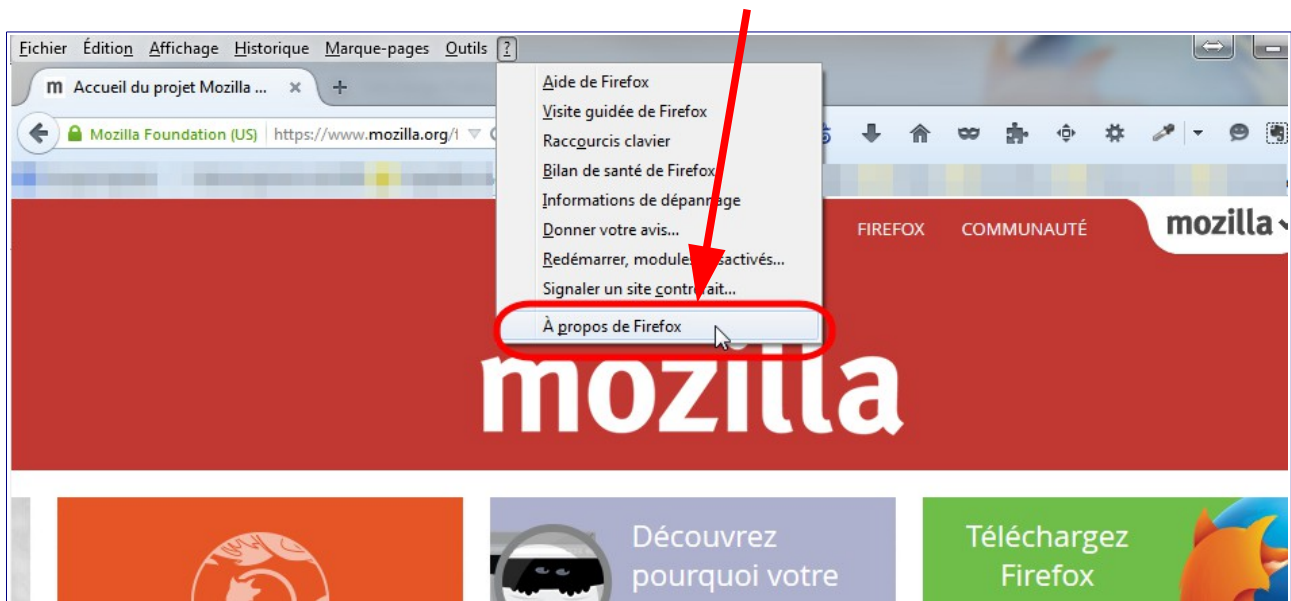


FICHE PRATIQUE : Installer l'application Évaluation CM2 « sciences et technologie »

PREAMBULE :

Mozilla firefox : 

1) L'application nécessite le navigateur Internet « **Mozilla Firefox** » avec lequel elle fonctionne parfaitement. Vous pouvez le télécharger à l'adresse suivante : <https://www.mozilla.org/fr/>
Si Firefox est déjà installé sur votre ordinateur, encore faut-il qu'il **soit à jour**... Pour effectuer cette mise à jour, cliquez sur le menu « ? » puis sur « **A propos de Firefox** » :

