



Guide d'utilisation d'Alec

alec-edu.com
contact@alec-edu.com



Bienvenue dans l'aventure du jeu Alec !

Nous sommes très heureux que vous utilisiez les jeux Alec.

Nous sommes très heureux que vous utilisiez les jeux Alec. Vous trouverez dans les pages suivantes des explications pour exécuter les fonctions les plus importantes de notre site. Pour vos questions qui resteraient sans réponse, nous vous invitons à explorer la section **Foire aux questions** qui se trouve tout en bas de la page d'accueil.

Nous espérons qu'Alec deviendra une ressource incontournable pour rendre l'apprentissage du français et des mathématiques agréable et ludique.

- L'équipe d'Alec



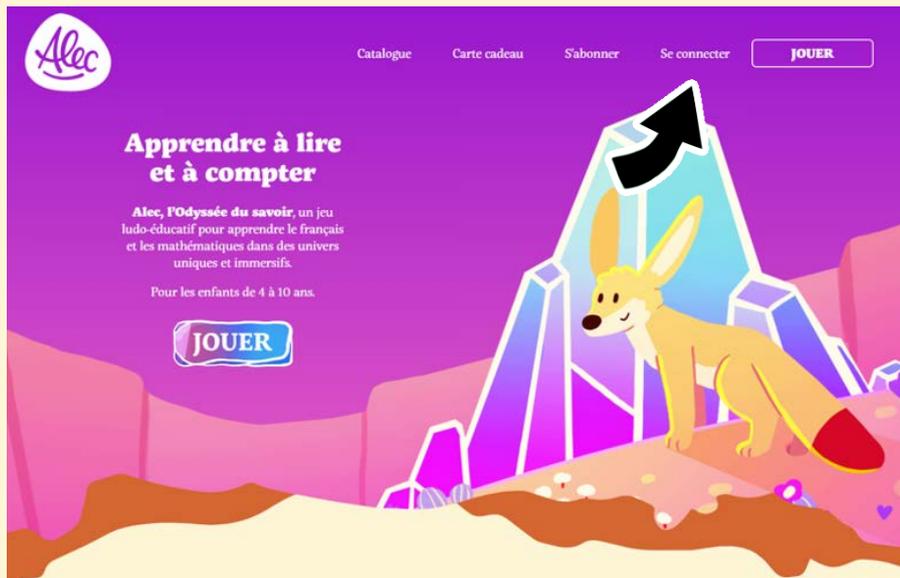
TABLE DES MATIÈRES

• Se connecter (<i>Enseignant et gestionnaire</i>)	4
• Se connecter (<i>Élève</i>)	6
• Inviter un enseignant (<i>Gestionnaire uniquement</i>)	8
• Créer une classe et obtenir son code classe	10
• Ajouter des élèves à une classe	13
• Assigner des devoirs	16
• Consulter les statistiques du jeu	21

Se connecter
(Enseignant et gestionnaire)



Entrez **alec-edu.com** dans le navigateur.
Sur la page d'accueil, cliquez sur **se connecter**.



Entrez votre email et cliquez sur **Je me connecte**.
Si vous avez oublié votre mot de passe, cliquez sur **Mot de passe perdu**.

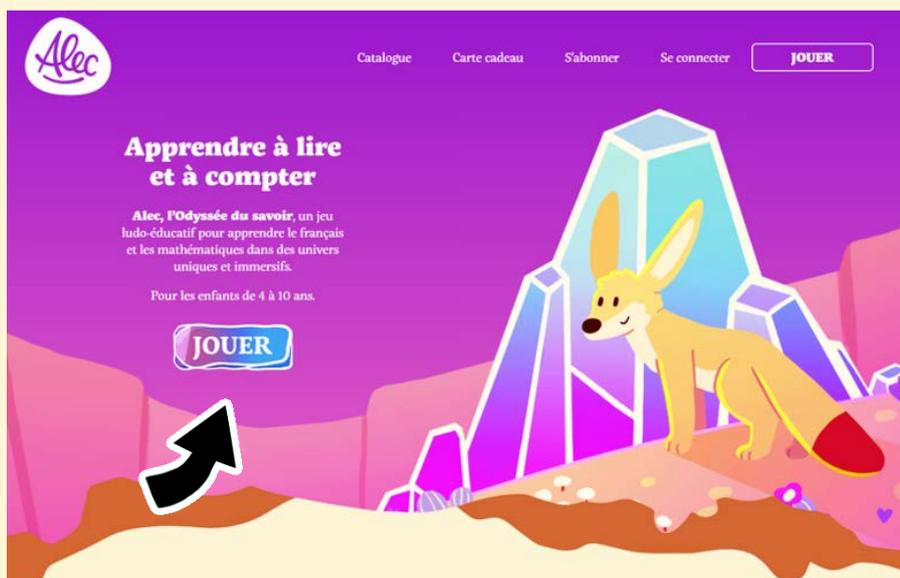


Bienvenue dans votre tableau de bord !

