



# GUIDE DE L'UTILISATEUR



*Je Lève La Main*

POUR BOÎTIERS DE VOTE



## speechi

Les solutions interactives  
pour enseigner et communiquer

## A PROPOS DE CE MANUEL

Ce manuel présente l'ensemble des fonctionnalités du logiciel "JeLèveLaMain" (pour boîtiers de vote).

Le logiciel "JeLèveLaMain" est une nouvelle méthode d'apprentissage interactif conçue pour l'ensemble des acteurs du monde de l'éducation, de l'entreprise et de la formation.

Il peut-être utilisé dans de nombreux environnements très divers tels que : salles de classe et de formation, conférences, séminaires, réunions et briefings, pour réaliser des études de marché ou encore lors de phases de formation et/ou de recrutement du personnel.

Destiné à améliorer le niveau d'apprentissage, de compréhension ainsi que la motivation, il permet à tout participant de prendre part pleinement à une activité et d'interagir avec son animateur.

## LECTURE DE CE MANUEL :



: Point important, nécessitant votre attention.



: Version simplifiée (6 touches). Une version simplifiée du logiciel "JeLèveLaMain" existe, pour les petites classes et utilise des boîtiers de vote à 6 touches. L'icône ci-contre signale les fonctions du logiciel non activées dans la version simplifiée.

## TABLE DES MATIÈRES

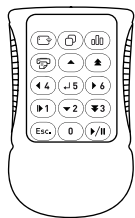
1	A propos de ce manuel
2	Table des matières
3	1. Contenu de la boîte “JeLèveLaMain”
4	1.1 Description des boîtiers
5	2. Installation du logiciel “JeLèveLaMain”
5	3. Démarrer avec le logiciel “JeLèveLaMain”
5	3.1 Avant de commencer
7	3.2 Les fonctions du logiciel “JeLèveLaMain”
8	3.3 Gérer les profils
9	4. Créer un quiz avec la fonction “Editeur de quiz” ou PowerPoint
9	4.1 Créer un quiz avec la fonction “Editeur de quiz”
13	4.2 Présentation des outils de de l’“Editeur de quiz”
13	4.2.1 La barre des tâches
14	4.3 Sauvegarder un document
15	4.4 Créer un quiz à partir de PowerPoint
17	5. Gestion de l’auditoire
17	5.1 Ajouter une classe
18	5.2 Importer et exporter un auditoire
18	5.3 Ajouter un participant ou un groupe
19	5.4 Associer un boîtier de vote à une personne
19	5.5 Changer le boîtier de vote d’un étudiant
20	6. Lancer une activité
20	6.1 Lancer une activité
23	6.2 Choisir une activité
23	6.2.1 Activités lancées à partir d’un quiz
23	Mode évaluation
23	Mode test de rapidité
23	Mode résolution de problèmes
23	Mode concours
24	6.2.2 Activités lancées sans quiz
24	Mode prise de parole
24	Mode présentation PowerPoint
24	Mode interrogation
25	Mode vote
25	Mode question en direct
26	7. Analyser les résultats
26	7.1 Exporter les résultats en fichier .csv
27	8. Intégrer un fichier Excel
27	8.1 Créer un fichier examen au format csv
28	8.2 Créer un fichier “auditoire” au format .csv
29	9. “Question instantanée” et “résultat des questions instantanées”
29	9.1 Question instantanée
31	9.2 Résultat des questions instantanées
31	10. Service après-vente et support
32	Table des figures

# 1. CONTENU DE LA BOÎTE



*Je Lève La Main*

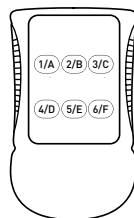
POUR BOÎTIERS DE VOTE



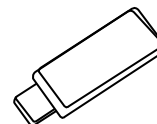
Boîtier professeur



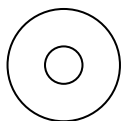
Boîtier étudiant



ou Format 6 touches



Clé réceptrice



CD



Guide de  
lancement rapide

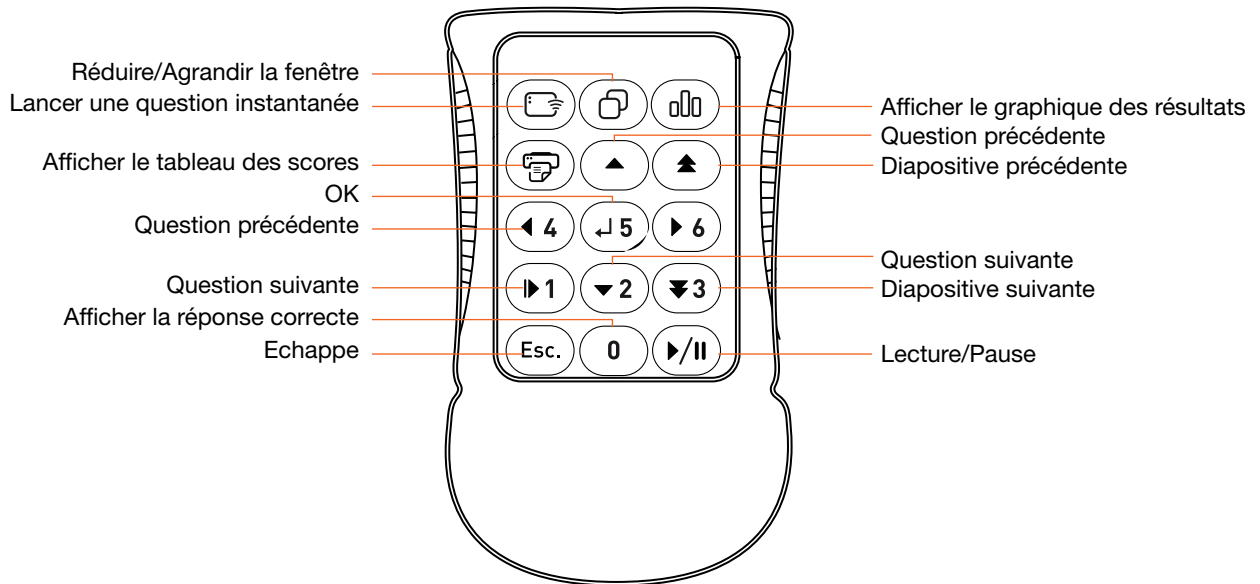


Guide de l'utilisateur  
sur le CD

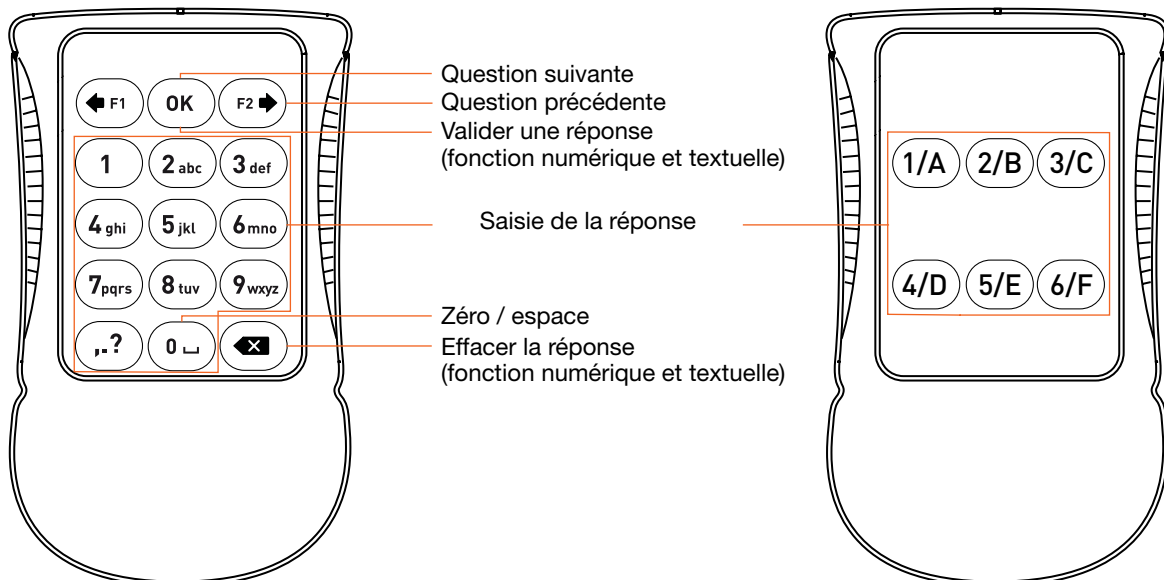
**Important :** Si la boîte achetée ne contient pas tous les articles mentionnés ou si elle a été endommagée, merci de nous contacter ([support@speechi.net](mailto:support@speechi.net)).

## 1.1 Description des boîtiers

### Boîtier professeur



### Boîtier étudiant



## 2. INSTALLATION DU LOGICIEL



**Je Lève La Main**

POUR BOÎTIERS DE VOTE

Insérez le CD d'installation du logiciel "JeLèveLaMain" dans l'ordinateur. Le CD se lance automatiquement. Dans le cas contraire, cliquez sur le fichier setup.exe présent sur le CD.

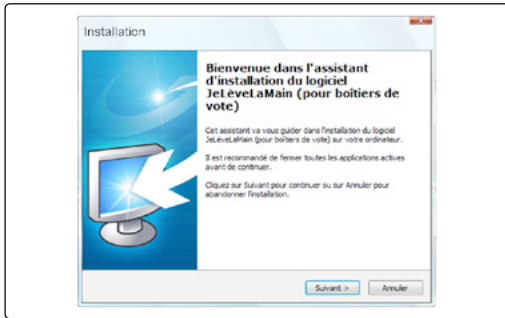


Figure 1 : fenêtre d'installation du logiciel "JeLèveLaMain"

Suivez les instructions indiquées à l'écran.

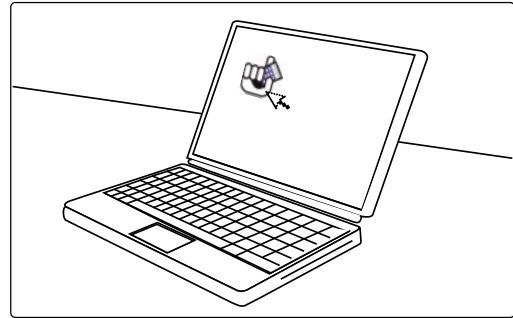


Figure 2 : icône de raccourci du logiciel "JeLèveLaMain"

Après installation complète du logiciel "JeLèveLaMain", une icône de raccourci apparaît sur votre bureau Windows, ainsi que dans le menu Démarrer.

## 3. DÉMARRER AVEC LE LOGICIEL



**Je Lève La Main**

POUR BOÎTIERS DE VOTE

### 3.1 Avant de commencer (première utilisation)

Avant de commencer à utiliser le logiciel "JeLèveLaMain", assurez-vous que la clé USB réceptrice est branchée et reconnue par l'ordinateur. Si tel est le cas, vous pouvez lancer le logiciel "JeLèveLaMain" en double-cliquant sur l'icône du logiciel se trouvant sur votre bureau Windows. Une fenêtre de dialogue "Sélectionner un Conférencier" apparaît.

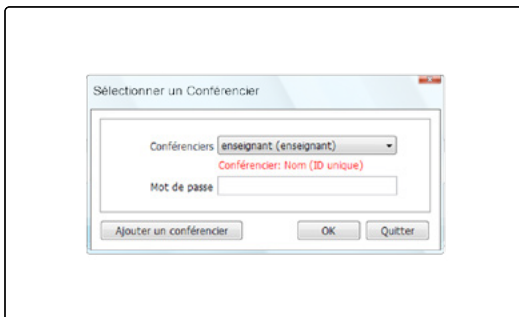


Figure 3 : fenêtre de dialogue "Sélectionner un Conférencier"

Sélectionnez "enseignant (enseignant)", puis cliquez sur OK. La page d'accueil du logiciel apparaît.

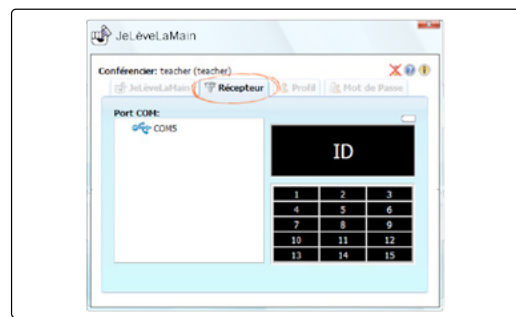


Figure 4 : onglet "Récepteur"

Cliquez sur l'onglet "Récepteur" pour vérifier la connexion de votre clé USB radiofréquence.

