

MAEL Phrase

Description fonctionnelle pour la création de la base de données

I L'établissement scolaire

Un établissement scolaire souhaite faire utiliser MAEL par ses classes.

→ Le « responsable MAEL » de l'établissement ouvre un compte d'établissement.

Exemple :

- Nom d'établissement : *Lycée Franco-Nicaraguayen Victor Hugo*
- Numéro d'établissement (UAI) : *4120001M*
- Académie : *AMLA Nord*
- Adresse : *Del Antiquo Hospital Vélez Páiz, 3c. arriba, 1/2 c. al sur, Avenida Belmonte. Managua, Nicaragua*

- N° de téléphone : *+505 22 65 24 10*
- « Responsable MAEL » :
 - nom : *Machine Truc*
 - prénom : *Bidule Chose*
 - e-mail : *machine.bidule@lvh.edu.ni*
 - N° de tél / WhatsApp : *+505 xx xx xx xx*

II Le professeur

Un professeur souhaite utiliser MAEL.

II.1) Inscription de sa classe

Il ouvre un compte pour sa classe :

- Niveau : *CE1-CE2* ou *CE2B*
- Année : *2024-2025*
- Nom du professeur : *Yonnel Bécognée*
- Il est le professeur principal de sa classe parce qu'il l'a créée, mais un autre professeur principal peut être assigné à la classe.

Il ouvre un compte pour chacun de ses élèves.

Données à fournir pour chaque élève :

- Prénom(s) : *José-Luis Carlos*
- Nom(s) : *Hernandez Mejia*
- Date de naissance : *2017/03/12*
- Sexe : *M*
- Niveau : *CE1*
- Groupe de besoin : *AF* (Apprenti Francophone) , *Groupe A* , *Groupe B* , *Groupe C* ... au choix

Pour rentrer les information de sa classe, il dispose de 3 modalités possibles :

II.1.A) Inscription manuelle des enfants

Le professeur accède à un formulaire qui possède un champ pour chaque donnée : le professeur le remplit à la main ou par des copier / coller.

II.1.B) Depuis une liste .csv produite par « Pronote ».

Le professeur à accès à un mini tutoriel qui lui montre comment exporter une liste de classe déjà dans Pronote (ENT de gestion d'établissement largement utilisé) au format .csv

→ Il peut ensuite importer le fichier .csv dans MAEL.

Exemple de structure CSV fournie par Pronote:

```
Prénom(s), Nom(s), Né(e) le, Sexe, Classe, Groupe de besoin
Osneyda Helena, MATUTE GUTIÉRREZ, 31/03/2017, F, CE1, A
Saiya Eva, GUTIÉRREZ MENDOZA, 14/08/2016, F, CE2, C
Victoria Margarita, DUBOIS GUILLEN, 10/11/2017, F, CE1, A
Lucía, BUDIER EL-AZAR, 10/12/2016, F, CE2, AF
Andre Adam, ALEMAN DÍAZ, 29/08/2017, M, CE1, B
Victor Matías, CISNEROS FLORES, 22/02/2017, M, CE1, B
Veronica, CASTELLÓN VELASQUEZ, 19/12/2017, F, CE1, A
Anaé Lucie, VELASQUEZ VARGAS, 28/09/2017, F, CE1, AF
Federico Lucas, MARIN SANTIAGO, 04/02/2017, M, CE1, B
Francella, MARROQUIN GAITAN, 18/06/2016, F, CE2, C
Ivan Ulises, MORAZAN CACERES, 28/11/2017, M, CE1, B
Josecarlos, MARTINEZ PEREZ, 31/05/2016, M, CE2, C
Laly Janice, RUIZ JIRON, 05/09/2016, F, CE2, A
Luis Carlos, DUCASSE MEJIA, 07/03/2016, M, CE2, C
Naïm , REYES BENAVIDES, 10/09/2017, M, CE1, B
Noël Alejandro, CASTILLO PADILLA, 15/12/2017, M, CE1, AF
Noemi Zoé, CRUZ REYES, 15/04/2016, F, CE2, B
```

II.1.C) Récupérer les élèves dans un « compte de classe » de l'année dernière.