Se connecter *(Élève)*



Rendez-vous sur alec-edu.com puis cliquez sur Jouer.



Sauf si vos accès se font **via un connecteur**, un élève ne peut **jouer** que s'il se connecte avec le **code classe** que l'enseignant(e) lui aura transmis.



Il clique sur **son avatar** et sur **Je joue**.



Inviter un enseignant
(Gestionnaire uniquement)



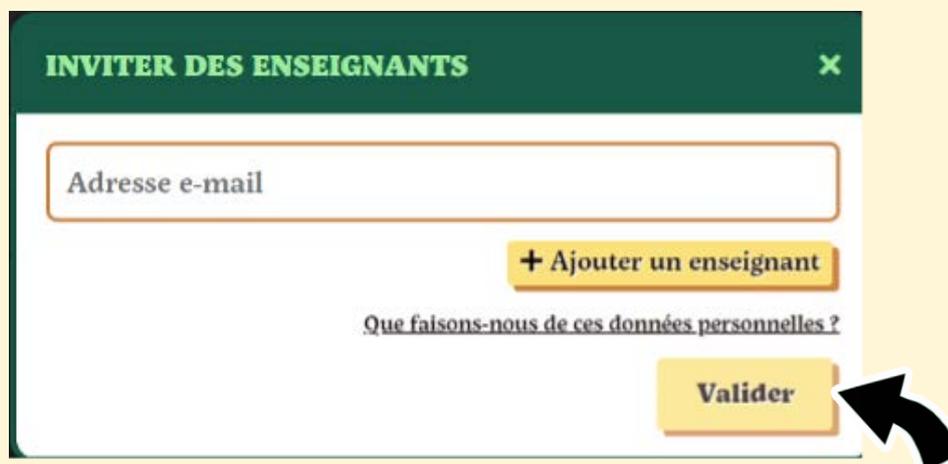
Une fois connecté(e), cliquez sur l'onglet **Gérer les enseignants** dans votre tableau de bord.



Cliquez sur **+ Inviter des enseignants** (il n'y a pas de limite).



Entrez l'email de l'enseignant. Cliquez sur **Valider**.
Attention ! L'invitation arrive parfois dans les indésirables (SPAM).



Créer une classe et obtenir son code classe



Une fois connecté(e), cliquez sur **Gérer mes classes** dans votre tableau de bord.



Cliquez sur **Créer une classe**. Vous pouvez créer le nombre de classes que vous voulez.



Entrez le nom de votre classe puis choisissez le cycle et les options que verront vos élèves. Cliquez ensuite sur **Créer ma classe**.

CRÉER UNE CLASSE ✕

Nom de la classe *

Préscolaire
 1re et 2e année
 3e et 4e année
 5e et 6e année

Sons désactivés par défaut
 Énoncer les consignes au lancement
 Ne pas afficher les niveaux
 Activer le système de récompenses

Créer ma classe

Félicitations, votre classe est créée !

Votre **code classe est généré automatiquement** et ne peut être changé. Vous devez le partager avec vos élèves afin qu'ils puissent accéder aux jeux.



À savoir : Cliquez sur **Modifier** pour changer les paramètres après la création de la classe.

Ajouter des élèves à une classe



Cliquez sur une classe.

Mes classes + Créer une classe

LES COCCINELLES
45bv 5 élèves

2022-2023

MA SUPER CLASSE
ddrh 6 élèves

Cliquez ensuite sur **Ajouter des élèves**.

Vous pouvez entrer manuellement le prénom ou pseudo de chaque élève ou y copier-coller une liste déjà existante. Une fois la liste complétée, cliquez sur **Valider la liste**.

Les coccinelles 45bv

Code QR Modifier Assigner des devoirs Consulter les statistiques Partager la classe

AVATAR	NOM	PRÉNOM	
		Abou	
		Brutus	
		Caroline	
		Serge	
		Simone	

5 élèves + Ajouter des élèves...

Si la classe ci-dessus est complète, nous vous invitons à la verrouiller. Cela supprimera la possibilité d'un accès anonyme.

Verrouiller

FACULTATIF : Si votre classe est complète, vous pouvez verrouiller l'accès. Cela a pour effet de supprimer l'accès anonyme (jouer sans accumuler de statistiques).

FACULTATIF : Une option vous permet d'ajouter un code secret illustré. Cliquez sur l'avatar d'un élève pour l'ajouter.



MODIFIER LE PROFIL ×



Prénom *

Brutus

Nom

Vous pouvez assigner à Brutus un code d'accès  composé de trois illustrations pour protéger son compte.

