



e-cureuil

Le nouvel e-cureuil est arrivé. Entièrement refondu, il vous offre de nouvelles possibilités à utiliser dans vos classes, avec vos élèves

1. ORGANISATION GÉNÉRALE ET STRUCTURE

L'e-cureuil peut être observé simultanément selon deux angles : les usagers et les contenus.

1.1. LES USAGERS

Ils peuvent être classés selon trois catégories : administrateurs, contributeurs et utilisateurs. Voici de manière synthétique leurs droits quant aux ressources de l'e-cureuil.

	Administrateurs			Contributeurs			Utilisateurs		
	Création	Modification	Consultation	Création	Modification	Consultation	Création	Modification	Consultation
Gestion des Entrées	oui	oui	oui	non	non	oui	non	non	oui
Gestion des Animations	oui	oui	oui	oui	les siennes	oui	non	non	oui
Gestions des commentaires	oui	oui	oui	oui	les siens	oui	non	non	non
Gestion des Parcours	oui	oui	oui	oui	les siens	oui	non	non	oui

L'intégralité du site est modéré à priori. Seuls les animations et les commentaires modérés sont consultables par les visiteurs.

QUESTIONS

- *Comment devient-on contributeur ?*
 - Il suffit de créer un compte sur l'e-cureuil
- *Peut-on créer plusieurs comptes avec un même mel ?*
 - Oui, sans problème
- *Les élèves on-ils besoin de créer un compte ?*
 - Non, seul les personnes qui souhaitent contribuer ont besoin d'ouvrir un compte.

1.2. LES CONTENUS

A) LES ENTRÉES

Une *Entrée* est formée :

- d'un titre. Exemple : *théorème des valeurs intermédiaires*
- d'un énoncé (définition, théorème....).
- d'un ou plusieurs domaines auxquels elle est rattachée (arithmétique, géométrie analytique, algorithmique.....)
- d'un ou plusieurs mots clés qui la caractérisent et permettent de la retrouver dans la banque de données.

- d'un ou plusieurs niveaux (seconde, première,)

Ces *Entrées* sont créées par l'équipe d'Administrateurs. Toutefois, une simple demande peut en permettre la création de nouvelles.

QUESTIONS

- *Qui crée les Entrées ?*
 - l'équipe d'Administrateurs uniquement
- *Comment obtenir la création d'une nouvelle Entrée ?*
 - Il suffit d'envoyer votre demande à e-cureuil ou déposer une nouvelle animations dans l'entrée «À vos souhaits» en détaillant la nouvelle entrée souhaitée dans le commentaire.
- *Je ne suis pas d'accord avec la formulation d'un théorème, d'une définition. Puis-je la modifier ?*
 - Non. L'e-cureuil n'a pas pour ambition de fournir un « cours de Mathématiques » au sens traditionnel. Chaque énoncé dépend de l'enseignant, de la progression dans laquelle il s'inscrit, de la série dans laquelle il est enseigné.
- *Je ne suis pas d'accord avec une Animation. Puis-je la modifier ?*
 - Non, sauf si vous en êtes l'auteur. Par contre, vous pouvez en proposer une variante. Pour cela, lorsque vous affichez l'animation (après vous être authentifié sur la page d'accueil), un des boutons à droite du titre de la page vous permet de dupliquer l'animation. Vous avez tout le loisir d'y faire les modifications que vous voulez.

B) LES ANIMATIONS

Chaque entrée peut être accompagnée par une ou plusieurs *animations*

Une *animations* est un fichier interactif créé à partir d'un logiciel permettant de créer des applets java.

Exemples : Geogebra, GeoNext, CaR, EduGraph...

Chaque *animation* permet à un visiteur de manipuler l'*animation*.

Chaque *animation* est caractérisée par :

- un fichier
- un titre
- un descriptif
- un ou plusieurs mots clés
- un ou plusieurs niveaux (seconde, première,)
- un statut public ou non.

