



Co-funded by
the European Union

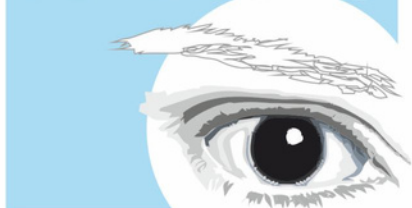
seeing the
invisible



MANUEL DE L'UTILISATEUR "SEEING THE INVISIBLE" SOFTWARE



seeing the
invisible



Coordinator entity: RedTree Making Projects
Coop.V.

Address: Jesús y María 26 - ground floor.
46008 - Valencia, Spain.

e-mail: info@redtree.es

Phone: 96 015 06 04

This result has been developed by Redtree Making Projects Coop. V. in collaboration with GRETA du Velay, Smallcodes, Aniridia Europe, Alba Asociación, Aniridia Norway and Aniridia Italiana within the project “SEEING THE INVISIBLE: Inclusive digitalization of low vision students in school education”, cofinanced by the ERASMUS+ PROGRAMME of the EUROPEAN UNION.

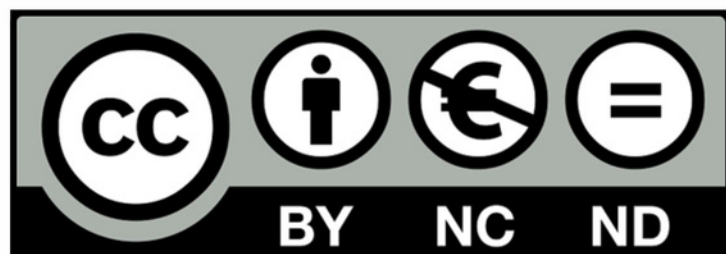
This project has been funded with the support of the European Commission. The author is exclusively responsible for this publication.

The Commission cannot held liable for any use of the information herein.



Co-funded by
the European Union

Copyright 2022 subject to the Creative Commons licence of Attribution-NonCommercial-NoDerivs (by-nc-nd).



CONTENU

INTRODUCTION

1. ESPACE PUBLIC

- 1.1** Accueil
- 1.2** Le menu
- 1.3** Tutoriel
- 1.4** Site Web
- 1.5** Cours

2. INSCRIPTION ET ACCÈS

- 2.1** Enregistrement de l'application
- 2.2** Accès

3. ESPACE UTILISATEUR

- 3.1** Cours virtuel
- 3.2** REL
- 3.3** Forum/ Chat.
 - 3.3.1** Forum
 - 3.3.2** Chat
- 3.4** Classe virtuelle
 - 3.4.1** Création d'une classe virtuelle
 - 3.4.2** Inviter les élèves
 - 3.4.3** Début d'un cours
 - 3.4.4** Fin d'un cours
- 3.5** Générateur d'unités didactiques
 - 3.5.1** Sections
- 3.6** Conseils
- 3.7** Panneau d'aide

4. MODIFICATION DE VOTRE PROFIL

- 4.1** Changer le mot de passe
- 4.2** Supprimer le profil
- 4.3** Déconnectez-vous



INTRODUCTION

Ce manuel fait référence au logiciel mobile et tablette « SEEING THE INVISIBLE » pour Android et iOS. Cette application, développée dans le cadre du projet Erasmus Plus « Seeing the invisible : inclusive digitalization of low vision students in school education », permet aux enseignants de dispenser leurs cours directement depuis les appareils de leurs élèves et dans un format entièrement adapté aux personnes malvoyantes.

L'application s'adresse aux enseignants du primaire et du secondaire et constitue un outil très utile lorsqu'ils ont besoin de mettre en œuvre des modalités d'apprentissage mixte ou à distance. Aussi pour les enseignants de renforcement qui doivent soutenir la formation des élèves malvoyants qui vivent à une grande distance. Il sert également à générer un réseau de soutien entre les enseignants qui pourront partager leurs documents adaptés et échanger leurs expériences. Il peut également être utilisé dans la salle de classe elle-même, facilitant un apprentissage en face à face entièrement adapté. Tout cela à travers un processus systématique, simple et guidé qui permet à l'enseignant de :



1

Concevez et générez les unités didactiques de votre matière et les sessions qui la composent, dans un format virtuel et guidé qui fournit des lignes directrices et des modèles à suivre.

