

# **DOCUMENTATION**

## **ANEC**

*Assistant Numérique d'Évaluation de Compétences*

# TABLE DES MATIÈRES

## INTERFACE ENSEIGNANT ..... p3

- 1. Écran de démarrage ..... p3
- 2. Accueil Enseignant ..... p4
- 3. Accueil Classe ..... p5
- 4. Accueil Élève ..... p6
- 5. Accueil Évaluation ..... p7

## INTERFACE ADMINISTRATEUR ..... p9

- 1. Accueil Administrateur ..... p10
- 2. Paramétrage Compétences ..... p11
- 3. Paramétrage Élèves ..... p12
- 4. Paramétrage Enseignants ..... p14
- 5. Paramétrage Classe ..... p15

## INTERFACE ÉLÈVE ..... p16

- 1. Recherche Élève ..... p17
- 2. Recherche Compétence ..... p18
- 3. Évaluation Élève ..... p19

## ANNEXE ..... p20

- 1. Importation Livret de Compétences ..... p20
- 2. Importation Élèves ..... p21

# INTERFACE ENSEIGNANT

Cette partie vous permettra d'accéder librement aux différentes fonctionnalités de l'application. L'image présentée ci-dessous correspond à la page de login d'ANEC.

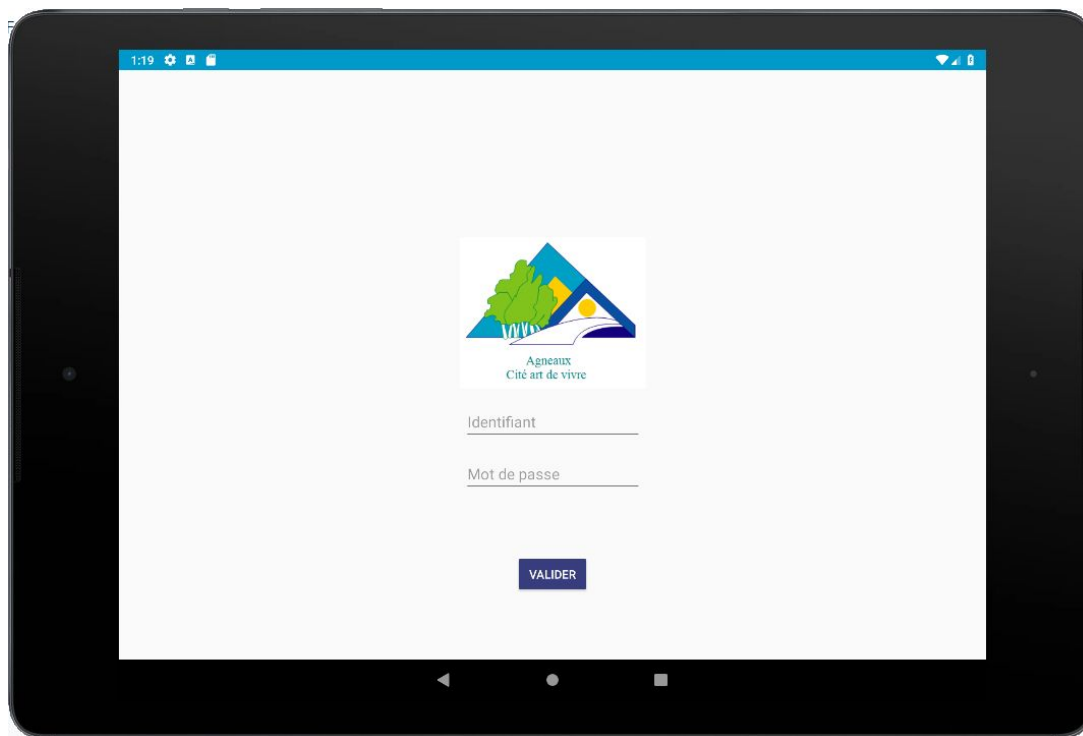


Figure 1 : Écran de démarrage de l'application

## 1. Écran de démarrage

Ce menu n'a pour utilité que de vous connecter en tant qu'enseignant afin de démarrer l'application. Si aucun professeur n'est connecté, aucune évaluation n'est possible.

De fait, la partie supérieure du texte correspond à votre identifiant, la partie inférieure à votre mot de passe. Ces deux informations vous sont données par la personne désignée comme administratrice du système et donc à garder précieusement. Ces deux informations seront d'ailleurs modifiables par la suite.

Par défaut, l'identifiant et le mot de passe de l'administrateur seront les suivants :

Identifiant : admin  
Mot de passe : admin

Une fois les deux informations entrées, appuyez sur valider, vous devriez désormais accéder à l'image ci-dessous dans le cas où vous êtes uniquement un.e enseignant.e.

Dans le cas contraire, vous pouvez directement passer à la partie **INTERFACE ADMINISTRATEUR**.

## 2. Accueil Enseignant

Ce menu regroupe l'ensemble des fonctionnalités de bases pour gérer vos classes et pour atteindre le mode d'auto-évaluation des élèves.