Un professeur de CM1 peut avoir accès à la liste des élèves inscrits dans « MAEL Phrase » l'année dernière en [CE2A](#) et en [CE2B](#).

Dans chaque liste, il peut choisir des élèves pour les transférer dans sa classe de CM1.

II.1.D) Récupérer les élèves d'un « compte de classe » de cette année.

Le professeur d'anglais peut aller chercher les élèves de CE1 de cette année pour former sa propre classe.

→ Dans tous les cas, à tout moment, le professeur peut ajouter à la main un compte pour un nouvel élève grâce au formulaire.

II.2) Les activités

II.2.A) Scénario de création d'une activité

Une interface permettra au professeur de créer des « classeurs » qu'il pourra organiser par catégories (qui sont des « dossiers » permettant d'organiser). Dans ces classeurs, il ajoutera des « cartes » classées par « thèmes ».


→ Classeurs proposés par défaut : Verbes / Noms / Adjectifs / Petits mots)

Il pourra alors créer une « activité » à partir d'un ensemble choisi de classeurs auxquels il ajoutera une consigne.

1. Créer un **classeur** vide. (Ex. : « Roule galette »).
2. Créer un ou plusieurs **thèmes** dans ce classeur. (Ex. : *personnages, lieux, objets...*)
3. Créer des **cartes** dans les thèmes : images associées à des mots dans plusieurs langues. (Ex. : [Image de chat] associée à « un chat », « un gato », « a cat »)
4. Créer une nouvelle **activité** vide, y ajouter des classeurs, une consigne...
5. Rendre l'activité accessible à :
 - une de ses classes,
 - un groupe de besoins dans une classe,
 - un ou quelques élèves en particulier.

II.2.B) Définition des éléments

II.2.B.a Une **activité** est définie par :

- un nom d'activité (visible par l'élève, redondance possible)
- un ID d'activité (non visible par l'élève, unique)
- un ensemble de classeurs
- une consigne dans une langue ou dans plusieurs
- une langue pour les cartes et l'IA
- chaque clic sur le bouton  par chaque élève générera :

Nom de l'élève	Mots choisis par l'élève	Phrase élaborée par l'IA.	Évaluation de la qualité de la phrase par l'IA	Enregistrements audios réalisés par l'élève	Date de l'activité

Ce compte-rendu d'activité sera accessible par le professeur dans son interface de gestion.
Un grand tableau de synthèse des activités sera également accessible au professeur.

II.2.B.b Un **classeur** est défini par :

- un nom du classeur (visible par l'élève, redondance possible)
- un ID du classeur (non visible par l'élève, unique)
- une image associée au titre
- une couleur de fond
- une date de création (pour classement par date de création)
- une catégorie où il est rangé (Pour organisation dans des catégories)
- **Un ou plusieurs thèmes.** Un **thème** contiendra des cartes. **Un thème est défini par :**
 - un nom de thème (visible par l'élève, redondance possible)
 - un ID de thème (ID non visible par l'élève et unique)
 - une image associée au titre
 - une couleur
 - une date de création
 - un indice de position dans le classeur (Par défaut, l'ordre de création)
 - un tuple de classeurs auquel il appartient
 - un tuple de catégories où il est rangé

II.2.B.c Une **carte** qui est définie par :

- un nom de carte (non visible par l'élève par défaut, redondance possible)
- un ID de carte (non visible par l'élève, unique → 'Chat', 'Chat Gros Navet')
- une date de création
- un tuple de thèmes auquel il appartient
- un indice de position dans le thème (Par défaut, l'ordre de création)
- un tuple d'images selon la langue (Par défaut, même image pour toutes les langues)
- des tuples de tuples de mots correspondant à l'image :

- tuple de mots français (2 mots) / anglais (3 mots) / espagnol / portugais / chinois
(une langue peut être vide)

II.2.B.d Spécificités des éléments

Les éléments : **cartes**, **thèmes**, **classeurs**, et **activités** peuvent avoir **plusieurs occurrences**.