2

Générez des salles de classe virtuelles, auxquelles vous pouvez inviter vos étudiants ou ceux que vous décidez de convoquer, où les sessions générées apparaîtront automatiquement, en pouvant les enseigner de manière synchrone ou asynchrone.

3

Cet outil intègre un service de conseil afin que les enseignants ayant des élèves malvoyants puissent se tourner vers des experts pour les soutenir et résoudre leurs doutes.

Il ne s'agit pas d'une plateforme d'apprentissage en ligne, ni d'un site web, ni d'une ressource ou d'un support matériel, mais d'un outil pédagogique qui permet d'ajouter les ressources fournies par les TIC à la digitalisation de l'enseignement adapté à la basse vision.

L'application se compose d'un espace public, accessible à toute personne qui la télécharge, sans qu'il soit nécessaire de créer un compte et de se connecter ; et un espace utilisateur, accessible uniquement par login. Chacune de ces zones comporte plusieurs pages, comme détaillé dans ce manuel.

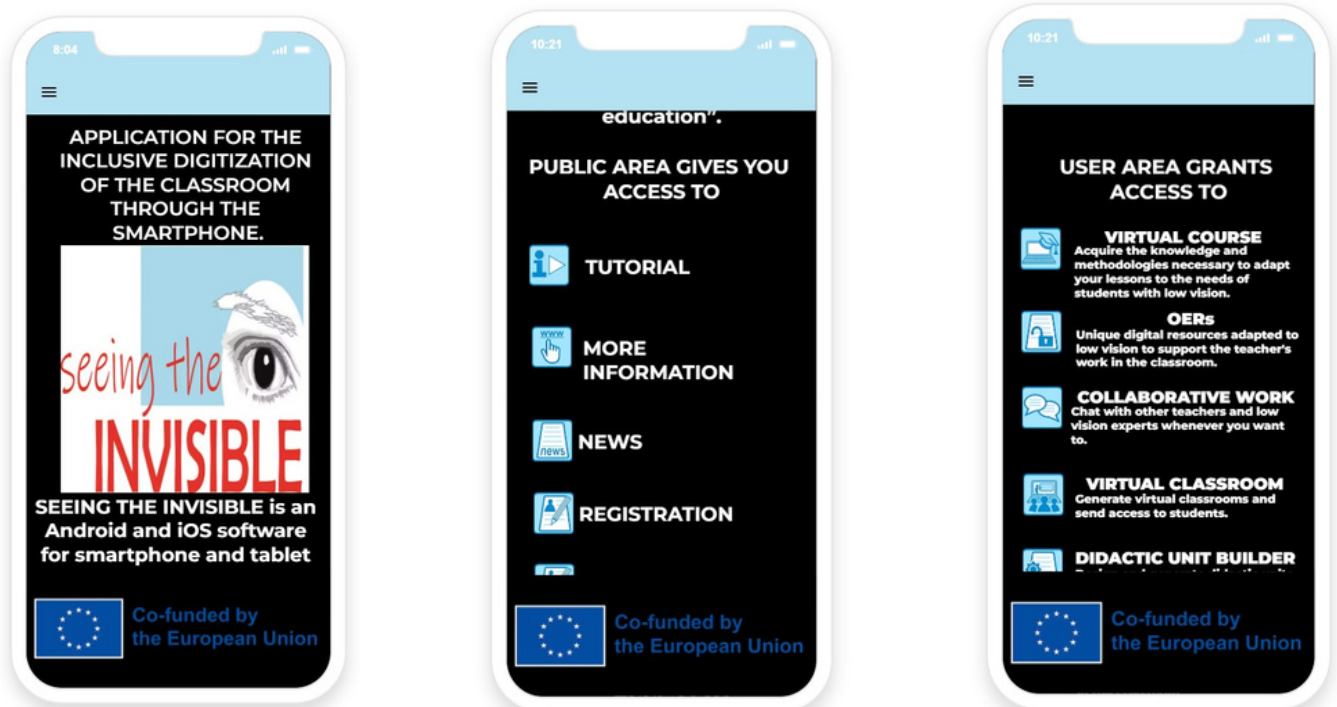
1. ESPACE PUBLIC

Les sections décrites dans ce paragraphe sont accessibles et visibles par toute personne ayant téléchargé et installé l'application sur son appareil, qu'elle ait un profil actif ou non.