QUESTIONS

- *Est-ce qu'on peut modifier des animations ?*
 - Uniquement si on en est l'auteur
- *Est-ce que l'on peut ajouter des animations ?*
 - Oui, dès qu'on a le statut de Contributeur, c'est à dire dès la création d'un compte.
- *Est-ce que l'on peut ajouter des Commentaires à une animation ?*
 - Oui. Les commentaires permettent les échanges entre contributeurs (ils ne sont pas accessibles aux simples visiteurs, néanmoins, les commentaires font aussi l'objet d'une modération a priori : le commentaire ne sera visible par les autres contributeurs qu'après une validation des modérateurs).
- *Est-ce que l'on peut récupérer les animations sur son propre ordinateur ?*
 - Oui, à l'aide d'un bouton à gauche du titre de la page, il est possible de télécharger le fichier. Il

faut disposer du logiciel sur son ordinateur pour lire la figure. Exemple : la plupart des animations sont des figures GeoGebra ; vous devez donc avoir installé GeoGebra sur votre ordinateur pour ouvrir un fichier ggb après téléchargement.

- *Comment fait-on pour rendre une animation publique ?*
 - Lors de sa création, le Contributeur choisit de rendre ou non sa contribution publique. S'il le désire, sa demande sera ou non validée par les membres de l'équipe de l'e-cureuil dans les plus brefs délais.
- *Est-ce que l'on peut récupérer la totalité des animations d'un Parcours ?*
 - Pas de façon automatique. Il faut les télécharger manuellement une à une. Le téléchargement permet seulement d'enregistrer la figure, mais par la page entière. En outre, il faut donc disposer sur son ordinateur du logiciel adéquate.

2. UTILISATIONS DE L'E-CUREUIL

2.1. SIMPLE VISITEUR (UTILISATEUR)

A) LA PAGE D'ACCUEIL.

Elle permet de créer un compte (et devenir contributeur), mais elle permet surtout d'entrer dans le site.

Les liens à noter sur cette page :

- configuration, pour vérifier la configuration de son ordinateur ;
- aide , mais vous l'avez trouver tout seul ;
- qui sommes-nous, qui présente le travail du groupe « e-cureuil » ;
- contact, pour joindre l'équipe et se tenir au courant des nouveautés sur le site ;
- les institutions qui nous soutiennent ;
- la licence Creative Common des droits de l'intégralité du site.

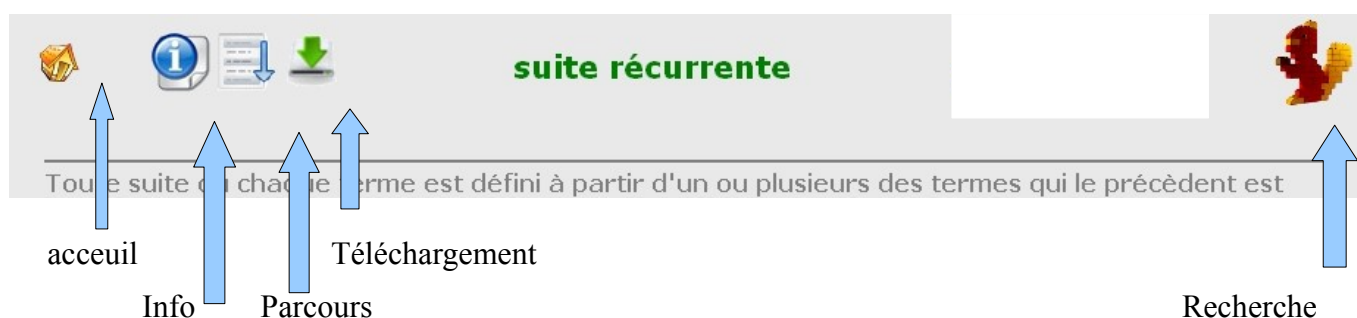
B) LA PAGE ECUREUIL.

C'est le cœur du site : c'est depuis cette page qu'on effectue une recherche pour accéder aux animations voulues.

Il y a trois façons d'accéder à une animation.

