

Smaky

Didac



TESTMASTER

Donnée

7 Ils n'ont pas autant de chance que nous.

R. remplir...

X Sie haben nicht soviel Glück wie uns.

Remarques

Non. "wie wir (haben) => donc nominatif

Correction

Sie haben nicht soviel Glück wie

Indications

"soviel" wird meistens in einem Wort geschrieben.

Réponse

Fin Prend Réponse Correc. Efface Prés. Ind. Aide Préc. Début Suiv.

Généralités

TESTMASTER est un didacticiel du type questionnaire inspiré d'un programme créé par les Eurocenter pour des machines MS-DOS ou MAC.

Il est composé :

- d'un programme *maître*, TESTMA_P, qui permet d'éditer une liste de questions et de prévoir les réponses et fautes possibles.
- d'un programme *élève*, TESTMASTER, qui pose les questions, affiche des remarques, attend des réponses et donne des commentaires.

Il permet en outre :

- une utilisation très simple tant pour l'élève que pour le maître.
- de reprendre des documents créés pour la version MAC de TESTMASTER. Par exemple le cours EAO conçu et réalisé par Silvio Amstad et basé sur le «Cours moyen de langue allemande» d'Ernest Gfeller (Edition H. Messeiller SA, Neuchâtel) peut, assez facilement, être porté sur Smaky.
- d'associer des sons (musiques ou paroles) à chaque questions.

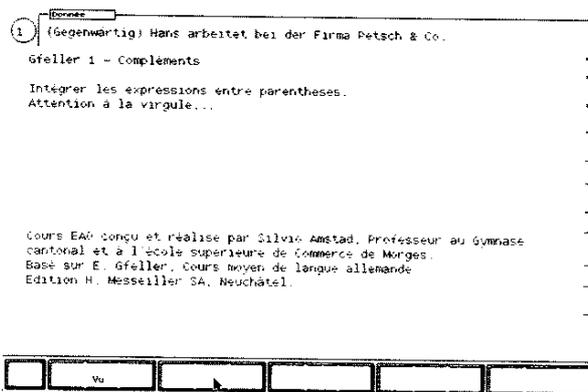
Choix du document

Pour choisir un exercice, il suffit de cliquer son icône dans Start.

Pour changer d'exercice dans TESTMASTER, il suffit de presser sur **(PREND)**, puis de sélectionner l'exercice choisi.

Présentation

Un texte de présentation apparaît alors à l'écran. Il s'agit d'en prendre note avec attention, car il contient souvent des indications importantes pour la suite de l'exercice.



Une pression sur **(Vu)** permet d'effacer cette présentation pour passer à la première question, affichée à la 1^{ère} ligne de l'écran.

Une pression sur **(Prés.)** permet, à tout moment, d'afficher cette présentation.

Exercice

L'écran est composé de 6 lignes, la première ligne contient la question à laquelle il s'agit de répondre.

Une musique, une parole ou un son peut accompagner cette question.

La réponse doit être tapée au clavier. Elle est affichée dans la 2^{ème} ligne de l'écran.

Il est possible de positionner le curseur avec la souris dans cette ligne.

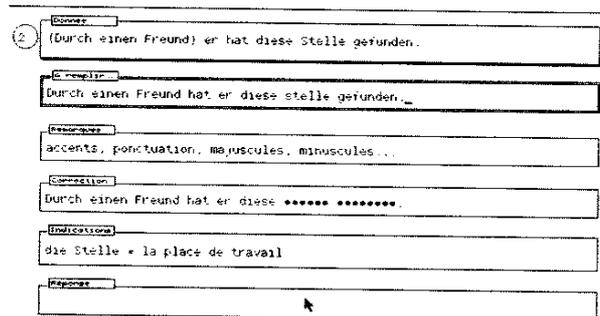
Un *clac* avec le bouton de droite permet d'effacer un mot.

(Undo) ou **(Efface)** permettent d'effacer la réponse donnée.

La réponse étant tapée il faut presser sur **(Return)**.

Si la réponse est correcte un commentaire est affiché dans la 3^{ème} ligne, le symbole ✓ apparaît à l'écran et le score est affiché dans la dernière ligne. Une pression sur **(Return)** permet de passer à la question suivante.

Si la réponse est fautive un commentaire peut parfois également être affiché et le



symbole **X** apparaît.

Il est possible de cliquer dans la 4^{ème} ligne de l'écran ou de presser sur **(Correc.)** pour localiser l'erreur et la corriger.