1.1 Accueil

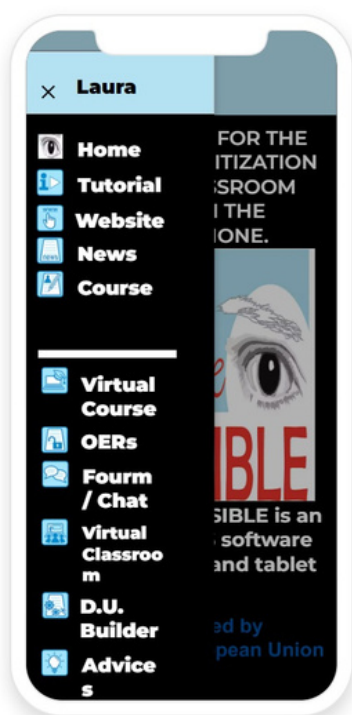
Il s'agit de la page qui s'affiche lorsque vous ouvrez l'application sur votre appareil, que vous soyez connecté ou non. Il fournit une vue d'ensemble du projet et de chaque section de l'application elle-même. Pour accéder à chaque section, vous pouvez appuyer sur sa description ici ou dans le menu latéral qui s'ouvre en appuyant sur l'icône en haut à gauche de chaque page.

Notez que les liens vers les sections qui nécessitent une connexion pour y accéder ne fonctionnent pas sur la page d'accueil pour les utilisateurs qui ne sont pas connectés et ne sont pas du tout affichés dans le menu latéral.



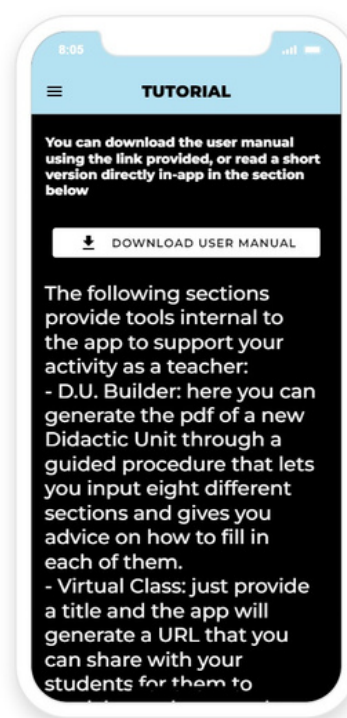
1.2 Le menu

Le menu latéral est l'interface principale à travers laquelle l'utilisateur peut accéder à toutes les sections de l'application, y compris l'espace utilisateur (limité aux utilisateurs enregistrés) ; Il vous permet également de vous connecter et de vous déconnecter. Le menu principal est accessible depuis toutes les pages de l'application, en cliquant sur l'icône en haut à gauche (trois lignes horizontales l'une au-dessus de l'autre). Pour plus de détails, consultez les paragraphes suivants de ce guide. Tous les éléments de menu au-dessus de la ligne de menu blanche sont accessibles à tous les utilisateurs, y compris les utilisateurs qui ne sont pas enregistrés.



1.3 Tutoriel

À partir de cette section, vous avez accès à ce manuel d'utilisation, dans lequel nous expliquons étape par étape comment utiliser l'application, ainsi que tous les outils qu'elle propose.



1.4 Site web

Cette section contient un lien vers le site officiel du projet Erasmus plus. Un espace facilement accessible pour les directeurs d'école, les élèves et les enseignants qui peuvent accéder gratuitement à tous les résultats du projet, communiquer avec des experts en basse vision et en savoir plus sur notre projet et le programme Erasmus Plus.