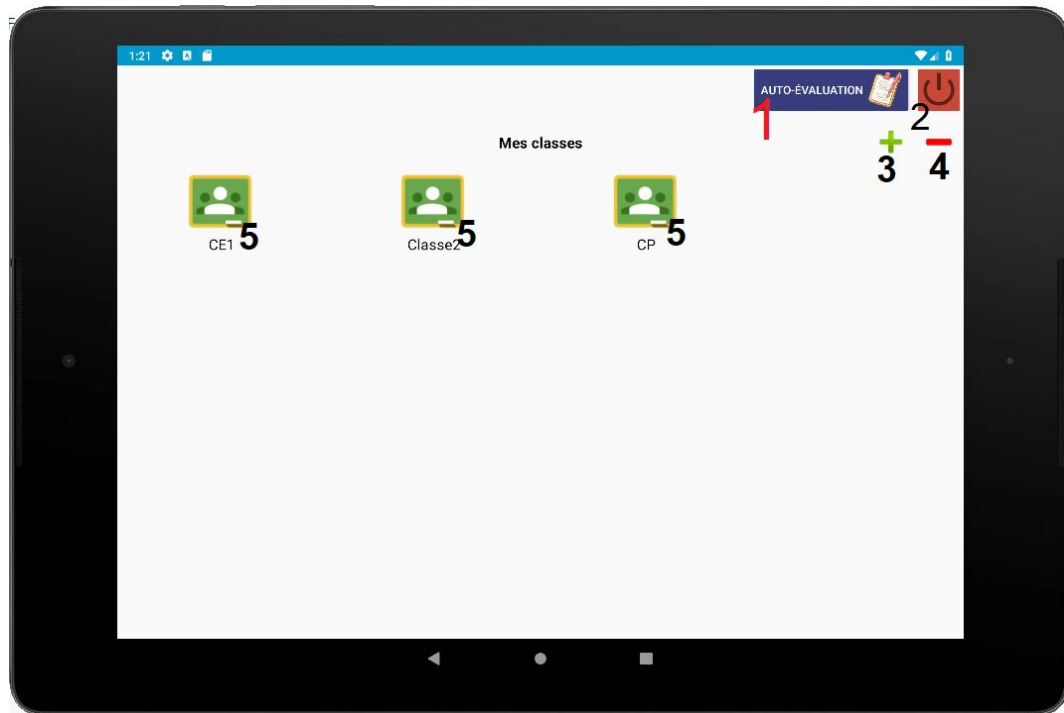


Figure 2 : Accueil Enseignant

1. Mode auto-évaluation : Il s'agit là du bouton permettant de passer sur les interfaces où l'élève pourra s'auto-évaluer. Toutes ces interfaces sont expliquées et abordées dans la partie **INTERFACE ÉLÈVE**.
2. Il s'agit du bouton "Quitter", si vous cliquez dessus, une fenêtre s'affiche et vous propose de vous déconnecter, si vous cliquez sur "NON" rien ne se passe, si vous cliquez sur "OUI", vous retournez sur l'écran de démarrage de la *page 3*.
3. Il s'agit du bouton pour s'ajouter une classe. Ce bouton peut vous permettre, si vous enseignez en CM1 par exemple, de vous "attribuer" cette classe. La notation d'élèves ne se fait que pour les élèves des classes que vous vous êtes attribuées. En bref, si vous ne vous êtes pas attribué la classe de CM2, vous serez dans l'impossibilité d'évaluer ses élèves.
4. Il s'agit logiquement du bouton pour se retirer une classe. Ce bouton vous permet de vous "dé-attribuer" une classe. Vous ne serez donc plus en mesure de l'évaluer.
5. Ces icônes vous permettent d'accéder aux élèves composant la classe, mais aussi aux évaluations, nous allons nous pencher sur ce menu dans la partie ci-dessous.

### 3. Accueil Classe

Dans cette interface, vous pouvez trouver les éléments suivants :

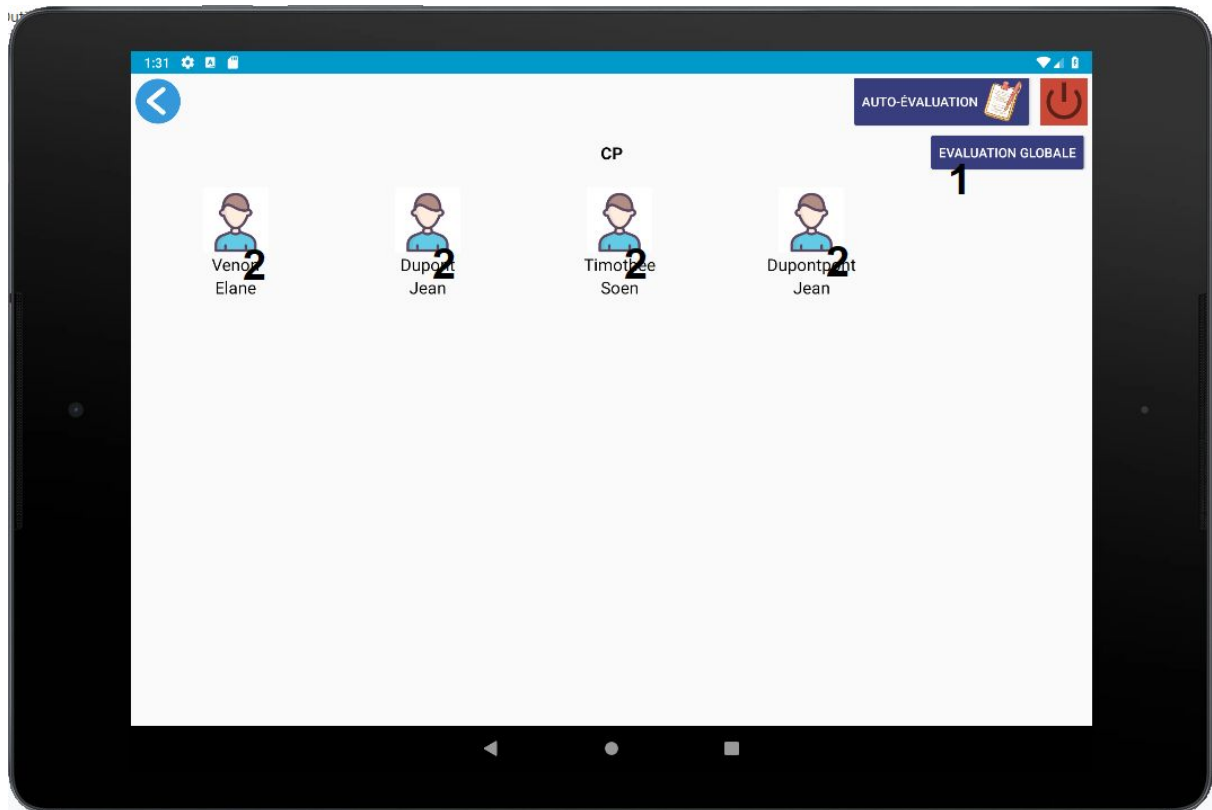


Figure 3 : Accueil Classe

1. Le bouton évaluation, développé dans la partie [Accueil Évaluation](#) page 7, qui vous permettra d'accéder à l'interface d'évaluation
2. Le profil des élèves est accessible d'un simple clic. En effet, en cliquant sur la photo de l'élève, vous pouvez directement atteindre sa page d'évaluation, dont les caractéristiques sont décrites ci-après.

## 4. Accueil Elève

Cette interface est relativement facile à lire. Vous y trouverez les informations et fonctionnalités suivantes :