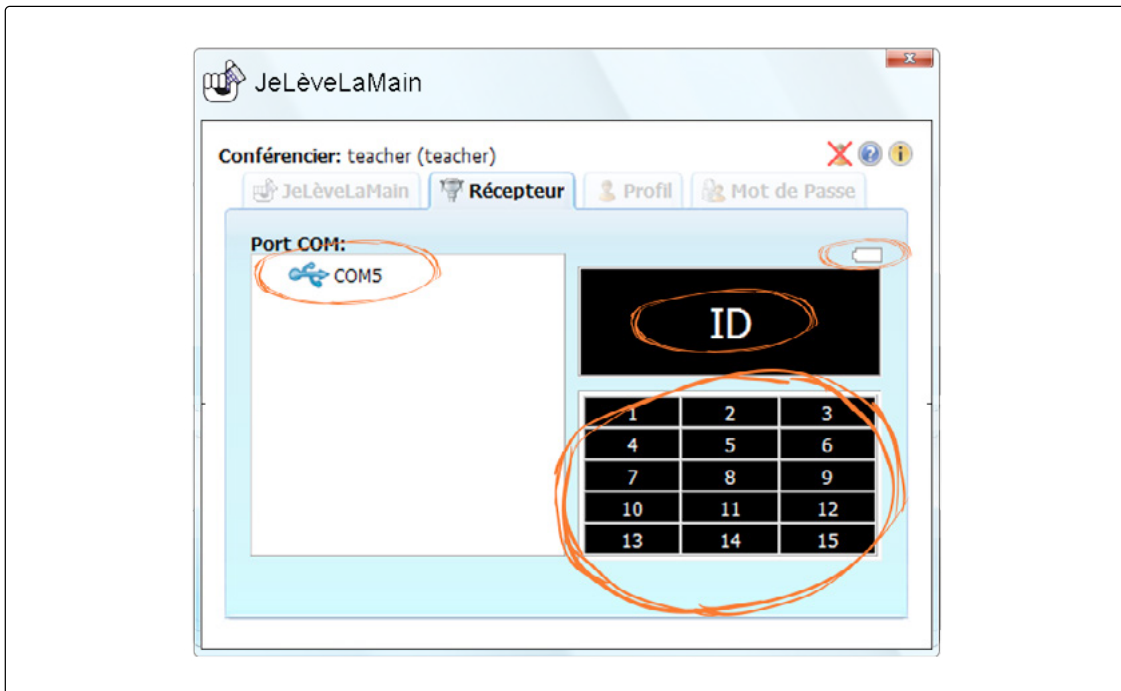


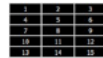
Figure 5 : illustration des fonctions de l'onglet "Récepteur"



Port connecté

ID

Identifiant (ID)  
du boîtier testé



Touches testées  
du boîtier de vote



Niveau des piles

## 3.2 Les fonctions du logiciel



**Je Lève La Main**

POUR BOÎTIERS DE VOTE

Dans la **fenêtre d'accueil du logiciel "JeLèveLaMain"**, 6 fonctions s'offrent à vous : éditeur de quiz, gestion de l'auditoire, lancer une activité, résultats, question instantanée et résultats des questions instantanées.



Figure 6 : fenêtre d'accueil du logiciel "JeLèveLaMain"



Editeur de quiz

La fonction **"Editeur de quiz"** vous permet de créer vos propres tests personnalisés : rédigez et organisez vos questions, ajoutez du texte et des fichiers multimédias (tels que des images, animations, vidéos, sons, pages web, etc.), sélectionnez la police de votre choix, etc.



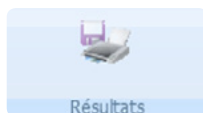
Gestion de l'auditoire

La fonction **"Gestion de l'auditoire"** permet d'organiser des sessions de cours/ formations. Vous pouvez : ajouter/supprimer des participants, mettre en place des groupes, importer/exporter des groupes déjà enregistrés, associer un boîtier de vote à un participant, etc.



Lancer une activité

La fonction **"Lancer une activité"** permet d'évaluer un groupe par l'intermédiaire des activités proposées par le logiciel "JeLèveLaMain", à savoir : évaluation, test de rapidité, résolution de problèmes, questions-réponses, présentation PowerPoint, interrogation, vote, concours et question en direct.



Résultats

La fonction **"Résultats"** donne accès à de nombreuses informations statistiques sur les activités qui ont été menées durant une session : résultat des votes enregistrés, résultat résumé, résultat détaillé, résultat comparatif, résultat historique, etc.



Question instantanée

La fonction **"Question instantanée"** permet de lancer une question à la volée afin de voir la tendance générale qui se dégage durant une session en temps réel.



Résultats des questions instantanées

La fonction **"Résultats des questions instantanées"** permet de consulter les résultats et statistiques provenant de toutes les questions lancées à la volée.



### 3.3 Gérer les profils

Double-cliquez sur l'icône de raccourci du logiciel "JeLèveLaMain" se trouvant sur votre bureau Windows ou dans la barre du menu "Démarrer". Puis, enregistrez votre profil.

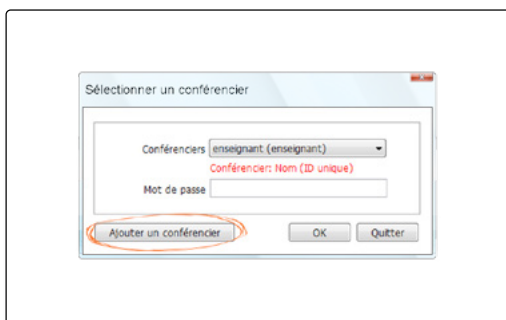


Figure 7 : fenêtre de dialogue "Sélectionner un conférencier"

Cliquez sur "Ajouter un conférencier"

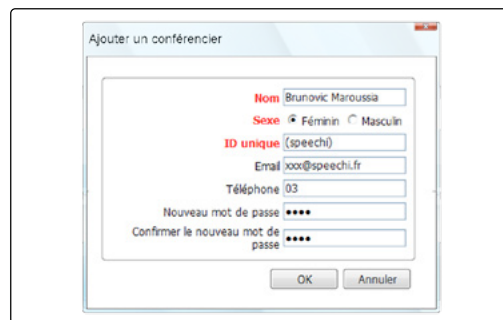


Figure 8 : fenêtre de dialogue "Ajouter un conférencier"

La boîte de dialogue "Ajouter un conférencier" s'ouvre, complétez les informations demandées notamment les informations obligatoires affichées en rouge. Puis cliquez sur le bouton OK pour terminer cette étape.

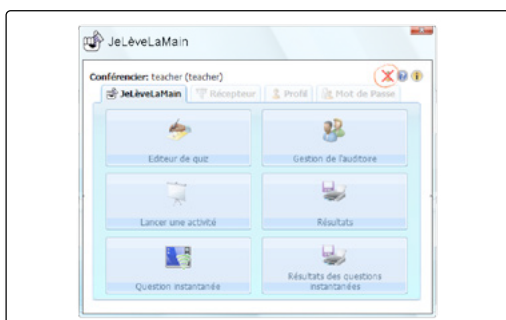


Figure 9 : supprimer un conférencier

Pour supprimer un profil, cliquez sur l'icône "Supprimer un conférencier"

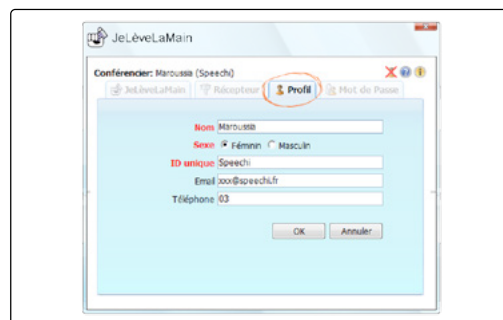


Figure 10 : ajouter ou modifier les informations de son profil

Pour modifier les informations d'un profil, Cliquez sur l'onglet "Profil" pour modifier votre profil ou lui ajouter de nouvelles informations.



Le logiciel "JeLèveLaMain" peut être utilisé par plusieurs utilisateurs. Lors de la première connexion, chaque utilisateur doit créer un profil personnel.

Grâce aux informations enregistrées, lors des sessions suivantes, un simple clic sur son profil suffit pour se connecter et retrouver toutes les informations qui y ont été stockées (groupes, auditoires, activités, etc.).

## 4. CRÉER UN QUIZ AVEC LA FONCTION “EDITEUR DE QUIZ” OU POWERPOINT

### 4.1 Créer un quiz avec la fonction “Editeur de quiz”

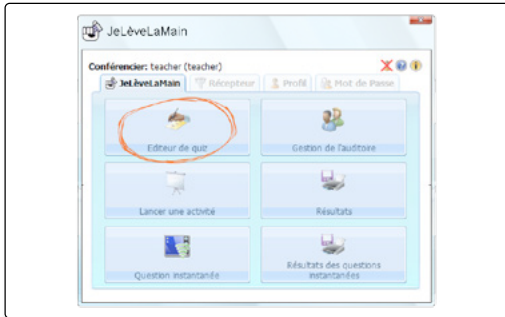


Figure 11 : lancer la fonction “Editeur de quiz”

Cliquez sur le bouton “Editeur de quiz”.

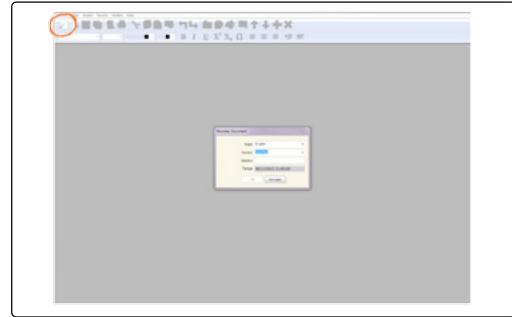


Figure 12 : créer un document avec l'éditeur de quiz

Puis, cliquez sur l'icône “Nouveau document” placée dans la barre des tâches.

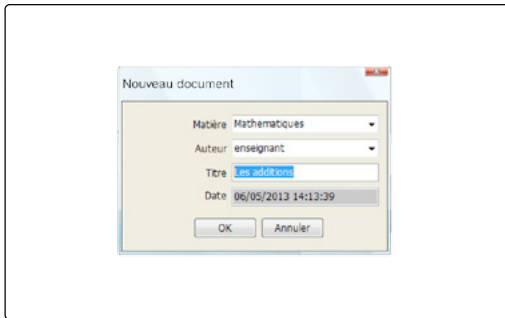


Figure 13 : nommer son quiz

Dans la boîte de dialogue “Nouveau document”, donnez un titre à votre quiz grâce à l'encadré “Matière”. Puis, cliquez sur le bouton OK.

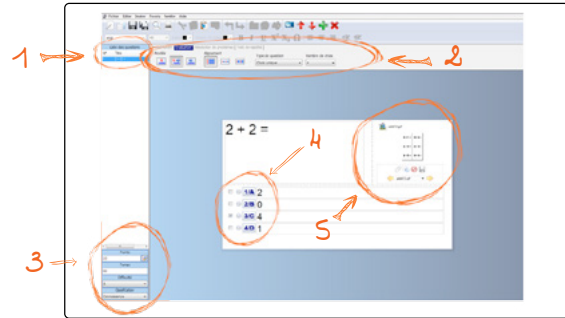
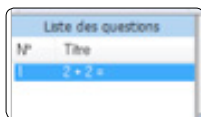


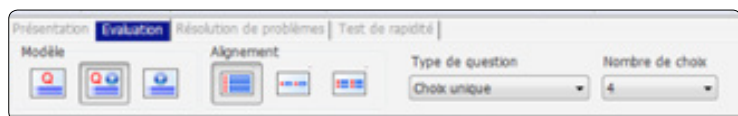
Figure 14 : les étapes de la création d'un document

Ajoutez un fichier joint, choisissez vos options (type des questions, nombre des réponses, etc.) et cochez la réponse exacte à votre question.

Compléter ensuite les informations relatives à la question : nombre de point, temps de réponse, niveau de difficulté, etc.



1 Les titres de vos questions s'enregistrent automatiquement. Vous pouvez ainsi voir le plan de votre test et le modifier au fur et à mesure.



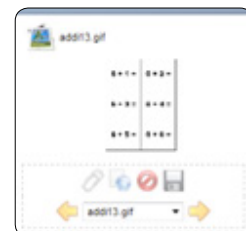
2 Choix des options et réglages connexes



3 Nombre de points, temps, difficulté et type de question



4 Cochez la bonne réponse



5 Ajout d'un fichier

## Réglages connexes :

Des onglets d'activités sont mis à votre disposition dans la barre des réglages connexes :

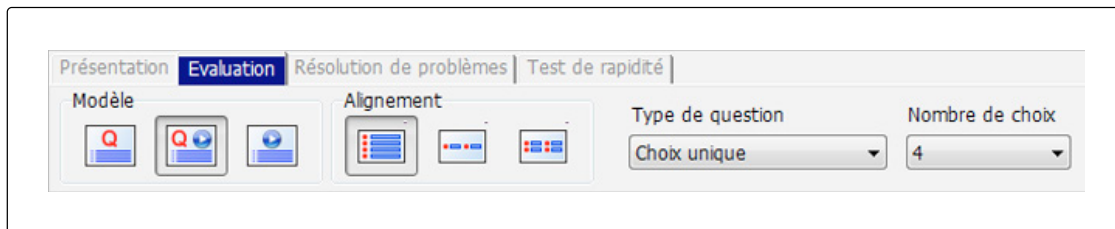


Figure 15 : barre des réglages connexes

**Présentation** : L'onglet "Présentation" permet de créer un cours, une présentation, un brief, etc. C'est un mode de présentation similaire à PowerPoint. Avec ce mode, les participants n'ont pas besoin de leur boîtier de vote.

**Evaluation** : L'onglet "Evaluation" permet de créer des quiz. L'enseignant peut opter pour des questions à choix : unique, multiple, "vrai ou faux" ou "réponse libre".

**Résolution de problèmes** : Le mode "résolution de problèmes" est un excellent moyen de connaître les capacités de vos étudiants. La question posée, requérant une réponse développée, invite l'étudiant qui a répondu le plus vite à développer son raisonnement oralement.