1.5 Actualités

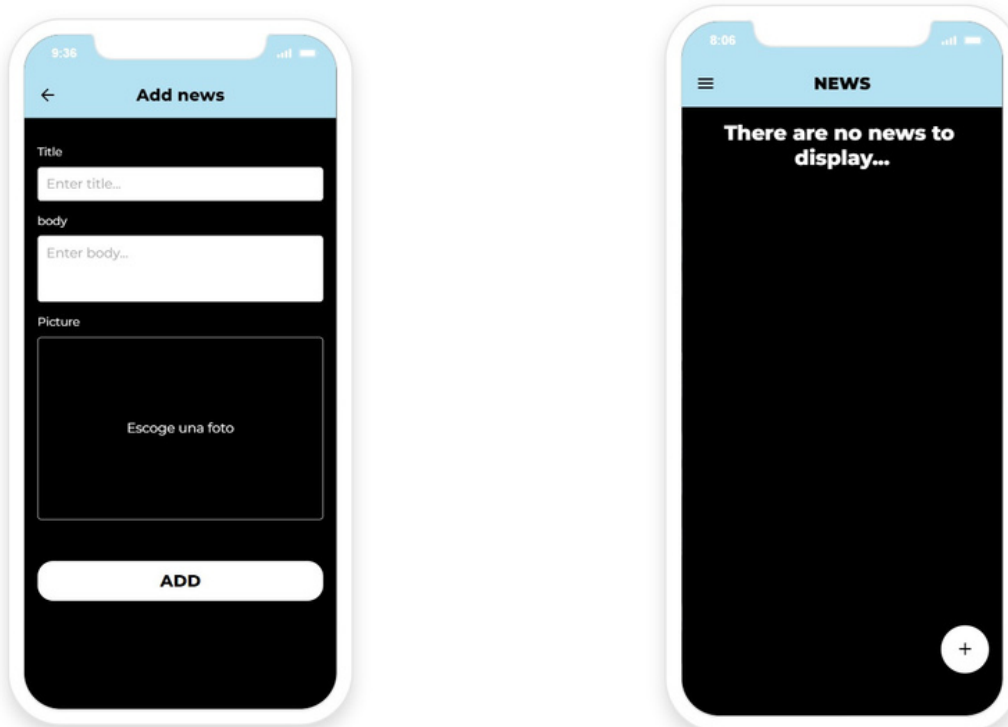
Dans cette section, les utilisateurs, qu'ils soient inscrits ou non, peuvent lire les nouveautés, pertinentes pour le monde de l'enseignement, qui ont été ajoutées par les administrateurs du projet ou par d'autres utilisateurs.

La page affiche une liste de titres : en cliquant sur l'un d'eux, vous ouvrez une page séparée avec tous les détails de cette nouvelle : plus le titre, le texte intégral et une image représentative.

Les utilisateurs enregistrés voient un bouton rond avec un symbole « + » en bas à droite de la page dans cette section : en cliquant dessus, ils peuvent ajouter leurs propres actualités, pour lesquelles ils doivent insérer un titre, un corps et télécharger une image s'ils le souhaitent :

À partir de là, ces nouvelles seront visibles par tous les utilisateurs (y compris eux-mêmes) répertoriés sur la page de la section.

Si un utilisateur souhaite supprimer ou modifier une nouvelle, il doit contacter les administrateurs du projet.



1.6 Cours

Cette section est liée au cours virtuel pour les enseignants : la numérisation inclusive dans l'enseignement scolaire, développé dans le cadre du projet Erasmus Plus « Voir l'invisible : la numérisation inclusive des élèves malvoyants dans l'enseignement scolaire ».

Il s'agit d'un cours d'apprentissage en ligne visant à compléter la formation des enseignants du primaire et du secondaire grâce à une méthodologie innovante, pour intégrer les élèves malvoyants causés par l'albinisme ou l'aniridie.

Ce cours fournit aux enseignants les connaissances et les méthodologies nécessaires pour adapter leurs cours aux besoins des élèves malvoyants afin d'atteindre l'inclusion dans la classe.



2. INSCRIPTION ET CONNEXION

2.1 S'inscrire à l'application

Si vous êtes un nouvel utilisateur et que vous souhaitez créer un compte, ouvrez le menu latéral en cliquant sur l'icône en haut à gauche de la page d'accueil (ou de toute autre page librement accessible), appuyez sur « Connexion / Inscription (Login / Register) », puis sur « Vous n'avez pas encore de compte ? (Don't have an account yet?) ».

Pour créer un compte, il vous suffit d'entrer une adresse e-mail, un nom d'utilisateur et un mot de passe valides.