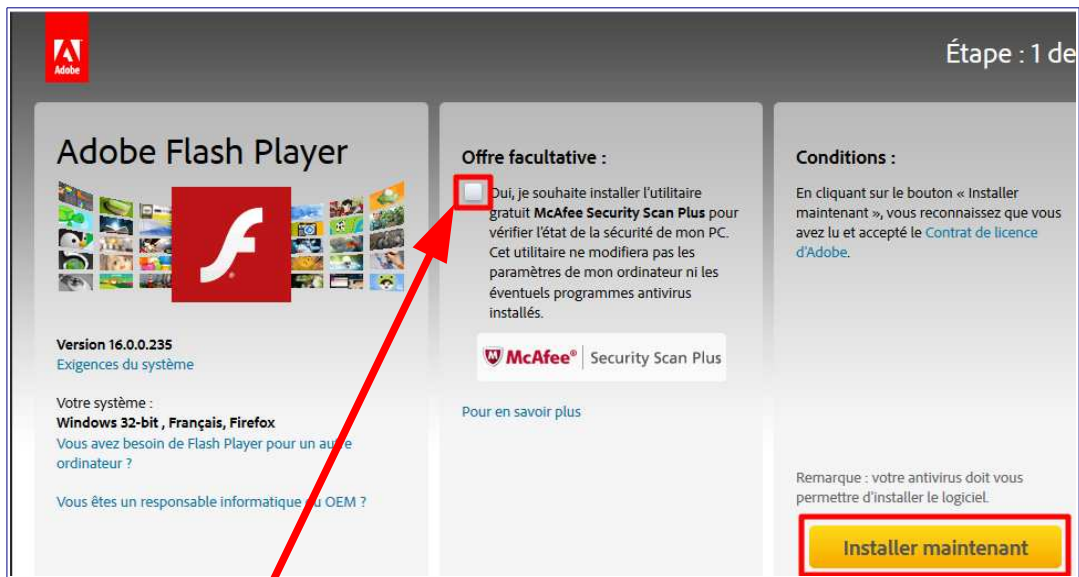


Une fenêtre s'ouvrira et la mise à jour débutera. Quand celle-ci sera terminée, la mention « **Firefox est à jour** » apparaîtra :

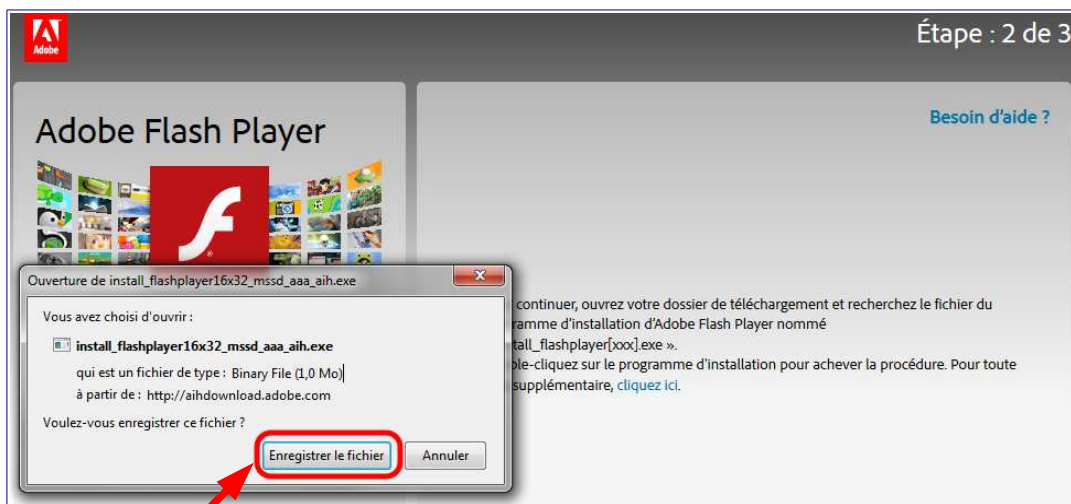


Adobe flash player :

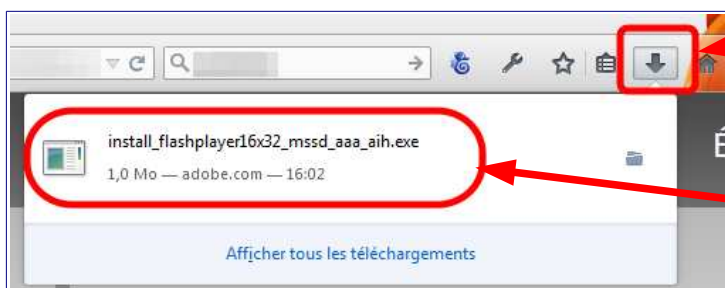
2) L'application a aussi besoin d'un **lecteur flash**, tel que « **Adobe flash player** ». Vous pouvez le télécharger à cette adresse : <http://get.adobe.com/fr/flashplayer/>



Surtout, pensez à **décocher l'offre facultative**, qui est inutile, avant de **procéder à l'installation**.