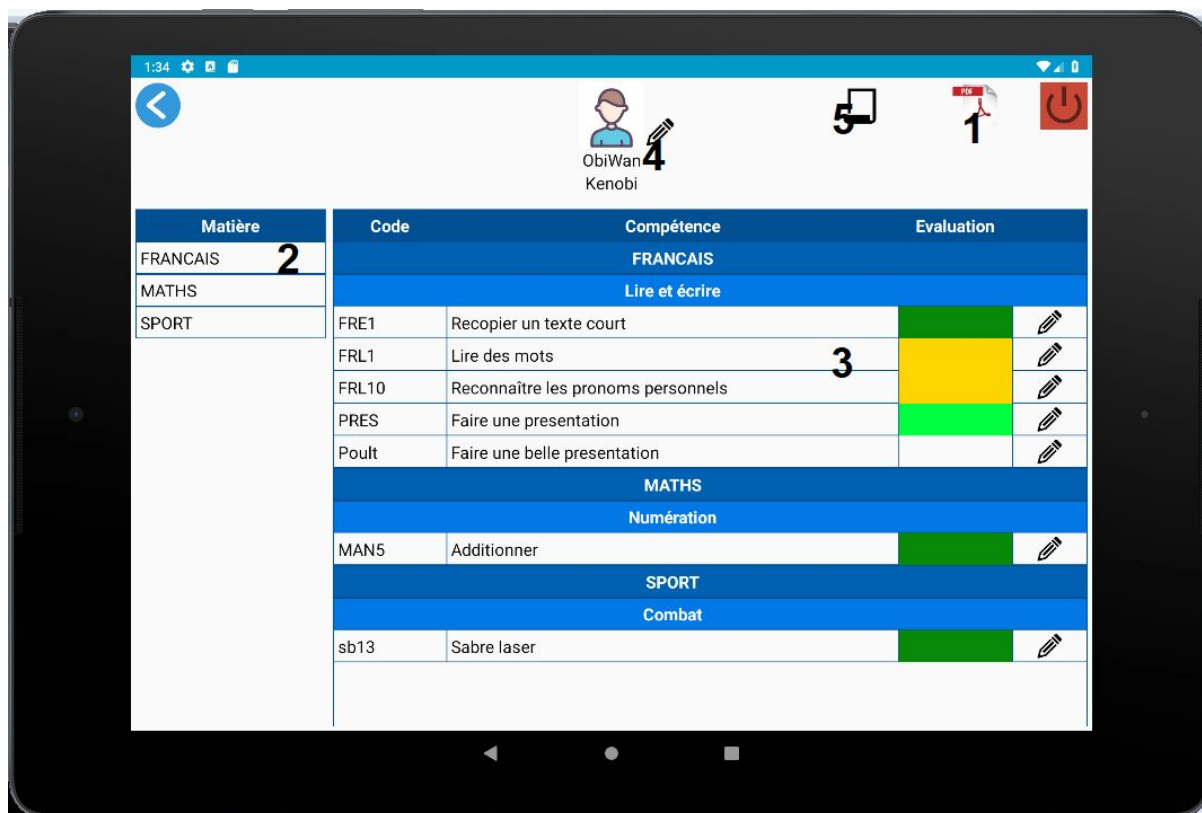


Figure 4 : Accueil Elève

1. Ce bouton vous permet de générer le fichier PDF des compétences de l'élève. Il sera directement enregistré sur la tablette ou envoyé par mail. Cela vous permettra de l'imprimer ultérieurement.
2. En cliquant sur cette table des matières, vous pourrez accéder plus simplement aux compétences et sections de la matière choisie.
3. Au centre de l'écran vous pouvez consulter la notation de l'élève, mais également directement la modifier et/ou ajouter un commentaire à la notation. Commentaire que l'élève sera en mesure de lire si il vient à se renoter sur cette compétence. Ce commentaire apparaîtra également sur le fichier PDF.
4. En cliquant sur l'image de l'élève, vous aurez le choix de prendre une photo de l'élève. Cela peut être davantage interactif et facile lors de l'auto-évaluation.
5. Ici, vous pouvez voir un pourcentage de réussite de l'élève dans chaque matière.

## 5. Accueil Évaluation

Voici ci-dessous le visuel de l'interface évaluation que les enseignants et les administrateurs auront.

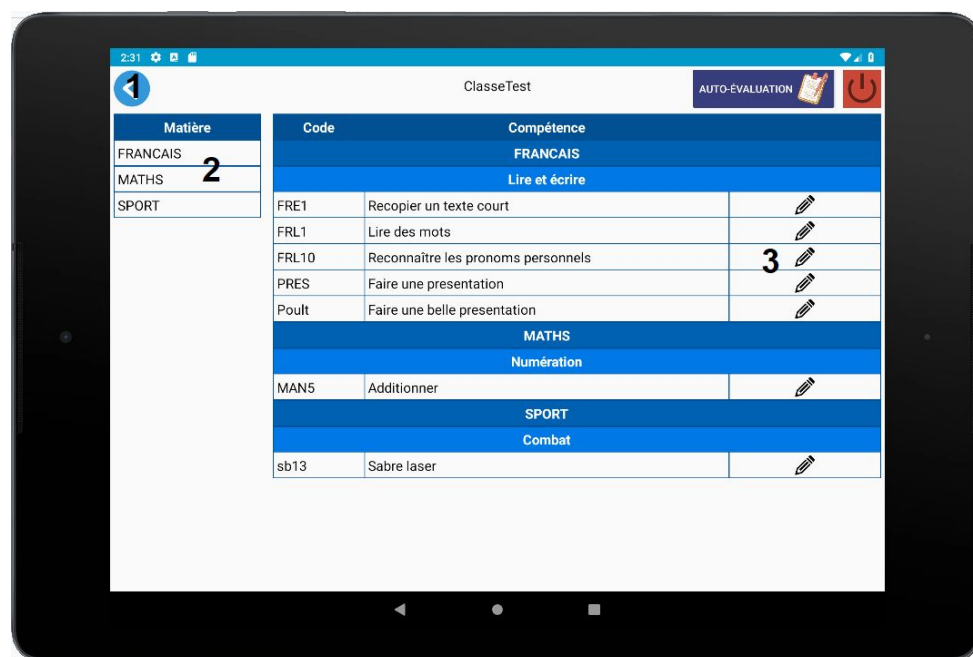


Figure 5 : Accueil évaluation

Sur cette interface vous pourrez retrouver les éléments suivants :

1. La flèche de retour, qui vous permettra de retourner sur la page d'accueil de vos classes.
2. Une table cliquable comportant toutes les matières. Cliquer sur l'une de ces matières ne fera apparaître à l'écran que les sections et compétences qui lui sont sous jacentes.
3. Sur cette interface, vous pourrez également corriger la notation de vos élèves ou les noter collectivement. En cliquant sur l'onglet précédent, vous devriez avoir désormais ceci affiché :

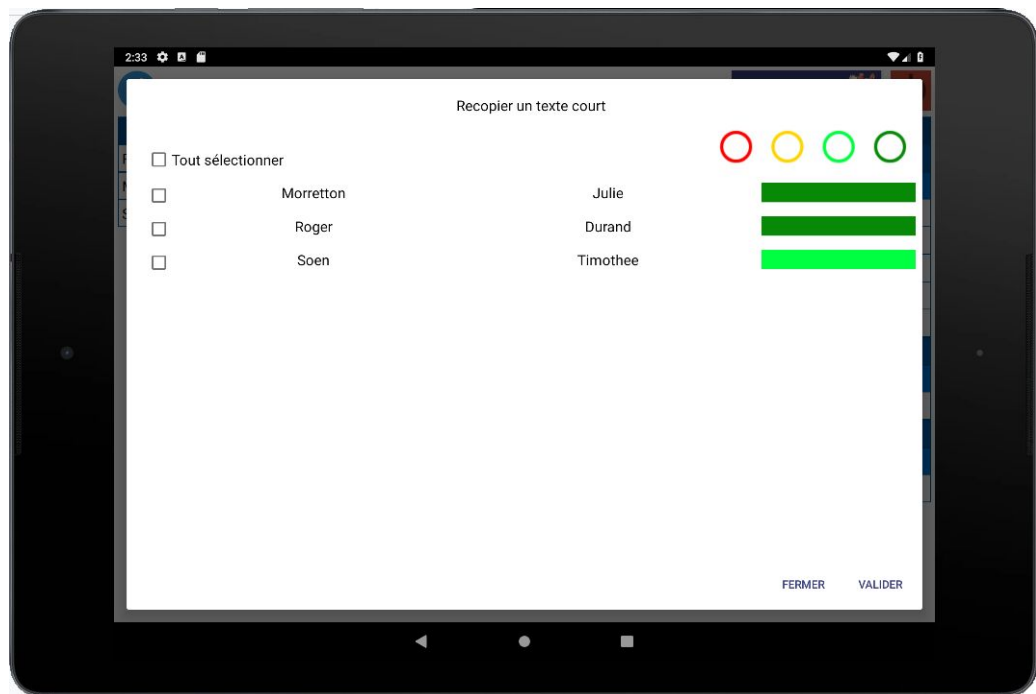


Figure 6 : Evaluation Globale

Vous êtes donc sur cette nouvelle interface en mesure de voir la note que vos élèves se sont attribués, de la modifier en sélectionnant la couleur puis en appuyant sur valider, et de noter tous les élèves en une seule fois en appuyant sur Tout sélectionner ou en en sélectionnant seulement quelques uns en cliquant dans le petit carré.



## INTERFACE ADMINISTRATEUR

Cette partie vous est atteinte, si votre compte est l'un des compte administrateur, en cliquant sur le bouton Administratif de la page d'accueil.