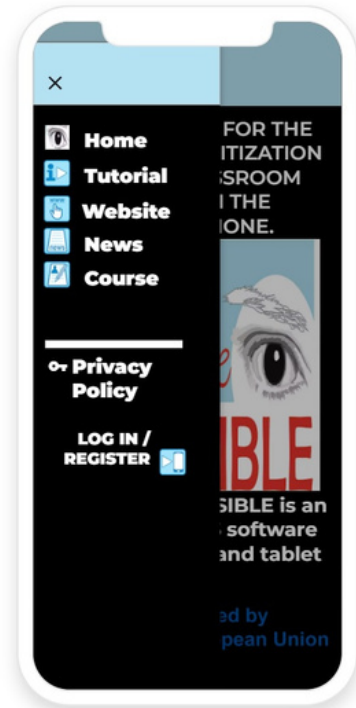
Lors de votre inscription, vous serez automatiquement connecté.

2.2 Connexion

Pour vous connecter, ouvrez le menu latéral en cliquant sur l'icône en haut à gauche sur la page d'accueil, appuyez sur « Connexion / Inscription (Login / Register) », puis saisissez l'adresse e-mail que vous avez utilisée pour vous inscrire (remarque : pas le nom d'utilisateur) et le mot de passe, puis appuyez sur « Connexion (Login) ».

Une fois connecté, vous serez redirigé vers la page d'accueil.

Vous saurez que vous vous êtes connecté avec succès à l'application car votre nom d'utilisateur apparaîtra en haut du menu latéral et des liens vers les sections de l'espace utilisateur apparaîtront dans le menu latéral.



3. ESPACE UTILISATEUR

Cette section est accessible à tous les utilisateurs enregistrés de l'application. À partir de là, les enseignants ont la possibilité de :

Concevez et générez les unités didactiques de votre matière.

Générer des salles de classe virtuelles pour enseigner des cours de manière accessible et inclusive pour les élèves malvoyants.

Accédez à un service de counseling pour les enseignants ayant des élèves malvoyants.

Accédez aux ressources générées dans le cadre de ce projet Erasmus Plus : un cours virtuel pour les enseignants avec des élèves malvoyants et des ressources éducatives libres (REL : applications créées pour le soutien pédagogique dans la classe des élèves malvoyants dans les écoles primaires et secondaires).



3.1 Cours virtuel

Cette section est liée au cours virtuel pour les enseignants : la numérisation inclusive dans l'enseignement scolaire, développé dans le cadre du projet Erasmus Plus « Voir l'invisible : la numérisation inclusive des élèves malvoyants dans l'enseignement scolaire ».

Il s'agit d'un cours d'apprentissage en ligne visant à compléter la formation des enseignants du primaire et du secondaire grâce à une méthodologie innovante, pour intégrer les élèves malvoyants causés par l'albinisme ou l'aniridie.

Ce cours fournit aux enseignants les connaissances et les méthodologies nécessaires pour adapter leurs cours aux besoins des élèves malvoyants afin d'atteindre l'inclusion dans la classe.



3.2 REL

Une page dédiée aux ressources éducatives libres utiles et adaptées à la basse vision des élèves atteints d'albinisme et d'aniridie. Ces ressources ont été développées dans le cadre du projet Erasmus Plus « Voir l'invisible : la numérisation inclusive des élèves malvoyants dans l'enseignement scolaire ».

Ces REL ont un format flexible pour pouvoir travailler en ligne via un ordinateur, une tablette ou un mobile. Ils développent des solutions à des questions très problématiques pour les élèves malvoyants dans des matières telles que les mathématiques, dans lesquelles la perception complète des formules présente de graves complications. Ces ressources encouragent la participation de tous les élèves à l'équité, éliminent les écarts et favorisent l'inclusion.

3.3 Forum/ Chat

Lorsque vous ouvrez cette section, vous trouverez une barre de navigation en bas de l'écran, qui vous permet de basculer entre les deux sous-sections.



Remarque : Lorsque vous accédez à la section, ce qui est mis en évidence en premier est le forum.

3.3.1 Forum

Dans cette section, les utilisateurs peuvent participer à la communauté en créant de nouveaux fils de discussion ou en publiant/commentant des fils de discussion existants (y compris ceux qu'ils ont eux-mêmes créés).

À l'ouverture de la section, vous trouverez une liste de tous les fils de discussion ouverts existants dans la communauté, répertoriés par les commentaires les plus récents.