- Formulaire de recherche.
En réponse, seules les animations qui vérifient TOUS les critères sont obtenues.
Si aucune animation ne correspond à votre recherche, limitez-vous alors à un domaine ou un seul mot-clé.
- Par son numéro.
- Via les parcours.
En spécifiant un *auteur de parcours* et la *désignation (exacte) du parcours*, vous accédez alors à l'intégralité du parcours qu'un enseignant-contributeur a prévu pour vous.

c) LES ANIMATIONS



2.2. CONTRIBUTEUR

A) CONTRIBUER DEPUIS LA PAGE ECUREUIL

Le bouton *contribuer* de la page *ecureuil* permet de déposer une nouvelle animation. Si vous avez renseigné le formulaire de recherche, seul les entrées correspondantes sont proposées. Si vous ne trouvez pas l'entrée qui vous convient, effacez tous les critères de recherche afin de déposer votre animation dans l'entrée «À vos souhaits ». À droite de chaque ligne, un bouton permet de contribuer dans l'entrée souhaitée.

Quatre étapes pour déposer une animation :

- Le titre et le descriptif.

Il est possible de saisir des expressions mathématiques dans les descriptifs. Une aide est disponible. Si vous n'y parvenez pas, les modérateurs pourront se charger de transformer votre texte en expression mathématique. Il suffit de leur demander gentiment dans la section commentaire (voir la troisième étape).

- La figure.

Déposez le fichier (c'est souvent une figure GeoGebra, mais d'autres types de fichiers sont possibles). La liste des fichiers disponibles se trouve dans la section « configuration de la page d'accueil.

Certains types de page spéciales sont éventuellement possibles. Dans le doute conservez la page par défaut.

- Le commentaire et les mots-clés.

Les commentaires permettent de communiquer avec les autres contributeurs. Ils permettent aussi à l'occasion de communiquer facilement et discrètement avec les modérateurs.

Les mots-clés méritent un soin particulier, car ce sont eux qui doivent permettre de retrouver facilement l'animation après une recherche (mieux vaut un mot-clé superflu plutôt que d'oublier un mot-clé).

Les mots-clés de l'entrée s'appliquent automatiquement à l'animation. Il n'est donc pas utile de les reproduire, il suffit d'ajouter les mots-clés supplémentaires pertinents.

- La publication.

Elle résume toute la saisie, et permet de choisir de rendre publique une animation.

Attention : si vous ne souhaitez pas rendre publique une illustration, vous seul pourrez y accéder en vous identifiant sur le site. Nous vous déconseillons formellement de communiquer le mot de passe

de votre compte à d'autres personnes (et à vos élèves). Nous vous déconseillons également de créer un compte pour vos classes avec un mot de passe partagé.
Donc si vous souhaitez que vos élèves puissent accéder à votre animation, il vous faut la rendre publique.

Au sujet de la modération : Pour des raisons évidentes de protection (des élèves) l'animation ne deviendra publique qu'après avoir été modérée. La modération a uniquement pour objet de supprimer ce qui est pénalement ou moralement répréhensible. Pour de plus amples informations, consultez la charte du site.

B) PARCOURS DEPUIS LA PAGE ECUREUIL

Le bouton parcours renvoie vers l'interface de gestion de vos parcours. Pour ajouter des animations à vos parcours, il faut d'abord faire une recherche dans la page ecoreuil.
Pour que vos élèves utilisent les parcours, communiquez leur votre identifiant (mais pas votre mot de passe) et la désignation exacte du parcours (en respectant les espaces les majuscules et les accents). Choisissez donc une désignation simple et courte.

C) COMMENTAIRES

Les commentaires permettent les échanges entre contributeurs. Ils ne sont accessibles qu'aux contributeurs qui se sont identifié depuis la page d'accueil.
Les commentaires sont modérés à priori. Le temps de la modération est donc nécessaire avant leur publication.

Ils sont organisés comme le sont les forums, à la différence près que les fils de discussions correspondent chacun à une illustration. Ils ont donc nécessairement pour objet l'animation à laquelle ils sont attachés.

La page des commentaires s'organise de deux façon :

- un sommaire des dernières animation commentées
- le fil de discussion sur une animation.

Depuis le sommaire, cliquez simplement sur le fil de discussion que vous souhaitez lire.
Sur un fil de discussions, les commentaires sont affichés dans l'ordre de leur date de création, les plus ancienne en haut et les plus récente en bas.