Exemples :

- même carte 'chat' dans plusieurs thèmes différents.
- même thème 'animaux' dans plusieurs classeurs différents.
- même classeur dans plusieurs activités différentes.
- même activité donnée à plusieurs groupes différents.

Le professeur assigne à une classe, à un groupe de besoins ou à un élève en particulier l'activité qu'il a créée.

Les éléments « catégories » ne peuvent avoir plusieurs occurrences. Ce ne sont qu'une commodité d'organisation destinée à ranger ses thèmes, classeurs et activités...



Exemple :

- Une seule catégorie « Petits mots CP » possible, contenant des classeurs.
- Impossibilité d'avoir plusieurs catégories avec le même nom : une seule catégorie nommée « Petits mots CP »

Chaque « classe » / « groupe de besoin » / « élève » possède donc une liste d'activités visibles qui correspond à la liste déroulante disponible pour l'élève dans son interface.

II.2.B.e Visibilité des éléments

Une fois qu'une activité a été assignée à une classe ou à un groupe, les cartes, thèmes et classeurs reçoivent un attribut de visibilité.

- un petit œil à cocher, ouvert ou fermé.  

Le professeur ayant un CE1-CE2 peut donner les mêmes activités aux deux niveaux mais peut décider de rendre invisible des **classeurs ou thèmes** aux plus petits. Chaque classeur peut proposer plus ou moins de **thèmes** à l'élève selon son niveau. De même, chaque **thème** peut proposer plus ou moins de **cartes** selon le niveau.

II.2.B.f Provenance des éléments

1- Le professeur aura par défaut un ensemble de cartes rangées dans des thèmes, organisées dans des classeurs : « Noms », « Verbes », « Adjectifs » et « Petits mots »

Il disposera également par défaut d'un exemple d'activité complète.

2- Le professeur peut créer ses propres cartes, thèmes, classeurs et activités.

3- Les **classeurs** et les **activités** peuvent aussi être importés / exportés depuis une bibliothèque personnelle.

4- Les **activités** et les **classeurs** peuvent être partagés sur un réseau d'échanges accessible à tous les utilisateurs de « MAEL phrase ».

Une **activité** ou un **classeur** partagé pourra :