3.3.1.1 Création d'un fil

Pour créer un nouveau fil de discussion, appuyez sur le bouton « + » en bas à droite de l'écran - il vous sera demandé de choisir un titre pour le fil de discussion. Une fois que vous avez fait cela, appuyez sur « Créer et publier (Create and publish) » (Note : ça ne marche pas si vous laissez le titre vide) : le fil de discussion sera créé et vous serez redirigé vers votre page dédiée où vous pourrez poster le premier commentaire.

3.3.1.2 Publier un nouveau commentaire

Depuis la section principale du forum, faites défiler la liste des titres et appuyez sur celui que vous souhaitez lire et/ou commenter : cela ouvrira la page dédiée, où sont répertoriés tous les messages liés à ce fil, du moins récent au plus récent en bas. Pour chaque article, l'auteur et la date de publication sont également affichés.

Pour publier un nouveau commentaire, il suffit d'appuyer sur le bouton « + » en bas à droite, d'entrer un texte et d'appuyer sur « Publier (Post) ».

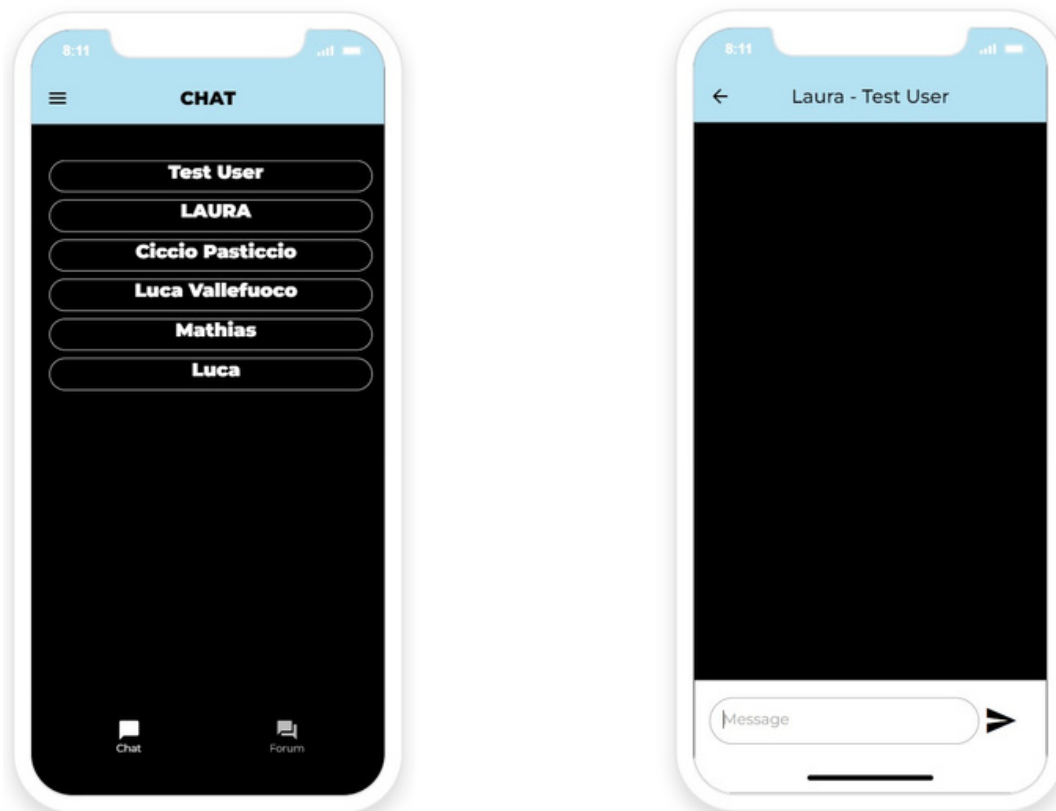


3.3.2 Chat

Pour accéder à la section de chat, utilisez la barre de navigation inférieure dans la section forum : vous trouverez ici une liste de tous les autres utilisateurs enregistrés de l'application. Si vous avez déjà une conversation en cours avec un utilisateur spécifique, son nom apparaîtra en haut de la liste, en fonction du message le plus récent envoyé ou reçu.