Notez que la date est celle de la dernière modification.

Différentes action sont possibles sur cette page :

- accédez à l'animation (le bouton [Voir] ;
- répondre pour déposer un nouveau commentaire ;
- modifier un commentaire dont vous êtes l'auteur ,
- supprimer un commentaire (vide) dont vous êtes l'auteur.

Pour supprimer un de vos commentaires, modifiez le dans un premier temps et effacez tout son contenu. Une fois vide (après l'avoir enregistré à l'aide du bouton [Répondre]) une icône permettant la suppression apparaît.

Les commentaires sont compatibles avec les expressions mathématiques (voir plus bas).
Lorsque vous saisissez votre commentaire, un aperçu s'affiche automatiquement à droite de la page.

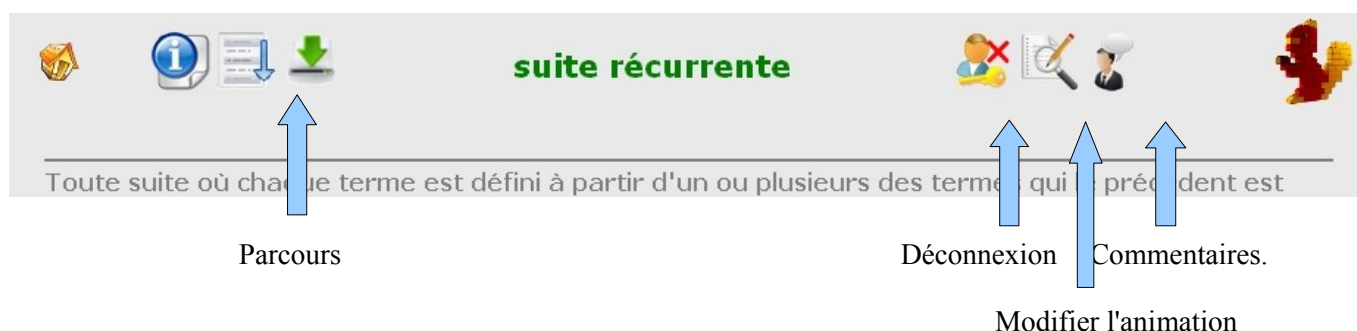
Par ailleurs, il est possible de proposer un lien vers une animation, un autre fil de commentaire ou encore un scénario.

La syntaxe qui permet d'insérer un lien est des plus simples :

- tapez : **animation=218** pour proposer un lien vers l'animation 218 (sans aucun espace de part et d'autre du signe égal) ;
- pour un commentaire, **commentaire=218** renvoie aux messages de l'animation n°218 ;
- et permet **scenario=1** d'accéder au scénario n°1.

NB : l'aperçu ne rend pas compte des liens tels qu'ils seront affichés après validation.

D) LES ANIMATIONS



De nombreux contrôles sont accessibles depuis les animations :

- Parcours
- Permet de voir tous les parcours qui contiennent l'animation (pas seulement vos parcours), mais permet aussi d'ajouter l'animation à un de vos parcours.
- Modifier
- Si vous êtes l'auteur, ce bouton vous permet de modifier l'animation, et dans tous les cas, il permet aussi de proposer une variante de l'animation.
- Commentaire
- Permet de lire les commentaires. Pour ajouter un commentaire, cliquez sur la zone des commentaires.

N'oubliez pas de vous déconnecter en cliquant sur le bouton en haut de la page. Au-delà d'un certain temps d'inactivité, vous êtes automatiquement déconnecté.

Aide aux formules mathématiques

Afin que les textes Mathématiques soient facilement lisibles dans les textes non mathématiques, e-cureuil utilise le codage ASCIIMathML.

L'utilisation est simple. Allez voir ici :

<http://www1.chapman.edu/~jipsen/mathml/asciimathdemo.html>

Dans un texte, il suffit de placer le code correspondant à une écriture mathématique entre ` ` . Ce symbole est affiché en faisant au clavier **AltGr + 7** suivi d'un espace.

La page précédente vous permet de vous entraîner en ligne.

Une liste des symboles disponibles est ici : <http://www.wjagray.co.uk/maths/SymbolList.html>