**Test de rapidité** : Ce mode est similaire au mode "évaluation". A la différence que la réponse affichée est celle de la personne qui a répondu le plus vite avec la bonne réponse.

## Choix du type de question :

Dans tous les modes, sauf "présentation", quatre types de question sont disponibles lors de la création d'un quiz :

- **Choix unique** : une seule réponse correcte
- **Choix multiple** : plusieurs réponses correctes
- **Vrai ou faux** : l'élève doit choisir entre "vrai" ou "faux"
- **Réponse libre** : l'élève doit saisir la réponse correcte à l'aide de son boîtier de vote.  
La réponse peut-être textuelle ou numérique. Ce type de question est idéal pour poser une question ouverte et tester le niveau de connaissance des élèves.

Créer une question de type “Réponse libre”.

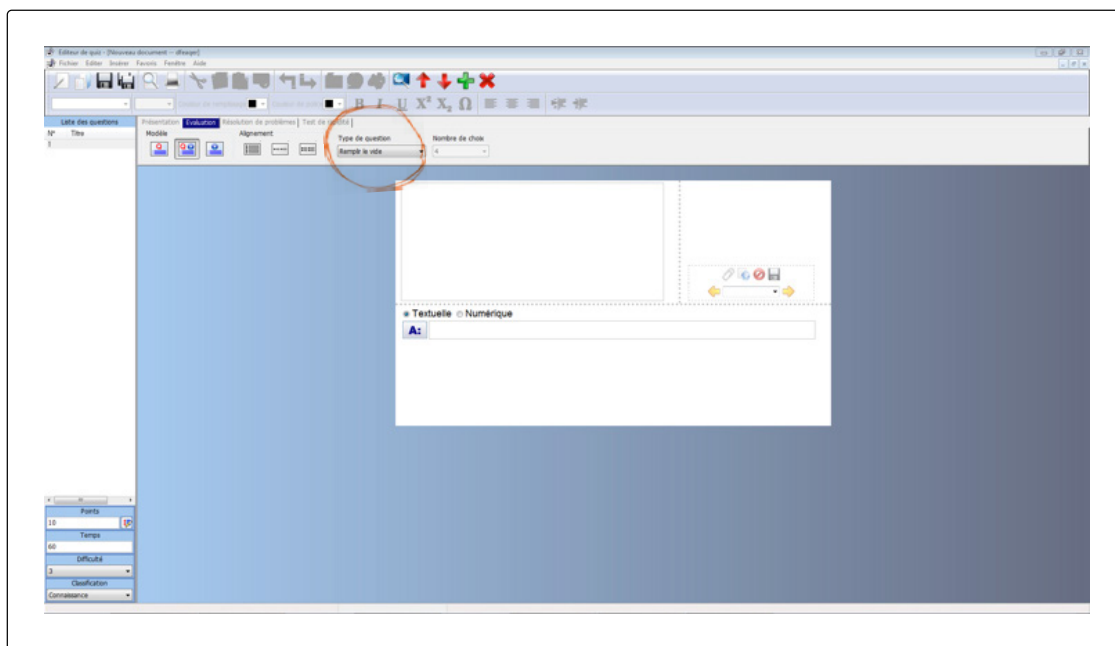


Figure 16 : Créer une question de type “Réponse libre”

Sélectionnez “réponse libre” dans l’onglet “type de question” qui se trouve dans la barre des réglages connexes.

## Réponse numérique

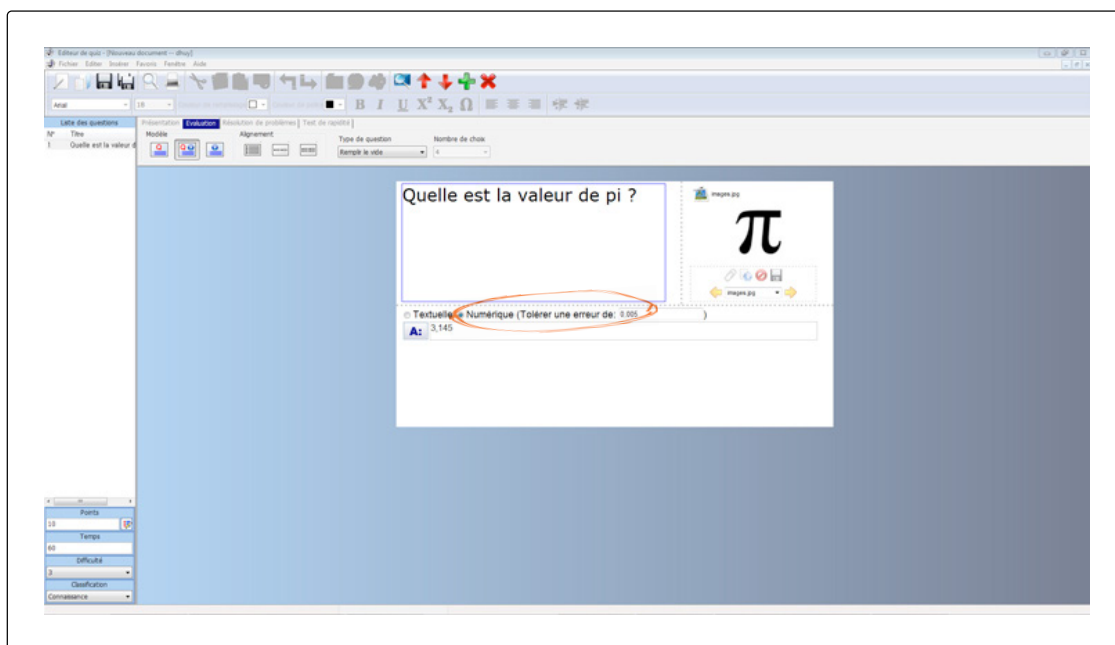


Figure 17 : Réponse numérique




En mode “Réponse numérique”, les élèves peuvent saisir librement leur réponse sur le clavier numérique du boîtier d’évaluation. En tapant sur la touche “OK”, ils valident leur réponse. L’auteur de la question peut spécifier une marge d’erreur.

Question “Quelle est la valeur de pi ?” Réponse : 3,145

Tolérer une erreur de : 0,005

Ainsi dans l’exemple ci-dessus, toutes les réponses situées entre 3,14 et 3,15 sont considérées comme bonnes

### Touches spéciales :

-  : la virgule décimale se situe en bas à gauche du clavier.
-  : cette touche permet à l'élève d'effacer sa réponse au cas où il s'est trompé (avant d'avoir validé sa réponse avec la touche "OK"). Toutes les touches précédemment tapées sont effacées.
-  : valide définitivement la réponse de l'élève et l'envoie au système.

## Réponse textuelle

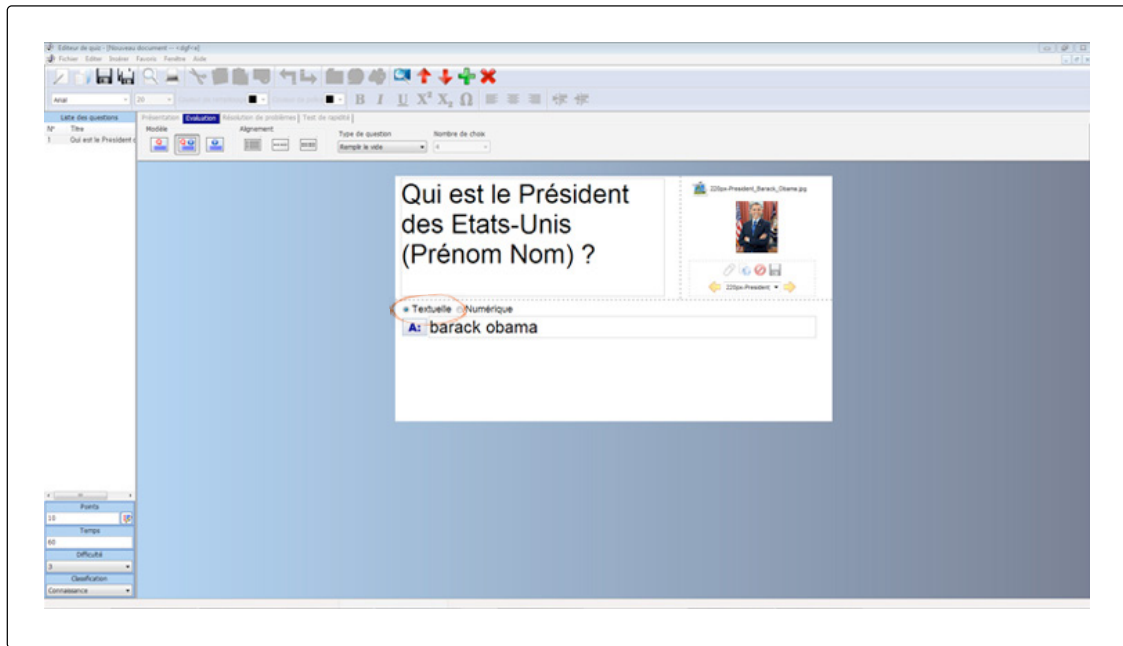


Figure 18 : Réponse textuelle





Question : qui est le Président des Etats-Unis (Prénom Nom) ?

En mode réponse textuelle, les élèves saisissent librement la réponse sur le boîtier de réponse, en mode "texto".

Chaque touche du boîtier correspond à un ensemble de lettres possible. Par exemple, pour taper la réponse "Barak Obama", l'élève doit taper sur les touches suivantes : "22725062262".

En tapant sur la touche "OK", il valide sa réponse.

### Touches spéciales :

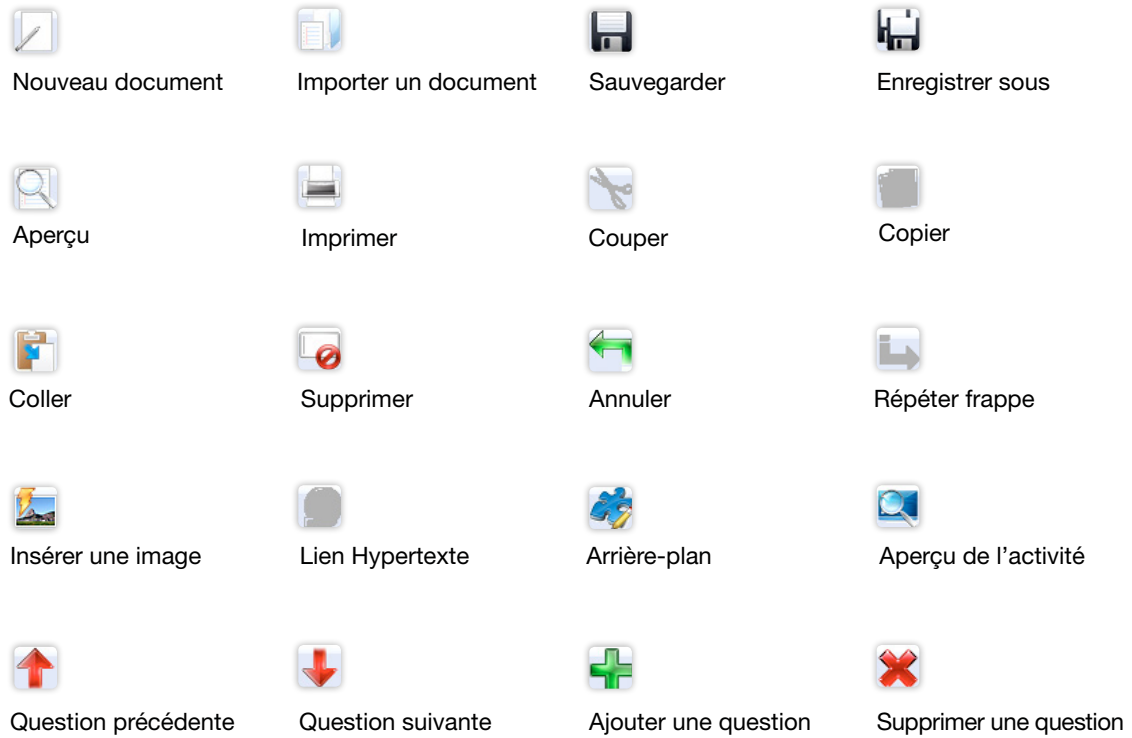
-  : cette touche correspond au caractère "espace" ou "0".
-  : cette touche permet à l'élève de saisir un ".", une "," ou un "?".
-  : cette touche permet à l'élève d'effacer sa réponse au cas où il s'est trompé (avant d'avoir validé sa réponse avec la touche "OK"). Toutes les touches précédemment tapées sont effacées.
-  : valide définitivement la réponse de l'élève et l'envoie au système.

## 4.2 Présentation des outils de l'éditeur de quiz

### 4.2.1 La barre des tâches



Figure 19 : barre des tâches de l'«Editeur de quiz»



### Choix de la police



Figure 20 : la barre des polices

### 4.3 Prévisualiser et Sauvegarder un document



Figure 21 : icône "prévisualiser" un document

Pour prévisualiser un document, sélectionner le bouton "Aperçu" dans la barre des tâches de l'éditeur.