Pour démarrer ou poursuivre une conversation avec un utilisateur, il suffit d'appuyer sur son nom pour ouvrir l'écran dédié à cette conversation : vous y trouverez tous les messages précédents (s'il y en a) échangés entre vous et l'utilisateur, du plus ancien au plus récent (faites défiler vers le haut et vers le bas au cas où toute la conversation ne tiendrait pas à l'écran).

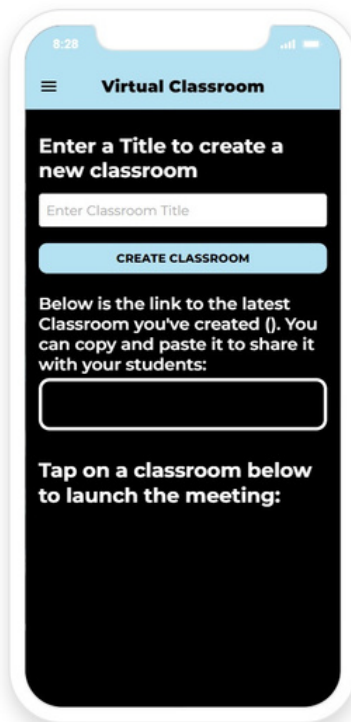
Pour envoyer un nouveau message, il suffit de le taper dans la case dédiée en bas et d'appuyer sur la flèche à votre droite. Gardez à l'esprit qu'un message peut être plus long qu'une seule ligne, si c'est nécessaire.



3.4 Classe virtuelle

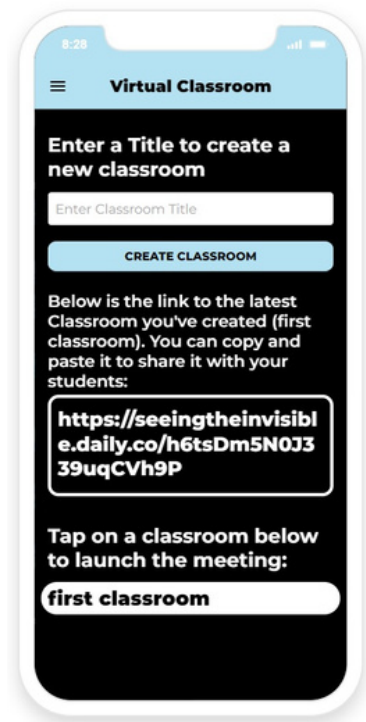
Cette section vous fournit les outils nécessaires pour créer et gérer des cours via un système d'appel vidéo intégré à l'application.

Sur l'écran principal, vous pouvez créer de nouvelles classes, récupérer les informations principales sur la dernière que vous avez créée, ou démarrer l'une des précédentes.



3.4.1 Création d'une salle de classe

Pour créer une nouvelle classe, tapez un titre dans la case en haut de la page et appuyez sur « Créer une classe (Create classroom) ». Dès que vous le faites, le système crée un lien unique pour la classe nouvellement créée, qui s'affiche dans la zone en surbrillance juste en dessous. Vous pouvez copier et coller ce lien pour le partager avec vos élèves via l'outil ou l'application de votre choix.



3.4.2 Inviter des élèves

Pour inciter vos élèves à participer à un cours, tout ce dont ils ont besoin est l'URL que vous partagez avec eux. Ils peuvent ensuite accéder à l'appel vidéo via n'importe quel navigateur Web sans avoir besoin de créer des comptes ou des profils d'aucune sorte.



Vous pouvez récupérer l'URL pour partager avec eux sur la page de la section Classe virtuelle, comme illustré dans le paragraphe précédent, ou à partir de la page dédiée à la classe individuelle, comme illustré dans le paragraphe suivant.

3.4.3 Classe initiale

En bas de l'écran de la classe virtuelle, vous trouverez une liste de toutes les classes que vous avez créées jusqu'à présent : il suffit d'appuyer sur l'une d'entre elles pour ouvrir son écran dédié. Vous trouverez ici : le lien vers ce cours, à partager avec vos élèves si vous ne l'avez pas déjà fait ; la fenêtre d'appel vidéo ; Un avatar représentant un enseignant, que vous pouvez utiliser pour obtenir des conseils tout en dirigeant la classe.

Pour commencer le cours, appuyez simplement sur « Rejoindre (Join) » et autorisez l'application à utiliser l'appareil photo et le microphone de votre appareil. Pour vos élèves, l'adhésion ne nécessite pas d'autorisation ou d'admission dans une salle d'attente.