Protéger par un code d'accès

 Supprimer Enregistrer

Assigner des devoirs



Assigner des devoirs à une classe

Une fois entré(e) dans votre classe, cliquez sur **Assigner des devoirs**.

Les coccinelles 

 Code QR  Modifier  Assigner des devoirs  Consulter les statistiques  Partager la classe

AVATAR	NOM	PRÉNOM	
		Abou	
		Brutus	
		Caroline	
		Serge	
		Simone	

5 élèves + Ajouter des élèves...

Si la classe ci-dessus est complète, nous vous invitons à la verrouiller. Cela supprimera la possibilité d'un accès anonyme. **Verrouiller**

Une fenêtre s'affiche avec les vignettes de tous les jeux. Cliquez sur une des vignettes pour afficher les objectifs pédagogiques, les notions abordées et le niveau de difficulté. Une fois votre jeu et niveau(x) choisi(s), cliquez sur **Ajouter**.

À noter : pour avoir tous les niveaux d'un jeu, ne cliquez que sur **Ajouter**.

TRÉSOR
PRÉSCOLAIRE / L'UNIVERS AQUATIQUE ×



Consigne :
« Compte le nombre d'objets qui sortent du coffre, puis clique sur ce nombre. »

Niveaux de difficulté :

- 1 Collections inférieures à 10.
- 2 Collections inférieures à 20.
- 3 Collections inférieures à 20 (groupements inégaux).

L'enfant n'aura accès qu'au niveau 2 de ce jeu.

Objectifs pédagogiques :
Jeux de dénombrement.

Notions abordées :
quantifier compter collections
dénombrer



Ajouter 

Il n'est possible d'assigner que **5 jeux à la fois**. Pour supprimer un jeu, cliquez sur **la poubelle**.



Différentes options sont à votre disposition. Vous pouvez :

- ajouter une date;
- écrire une consigne;
- enregistrer une consigne;
- interdire l'accès aux autres jeux.

Cochez simplement la ou les option(s) choisie(s).

Assigner des devoirs à toute la classe

Pour quelle date ?

Ajouter une consigne textuelle ?

Bonjour les amis, faites ces activités, on en parle mercredi.

Ajouter une consigne audio (non disponible sur iOS) ?

  Écoutez votre enregistrement ou recommencez

Interdire l'accès aux autres jeux ?
(seuls les devoirs seront accessibles)

Enregistrer

Précolaire **1re et 2e année** Français Maths **3e et 4e année** Français Maths
5e et 6e année Français Maths

Une fois la sélection effectuée, cliquez sur **Enregistrer**. Vos élèves verront apparaître un panneau « **devoirs** » lors de la connexion, qu'ils seront obligés de consulter (pour cette option, vous devez cocher **Interdire l'accès aux autres jeux**).



Félicitations ! Vous venez d'assigner des devoirs.

Assigner des devoirs à un élève

Une fois entré(e) dans votre classe, cliquez sur **l'icône de la valise** sur la ligne du nom de l'élève.



The screenshot shows a classroom management interface for a class named "Les coccinelles" with 45 BV. At the top, there are navigation options: Code QR, Modifier, Assigner des devoirs, Consulter les statistiques, and Partager la classe. Below this is a table with columns for AVATAR, NOM, and PRÉNOM. The table lists five students: Abou, Brutus, Caroline, Serge, and Simone. Each student's row has a small suitcase icon in the right margin, which is highlighted by a black arrow. At the bottom of the table, it says "5 élèves" and there is a button "+ Ajouter des élèves...". Below the table, a message reads: "Si la classe ci-dessus est complète, nous vous invitons à la verrouiller. Cela supprimera la possibilité d'un accès anonyme." and there is a yellow "Verrouiller" button.

AVATAR	NOM	PRÉNOM	
		Abou	
		Brutus	
		Caroline	
		Serge	
		Simone	

5 élèves + Ajouter des élèves...

Si la classe ci-dessus est complète, nous vous invitons à la verrouiller. Cela supprimera la possibilité d'un accès anonyme. **Verrouiller**

Suivez les étapes décrites dans la section **Assigner des devoirs à une classe**.

À noter : l'élève n'aura pas accès aux autres jeux de la classe tant qu'il n'aura pas complété ses devoirs individuels. Vous devrez lui réassigner les autres activités par la suite.

Consulter les statistiques du jeu



Dans votre classe, cliquez sur **Consulter les statistiques**.



