



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.

Vous trouverez dans les pages suivantes des explications pour exécuter les fonctions les plus importantes de notre jeu. Pour vos questions qui resteraient sans réponse, nous vous invitons à explorer notre section Foire aux questions de notre site internet. Cette section se retrouve tout en bas de la page d'accueil.

N'hésitez pas à nous contacter à tout moment ! Il nous fera plaisir de vous assister dans votre expérience. Nous espérons qu'Alec deviendra un jeu incontournable pour rendre l'apprentissage du français et des mathématiques, un moment de découverte et de plaisir.

- Toute l'équipe d'Alec



TABLE DES MATIÈRES

Se connecter (<i>Enseignant et gestionnaire</i>)	<u>4</u>
Se connecter (<i>Élève</i>)	<u>6</u>
Inviter un enseignant (<i>Gestionnaire uniquement</i>)	<u>9</u>
Créer une classe et obtenir son code classe (<i>Enseignant</i>)	<u>12</u>
Ajouter des élèves à une classe (<i>Enseignant</i>)	<u>15</u>
Assigner des devoirs à ma classe et/ou à un élève (<i>Enseignant</i>)	<u>18</u>
Consulter les statistiques d'un élève ou de la classe (<i>Enseignant</i>)	<u>23</u>

Se connecter
(Enseignant et gestionnaire)



1



Tapez dans la barre d'adresse de votre navigateur internet alec-edu.com. Sur la page d'accueil, cliquez sur **Mon compte**.

2

Tapez votre email, votre mot de passe 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 ! Vous pouvez accéder au jeu directement par cette interface.

Se connecter ***(Élève)***



1



Tapez dans la barre d'adresse de votre navigateur internet alec-edu.com. Sur la page d'accueil, cliquez sur **Jouer**.

2



Pour que l'élève puisse jouer, il devra taper le **code classe** communiqué par l'enseignant.

3



Une fois le code classe entré, l'élève devra cliquer sur son nom puis confirmer que c'est bien lui.elle en cliquant sur :



Si l'élève ne trouve pas son nom, il peut jouer en utilisant l'accès anonyme.



Inviter un enseignant
(Gestionnaire uniquement)



1



Une fois connecté, cliquez sur l'onglet **Inviter des enseignants** dans votre tableau de bord.

(Comment se connecter - enseignant et gestionnaire)

2

Cliquez sur **Inviter des enseignants**.



3

Tapez l'adresse email de l'enseignant que vous souhaitez ajouter. Vous pouvez en inviter plusieurs en cliquant sur **Ajouter un enseignant**.

Cliquez sur **Valider** une fois que tous vos emails sont entrés.



The screenshot shows a modal window titled "INVITER DES ENSEIGNANTS" with a close button (X) in the top right corner. Below the title is a text input field with the placeholder text "Adresse e-mail". To the right of the input field is a yellow button with a plus sign and the text "+ Ajouter un enseignant". Below this button is another yellow button labeled "Valider". Two black arrows with white outlines point to the "+ Ajouter un enseignant" and "Valider" buttons.

Et voilà, vous venez d'inviter vos enseignants sur Alec !

Oups ! Il arrive parfois que cet email d'activation arrive dans vos indésirables (SPAM).

Créer une classe et obtenir son code classe (*Enseignant*)



1



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

([Comment se connecter - enseignant et gestionnaire](#))

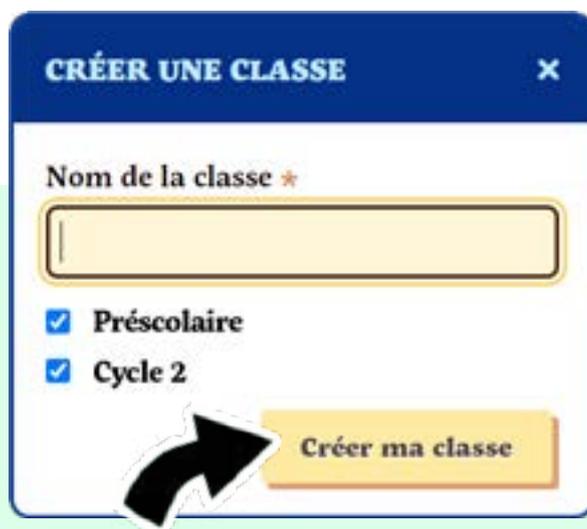
2

Cliquez sur **Créer une classe**.