Enregistrez le fichier

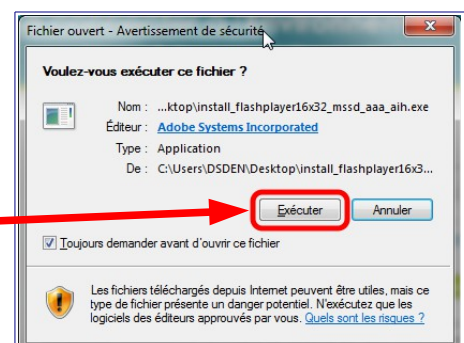


Cliquez ici

puis

ici pour intaller le lecteur flash

Exécutez l'installation :



7-Zip :

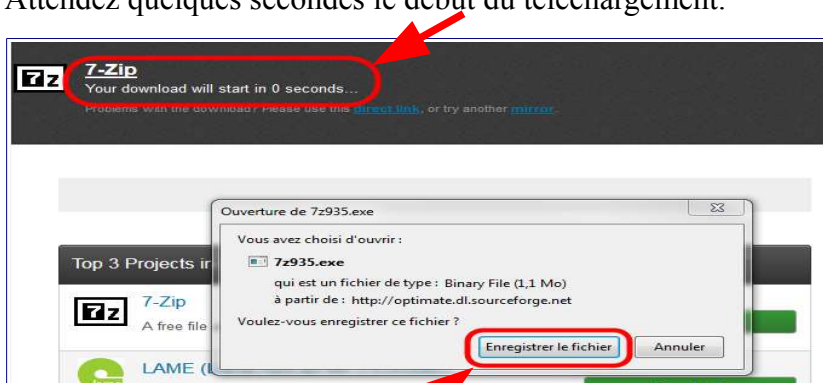
3) Enfin, 2 méthodes vous permettront de lancer l'application :

- En ligne : <http://spc.ac-amiens.fr/spip.php?article551>
- Ou si vous n'avez pas de connexion internet, en local sur votre ordinateur où il vous faudra préalablement l'installer à partir d'un dossier compressé, « **EvaluationCM2.zip** », que vous devez télécharger et enregistrer : [cliquez ici pour télécharger le fichier ZIP pour une installation en local](#)

Si vous choisissez cette dernière méthode, il faudra ensuite décompresser ce dossier. Les différentes versions de Windows permettent de décompresser, mais la procédure diffère quelque peu. C'est pourquoi nous utiliserons une application libre et gratuite et dont l'utilisation est standard : « **7-Zip** ».

Téléchargez « **7-Zip** » : [cliquez ici pour télécharger 7-Zip](#)

Attendez quelques secondes le début du téléchargement.

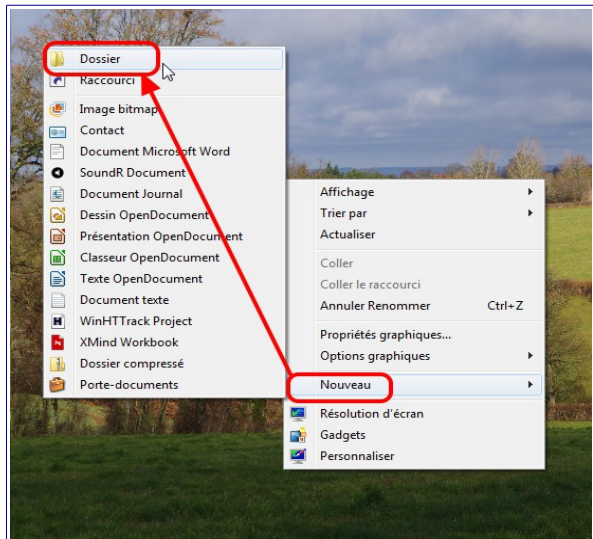


Enregistrez « **7-zip** » puis installez en suivant la même procédure que pour « **Adobe flash player** ».