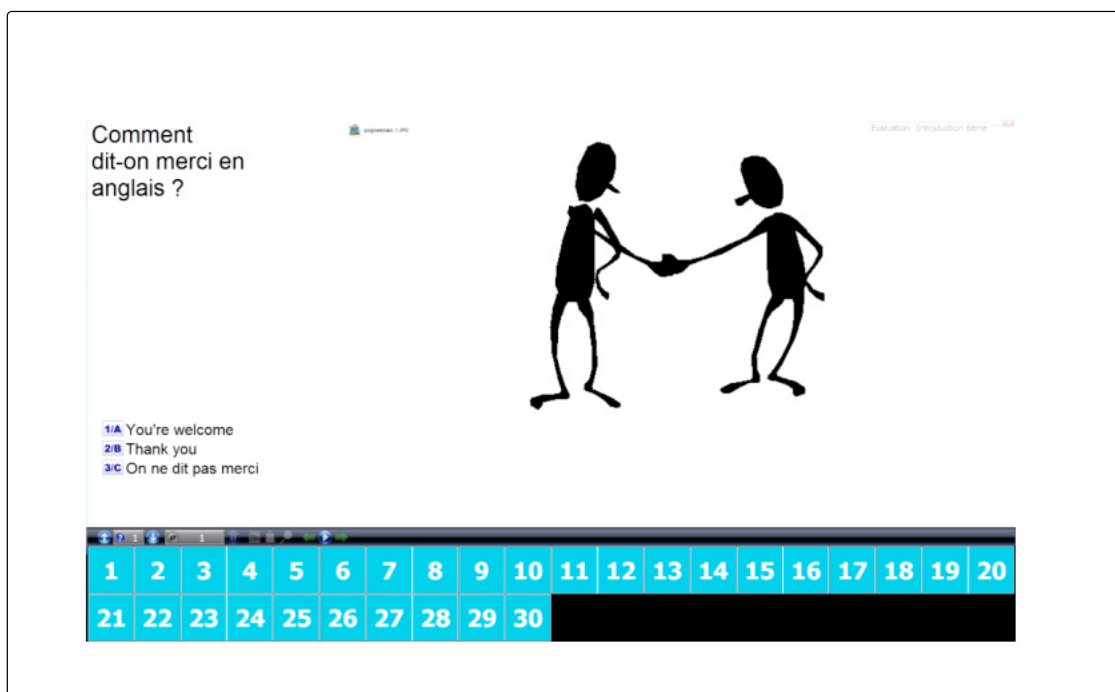



Figure 22 : document prévisualisé


Vos présentations et quiz peuvent être enregistrés sur le disque dur de votre ordinateur ou sur un disque dur externe. De cette façon, un fichier peut être préparé, modifié, téléchargé et partagé avec l'ensemble des enseignants autorisés.

 Le fichier au format TEK (format du fichier) intègre automatiquement toutes les pièces-jointes d'un document afin de faciliter l'exploitation du fichier par d'autres. Les pièces-jointes sont ainsi enregistrées avec le fichier et non séparément.

Pour enregistrer votre fichier, sélectionnez l'icône "Sauvegarder" ou "Enregistrer sous" se trouvant dans la barre des tâches.

## 4.4 Créer un quiz à partir de PowerPoint

Ouvrez le logiciel PowerPoint, puis commencez à rédiger vos questions.

 Ajoutez du texte, des graphiques, et même des transitions, tout comme vous le feriez avec n'importe quelle présentation PowerPoint.

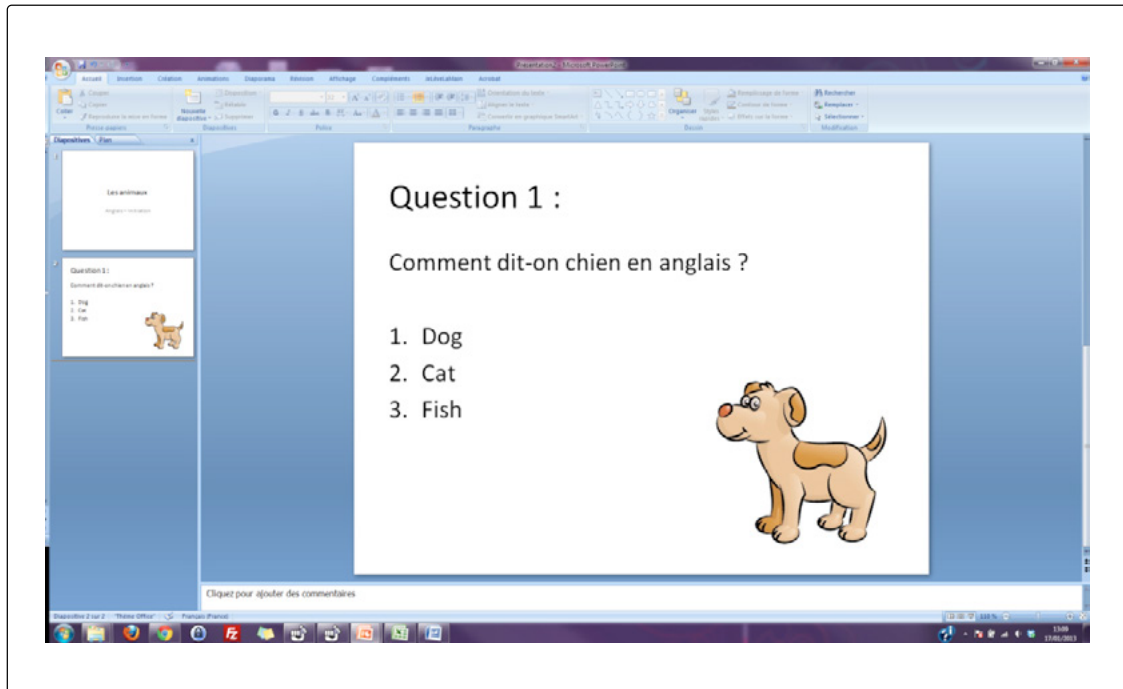


Figure 23 : créer des questions à partir de PowerPoint

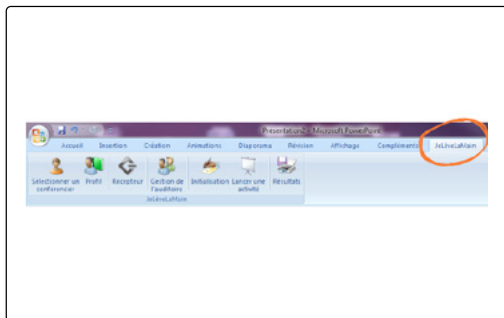


Figure 24 : onglet "JeLèveLaMain" permettant de rendre compatible un PowerPoint

Pour rendre votre diapositive compatible avec le logiciel "JeLèveLaMain", cliquez sur l'onglet "JeLèveLaMain" dans la barre des tâches du logiciel PowerPoint afin de définir l'ensemble des variables de votre quiz.

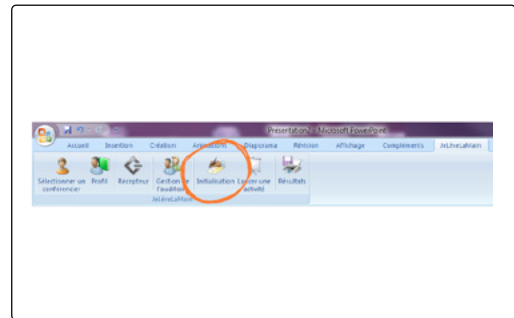


Figure 25 : initialiser un questionnaire PowerPoint

Pour configurer vos questions, cliquez sur l'icône "Initialisation".



Complétez les options : mode de vote, type de question, classification, nombre de choix, réponse, points, temps et la difficulté.

Cliquez ensuite sur OK pour valider vos choix.

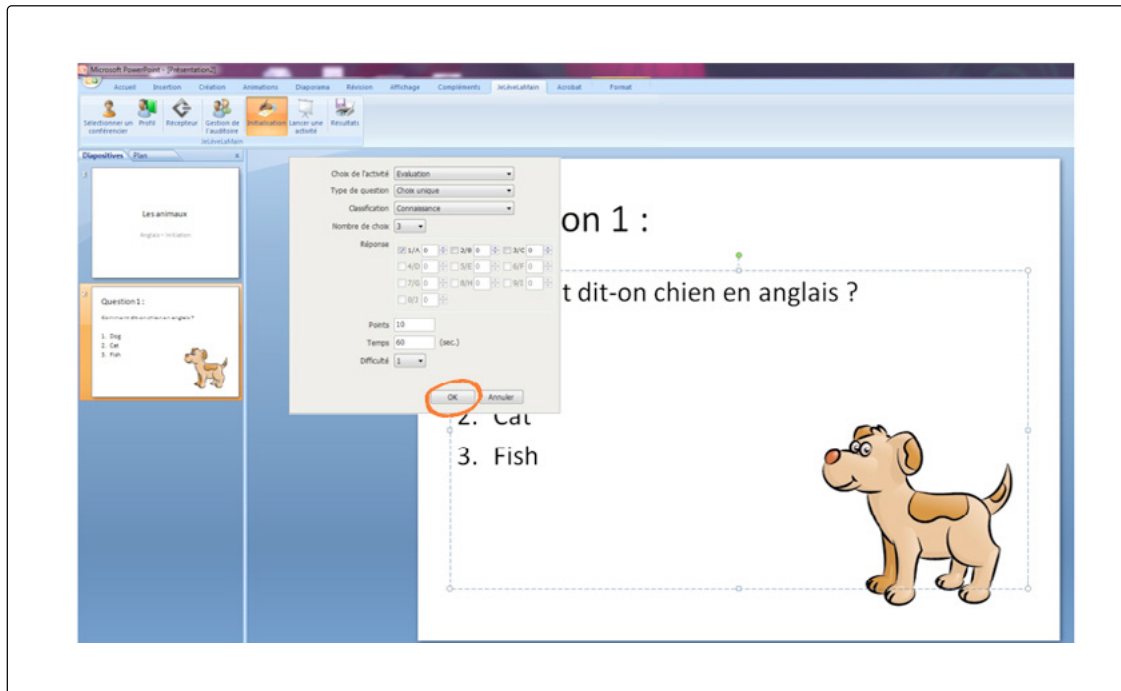


Figure 26 : compléter les options du questionnaire sous PowerPoint

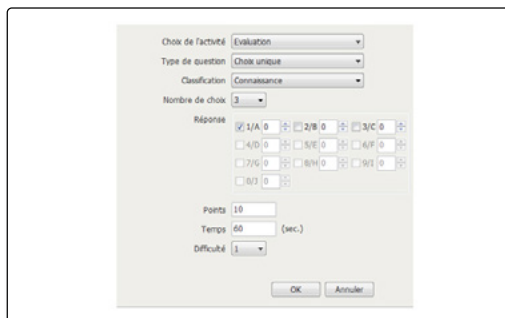


Figure 27 : illustration des options d'un questionnaire sous PowerPoint

Vos options sont désormais sauvegardées, votre test est compatible avec le logiciel "JeLèveLaMain".

Il peut être lancé à partir du logiciel PowerPoint. Ou, être sauvegardé, puis lancé ultérieurement à partir du logiciel "JeLèveLaMain"

(Pour connaître les étapes à suivre, se référer au chapitre 6. Lancer une activité).

## 5 GESTION DE L'AUDITOIRE

Le mode “Gestion de l’auditoire” permet d’organiser et de gérer une salle de classe et ses participants.

Les élèves peuvent ainsi être répartis en plusieurs groupes, se voir attribuer un boîtier de vote ou encore avoir un profil avec leurs informations personnelles. Les classes peuvent également être importées ou exportées via un fichier .csv (fichier excel, voir le chapitre Intégrer un fichier excel).

### 5.1 Ajouter une classe

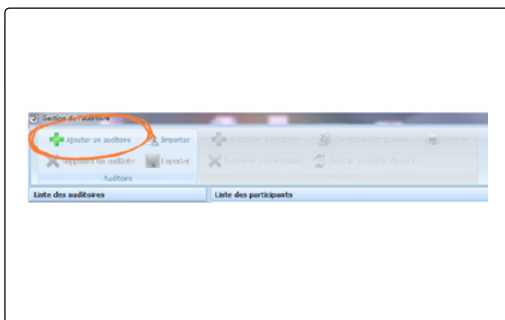


Figure 28 : bouton ajouter un auditoire

Sélectionnez le mode “Gestion de l’auditoire” à partir de la page d’accueil du logiciel “JeLèveLaMain”. Cliquez ensuite sur le bouton “Ajouter un auditoire”.

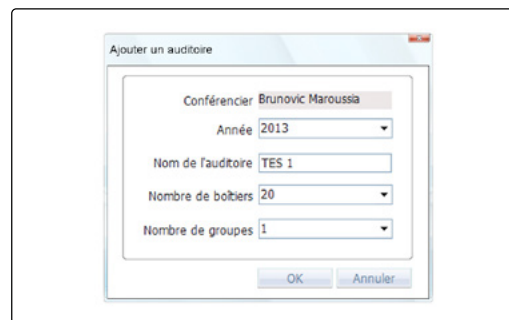


Figure 29 : créer un nouvel auditoire

Une fenêtre de dialogue “Ajouter un auditoire” s’ouvre. Entrez les informations concernant votre Auditoire : nom de la classe, année, nombre de boîtiers de vote et le nombre de groupes.