Vous pouvez créer le nombre de classes que vous voulez.



3



CRÉER UNE CLASSE

Nom de la classe *

Précolaire

Cycle 2

Créer ma classe

Entrez le nom de votre classe puis choisissez le cycle **que verront vos élèves**.

Cliquez ensuite sur **Créer ma classe**.

4

Félicitations, votre classe est créée ! :)



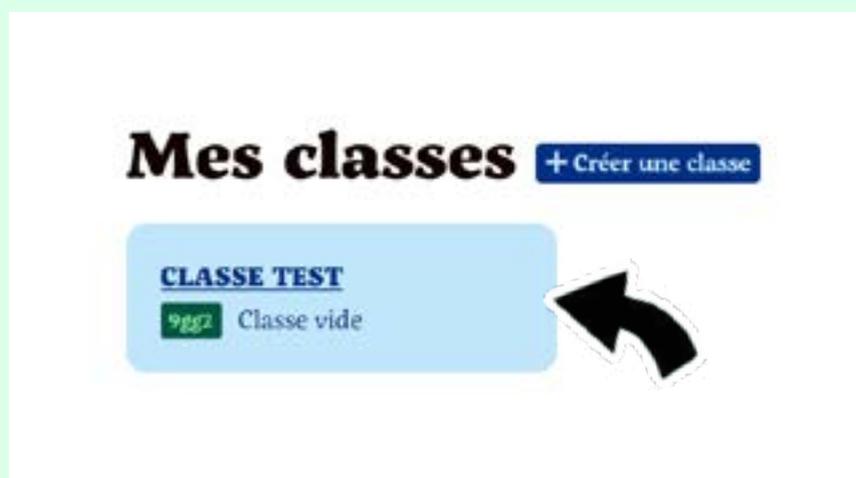
Votre **code classe** est généré automatiquement et ne peut être changé. Vous devez le partager avec vos élèves afin qu'ils puissent accéder au jeu depuis la page d'accueil.

[\(Comment se connecter - élève\)](#)

Ajouter des élèves à une classe (*Enseignant*)



1



Cliquez sur une classe pour y accéder.

(Comment créer sa classe et son code classe)

2

Cliquez ensuite sur **Ajouter des élèves**.



3

CRÉER UNE CLASSE

Nom de la classe :

Préscolaire
 Cycle 1
 Cycle 2

Sans désactivés par défaut
 Énoncer les consignes au lancement
 Masquer les noms des terriers

Créer ma classe

Vous pouvez rentrer manuellement le Prénom; Nom de chaque élève **ou** y copier-coller une liste déjà existante. Une fois complété, cliquez sur **Valider la liste**.

Vous pouvez entrer un maximum de 35 élèves par classe.

4

Félicitations ! :) Vous avez maintenant ajouté des élèves à votre classe.

Ma super classe

Ajouter des élèves

AVATAR	NOM	PRÉNOM
		Julie
		Valentin

2 élèves

Ajouter des élèves...

Verrouiller

Il est possible en tout temps d'ajouter des élèves en cliquant sur l'icône **Ajouter des élèves**.

Si votre classe est complète, vous pouvez **verrouiller** l'accès, ceci a pour effet de supprimer l'accès anonyme.

**Assigner des devoirs à ma classe
et/ou à un élève (*Enseignant*)**



Assigner des devoirs à ma classe

1

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

([Comment créer sa classe et son code classe](#))



2

En cliquant sur les jeux à votre disposition dans le catalogue, vous y verrez une fiche résumant les objectifs pédagogiques, les notions abordées ou encore le niveau de difficulté.



Une fois votre jeu choisi, cliquez sur **Ajouter**.

3

Il n'est possible d'assigner que 5 jeux à la fois. Pour supprimer un jeu de votre liste des devoirs, cliquez sur l'icône de la **poubelle** située à droite du nom du jeu.

Différentes **options sont à votre disposition**, vous pouvez : Ajouter une date, écrire une consigne ou encore interdire l'accès aux autres jeux. Vous devez simplement cocher l'option choisie.