L'application « Evaluation CM2 » :

Vous pouvez maintenant installer l'application « **Evaluation CM2** » sur votre ordinateur :

Tout d'abord, créez un dossier destiné à recevoir le fichier compressé « **Evaluation CM2.zip** », sur votre bureau par exemple :



Faites un clic droit de votre souris sur un élément du bureau :

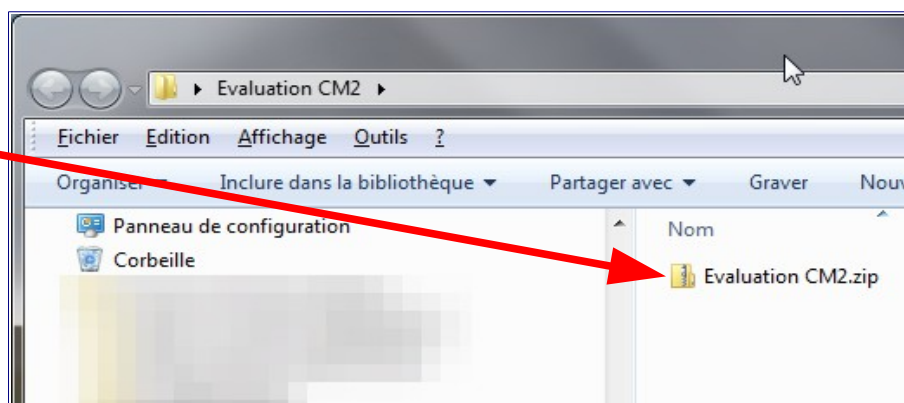
Choisissez « **Nouveau** » puis « **Dossier** »



Nommez votre dossier : « **Evaluation CM2** » :

Ouvrez le dossier et placez-y par copier-coller le fichier compressé

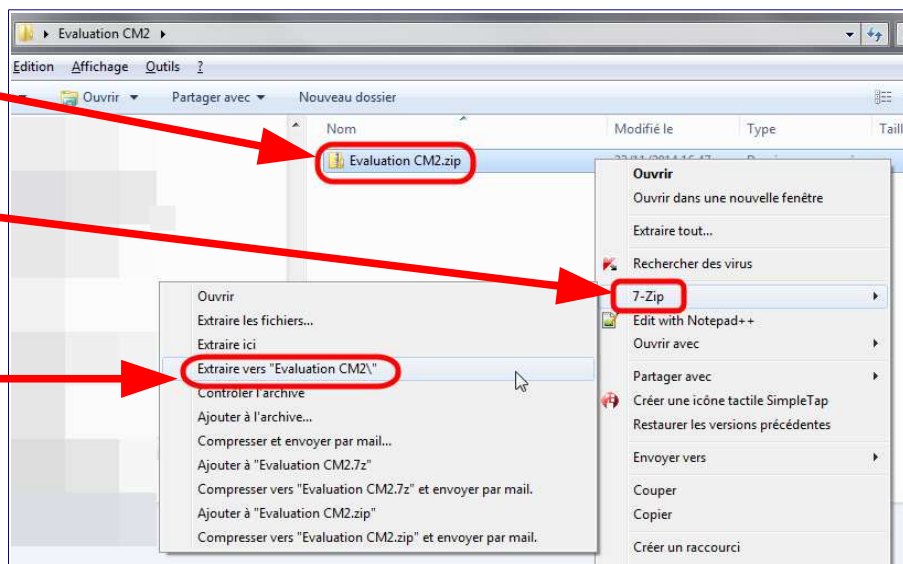
« **Evaluation CM2.zip** » :



Faites un clic droit sur
« **Evaluation.zip** »

puis un clic gauche sur
« **7-Zip** »