Voici l'interface d'accueil administrateur :

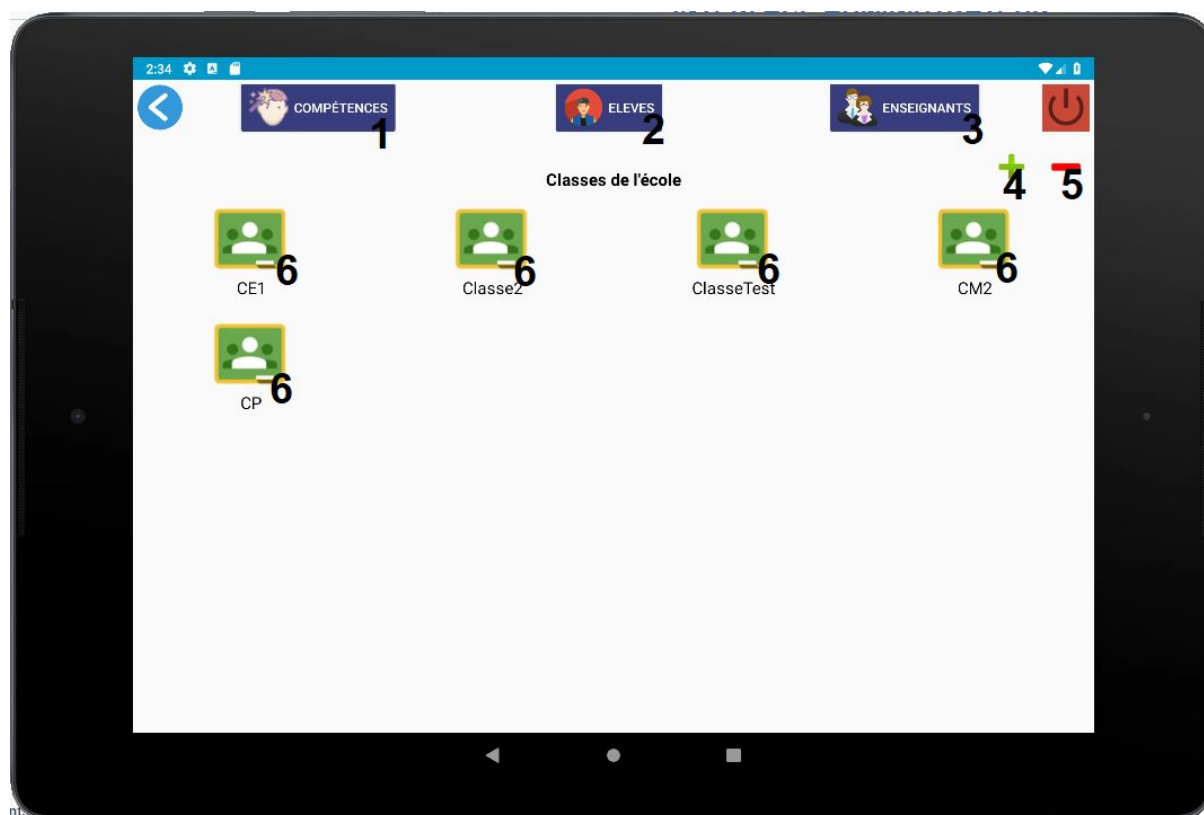


Figure 7 : Accueil Administrateur

## 1. Accueil Administrateur

Au sein de cette interface bien plus complexe que les autres, vous trouverez de nombreuses informations.

1. Ce bouton va vous permettre d'accéder à la page de création et modification de compétences.
2. Celui ci vous permettra d'accéder à la page de création, consultation et importation d'élèves.
3. Celui ci permet l'accès à la page [Paramétrage Enseignants](#) *page 14* mais également à la gestion des identifiants et mots de passe de ces derniers.
4. En cliquant ici, vous pourrez créer une nouvelle classe dans votre école. Vous devrez alors lui attribuer un nom.
5. Ce bouton vous permet simplement de supprimer une classe, précisons que les élèves ne sont pas supprimés de l'école mais n'ont désormais aucune classe attribuée si la classe supprimée les contenait.
6. Enfin, toutes les classes sont cliquables et accessibles ici, vous pourrez alors gérer les enseignants et élèves directement. Ceci est expliqué dans la partie [Paramétrage Classe](#) *page 15*.

## 2. Paramétrage Compétences

Cette interface vous sera particulièrement utile lors de la création de votre livret de compétence. En effet, vous pouvez rencontrer sur celle ci les éléments suivants :

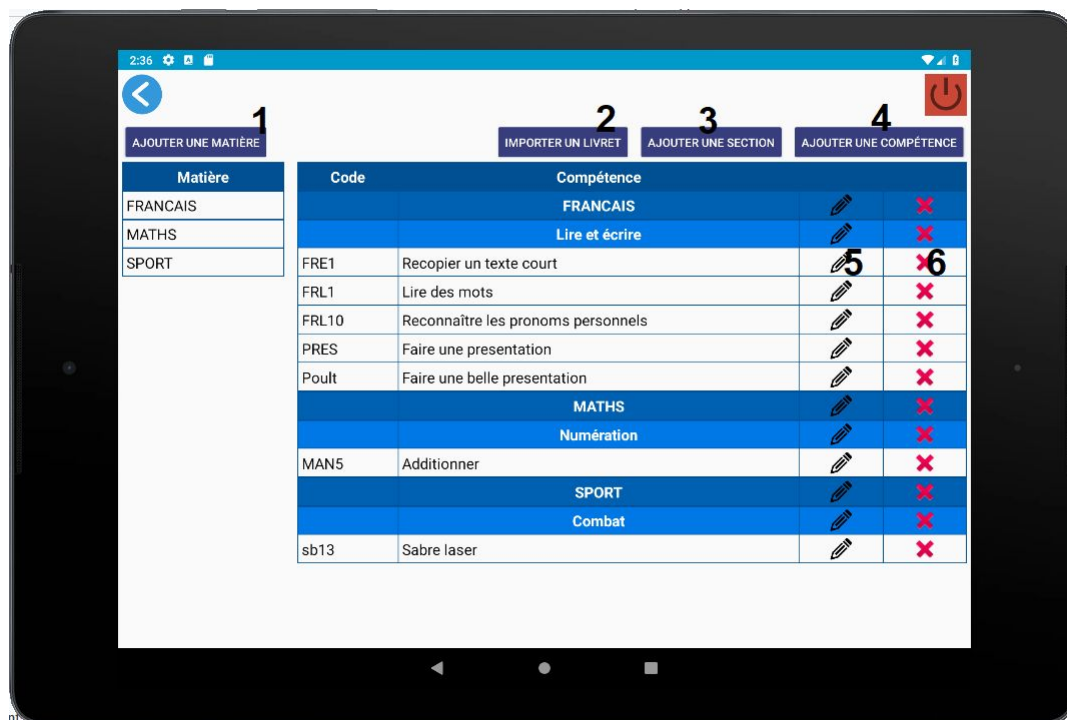


Figure 8 : Paramétrage des Compétences

1. Le bouton ajouter une matière vous sera utile lors de la création de vos grandes parties. Il s'agit là du bouton à utiliser si vous souhaitez créer Français, Mathématiques ou autre par exemple.
2. Le bouton importer un livret qui vous permet de remplir automatiquement le livret de l'application en remplissant le fichier ci-joint en annexe.
3. Le bouton ajouter une section permet quand à lui de définir les parties de vos matières. Il faudra l'utiliser si vous souhaitez créer les sections Lire, écrire ou autre de la matière Français par exemple.
4. Ce bouton vous permet quand à lui de créer la compétence en elle-même en lui attribuant son code, que l'élève cherchera, son intitulé et de définir sa section.
5. Ce bouton vous permet de modifier les informations ci-dessus
6. Ce bouton vous permet de supprimer une ligne de votre livret de compétence.  
**ATTENTION** : Supprimer une section ou une matière va supprimer tout son contenu, donc y compris les compétences.