Une fois votre sélection de jeux et options d'assignation choisie, cliquez sur **Enregistrer**. Vos élèves verront apparaître lors de la connexion, un panneau "devoirs" qu'ils seront obligés de consulter.



Félicitations ! :) Vous venez d'assigner un devoir à votre classe.

Assigner des devoirs à un élève

1

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

(Comment ajouter des élève à ma classe)



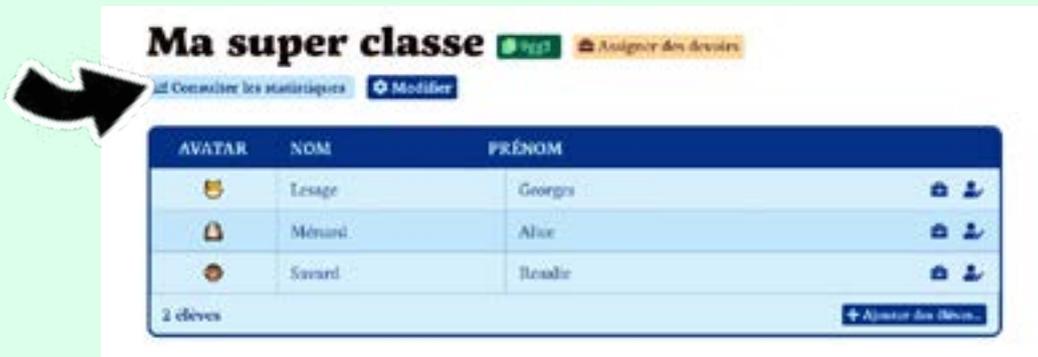
Vous retrouverez ensuite les options citées précédemment.

Consulter les statistiques d'un élève ou de la classe (*Enseignant*)



1

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



2

Une fois dans l'écran statistique, vous devez faire le choix du terrier (=niveau) et de la période que vous souhaitez consulter. Suite à ce choix, les statistiques de votre classe apparaîtront. Chaque pourcentage correspond à une couleur allant du rouge au vert, indiquant le taux de réussite de l'élève pour un jeu donné. Les **flèches** dans le bandeau bleu, permettent de classer les données en ordre croissant ou décroissant. Aucune donnée n'est récoltée concernant l'usage anonyme.



A l'intérieur de ce tableau, vous pourrez aussi accéder à d'autres informations en cliquant sur le **nom de l'élève** OU sur le **nom d'un jeu**. Ces options sont détaillées dans les points 3. et 4. ci dessous.

3

En cliquant sur le **nom d'un élève**, vous accédez à des données plus spécifiques, tels que : le nombre de pattes récoltées, le pourcentage de réussite et le temps passé à la réalisation de chaque jeu. La moyenne de la classe est indiquée entre parenthèses.

 **Georges Lesage**

	Mémoraies	Dactil'eau	Alphabulles	Phare	Trésor
Pattes	1 (1)	1 (2)	2 (2)	2 (2)	1 (1)
Réussite	60%	70%	80%	50%	20%
Temps passé	7 min. (1)	13 min. (9)	23 min. (18)	13 min. (1)	15 min. (17)

(moyenne de la classe)

4

En cliquant sur le **nom d'un jeu (ex: Mémoraies, Dactil'eau...)**, vous disposez de données supplémentaires telles que : le nombre de pattes récoltées, le taux de réussite ou encore le temps de réalisation pour chacun des niveaux.

 **Mémoraies**

	Pattes			Réussite			Minutes		
	1 =	2 =	3 =	1 =	2 =	3 =	1 =	2 =	3 =
 Georges Lesage	0	1	0	50%	50%	50%	1	5	1
 Rosalie Savard	0	1	1	30%	80%	50%	3	10	3
 Alice Ménard	0	0	1	60%	50%	20%	1	6	3

“ Assignation des devoirs ”

Comment vérifier que vos élèves ont fait leurs devoirs ? C'est très simple !

Cliquez sur le menu déroulant “terrier” et choisissez la catégorie “**Devoirs**”. Vous aurez ainsi le taux de réussite de chaque élève par exercice.



Terriers		Période	
Devoirs		Depuis le début	
Mémorales			
Georges Lesage	60%		
Alice Ménard	60%		
Rosalie Savard	60%		

Si les données ne sont pas disponibles, vous saurez quel.le coquin.e vous a joué un tour! ;)

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