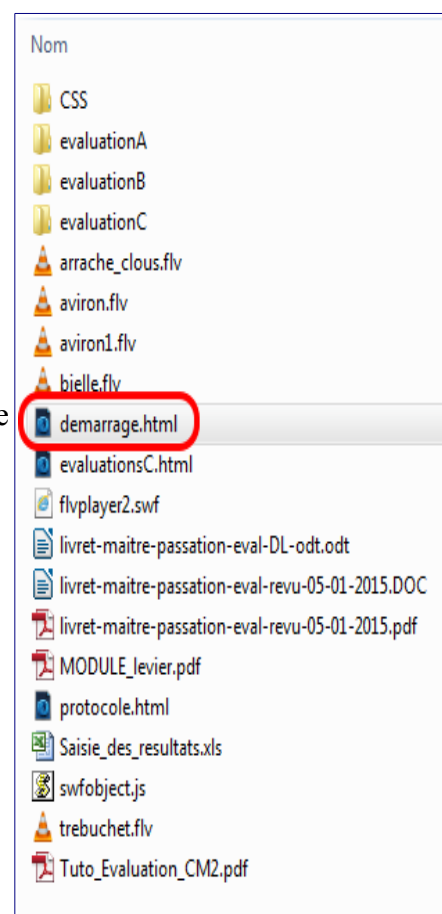
et un autre sur
« **Extraire vers Evaluation
CM2** »



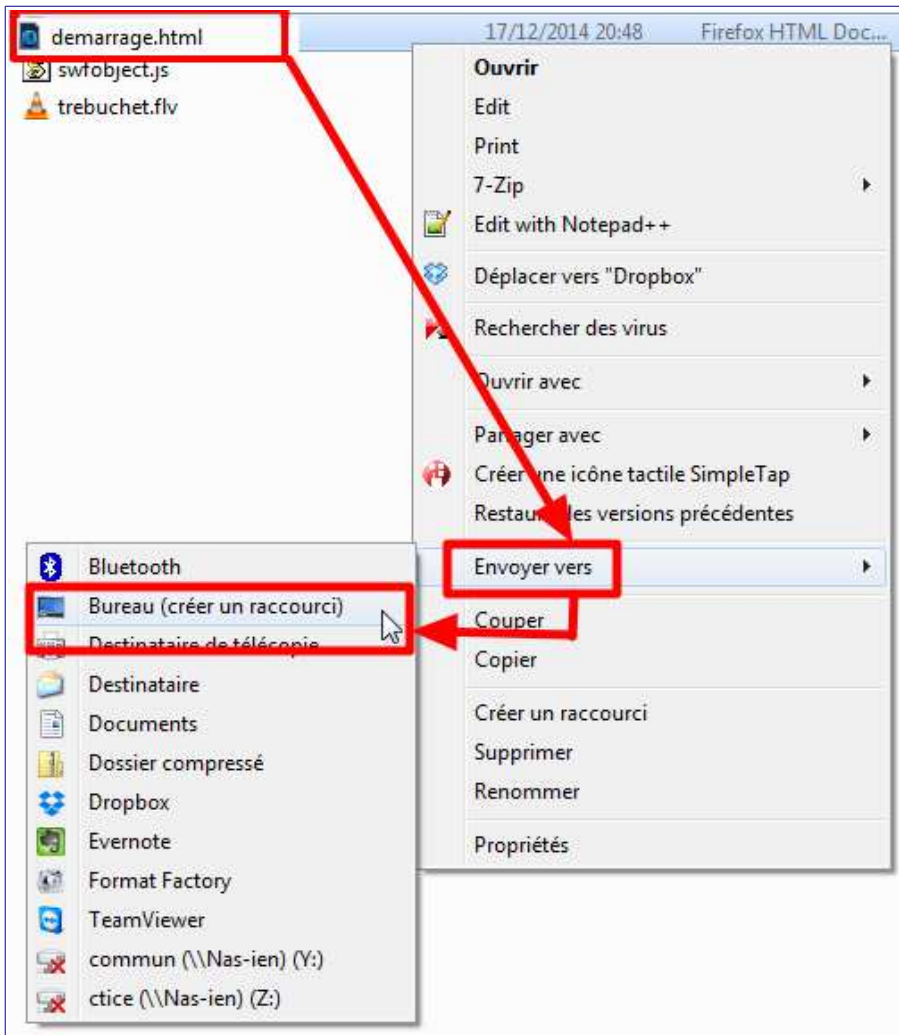
Dans le dossier « **Evaluation CM2** » du bureau figure maintenant un sous-dossier décompressé
« **Evaluation CM2** », Ouvrez-le :

Nom	Modifié le	Type	Taille
Evaluation CM2	18/11/2014 11:31	Dossier de fichiers	
Evaluation CM2.zip	18/11/2014 10:09	Dossier compressé	672 Ko

Vous y trouverez le fichier « **démarrage.html** » qui est le lanceur de
l'application.