### 3. Paramétrage Élèves

Cette partie va vous permettre, à la manière du livret de compétences, de créer les profils de vos élèves au sein de l'application. Pour ce faire vous disposez des différentes fonctionnalités suivantes :

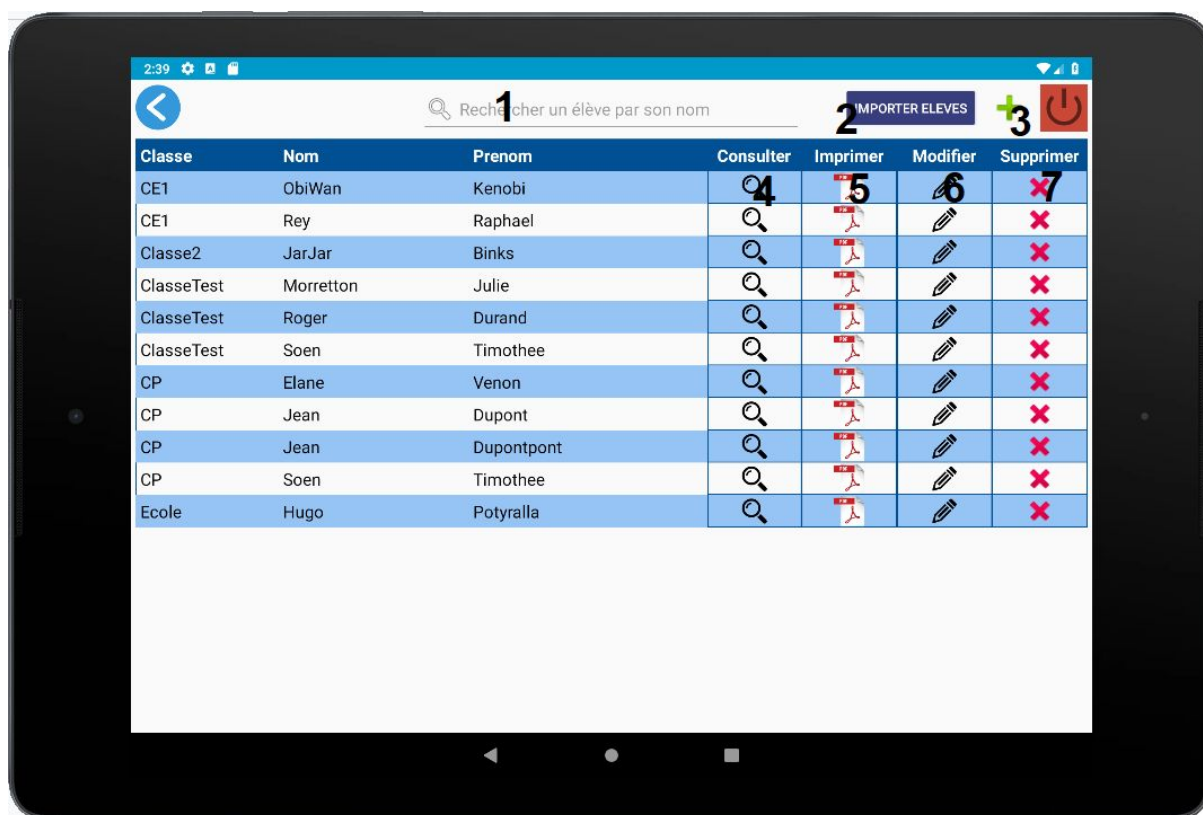


Figure 9 : Paramétrage des élèves

1. Tout d'abord cette fonction de recherche va vous permettre de retrouver rapidement le profil d'un élève en tapant son nom ou prénom. Vous verrez alors affiché à l'écran uniquement les profils correspondants.
2. Ce bouton va vous permettre d'importer automatiquement tous les élèves de l'école en remplissant le fichier en annexe.
3. Ce bouton va vous permettre de créer un nouvel élève en lui attribuant son nom, prénom et sa classe.
4. Ce petit onglet vous permet de directement consulter le profil de l'élève à la manière de l'interface [Accueil Élève](#) page 6.
5. Cet onglet vous permettra de télécharger le PDF du livret de compétence de l'élève afin de l'imprimer par la suite

6. Ici vous aurez l'occasion de modifier les informations de l'élève, que cela soit son nom, prénom, mais aussi sa classe.
7. Vous pouvez ici supprimer définitivement un élève de l'application.  
**ATTENTION** : supprimer un élève implique également de supprimer ses notes. Il vous est donc conseillé de créer des classes fictives du type Éèves 2019 et de les stocker dans cette classe lorsque les élèves du CM2 passeront en 6e.

## 4. Paramétrage Enseignants

Dans cette nouvelle interface, vous allez être en mesure de gérer les comptes des enseignants de votre école.