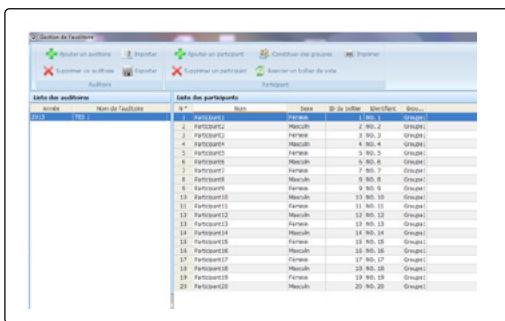


Figure 30 : gérer son auditoire

La classe apparaît alors dans la fenêtre “Gestion de l’auditoire”.



Figure 31 : compléter le profil d'un élève

Pour mettre à jour les informations d’un étudiant, double-cliquez dessus. Ci-dessus, nous mettons à jour l’étudiante Julie De Marchelier.

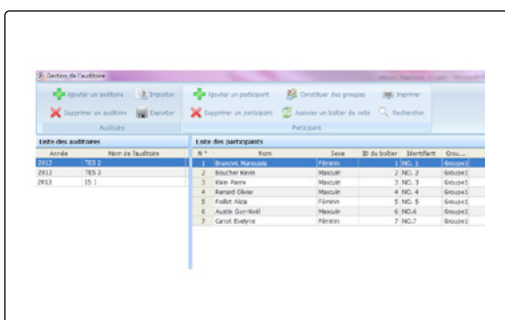


Figure 32 : illustration d’une classe dont les profils des élèves sont complétés

Renouvelez cette action jusqu’à ce que les élèves aient tous un profil complété. Votre classe est désormais à jour.

## 5.2 Importer et exporter un auditoire

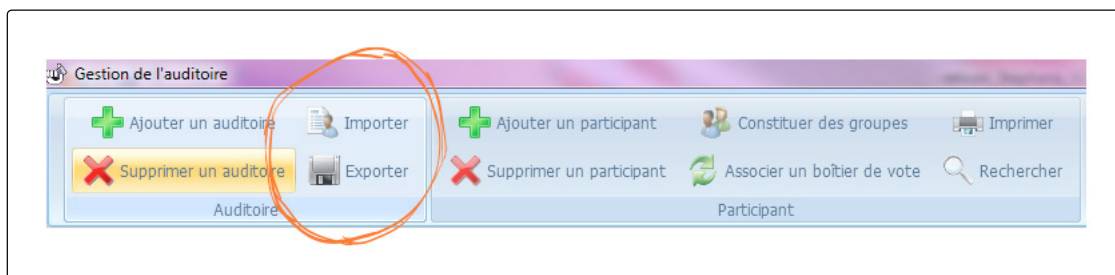


Figure 33 : importer ou exporter un auditoire

Voir paragraphe 8.2 Créer un fichier "auditoire" au format .csv

## 5.3 Ajouter un participant ou un groupe

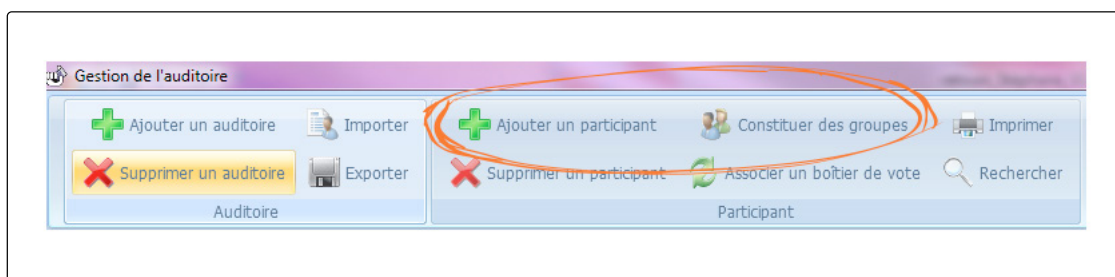


Figure 34 : boutons "Ajouter un participant" et "Constituer des groupes"

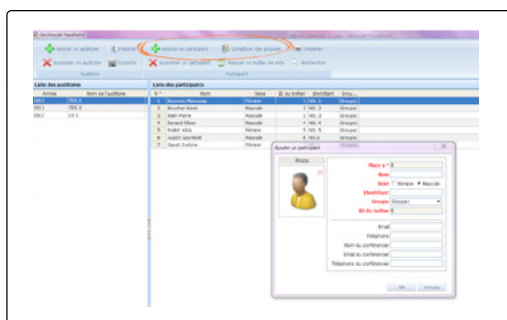


Figure 35 : fenêtre de dialogue "Ajouter un participant"

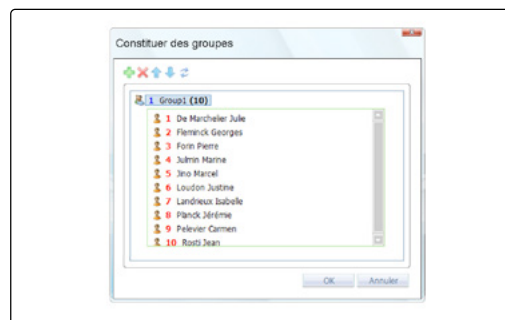


Figure 36 : fenêtre de dialogue "Constituer des groupes"

Les étudiants ajoutés peuvent ensuite être organisés en plusieurs groupes, en cliquant sur l'icône "Constituer des groupes".

## 5.4 Associer un boîtier de vote à un participant

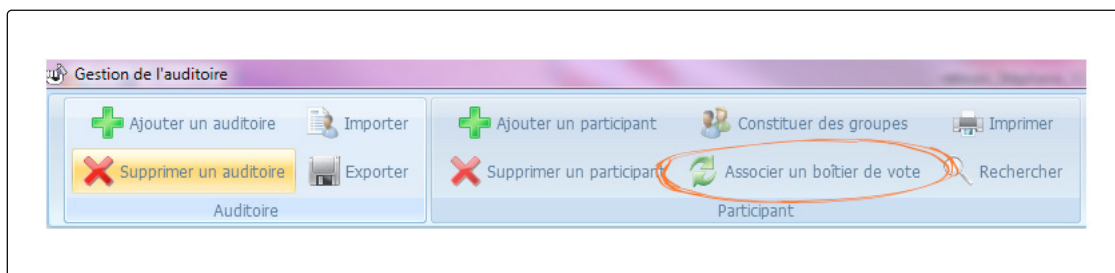


Figure 37 : bouton "Associer un boîtier de vote"

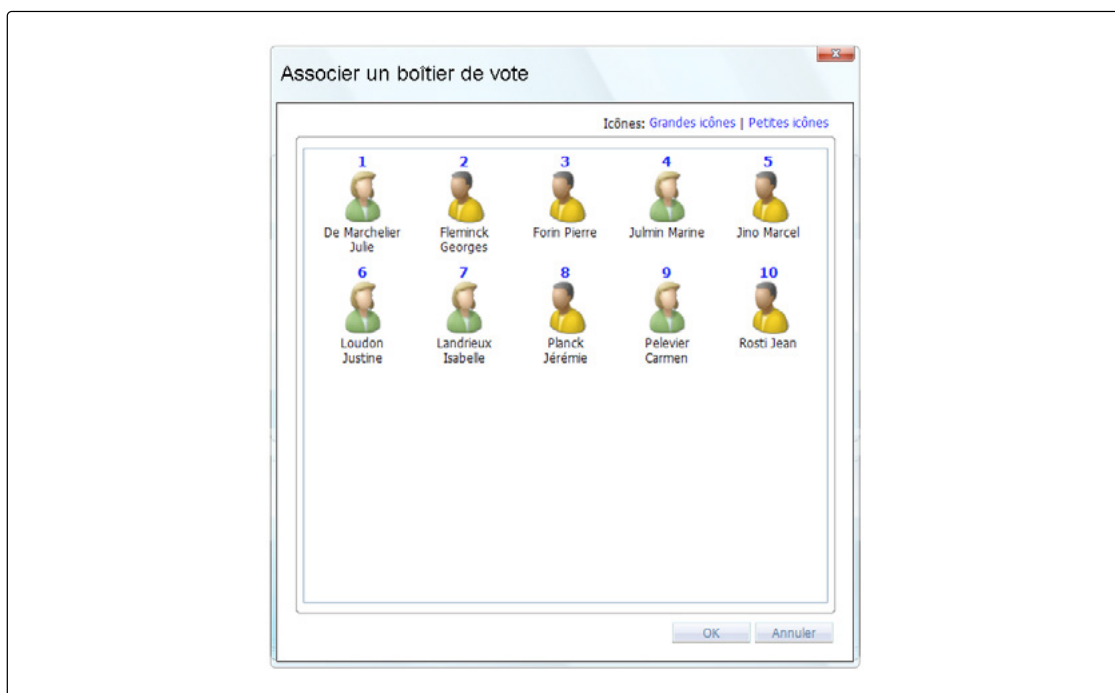


Figure 38 : fenêtre de dialogue "Associer un boîtier de vote"

## 5.5 Changer le boîtier de vote d'un participant



Figure 39 : mettre à jour les données des participants

Vous pouvez constater que l'étudiante Julie De Marchelier est enregistré sous l'identifiant NO.1. Si vous souhaitez lui attribuer un nouveau boîtier de vote, il vous suffit d'appuyer sur le bouton du combiné désiré. L'identifiant de l'élève va correspondre au nouveau boîtier de vote.

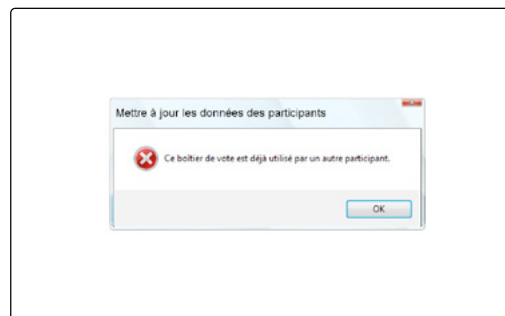


Figure 40 : message d'erreur lorsqu'un boîtier est déjà associé à un participant

**Remarque** - Si le combiné est déjà attribué à un autre participant. Le message d'erreur ci-dessus s'affiche.

## 6. LANCER UNE ACTIVITÉ

En cliquant sur le bouton “Lancer une activité” dans l’écran d’accueil du logiciel “JeLèveLaMain”, ou par l’intermédiaire de l’onglet “JeLèveLaMain” dans la barre des tâches de votre logiciel PowerPoint, vous pouvez sélectionner votre classe et le type d’activité que vous souhaitez mettre en place.

### 6.1 Lancer une activité

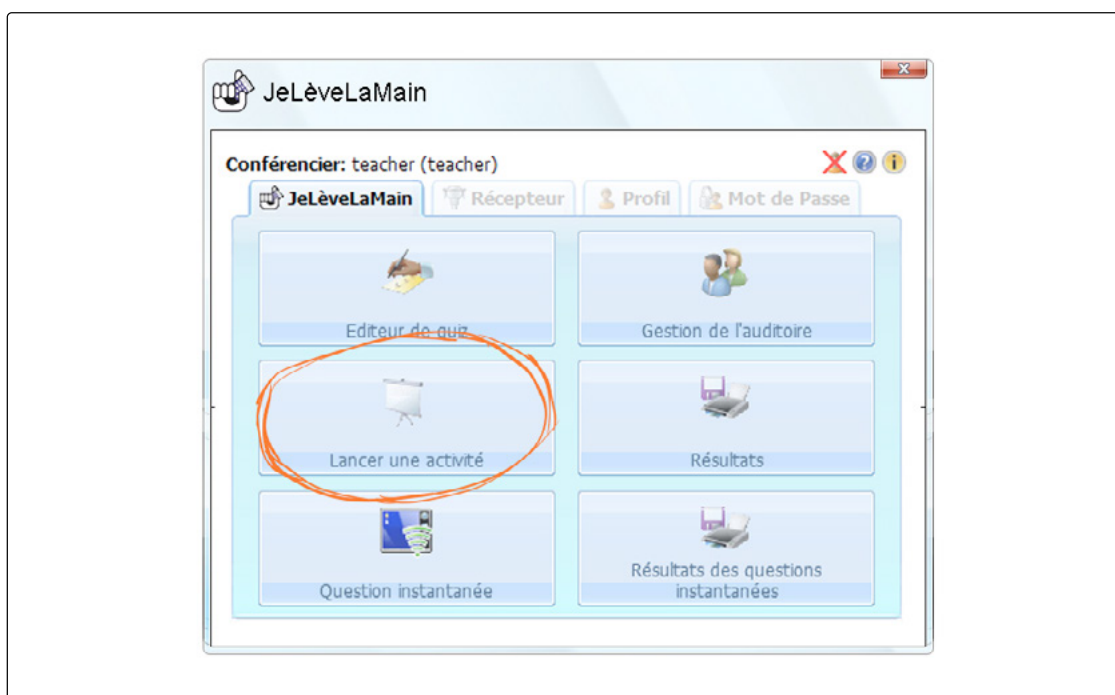


Figure 41 : lancer une activité

Cliquez sur le bouton “Lancer une activité” à partir de la page d’accueil du logiciel “JeLèveLaMain”.



Figure 42 : sélectionner un auditoire

Sélectionnez ensuite la classe avec laquelle vous souhaitez travailler en cliquant dessus ou via votre boîtier. L’onglet “Activité” apparaît ensuite.



Figure 43 : sélectionner une activité

Sélectionnez l’activité de votre choix – évaluation, test de rapidité, résolution de problèmes, questions-réponses, présentation PowerPoint, interrogation, vote, concours et question en direct. Cliquez sur OK pour passer à l’étape suivante.