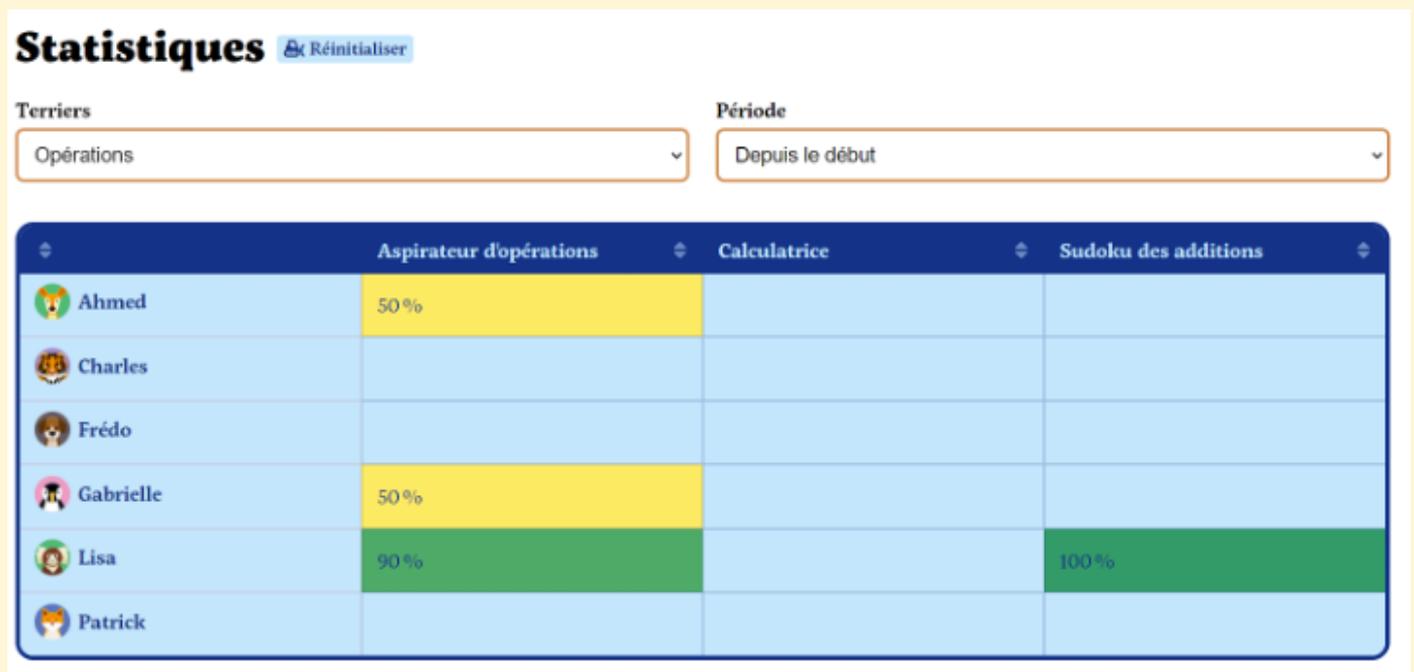
Les coccinelles 45bv

Code QR Modifier Assigner des devoirs Consulter les statistiques Partager la classe

Une fois dans l'interface **Statistiques**, sélectionnez le terrier et la période à consulter. Les statistiques de votre classe apparaîtront.

Les pourcentages correspondent au taux de réussite de l'élève pour chaque jeu joué. Les couleurs permettent de repérer les cas particuliers.

Aucune donnée n'est récoltée si la connexion est anonyme.



Statistiques Réinitialiser

Terriers Opérations Période Depuis le début

	Aspirateur d'opérations	Calculatrice	Sudoku des additions
Ahmed	50%		
Charles			
Frédo			
Gabrielle	50%		
Lisa	90%		100%
Patrick			

À l'intérieur de ce tableau, vous pourrez aussi accéder à d'autres informations en cliquant sur le **nom de l'élève** OU sur le **titre du jeu**.

En cliquant sur le **nom d'un élève**, vous accédez au nombre de pattes récoltées, au pourcentage de réussite et au temps de jeu pour chaque jeu joué. La moyenne de la classe est indiquée entre parenthèses.

←  **Ahmed**

	Centaine, dizaine, unité	Bataille de nombres	Train des nombres	L'inventaire	Tableau des nombres
Pattes			0 (0)		
Réussite			100%		
Temps passé			30 min. (30)		

En cliquant sur le **titre d'un jeu** (ex : Mémoires, Dactil'eau...), vous disposez du nombre de pattes récoltées, du taux de réussite et du temps passé à jouer pour chacun des niveaux.

← **Problèmes à une étape**

	Pattes			Réussite			Minutes		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
 Ahmed									
 Charles							30		
 Frédo									
 Gabrielle		1			50%			1	
 Lisa		2	1		100%	100%	1	3	2
 Patrick	1	3	1	50%	80%	50%	2	9	32



Nous espérons que ce guide vous a été utile.

Si des questions subsistent, n'oubliez pas d'aller jeter un coup d'œil à notre **Foire aux questions**.



Pour des questions ou des commentaires :
contact@alec-edu.com