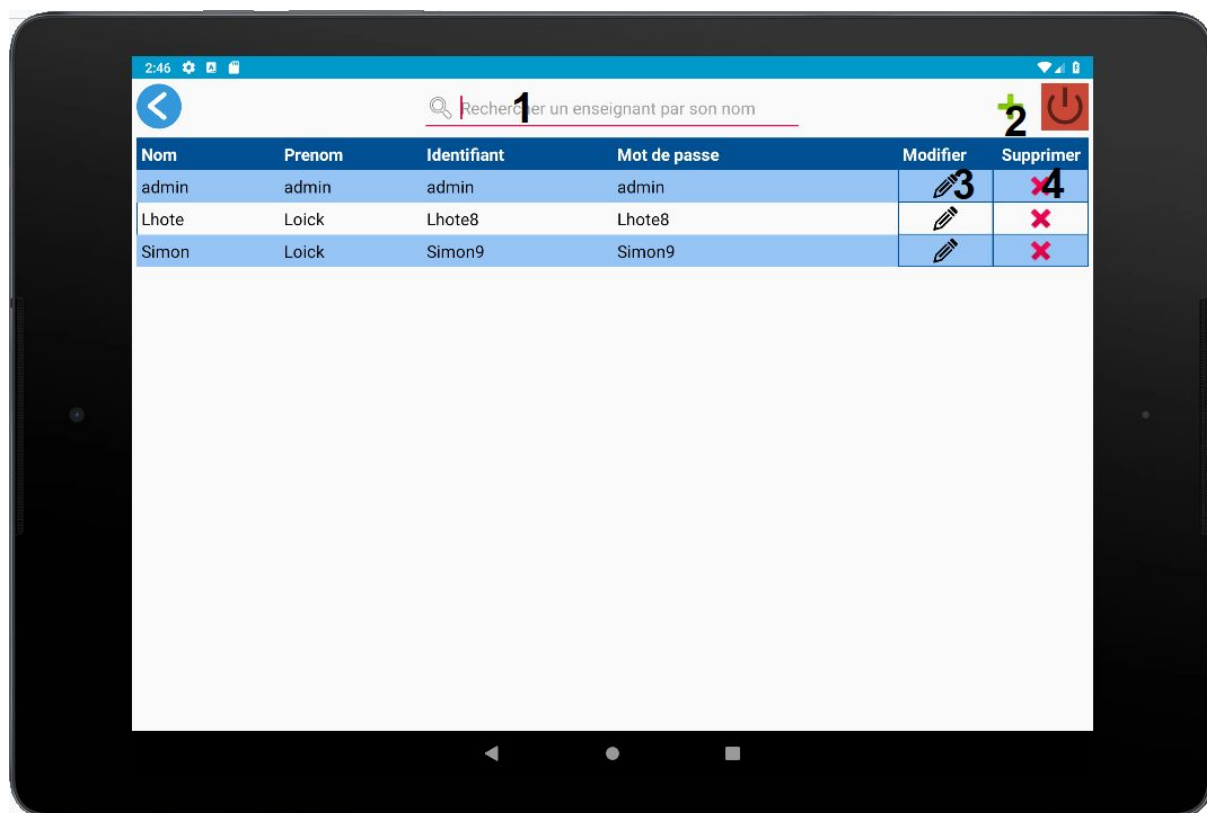


Figure 10 : Paramétrage des enseignants

1. Comme dans la section précédente, vous pouvez effectuer une recherche sur le nom ou le prénom de vos enseignants pour accéder plus vite aux informations que vous souhaitez consulter ou modifier.
2. Ici vous pouvez créer un nouvel enseignant en référant uniquement son nom et prénom.
3. En cliquant sur cet onglet, vous serez en mesure de modifier non seulement le nom et prénom de l'enseignant, mais aussi de modifier l'identifiant et le mot de passe de ce dernier
4. Vous pouvez également supprimer un enseignant de l'application en cliquant sur ce bouton.  
**ATTENTION** : Supprimer un enseignant le supprimera également des classes dans lesquelles il l'était. Pensez à assigner un nouvel enseignant afin que les élèves puissent continuer à s'auto-évaluer.

## 5. Paramétrage Classe

Cette dernière interface administrative va vous permettre de créer et de gérer vos classes. Voici les fonctionnalités ci-jointes :

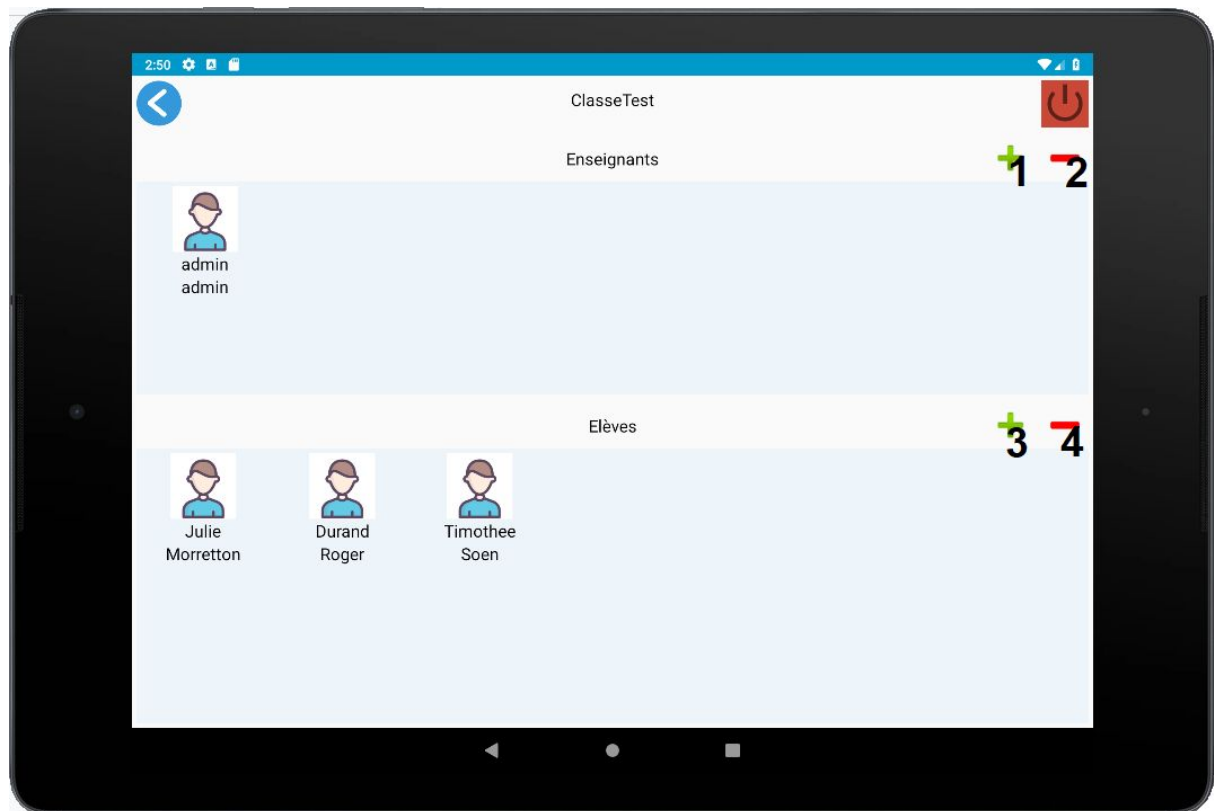


Figure 11 : Paramétrage d'une classe

1. En appuyant sur cet onglet, vous allez pouvoir assigner un enseignant ou plusieurs à une classe. Seuls les enseignants assignés pourront évaluer les élèves de la classe.
2. En appuyant sur celui ci, vous pourrez retirer un enseignant d'une classe, il ne sera donc plus en mesure d'évaluer les élèves de cette dernière.
3. Ici, vous allez pouvoir ajouter des élèves à votre classe. Il est bon de noter que si un élève appartient à une autre classe et que vous l'assignez à une nouvelle, il sera supprimé de la précédente.
4. Enfin, en cliquant ici, vous pouvez supprimer un élève de la classe. Si vous faites cela, l'élève ne sera pas supprimé de l'école, il sera simplement sans classe, vous pourrez l'ajouter dans une autre ou le remettre dans celle-ci sans problème.

## INTERFACE ÉLÈVE

Cette interface est atteinte en appuyant sur le bouton Mode auto-évaluation. Vous tomberez directement sur l'interface ci-dessous :