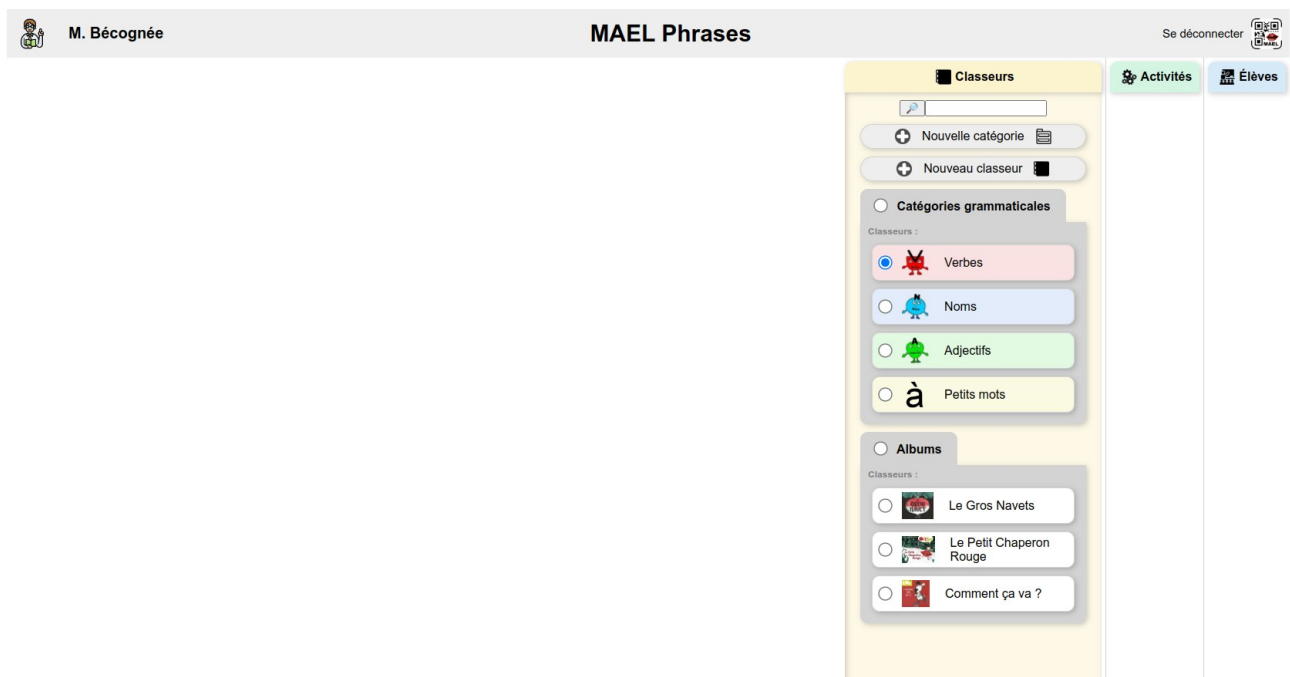
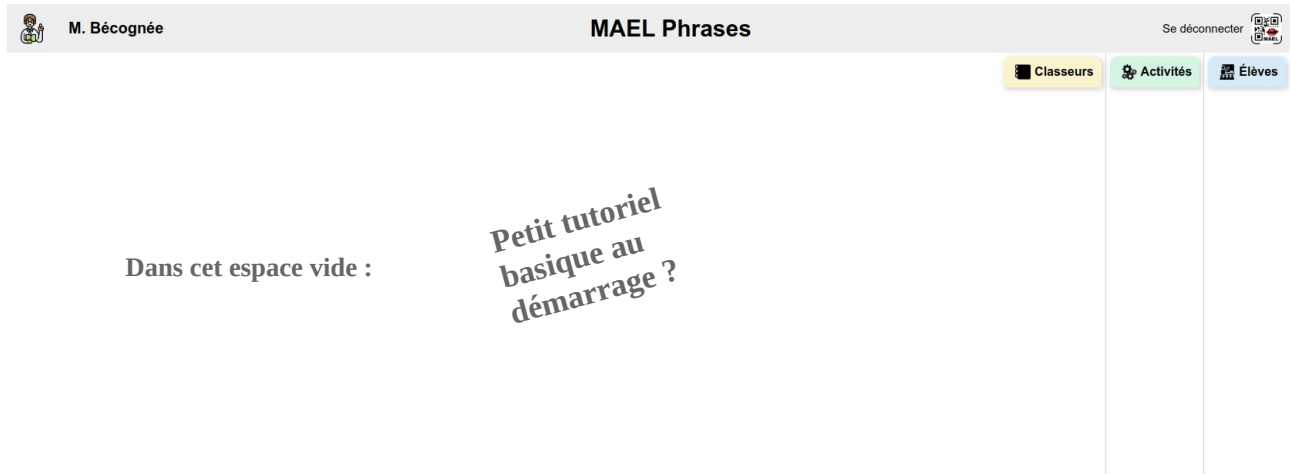
- recevoir des commentaires (pour suggestions d'amélioration...)
- être dupliqué pour être modifié par un autre utilisateur.

Ces **activités** et **classeurs** partagés seront accessibles par un moteur de recherche interne à la plateforme MAEL selon des critères comme :

- Thématique
- Classe à laquelle il était destiné
- Auteur

Façon <https://learningapps.org/>

II.2.C) Interface de création d'une activité



Des panneaux s'ouvrent quand on clique sur les onglets.

M. Bécognée MAEL Phrases Se déconnecter

Classeurs

Nouvelle catégorie

Nouveau classeur

Catégories grammaticales

Classeurs :

☐ Verbes

☒ Noms

☐ Adjectifs

☐ à Petits mots

Albums

Classeurs :

☐ Le Gros Navets

☐ Le Petit Chaperon Rouge

☐ Comment ça va ?