Nous allons maintenant créer un raccourci sur votre bureau afin de lancer plus aisément l'application :



Faites un clic droit sur le fichier « **démarrage.html** »

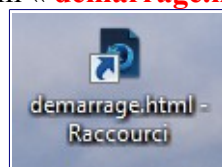
puis sur « **Envoyer vers** »

et enfin « **Bureau (créer un raccourci)** ».

Le raccourci se trouve bien

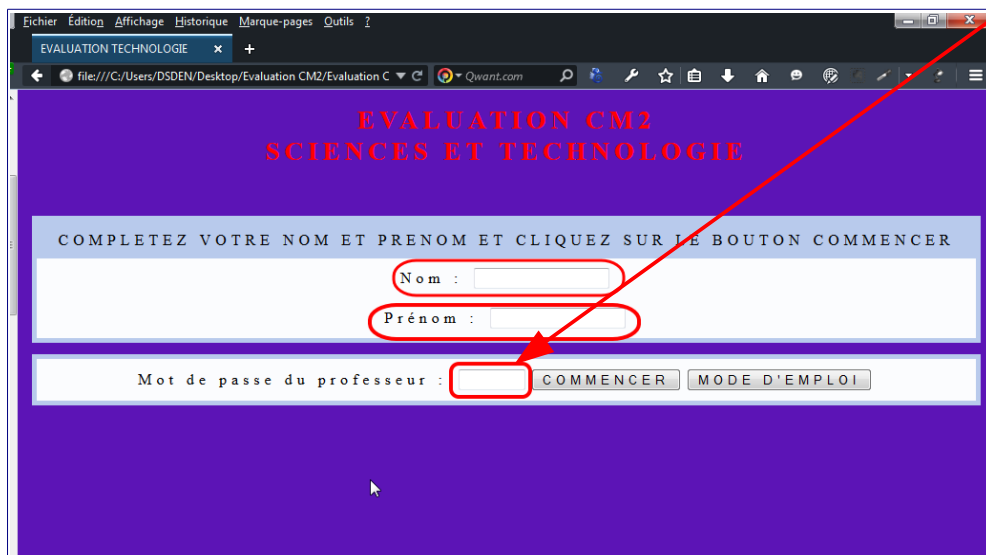
sur le bureau sous le nom « **démarrage.html** ».

Double-cliquez dessus :



Le navigateur internet s'ouvre alors et l'application démarre...

L'élève indique alors son nom et son prénom. Le mot de passe du professeur est : **PASSWORD**.



L'application propose alors à l'élève 3 évaluations :

- Evaluation A
- Evaluation B
- Evaluation C

**EVALUATION CM2 SCIENCES ET TECHNOLOGIE
LEVIERS ET BALANCES, EQUILIBRES**

COMPETENCES EVALUEES
Identifier le levier et ses principes (rapport force/distance à l'axe).
Repérer les objets qui utilisent le principe du levier.

CLIQUEZ SUR LES LIENS CI-DESSOUS POUR LANCER LES EVALUATIONS

[Evaluation A](#)

[Evaluation B](#)

[Evaluation C](#)

A la fin, quand l'élève arrive sur la page des résultats, **il doit appeler le professeur avant de quitter l'évaluation**. Si l'enseignant n'a pas le temps de prendre note du résultat, il est possible d'**imprimer** le résultat de l'évaluation

RESULTATS DE L'EVALUATION
de [] de la classe de CM2

COMPETENCES EVALUEES ET NIVEAU ACQUIS

Compétences évaluées	Note	%	Code
Repérer les objets qui utilisent le principe du levier.	6 / 8	75 %	2

RAPPEL

1 : Cette compétence est acquise
2 : Cette compétence est en cours d'acquisition
9 : Cette compétence n'est pas acquise

IMPRIMER CETTE PAGE