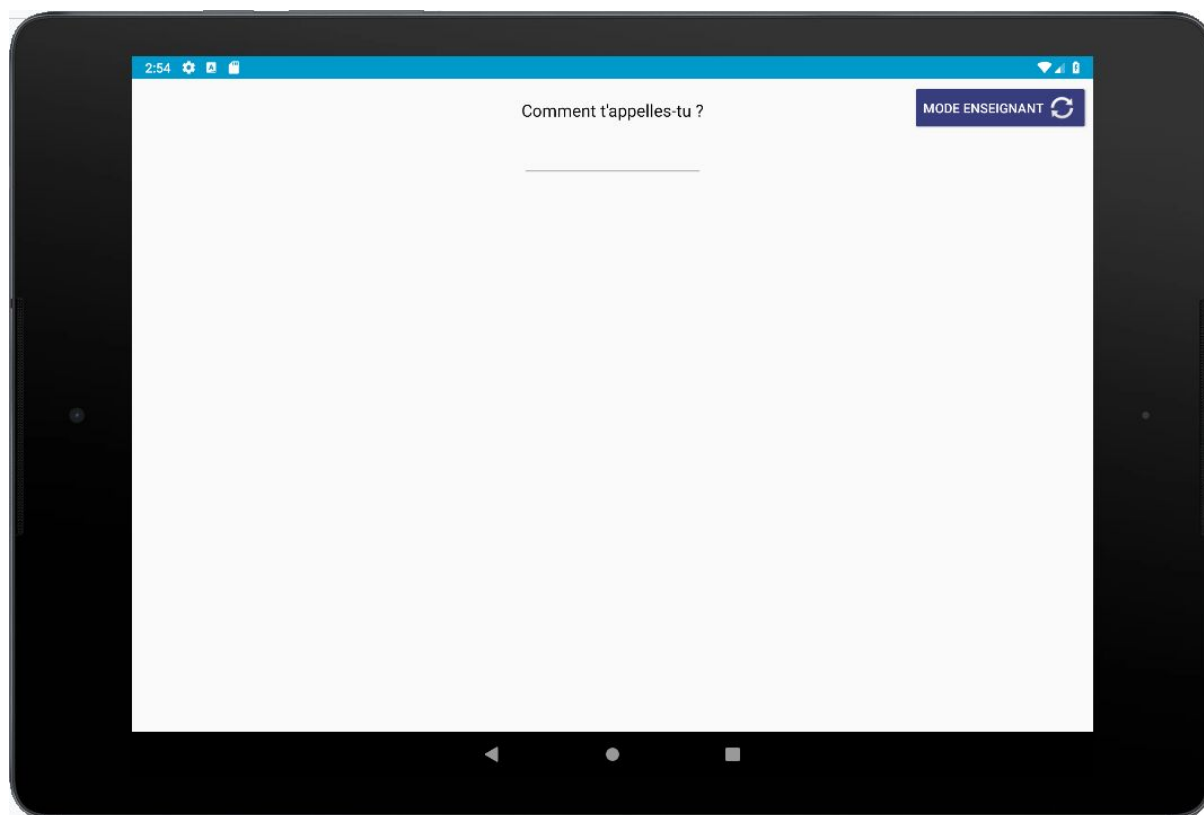


Figure 12 : Accueil élève



## 1. Recherche Élève

L'élève pourra alors directement taper son prénom en cliquant sur la barre de recherche.

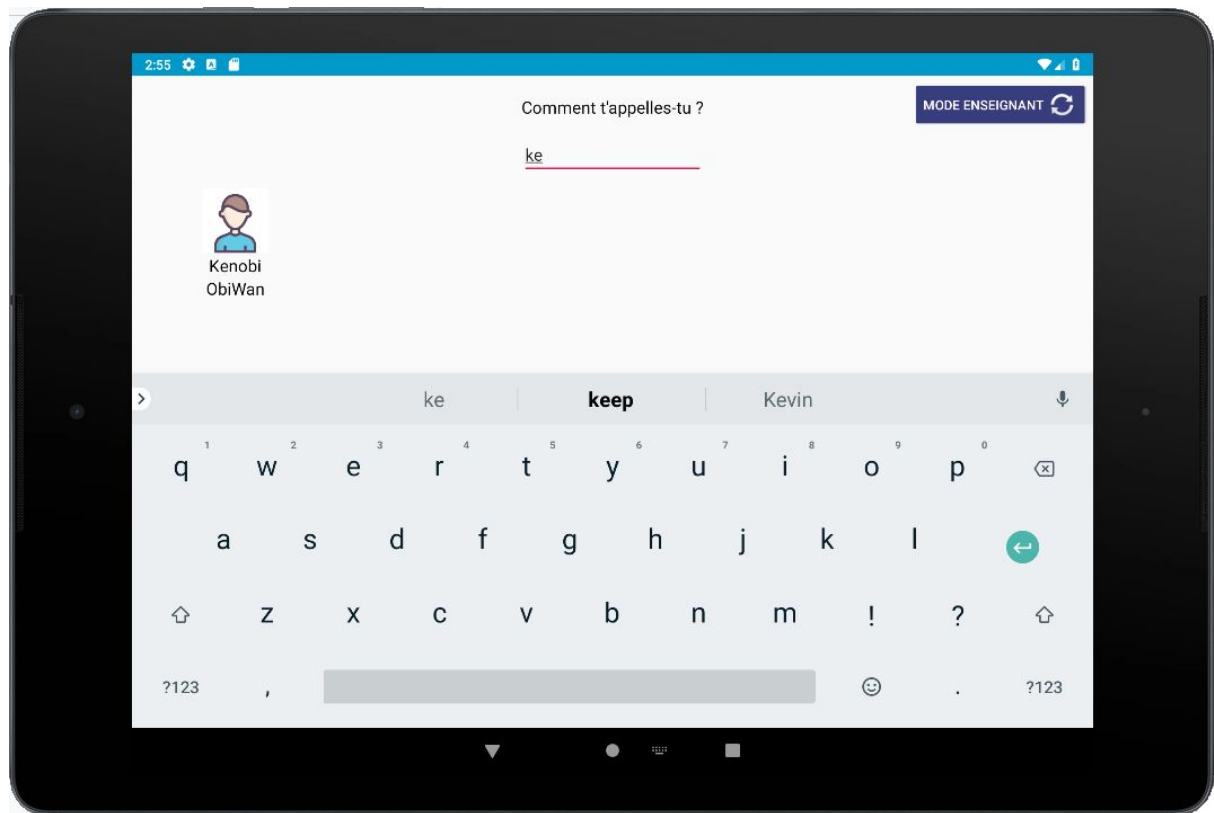


Figure 13 : Recherche élève

A partir de cette interface, vous aurez également l'occasion, en appuyant sur le bouton Mode enseignant, de retourner aux [INTERFACES ENSEIGNANTS](#) page 3 . Pour ce faire, vous devrez taper son mot de passe.

## 2. Recherche Compétence

Une fois son prénom indiqué, il pourra directement cliquer sur son profil. L'interface sera alors la suivante :

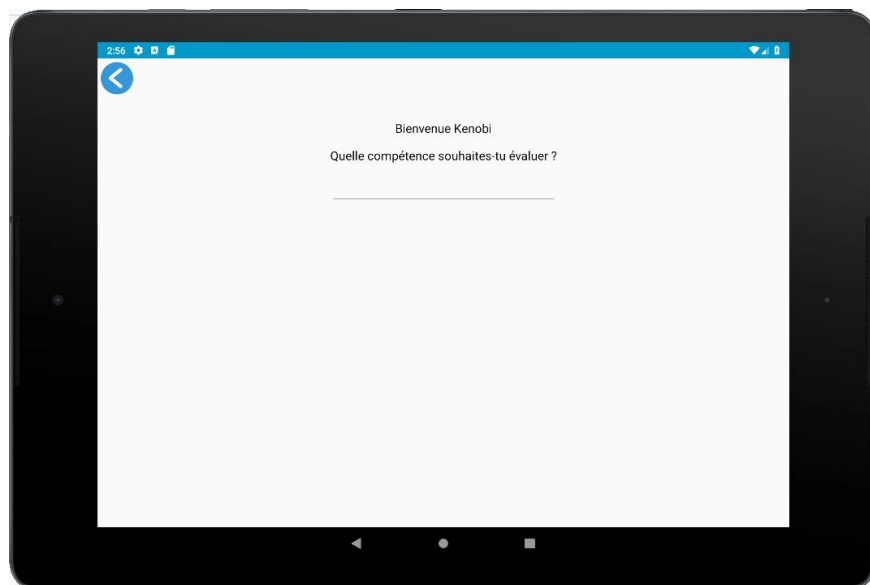


Figure 14 : Recherche de compétence

En tapant à nouveau sur la barre de recherche indiquée, il sera en mesure de trouver la compétence sur laquelle il doit s'évaluer. L'élève doit alors taper le code de la compétence, code que vous lui aurez donné antérieurement.