Nouvelle carte

ID : chat-noms

Date de création : 2024/09/04

Indice de position : 01

Thèmes d'appartenance : Les noms Pour CP

Langues et images :

chat, minou, matou

gato, gatito

cat, pussycat, tomcat

gato, gatinho

猫, 小猫, 汤姆猫

Activités

Nouvelle catégorie

Nouvelle activité

Langage CE1

Activités :

Gros Navet - Activ 1

Chaperon rouge - Interrogatif

Conjugaison CP

Activités :

Phrases au présent

Actions - Comment ça va ?

Élèves

Nouvelle catégorie

Nouvel élève

Classe de CP

Groupes de besoins :

Groupe A

Groupe B

Groupe C

Classe de CE1

Groupes de besoins :

Groupe A

Groupe B

Groupe C

Non encore développé

Un formulaire pour remplir une catégorie apparaît quand on coche une catégorie.

Un formulaire pour définir une carte apparaît quand on coche une carte.

- Pas de menu / sous-menus.
- Uniquement des formulaires contextuels qui apparaissent quand on coche des éléments.
- Possibilité de replier ces formulaires pour gérer l'espace dont on a besoin.
- Possibilité de faire des glisser-déposer pour changer les classeurs de catégories,

III L'élève

L'élève se connecte à son interface grâce aux ID / PSW fournis par son professeur.

Il arrive sur cette interface :

III.1.A) Vision d'une activité par l'élève

The interface shows a selection of activities at the top, with '2 - Gros navet' selected. Below this is a grid of cards representing different themes and classes. A callout box points to the 'Gros navet' card, stating: 'Crée 3 phrases pour raconter le 2ème chapitre de « Le gros navet ». Pour chaque phrase, enregistre toi'. Below the grid is a yellow box labeled 'Consigne' containing a trash icon and a text area. At the bottom, there is a text box 'Texte généré depuis la liste de mots.' and buttons for 'Gérer les phrases' and 'S'enregistrer'. A green callout box points to the 'Sauvegarder la phrase' button, stating: 'Dans cet exemple, une seule image quelque soit la langue...'. A code block on the left shows the JSON structure for the activity.

```
{
  "theme": "Personnages",
  "couleur": "#6A93E5",
  "cartes": [
    {
      "id": "grandmere",
      "posit": "02",
      "image": "Catalogues/grosnavet/images/GRANDMERE.png",
      "frFRA": "La grand-mère",
      "frCAN": "La grand-mère",
      "esUSA": "La abuela",
      "esESP": "La abuela",
      "enGBR": "grandmother",
      "enUSA": "grandmother",
      "ptBRA": "a avó",
      "ptPRT": "a avó",
      "zhCHN": "奶奶",
    },
    {
      "id": "grandpere",
      "posit": "01",
      "image": "Catalogues/grosnavet/images/GRANDPERE.png",
      "frFRA": "Le grand-père",
      "frCAN": "Le grand-père",
      "esUSA": "el abuelo",
      "esESP": "el abuelo",
      "enGBR": "grandfather",
      "enUSA": "grandfather",
      "ptBRA": "o avô",
      "ptPRT": "o avô",
      "zhCHN": "爷爷",
    }
  ]
}
```

III.1.B) Processus de participation à une activité


L'activité proposée par défaut dans l'interface est celle en haut de la liste des activités qui lui sont assignées par le professeur principal.

Dans la liste, viennent ensuite les autres activités du professeur principal et des autres professeurs.

La consigne apparaît dans une bulle (dont il est possible d'écouter le contenu).

L'élève glisse-dépose dans la zone jaune les cartes qu'il souhaite.

Il peut choisir les cartes dans différents thèmes proposés dans différents classeurs.

Quand il est satisfait de sa phrase imagée, il clique sur le bouton . Une phrase est générée par l'IA, il l'entend (manque un bouton réécouter...)

La couleur du fond du texte sera vert si sa suite d'images était satisfaisante, jaune si elle était moyenne et rose si insatisfaisante.

Quand la phrase est jugée satisfaisante, il peut appuyer sur le bouton enregistrer et répéter la phrase dans son micro. (Il faudra une interface de configuration du son...)

Il peut refaire cela plusieurs fois.

Il peut modifier sa suite d'images et recommencer...

Il peut évidemment gérer les phrases réalisées : effacer, réécouter les audios...