Figure 44 : sélectionner un fichier

L'onglet "Matière" s'affiche ensuite.  
Sélectionnez le fichier que vous souhaitez travailler.

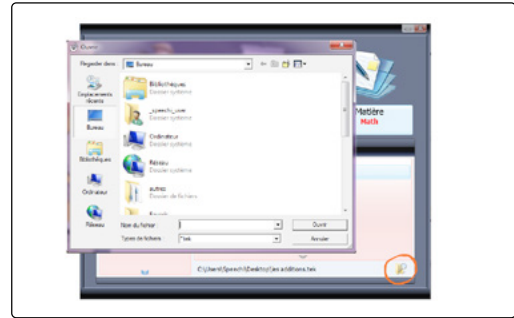


Figure 45 : importer un fichier

Vous pouvez également importer un fichier depuis un dossier, votre bureau windows, une clé USB, etc.



Figure 46 : démarrer une activité

Retournez vers l'écran "Matière" en cliquant sur le bouton "Ouvrir". Puis cliquez sur le fichier que vous venez d'importer.  
Vous pouvez démarrer votre session.



Figure 47 : illustration du déroulement d'une activité lancée

Le fichier apparaît, les étudiants peuvent désormais répondre aux questions par l'intermédiaire de leur boîtier de vote. Les boutons de 1 à 20 représentent chacun des étudiants participant à la session.

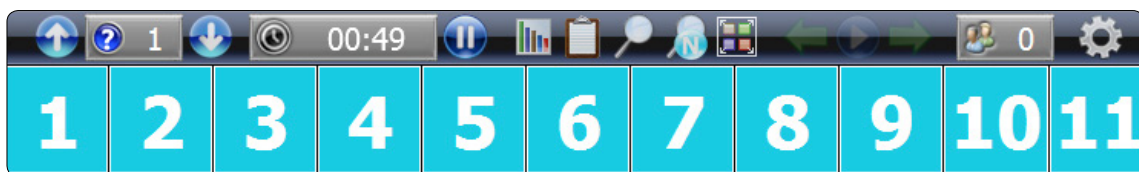


Figure 48 : barre des fonctions d'une activité

- |   |  |  |   |
|---|--|--|---|
|  00:49<br>Minuteur       | <br>Pause             | <br>Graphique des résultats           | <br>Tableau des scores |
| <br>Réponse individuelle | <br>Nom de l'étudiant | <br>Masquer tous les étudiants        | <br>Suivant            |
| <br>Lecture du son       | <br>Précédent         |  0<br>N° ID de la personne ayant voté |   |

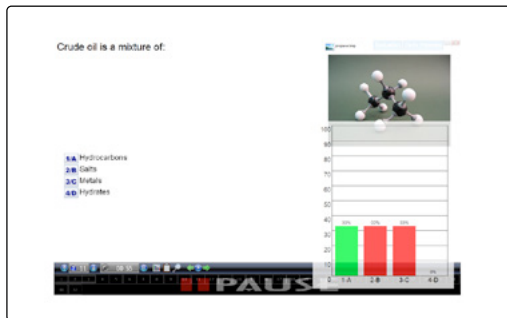


Figure 49 : graphique des résultats lors d'une activité

L'enseignant peut également voir les résultats de ses élèves pour mieux appréhender les points forts et points faibles de chacun. Le but étant d'améliorer son apprentissage. Une fois les résultats affichés, la question prend fin.

Unable to tolerate the dust one moment longer, Diane spent the afternoon cleaning the living room tables and shelves. Now \_\_\_\_\_ slippery with furniture polish, glowing in the sunlight that spills through the open window.

1/A their

2/B they're

3/C there

Figure 50 : résultats par élèves

L'enseignant peut aussi voir et montrer les réponses de chaque élève et afficher la réponse exacte.

Participant	Score
Participant1	0
Participant2	0
Participant3	0
Participant4	0
Participant5	0
Participant6	0
Participant7	0
Participant8	0
Participant9	0
Participant10	0
Participant11	0
Participant12	0
Participant13	0
Participant14	0
Participant15	0
Participant16	0
Participant17	0
Participant18	0
Participant19	0
Participant20	0

Figure 51 : tableau des scores

**TABLEAU DES SCORES**

Score par équipe

Group	Score
Group1	0

Group1 Score moyen: 0.00

Participant	Score
Participant1	0
Participant2	0
Participant3	0
Participant4	0
Participant5	0
Participant6	0
Participant7	0
Participant8	0
Participant9	0
Participant10	0
Participant11	0
Participant12	0
Participant13	0
Participant14	0
Participant15	0
Participant16	0
Participant17	0
Participant18	0
Participant19	0
Participant20	0

Figure 51 : tableau des scores

A tout moment, l'enseignant peut accéder au tableau des scores pour voir où en sont ses étudiants.



## 6.2 Choisir une activité

Il existe 9 types d'activités différentes. Certaines activités demandent la création d'un quiz (Voir page 10). Les autres peuvent être lancées sans quiz.

### 6.2.1 Activités lancées à partir d'un quiz

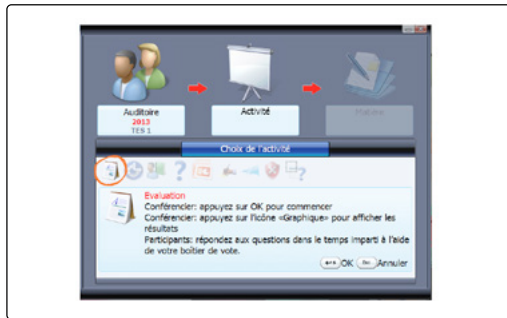


Figure 52 : mode "Evaluation"

#### Mode évaluation

Le mode "évaluation" permet d'évaluer les élèves sur un sujet grâce à un questionnaire (créé avec l'éditeur de quiz ou le logiciel PowerPoint ou Excel).

Tout le monde peut participer, et vous pouvez suivre en temps réel les réponses de vos élèves.



Figure 53 : mode "Test de rapidité"

#### Mode rapidité

Dans le mode "test de rapidité", seule la personne qui répond le plus vite, avec la bonne réponse, marque les points.



Figure 54 : mode "Résolution de problèmes"

#### Mode résolution de problèmes

Le mode "résolution de problèmes" est un excellent moyen de connaître les capacités de vos étudiants. La question posée, requérant une réponse développée, invite l'étudiant qui a répondu le plus vite à développer son raisonnement oralement.



Figure 55 : mode "Concours"

#### Mode concours : Que le meilleur gagne

Dans le mode "concours", les élèves doivent répondre correctement aux questions s'ils souhaitent passer au niveau suivant. L'étudiant qui répond correctement peut passer à la question suivante, dans le cas contraire il est éliminé. Le gagnant est l'élève qui répond juste jusqu'à la fin ou est le dernier dans la course.



## 6.2.2 Activités lancées sans quiz



Figure 56 : mode "Questions-réponses"



Figure 57 : mode "Présentation PowerPoint"

### Mode prise de parole

Au lieu du traditionnel "Je lève la main" pour répondre à une question posée par l'enseignant, l'étudiant peut au travers de son boîtier de vote marquer sa volonté de répondre à une question ou de prendre la parole lors d'une session de "questions-réponses". L'enseignant sélectionne ensuite la personne qui répondra à la question oralement.

### Mode PowerPoint

Les étudiants de la classe peuvent répondre au fur et à mesure du développement des diapositives de votre "présentation PowerPoint".



Figure 58 : mode "Interrogation"

### Mode interrogation

Le mode "interrogation" est la version électronique de l'interrogation sur table. A la différence du mode "évaluation", ce mode permet aux élèves de répondre aux questions à leur vitesse.

Le professeur imprime le test ou questionnaire pour ses élèves. L'élève sélectionne ensuite la question à laquelle il souhaite répondre à l'aide de son boîtier de vote. Lorsque l'ensemble des questions sont complétées, le professeur peut examiner les réponses de ses élèves grâce à la fonction "résultats".



Un étudiant peut appuyer sur le bouton F3 pour passer à la question suivante, et F1 pour revenir à la question précédente. Les étudiants peuvent ainsi changer la réponse d'une question lorsqu'il le souhaite.

*Attention : les boutons F1 et F3 ne sont disponibles qu'avec les boîtiers de vote 15 touches.*

Lorsque l'étudiant répond à une question, une couleur s'affiche en fonction de sa réponse :



Vert : l'étudiant n'a pas répondu à la question



Bleu : l'étudiant a répondu à la question



Rouge : l'étudiant a répondu hors du temps imparti



L'étudiant entre sa réponse



Figure 59 : imprimer un document



Pour imprimer un test ou un questionnaire, suivez la procédure suivante. Ouvrez un fichier à partir de la fonction "Editeur de quiz", et cliquez sur l'icône "Imprimer" qui se trouve dans la barre des tâches.



Figure 60 : mode "Vote"

## Mode vote

Le mode "vote" permet à l'enseignant de poser une question oralement. Les élèves répondent par l'intermédiaire de leur boîtier de vote. L'enseignant peut ensuite visualiser les réponses à partir de la fenêtre "Vote".



Figure 61 : mode "Question en direct"

## Mode question en direct

Avec le mode "question en direct", l'enseignant a à sa disposition des outils d'annotation et de capture d'écran pour créer des questions à la volée. Les étudiants doivent ensuite répondre à la question. L'enseignant peut également prendre des captures d'écran pour s'en servir de base lors de la création d'un test.

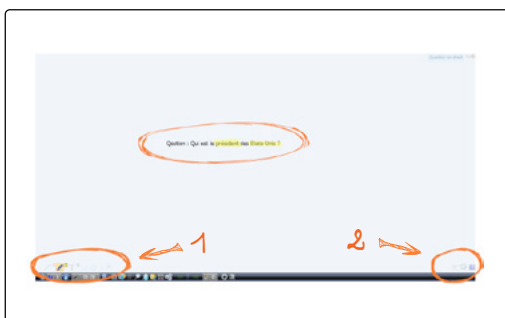


Figure 62 : les outils du mode "Question en direct"



Outils d'annotation



Outils de capture d'écran

## 7. ANALYSER LES RÉSULTATS

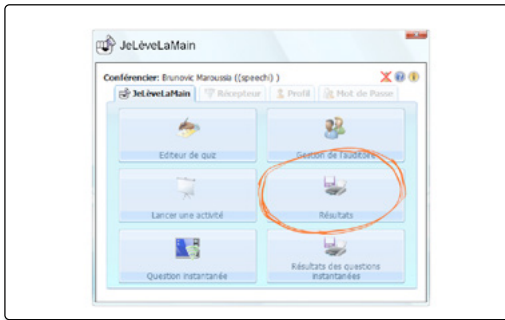


Figure 63 : analyser les résultats d'une activité

Sélectionnez la fonction "Résultat" dans la fenêtre d'accueil du logiciel "JeLèveLaMain".

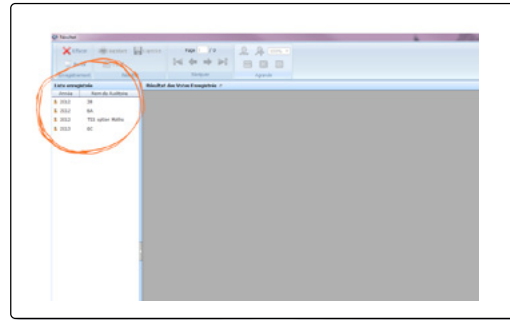


Figure 64 : sélectionner la session dont vous souhaitez analyser les résultats

Sélectionnez ensuite l'année et le nom de votre classe dans l'onglet "Liste enregistrée".

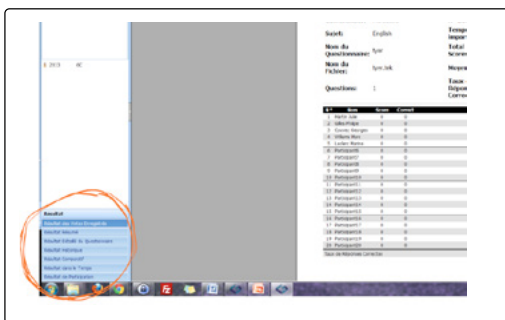


Figure 65 : illustration des modes de présentation des résultats

Après avoir sélectionné l'année et la classe, choisissez votre "matière" et cochez la session dont vous souhaitez voir les résultats.

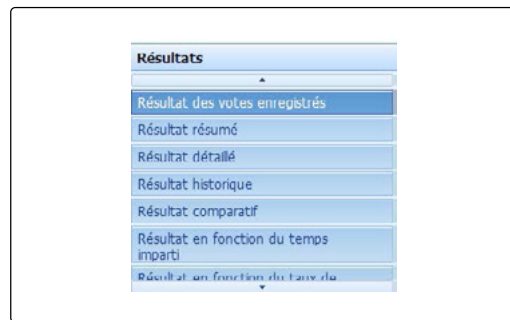


Figure 66 : détails des types de présentation des résultats

Il y a sept types de présentation des résultats : résultat des votes enregistrés, résultat résumé, résultat détaillé, résultat historique, résultat comparatif, résultat en fonction du temps imparti et résultat en fonction du taux de participation.

