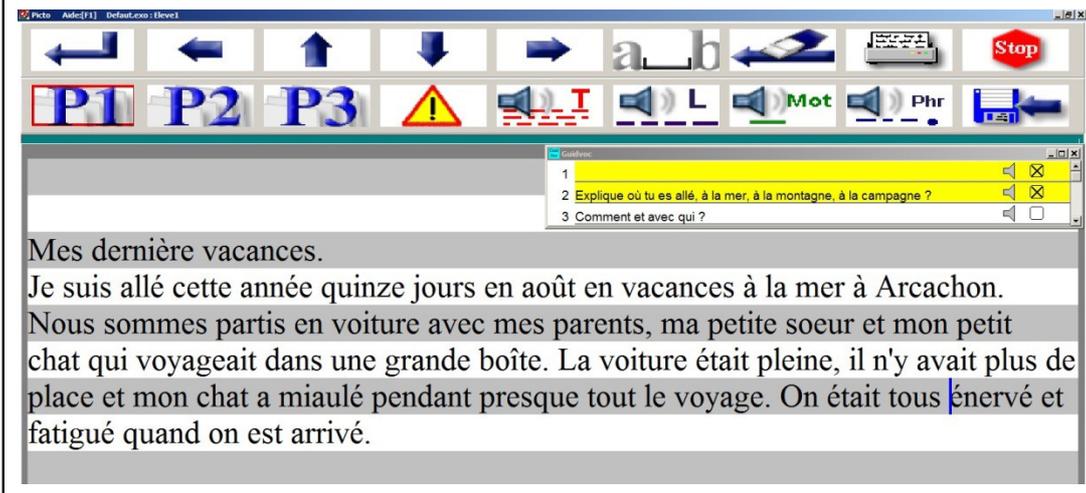
C'est un logiciel d'étayage au sens psychologique du terme (cf Lev Vygotski et Jerome Bruner).
C'est un outil d'accompagnement individuel d'un élève en cours d'activité d'apprentissage médiée par l'ordinateur, mais en non-présentiel.

C'est un maintien de contact pédagogique, via un guidage vocal personnalisé mais enregistré que l'élève récupérera lui-même à son rythme et selon ses besoins.

L'objectif de Guidvoc est de préparer progressivement l'élève à l'autonomie dans ses réalisations.

Cette application est dérivée de LVK (Guidvoc propose seulement en lecture semi-automatique une lecture par phrase-consigne, contrôlé par l'élève lui-même)

Dans une application principale à partir par exemple d'un traitement de texte, d'une activité avec Pictop, ou n'importe quelle autre, Guidvoc vient s'afficher dans un coin de l'écran en surimpression.

<p>Ici une application avec Pictop</p>  <p>Mes dernière vacances. Je suis allé cette année quinze jours en août en vacances à la mer à Arcachon. Nous sommes partis en voiture avec mes parents, ma petite soeur et mon petit chat qui voyageait dans une grande boîte. La voiture était pleine, il n'y avait plus de place et mon chat a miaulé pendant presque tout le voyage. On était tous énervé et fatigué quand on est arrivé.</p>	<p>Guidée par Guidvoc</p>
---	---------------------------

La préparation du document à afficher et à vocaliser

Le document de guidage est réalisé préalablement par l'enseignant ou le thérapeute. Celui-ci écrit une liste de consignes sous la forme d'un fichier .txt (à l'aide du bloc-notes ou d'un traitement de texte (mais il faudra enregistrer impérativement le fichier au format texte brut) dans le répertoire Guidvoc. Chaque consigne est séparée par **1 ou 2 lignes vides**. Certaines consignes peuvent être précédées par un code de commande de visibilité (//NV pour « non visible ») qui seront seulement lues ; ou commande de couleur (//BL pour colorier toute la consigne en bleu ou //RO pour la colorier en rouge, ces consignes seront vocalisables). Il est conseillé d'écrire en 1ere ligne du fichier un commentaire qui ne sera ni affiché, ni lu, pour repérer avec quelle application le fichier est associé. Dans ce cas il faudra précéder le commentaire par le code //NA. On peut écrire un commentaire qui sera lisible ou non, vocalisable mais non validable. On peut associer plusieurs commandes à condition qu'elles ne soient pas contradictoires.

