



Programmation Web

LETEILLIER Marion
Numéro d'étudiant : 12400026

UFR LLASIC

Département d'Informatique intégrée en Langues, Lettres et Langage

Master 1 Mention Sciences du Langage Parcours Industries de la Langue

Enseignante responsable : Claude Ponton

Année universitaire
2024 – 2025

J'ai voulu créer un site ludique pour les enfants de CE1 afin qu'ils puissent réviser les fondamentaux du français. Pour ces derniers, j'ai choisi le lexique, la conjugaison, la grammaire, l'orthographe, la lecture et la dictée. La plateforme est simple à utiliser, intuitive avec un design pastel et intègre des exercices variés : textes à trous, glisser-déposer, vidéos, questionnaires. Chaque page donne un bilan individuel pour fournir un retour immédiat, et ces résultats sont ensuite regroupés dans une page de bilan général. J'ai utilisé plusieurs fonction JavaScript (avec jQuery) et un stockage local (localStorage) pour sauvegarder les scores.

1/ Page d'accueil

Je voulais une page de départ claire et simple. La navigation se fait sous forme d'une barre de menu, chacun avec les liens des activités (Lexique, Conjugaison, Grammaire, Orthographe, Lecture, Dictée) et vers la page Bilan. La présentation des activités se fait sous forme de blocs (articles) avec un titre et une description. Les boutons permettent d'accéder aux activités.

2/ Lexique

J'ai voulu intégrer un exercice de vocabulaire comprenant une liste de mots avec un intru. L'enfant voit 4 listes de mots et un mot ne correspond pas au thème des autres. Les mots sont cliquables, avec un retour visuel (vrai ou faux). La fonction détecte un clic sur une réponse, vérifie si elle est correcte, affiche une image en guise de retour et incrémente le score. Les images « vrai » ou « faux » sont visibles avec `.append()`. La fonction `localStorage.setItem` sauvegarde le score sous `lexique_score` pour le récupérer dans le bilan général.

3/ Conjugaison

J'ai choisi un exercice où l'enfant identifie le temps d'une phrase. Il doit différencier le passé, le présent et le futur. Chaque phrase correspond à un temps verbal, l'enfant écrit sa réponse dans un champ de texte. Il clique sur valider et une image avec un animal apparaît avec « oui » ou « non ». La réponse est comparée à une liste de bonnes réponses. Le score est enregistré sous `conjugaison_score`.

4/ Grammaire

J'ai fait un exercice où l'on doit choisir un pronom correct, et le glisser dans la phrase. Avec le drag-and-drop, on peut sélectionner et déposer le bon pronom. Une fois validé, cela affiche un message « vrai » ou « faux ». Avec le drag start, l'enfant glisse le pronom et les données du pronom sont enregistrées. Pour le drop, le pronom est déposé dans la zone prévue et le script vérifie la réponse. Le score est enregistré sous `grammaire_score`.

5/ Orthographe

Avec un exercice sur les homophones, l'élève doit choisir parmi deux options pour compléter la phrase. Les réponses sont sélectionnées par un clic, une image s'affiche si la réponse est correcte ou non. Le score est enregistré sous `orthographe_score`.

6/ Lecture

La compréhension de texte se fait avec 3 exercices : répondre à une question sur un texte, choisir entre vrai ou faux, et remettre les mots dans le bon ordre pour former une phrase. Pour autoriser les réponses correctes de l'exercice 1, j'ai utilisé `includes()`. L'exercice 2 se fait grâce au clic et le troisième avec le drag-and-drop. Les résultats des 3 exercices sont sauvegardés dans `localStorage` sous `lecture_score`.

7/ Dictée

J'ai intégré une vidéo YouTube pour la dictée avec `iframe`. L'utilisation de `.trim` et `.toLowerCase` permet de nettoyer la réponse et d'ignorer la casse. Le score est enregistré sous `dictée_score`.

8/ Bilan

Il y a une récupération de tous les scores des activités via `localStorage.getItem()`. Un bouton permet de réinitialiser tous les scores en effaçant les données et en rechargeant la page.