### 7.1 Exporter les résultats en fichier .csv

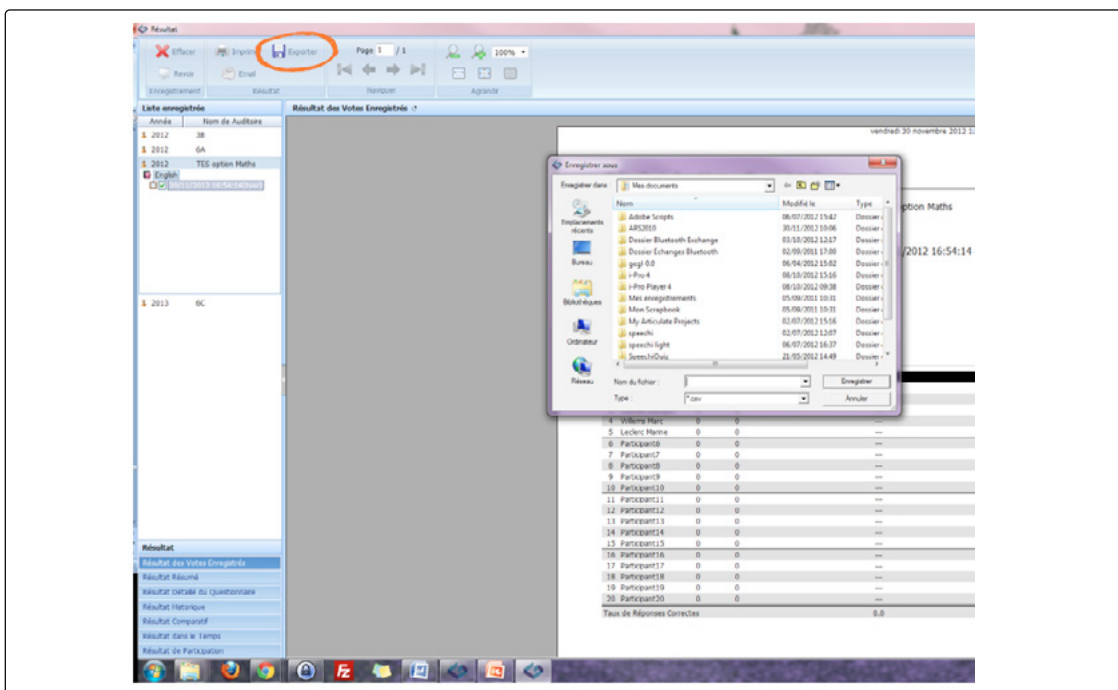


Figure 67 : exporter des résultats

## 8. INTÉGRER UN FICHER EXCEL

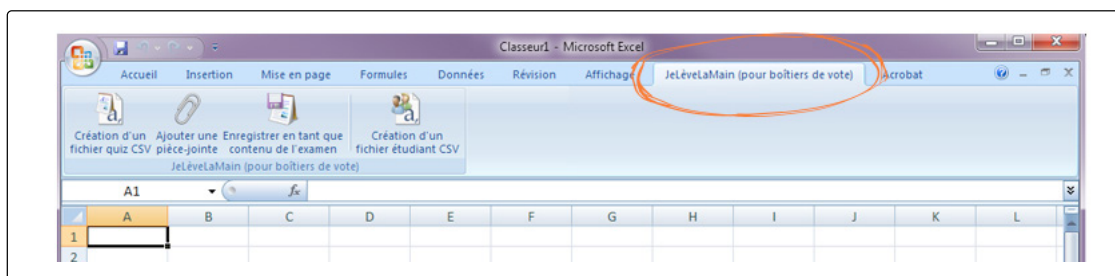


Figure 68 : onglet permettant de rendre compatible un fichier excel

Pour les utilisateurs qui préfèrent créer des quiz avec Excel, nous avons mis en place un outil permettant l'importation d'un quiz à partir d'Excel dans le logiciel "JeLèveLaMain". Après installation du logiciel "JeLèveLaMain", un onglet "JeLèveLaMain" est automatiquement intégré dans le logiciel Excel.

### 8.1 Créer un fichier examen au format csv

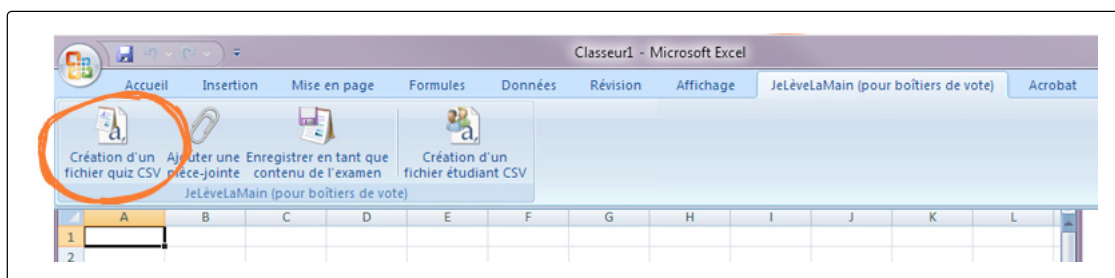


Figure 69 : créer un questionnaire compatible avec "JeLèveLaMain" sous excel

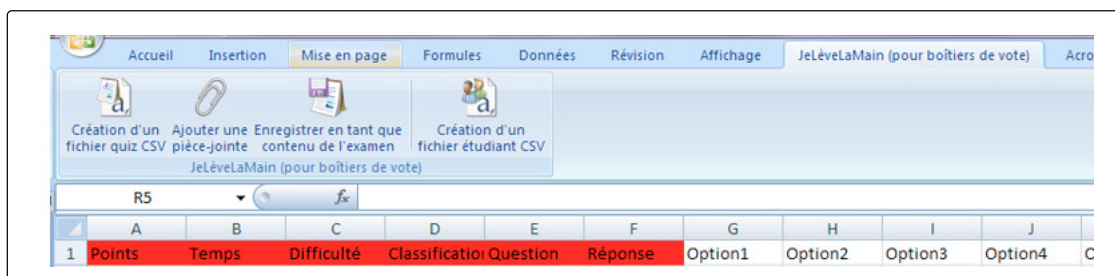


Figure 70 : compléter les options du questionnaire sous excel

En choisissant cette option, Excel configure automatiquement une page, de sorte qu'elle puisse facilement être importée dans le logiciel "JeLèveLaMain".

Ecrivez vos questions, ajoutez des pièces jointes, puis enregistrez le contenu de l'examen grâce à l'onglet "JeLèveLaMain" se trouvant dans la barre des tâches.

L'enseignant peut créer et insérer des questions – les points suivants sont obligatoires :

1. Points – entrez la valeur de votre question.
2. Temps – entrez le temps imparti (en seconde).
3. Difficulté – entrez le niveau de difficulté de votre question
4. Classification – entrez le type de votre question : connaissance, analyse, compréhension, application, divers, évaluation
5. Question – entrez l'intitulé de votre question
6. Réponse – entrez la bonne réponse
7. Choix – entrez les réponses. Le nombre de choix de réponse se limite à 10.
8. Pièce-jointe – importez tous vos fichiers multimédia. (cliquez sur "Ajouter un fichier-joint")

Après avoir rempli l'ensemble des informations, l'enseignant peut sauvegarder son fichier avec le bouton "Enregistrer en tant que contenu de l'examen" et importer son fichier à l'aide de la fonction "Editeur de quiz".

## 8.2 Créer un fichier “auditoire” au format .csv

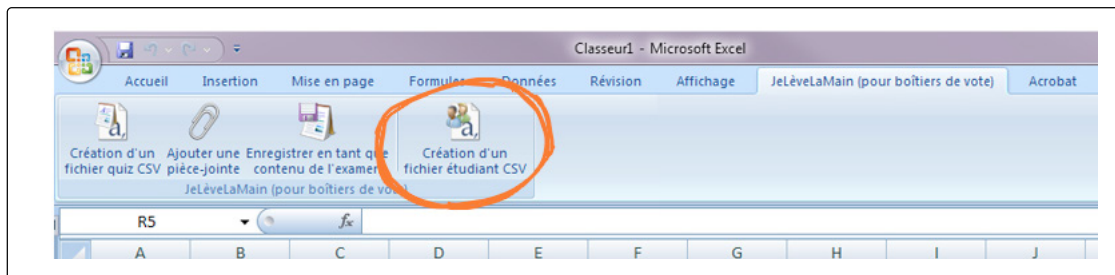


Figure 71 : créer un auditoire à partir d'excel

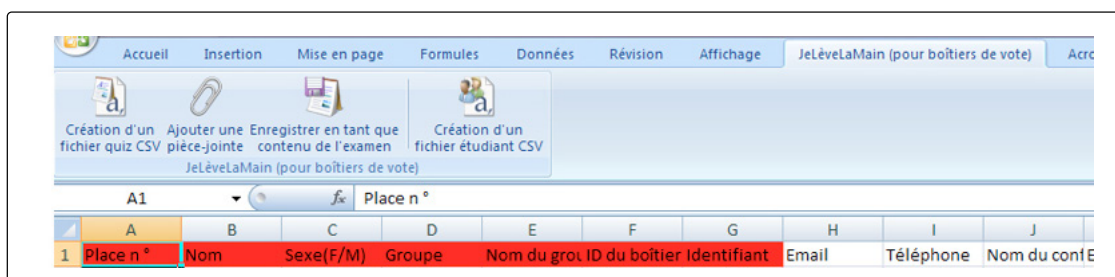


Figure 72 : compléter les informations personnelles des élèves sous excel

Si vous avez déjà enregistré un auditoire sous Excel, ou en avez importé un, appuyez sur la touche “Création d'un fichier étudiant csv” pour rendre votre fichier compatible avec le logiciel “JeLèveLaMain”.

Remplissez les informations personnelles des élèves (les informations obligatoires sont en rouge), enregistrez, puis importez votre fichier “auditoire” à partir de la fonction “Gestion de l’auditoire”.

## 9. “QUESTION INSTANTANÉE” ET “RÉSULTAT DES QUESTIONS INSTANTANÉES”

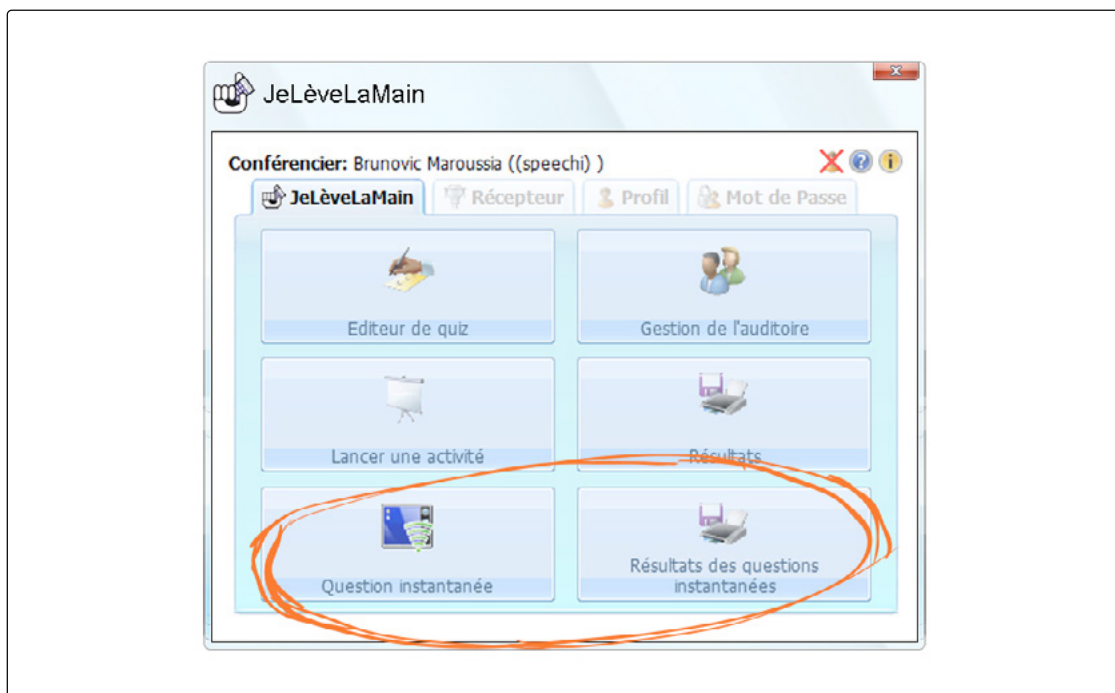


Figure 73 : lancer une question instantanée et analyser ses résultats

La fonction “question instantanée” permet à l’enseignant de connaître la tendance qui se dégage de sa classe en posant une question à la volée sur un sujet. Il s’agit d’un vote d’opinion. Le nombre des répondants s’affichent en temps réel. L’enseignant affiche ensuite, lorsqu’il le souhaite, le graphique des résultats pour connaître l’ensemble des réponses.