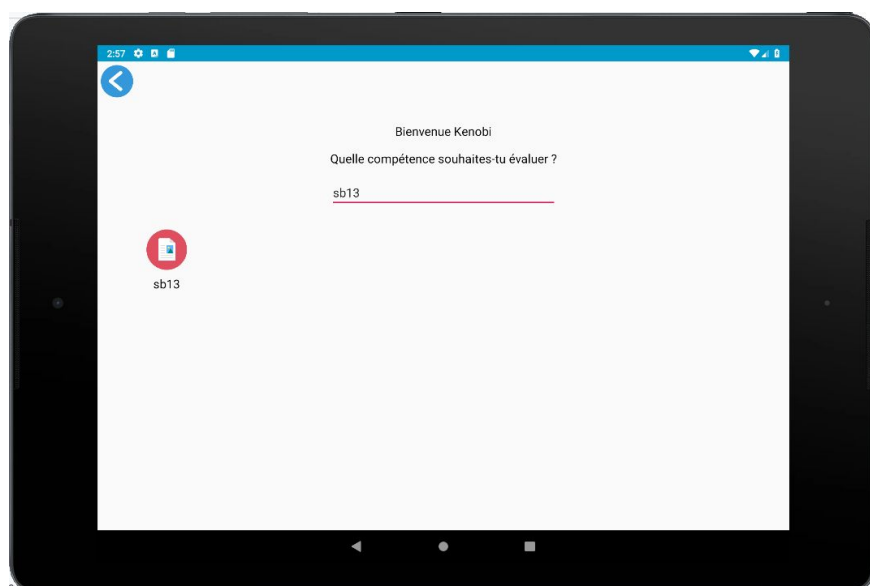


Figure 15 : Sélection de compétence

### 3. Évaluation Élève

L'interface atteinte est la suivante :

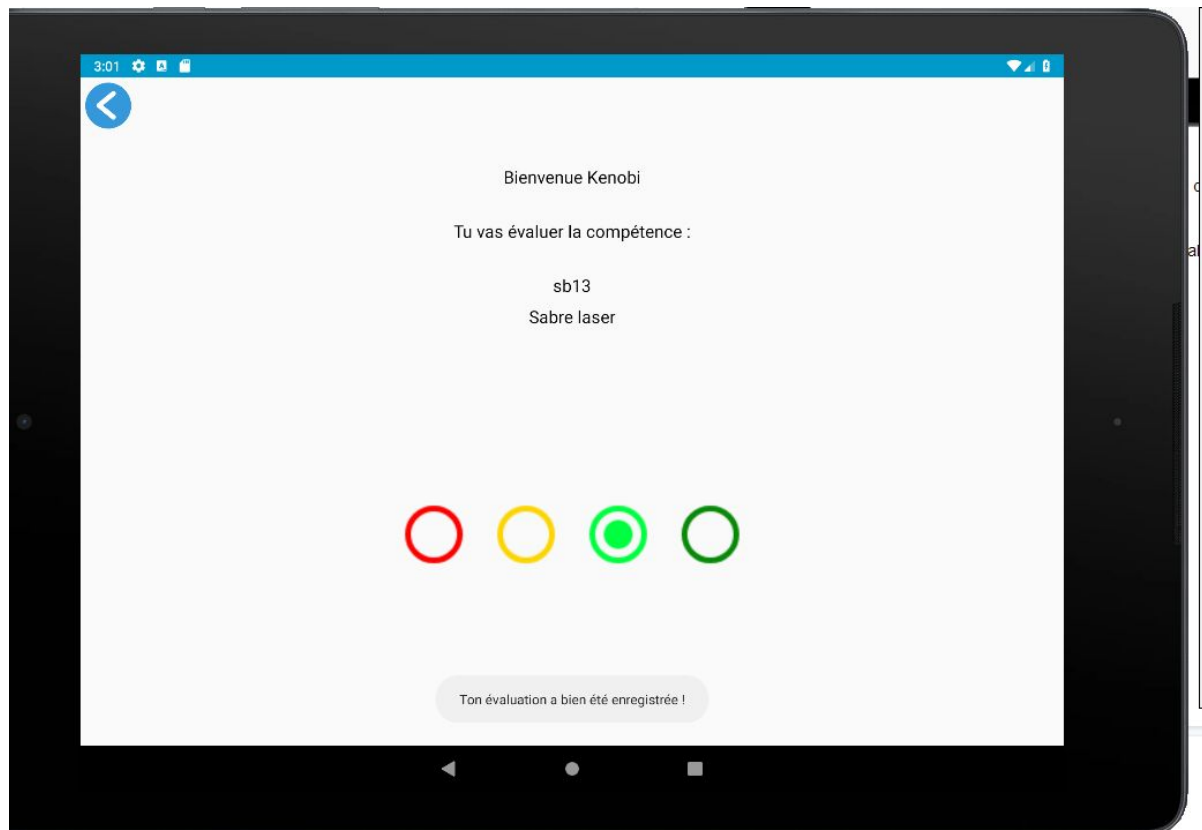


Figure 16 : Sélection de l'auto-évaluation

L'élève pourra alors lire l'intitulé de la compétence et cliquer sur l'une des quatre couleurs.

Une fois son évaluation effectuée un message indique à l'élève que celle ci a bien été prise en compte.

# ANNEXE

Dans cette partie, nous allons voir comment atteindre et remplir les documents textes joints pour rendre plus rapide le remplissage des compétences et élèves dans l'application.

## 1. Importation Livret de Compétences

Dans cette partie, découvrons comment remplir le fichier intitulé `modeleCompetence.csv` qui va vous permettre de remplir plus rapidement votre livret de compétences.

Tout d'abord importer ce fichier et modifiez-le dans un environnement tel que OpenOffice ou Microsoft Office.

Vous devrez ensuite respecter ce format pour remplir efficacement votre livret :

```
MATIÈRE;  
SECTION;  
  Code;  
  Intitulé;  
  Code;  
  Intitulé;  
SECTION;  
  Code;  
  Intitulé;  
MATIÈRE;  
SECTION;  
....
```

Vous devez donc en bref, inscrire en majuscule vos matières et terminer votre ligne par un “ ; ”. La ligne suivante sera votre section en majuscule suivi également d’un “ ; ”. Enfin, libre à vous de mettre autant de “Code;” suivi à la ligne suivante de “Intitulé;” que vous le souhaitez.

Voici un exemple:

```
FRANÇAIS;  
LIRE;  
001;  
OUI;  
002;  
NON;  
ECRIRE;  
003;  
Nom;  
SPORT;  
COURIR;
```

## 2. Importation Élèves

Dans cette partie, voyons comment remplir votre école de ses élèves.

De la même manière que précédemment, importez et modifiez le fichier intitulé modeleEnfants.csv.

Une fois cela fait, vous devrez le remplir en suivant ce format :

```
NOM;  
Prénom;  
Classe;
```

Voici à nouveau un exemple:

```
SOEN;  
Timothée;  
CP;  
POTYRALLA;  
Hugo;  
CM1;
```