

Nom : Hugues Gregoire
Prénom : Marie Eloise
Matière : Programmation Web

Rapport programmation web

Introduction

Le site web que j'ai conçu est un outil pédagogique en ligne destiné à l'apprentissage et à l'entraînement sur différents aspects de la langue française pour les élèves de CM2. Il est composé de 7 pages dont une page d'accueil, 5 pages d'exercices et une page de bilan. Chaque exercice est conçu pour tester et améliorer les compétences des utilisateurs dans des domaines spécifiques tels que le lexique, la conjugaison, la grammaire, l'orthographe et la compréhension de texte. Un système de scoring a été intégré afin de permettre aux utilisateurs de suivre leurs progrès et leurs performances au fil de leur parcours.

Page d'accueil

La page d'accueil du site sert de point d'entrée et permet à l'utilisateur de naviguer facilement vers les différentes sections d'exercices.

Première page d'exercice- Lexique

Cette page propose deux exercices portant sur la polysémie et l'homonymie.

Exercice 1 : La polysémie

Dans cet exercice, l'utilisateur doit remplacer le verbe de chaque phrase par un des verbes proposés. Par exemple :

- L'élève met son tablier → *enfiler*
- La directrice dirige l'école → *gérer*
- Les animaux perçoivent les ultrasons → *entendre*

Exercice 2 : L'homonymie

Cet exercice consiste à choisir la bonne réponse parmi plusieurs propositions. Par exemple :

- Il ne voit pas souvent le soleil, sa peau est _____ → *pâle*
- La _____ de l'hélicoptère est abîmée → *pale*

Deuxième page d'exercice – Conjugaison :

La page de conjugaison est composée de deux exercices visant à tester la maîtrise des utilisateurs sur les verbes à l'infinitif et au présent.

Exercice 1 : Verbes à l'infinitif

L'utilisateur doit trouver la bonne réponse dans la liste et remplir les trous dans des phrases. Par exemple :

- Ninon n'arrive pas à ____ ce problème → *résoudre*
- ____ me fatigue trop maintenant → *marcher*
- Va ____ dans le jardin → *jouer*

Exercice 2 : Verbes au présent

Dans cet exercice, l'utilisateur doit choisir la bonne conjugaison du verbe au présent de l'indicatif. Par exemple :

- Paul ____ la table → *nettoie*
- Lilou ____ avec son chien → *joue*

Troisième page d'exercice – Catégorisation lexicale (Drag and Drop) :

Ce jeu interactif permet à l'utilisateur de glisser des mots dans des boîtes correspondant à leurs catégories grammaticales. Les mots sont classés selon les catégories suivantes :

- Nom : *Table, Éléphant*
- Verbe : *Écrire, Dormir*
- Adjectif : *Ambitieuse, Attentif*
- Adverbe : *Bien, Très, Beaucoup*
- Déterminant : *La, Leur, Des*
- Préposition : *Pour, De, Par*

Quatrième page d'exercice – Dictée sonore :

Cette page présente une dictée sonore, tirée du site Maitresse Adeline de Lumni, que l'utilisateur doit écouter et retranscrire dans un champ de texte prévu à cet effet. Le texte de la dictée est le suivant :

"Alors que le soleil brille, une coccinelle attend tranquillement son mille-patte. La belle tourne comme un lion en cage à mesure que le temps passe et puisqu'elle s'impatiente, elle finit par téléphoner à son amoureux. Elle lui demande alors : « Mais où es-tu ? Dépêche-toi ! ». Ni une ni deux, le mille-patte s'explique et lui répond : « Minute, je mets mes chaussures ! »."

Cinquième page d'exercice – Compréhension de texte :

Dans cet exercice, l'utilisateur doit réorganiser des événements importants du texte en ordre chronologique. Voici les étapes à classer :

4. On sent qu'ils s'embêtent, qu'ils sont gênés.
5. C'est le jour où Tata Paulette vient.
2. Et puis, elle sourit...
6. On a dû leur dire un jour qu'il fallait sourire aux enfants malades.
1. On montre notre petit doigt ; "c'est lui qui me l'a dit !"
7. Trois petits coups, tout doux et puis la porte s'entrebâille.
3. D'abord, elle frappe à la porte de notre chambre.

Système de scoring et page de bilan :

À la fin de chaque exercice, l'utilisateur a la possibilité de vérifier ses réponses en cliquant sur un bouton intitulé "Vérifie les réponses". Le système de scoring enregistre les résultats et les affiche dans une page de bilan. Cette page permet à l'utilisateur de consulter ses performances globales, ce qui lui permet de suivre son progrès et d'identifier les domaines dans lesquels il doit s'améliorer.

Conclusion :

Ce site web a été conçu pour offrir une expérience d'apprentissage interactive et ludique, avec une navigation intuitive entre les pages et un système de suivi des progrès via le scoring. Les exercices variés permettent de travailler plusieurs aspects de la langue française tout en maintenant l'utilisateur engagé grâce à des formats différents, comme les quiz, les drag and drop, ou les dictées sonores. L'objectif est de rendre l'apprentissage agréable tout en permettant aux utilisateurs de mesurer leurs progrès au fur et à mesure.