### 9.1 Question instantanée

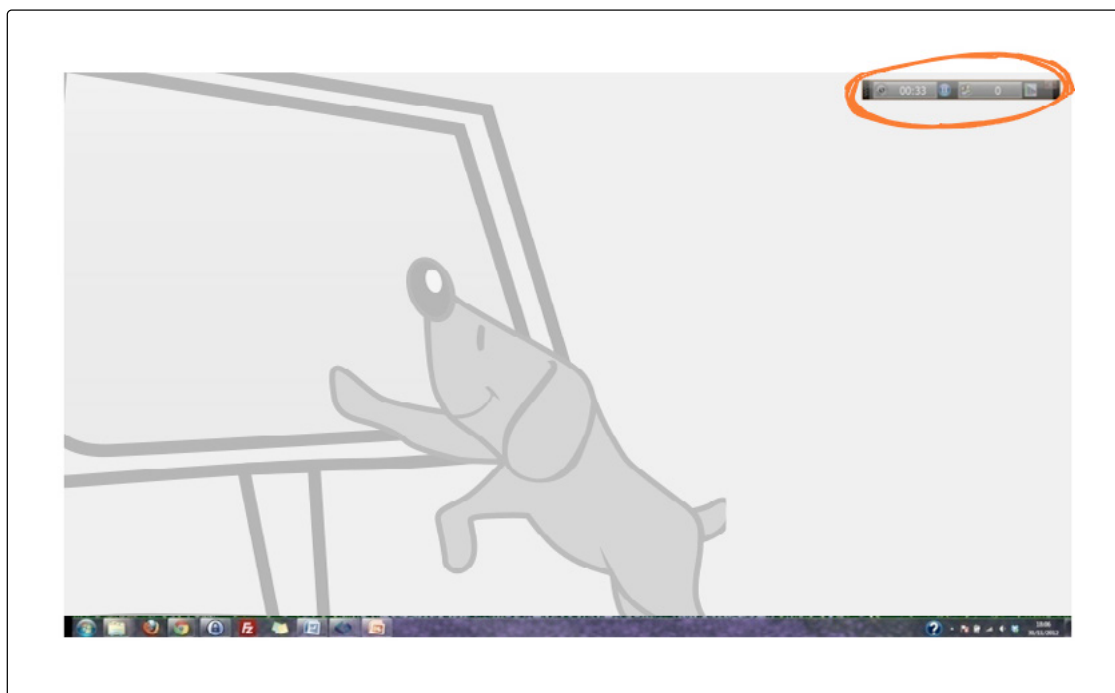
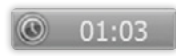


Figure 74 : affichage de la barre des questions instantanée sur votre bureau Windows

Cliquez sur l’onglet “question instantanée” dans la page d’accueil du logiciel “JeLèveLaMain” ou sur la touche “question instantanée” de votre boîtier de vote. La barre des votes s’affiche, les élèves peuvent commencer à répondre à l’aide de leur boîtier de vote.



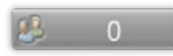
Figure 75 : les fonctions de la barre des questions instantanées



Temps



Pause



Nombre de votes



Graphique  
des résultats

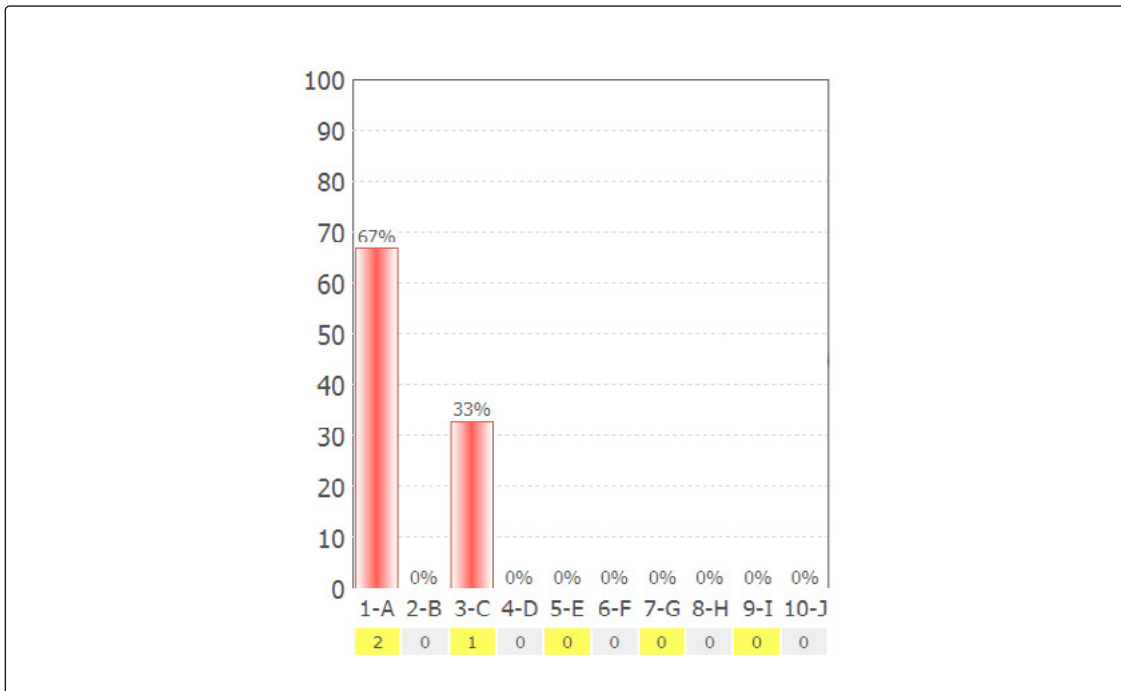


Figure 76 : afficher les résultats des questions instantanées

Après avoir collecté les réponses des étudiants, le professeur peut voir le graphique des résultats à l'aide de sa télécommande ou en cliquant sur l'icône graphique.



## 9.2 Résultat des questions instantanées

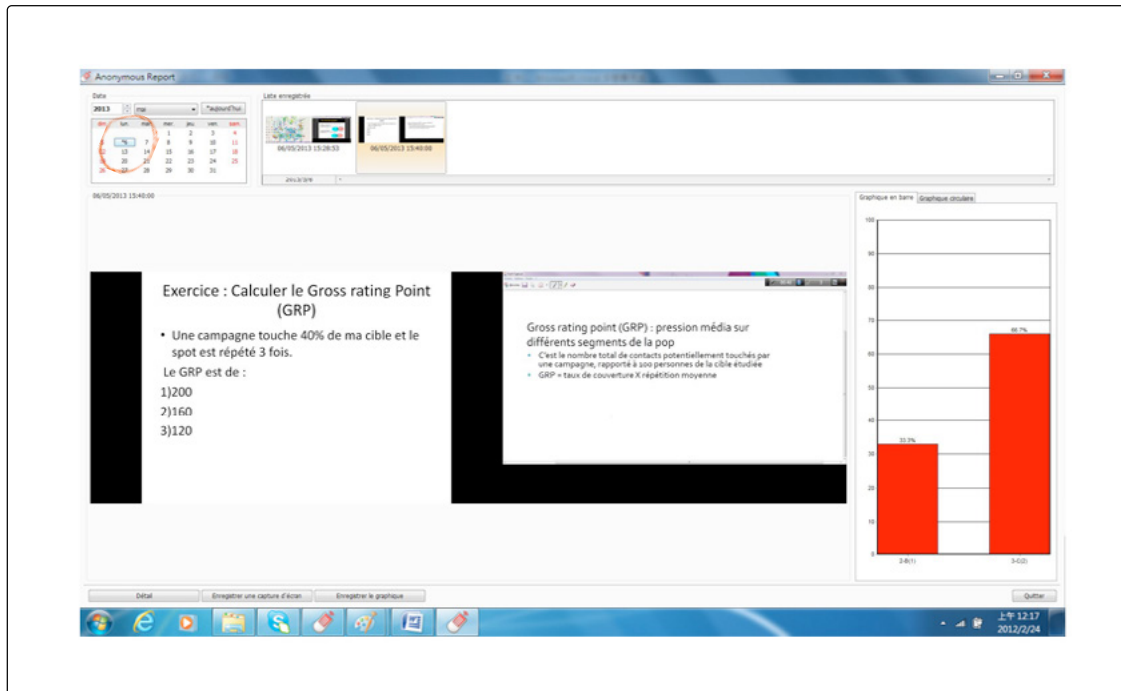


Figure 77 : affichage détaillé des résultats des questions instantanées

Pour démarrer et afficher les résultats des questions instantanées, cliquez sur la date correspondant au test que vous souhaitez afficher.

Sélectionnez ensuite le bon fichier dans le panneau "Liste enregistrée". Les résultats s'affichent sous forme d'un graphique – diagramme en barre ou graphique circulaire.

## 10. SERVICE APRÈS-VENTE ET SUPPORT

Nous vous remercions d'avoir acheté la solution "JeLèveLaMain". Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter par email [support@speechi.net](mailto:support@speechi.net).

Toutes les informations, mises à jour concernant l'outil et le logiciel sont disponibles sur notre site : <http://www.speechi.net/support/jelevelamain>.



## TABLE DES FIGURES

- 5 Figure 1 : fenêtre d'installation du logiciel "JeLèveLaMain"
- 5 Figure 2 : icône de raccourci du logiciel "JeLèveLaMain"
- 5 Figure 3 : fenêtre de dialogue "Sélectionner un Conférencier"
- 5 Figure 4 : onglet "Récepteur"
- 6 Figure 5 : illustration des fonctions de l'onglet "Récepteur"
- 7 Figure 6 : fenêtre d'accueil du logiciel "JeLèveLaMain"
- 8 Figure 7 : fenêtre de dialogue "Sélectionner un conférencier"
- 8 Figure 8 : fenêtre de dialogue "Ajouter un conférencier"
- 8 Figure 9 : supprimer un conférencier
- 8 Figure 10 : ajouter ou modifier les informations de son profil
- 9 Figure 11 : lancer la fonction "Editeur de quiz"
- 9 Figure 12 : créer un document avec l'éditeur de quiz
- 9 Figure 13 : nommer son quiz
- 9 Figure 14: les étapes de la création d'un document
- 10 Figure 15 : barre des réglages connexes de l'"Editeur de quiz"
- 11 Figure 16 : Créer une question de type "Réponse libre"
- 11 Figure 17 : Réponse numérique
- 12 Figure 18 : Réponse textuelle
- 13 Figure 19 : barre des tâches de l'"Editeur de quiz"
- 13 Figure 20 : la barre des polices de l'"Editeur de quiz"
- 14 Figure 21 : icône "prévisualiser" un document
- 14 Figure 22 : document pévisualisé
- 15 Figure 23 : créer des questions à partir de PowerPoint
- 15 Figure 24 : onglet "JeLèveLaMain" permettant de rendre compatible un PowerPoint
- 15 Figure 25 : initialiser un questionnaire PowerPoint
- 16 Figure 26 : compléter les options du questionnaire sous PowerPoint
- 16 Figure 27 : illustration des options d'un questionnaire sous PowerPoint
- 17 Figure 28 : bouton "ajouter un auditoire"
- 17 Figure 29 : créer un nouvel auditoire
- 17 Figure 30 : gérer son auditoire
- 17 Figure 31 : compléter le profil d'un élève
- 17 Figure 32 : illustration d'une classe dont le profil des élèves est complété
- 18 Figure 33 : importer ou exporter un auditoire
- 18 Figure 34 : boutons "Ajouter un participant" et "Constituer des groupes"
- 18 Figure 35 : fenêtre de dialogue "Ajouter un participant"
- 18 Figure 36 : fenêtre de dialogue "Constituer des groupes"
- 19 Figure 37 : bouton "Associer un boîtier de vote"
- 19 Figure 38 : fenêtre de dialogue "Associer un boîtier de vote"
- 19 Figure 39 : mettre à jour les données des participants
- 19 Figure 40 : message d'erreur lorsqu'un boîtier est déjà associé à un participant
- 20 Figure 41 : lancer une activité
- 20 Figure 42 : sélectionner un auditoire
- 20 Figure 43 : sélectionner une activité
- 21 Figure 44 : sélectionner un fichier
- 21 Figure 45 : importer un fichier

- 21 Figure 46 : démarrer une activité
- 21 Figure 47 : illustration du déroulement d'une activité
- 21 Figure 48 : barre des fonctions d'une activité
- 22 Figure 49 : graphique des résultats
- 22 Figure 50 : résultats par élèves
- 22 Figure 51 : tableau des scores
- 23 Figure 52 : mode "Evaluation"
- 23 Figure 53 : mode "Test de rapidité"
- 23 Figure 54 : mode "Résolution de problèmes"
- 23 Figure 55 : mode "Concours"
- 24 Figure 56 : mode "Questions-réponses"
- 24 Figure 57 : mode "Présentation PowerPoint"
- 24 Figure 58 : mode "Interrogation"
- 24 Figure 59 : imprimer un document
- 25 Figure 60 : mode "Vote"
- 25 Figure 61 : mode "Question en direct"
- 25 Figure 62 : les outils du mode "Question en direct"
- 26 Figure 63 : analyser les résultats d'une activité
- 26 Figure 64 : sélectionner la session dont vous souhaitez analyser les résultats
- 26 Figure 65 : illustration des modes de présentation des résultats
- 26 Figure 66 : détails des types de présentation des résultats
- 26 Figure 67 : exporter des résultats
- 27 Figure 68 : onglet "JeLèveLaMain" permettant de rendre compatible un fichier excel
- 27 Figure 69 : créer un questionnaire "JeLèveLaMain" sous excel
- 27 Figure 70 : compléter les options du questionnaire sous excel
- 28 Figure 71 : créer un auditoire à partir d'excel
- 28 Figure 72 : compléter les informations personnelles des élèves sous excel
- 29 Figure 73 : lancer une question instantanée et analyser ses résultats
- 29 Figure 74 : affichage de la barre des questions instantanées
- 29 Figure 75 : les fonctions de la barre des questions instantanées
- 29 Figure 76 : afficher les résultats des questions instantanées
- 30 Figure 77 : affichage détaillé des résultats des questions instantanées