Une pression sur **(Suiv.)** permet de passer à la question suivante, sur **(Préc)** à la précédente et **(Début)** permet de reprendre la 1^{ère} question.

Les lignes suivantes de l'écran permettent d'accéder à des *aides*, indications, corrections ou d'obtenir la réponse à la question posée.

Aides

En tout temps, l'élève a la possibilité d'obtenir des indications utiles en pressant une touche fonction :

Réponse Un pression sur **(réponse)** ou un *clic* ou dans la 6^{ème} ligne de l'écran, affiche dans cette ligne une réponse attendue. Une pression sur **(Autre)** permet de voir d'autre réponses possibles. Une pression sur **(Suite)** permet de continuer l'exercice.

Correction Un pression sur **(correc.)** ou un *clic* dans la 4^{ème} ligne de l'écran, affiche une correction à la réponse tapée. Cette correction consiste à afficher en clair la partie correcte de la réponse et à remplacer chaque lettre de la fin de la réponse attendue par des points. Cette correction permet de localiser la faute.

Correction
Durch einen Freund hat er diese

Présentation Une pression sur **(Prés.)** affiche le texte de présentation.

Indications Une pression sur **(Ind.)** ou un *clic* dans la 5^{ème} ligne de l'écran, affiche dans cette ligne un commentaire se rapportant à la question posée.

Aide Une pression sur **(Aide)** affiche, dans une boîte de dialogue, un texte d'aide concernant tout l'exercice.

Parle Une pression sur **(Parle)** permet d'entendre un son lié à la question posée. Selon l'exercice, ces sons seront prononcés lors de chaque nouvelle question ou uniquement en cas de pression sur **(Parle)**.

Remarque : Ces fonctions ne sont pas toutes actives dans tous les exercices ou toutes les questions posées. Si une fonction est inactive, son nom disparaît des *touches fonction*.

Pour l'enseignant

Il est conseillé de créer un dossier dans lequel on ne duplique que les programmes TESTMASTER et TESTMA_P puis d'exécuter TESTMA_P.

L'écran de TESTMA_P affiche 10 lignes :

- la 1ère doit contenir la question qui sera posée à l'élève.
- les lignes 2, 4, 6 et 8 peuvent contenir une réponse correcte attendue de l'élève.
- les lignes 3, 5, 7 et 9 peuvent contenir des commentaires correspondants aux réponses précédentes.
- La ligne 10 peut contenir une indication propre à la question.

Pour passer de l'édition d'une ligne à l'autre, il suffit de presser **(RETURN)** ou de cliquer dans la ligne désirée avec la souris. Il est possible de cliquer avec la souris dans la ligne en édition pour déplacer le curseur. Un clic avec le bouton de droite efface un mot.

Les réponses (lignes 2,4,6,8) peuvent contenir des expressions entre crochets ou entre parenthèses :

- Les crochets permettent un choix de variantes.
Par exemple si la ligne contient : «AA [rep1/rep2/rep3] BB» alors les réponses: «AA rep1 BB», «AA rep2 BB» et «AA rep3 BB» seront admises.
- Les parenthèses indiquent qu'un mot n'est pas obligatoire.
Par exemple si la ligne contient «AA (BB) CC» alors les réponses «AA CC» et «AA BB CC» seront admises.

Une pression sur **(F13)**, **(F14)** ou **(F15)** permet de changer de question.

Une pression sur **(Fautes)** permet d'éditer 6 lignes décrivant les fautes que peut faire l'élève :

- Les lignes 2, 4 et 6 peuvent contenir des mots ou phrases
- les lignes 3, 5 et 7 peuvent contenir des commentaires. Si la réponse de l'élève **contient** la phrase ou le mot contenu dans la ligne n, le commentaire contenu dans la ligne n+1 sera affiché.

Une pression sur **(Déf.)** permet d'accéder à la boîte de dialogues des définitions :

- Choix aléatoire les questions sont tirées au hasard
- Touche réponse active l'élève peut afficher les réponses
- Ignore ponctuation, majuscule ABéü,=ABEU
- Ignore les espaces AB C=ABC
- Parle à chaque question les sons sont prononcés à chaque question.

Une pression sur **(F10)** ou **(F12)** permet d'accéder à un éditeur pour écrire un texte d'aide ou de présentation.

Une pression sur **(F1)** ou **(F3)** permet de reprendre ou de sauver le test.

Un fichier XXXX.AUDIO peut accompagner le fichier XXXX.TST. Ce fichier peut contenir des sons, musiques et paroles pour chaque question.