Exemple

Codage du fichier texte de Guidvoc	Explications
------------------------------------	--------------

<i>// NA Enrichissement d'un texte avec Pictop : raconte tes dernières vacances</i>	<i>(Non affichable) : Ce titre ne sera pas affiché, il sera ni vocalisable ni validable. Il permet seulement de repérer avec quelle application le fichier est associé</i>
<i>//NV Raconte tes dernières vacances</i>	<i>(Non visible) : Cette étape ne sera pas lisible mais elle sera vocalisable et validable</i>
<i>Explique où tu es allé, à la mer, à la montagne, à la campagne ?</i>	<i>Consigne lue et affichée dans la couleur par défaut (noir)</i>
<i>Comment et avec qui ?</i>	<i>idem</i>
<i>//CM//BL 1^{ère} partie, le lieu</i>	<i>(Commentaire affiché en Bleu) : C'est un commentaire qui sera lisible, affiché en bleu vocalisable mais qui ne sera pas validable</i>
<i>Décris le lieu, où tu logeais, le village, le paysage ...</i>	<i>Consigne lue et affichée dans la couleur par défaut</i>
<i>//BL 2^{ème} partie, les activités</i>	<i>C'est un titre qui sera lu et affiché en bleu</i>
<i>Décris tes activités sportives, touristiques et culturelles</i>	<i>Consigne lue et affichée dans la couleur par défaut</i>

L'Exécution

Deux modes d'affichage sont possibles et en cours de travail on peut passer de l'un à l'autre par un clic droit et en cochant ou décochant le mode d'affichage.

1 - affichage de toutes les consignes, Mode « Consignes multiples » qui permet d'avoir une vision générale du guidage de l'activité. Cela peut être un mode choisi par l'élève au tout début de l'activité pour comprendre ce qui lui est demandé de faire.

2- affichage une à une des consignes, Mode « Consigne unique».

Chaque consigne apparait sur une ou plusieurs lignes puis elle est suivie par une icône vocalisation et par une case à cocher.

Exemple :

	Consignes	vocalisation	validation
1			<input checked="" type="checkbox"/>
2	Explique où tu es allé, à la mer, à la montagne, à la campagne ?		<input checked="" type="checkbox"/>
3	Comment et avec qui ?		<input type="checkbox"/>

Remarque : Ici la consigne 1 n'est pas affichée (présence du code //NV), elle est vocalisable et validable.

L'élève peut écouter autant de fois qu'il veut la consigne en cliquant l'icône haut-parleur et il peut écouter les consignes dans le désordre (ce qui sera déconseillé !). Il réalise alors l'activité qui lui est proposée. Une fois celle-ci réalisée -c'est lui qui décide- il valide l'étape qui se colorie dans une couleur de validation paramétrée dans une fenêtre de dialogue accessible par un clic droit.

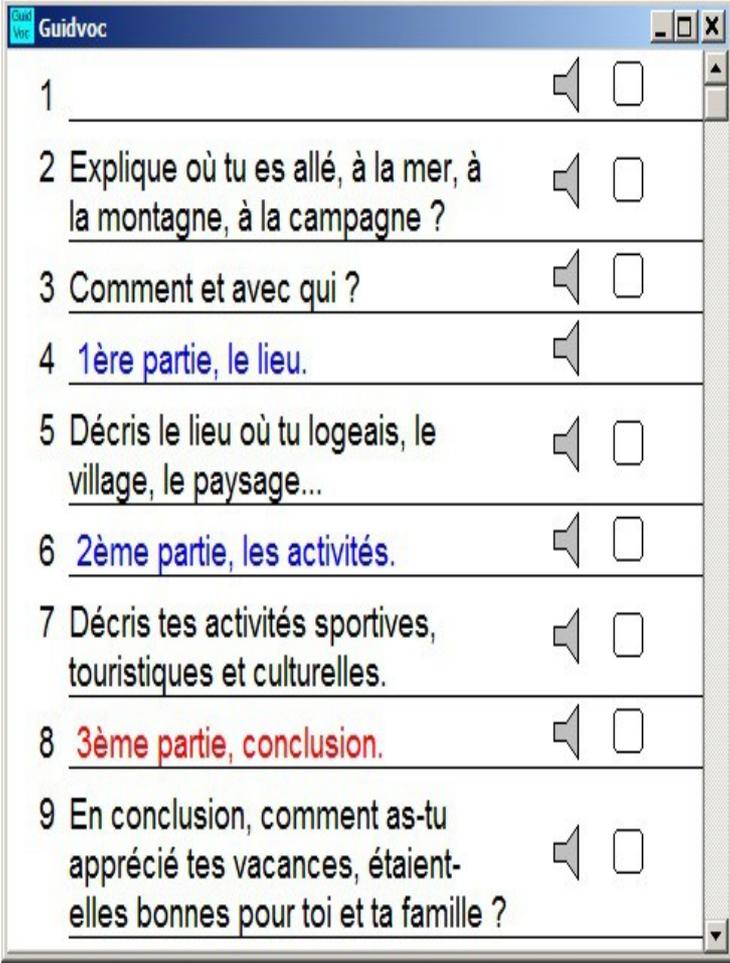
Il ne peut pas valider une étape si les précédentes n'ont pas été validées.

De même, il peut à tout moment revenir sur une étape antérieurement validée mais qu'il estime devoir être reprise. Dans ce cas, il pourra décocher l'étape mais toutes les suivantes seront automatiquement décochées et il lui faudra tout revoir à partir de l'étape modifiée.

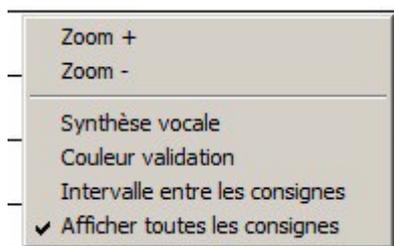
Un petit ascenseur à droite de la fenêtre permet de visionner à la demande les étapes.

Au fil de l'activité le texte des consignes validées va se colorier progressivement de haut en bas.

Bien entendu, on peut déplacer Guidvoc sur n'importe quel endroit de l'écran de l'application en faisant un « cliquer-déposer » depuis le bandeau bleu de la fenêtre

Ecriture du fichier .txt	Affichage du fichier de guidage
<p>//NA Rédaction d'un petit texte "Raconte tes dernières vacances" avec Pictop</p> <p>//NV Raconte tes dernières vacances.</p> <p>Explique où tu es allé, à la mer, à la montagne, à la campagne ?</p> <p>Comment et avec qui ?</p> <p>//CM//BL 1ère partie, le lieu.</p> <p>Décris le lieu où tu logeais, le village, le paysage...</p> <p>//BL 2ème partie, les activités.</p> <p>Décris tes activités sportives, touristiques et culturelles.</p> <p>//RO 3ème partie, conclusion.</p> <p>En conclusion, comment as-tu apprécié tes vacances, étaient-elles bonnes pour toi et ta famille ?</p>	 <p>The screenshot shows a window titled 'Guidvoc' with a list of 9 steps. Each step has a speaker icon and a checkbox. The text in the screenshot is as follows:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 2 Explique où tu es allé, à la mer, à la montagne, à la campagne ? 3 Comment et avec qui ? 4 1ère partie, le lieu. 5 Décris le lieu où tu logeais, le village, le paysage... 6 2ème partie, les activités. 7 Décris tes activités sportives, touristiques et culturelles. 8 3ème partie, conclusion. 9 En conclusion, comment as-tu apprécié tes vacances, étaient-elles bonnes pour toi et ta famille ?

Paramètres accessibles depuis un clic droit



Pour agrandir ou réduire la lisibilité du guidage

Pour changer la voix de la synthèse vocale (langue et genre)

Pour changer la couleur de la validation

Pour modifier l'interlignage entre les consignes

Pour avoir une seule consigne affichée ou toutes les consignes

Bon travail avec Guidvoc

jack.sagot@gmail.com