Dans la fenêtre de l'appel vidéo, vous trouverez une liste de participants et un chat pour échanger des messages écrits avec eux. Vous pouvez couper le micro ou fermer la caméra à tout moment, si vous le souhaitez.

En bas de l'écran, l'avatar d'un enseignant sera toujours visible (uniquement pour vous : les élèves ne le verront pas) pendant le cours. Jouez-y chaque fois que vous sentez que vous avez besoin de conseils sur la façon de diriger la classe. Utilisez les flèches gauche et droite pour naviguer dans les conseils disponibles.

Gardez à l'esprit que ce sont les mêmes que ceux auxquels vous pouvez accéder via la section « Conseils (Advices) » de l'application (voir paragraphe 3.6), pour vous préparer lorsque vous n'êtes pas en train de diriger une classe.

3.4.4 Fermeture d'un cours

Pour quitter un appel vidéo, utilisez le bouton rouge « Quitter (Leave) » en bas à droite de la fenêtre. Lorsque vous le faites, vous ne quittez pas la page de l'application, mais vous pouvez toujours parcourir l'application là où vous l'avez laissée.

Il n'y a pas de fermeture réelle d'un cours – le lien reste actif indéfiniment même après que vous (l'hôte) et/ou tous les autres participants soyez partis. Cela signifie que vous pouvez utiliser le même lien plusieurs fois si nécessaire. Cela signifie également que si vous avez quitté une salle par erreur, vous pouvez y revenir (vous devrez utiliser la flèche de retour dans l'application, puis appuyer à nouveau sur la salle dans la liste) et trouver tous les autres participants qui sont toujours là.



3.5 Générateur d'unités didactiques

Cette section vous permet de créer une unité didactique (UD) personnalisée, de la générer et de la télécharger sous forme de fichier pdf. Lorsque vous ouvrez la section, vous trouverez des listes de toutes les unités d'enseignement que vous avez déjà créées via l'application, classées par date de création : lorsque vous appuyez sur l'une d'entre elles, il vous sera demandé l'autorisation de télécharger le pdf correspondant sur votre appareil.

Remarque : Si la création d'une UD a été interrompue, il n'apparaîtra pas dans cette liste et il ne sera pas possible de récupérer ses informations.

En bas de la page, un formulaire simple vous demande d'entrer le titre d'un nouvel UD que vous souhaitez créer : en appuyant sur le bouton « + » à côté du formulaire, l'unité est créée et vous passez à la partie suivante où, divisée en huit étapes, vous êtes guidé pour saisir le contenu approprié pour chacune des sections qui composent l'unité.

Pour chacune des huit sections, vous recevez un aperçu général de ce qui doit être inclus, et dans la plupart des sections, vous pouvez accéder à des conseils supplémentaires en cliquant sur l'avatar de l'enseignant qui apparaît au bas de la page.

Remarque : Une fois que vous commencez à rédiger votre propre contenu, le plan disparaît.

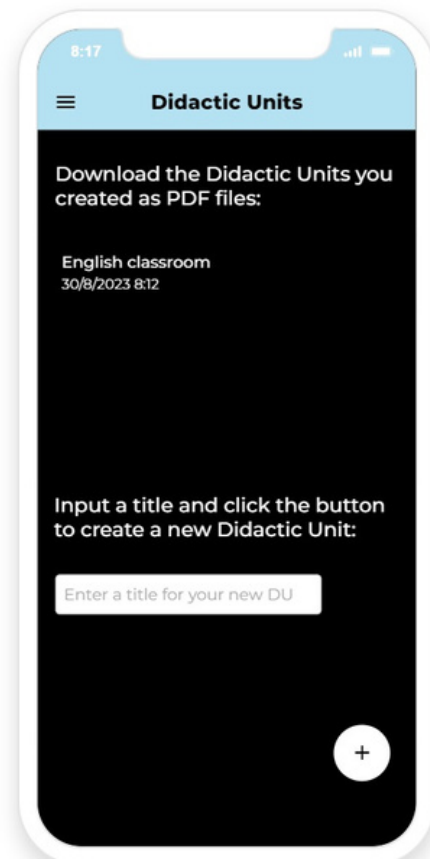
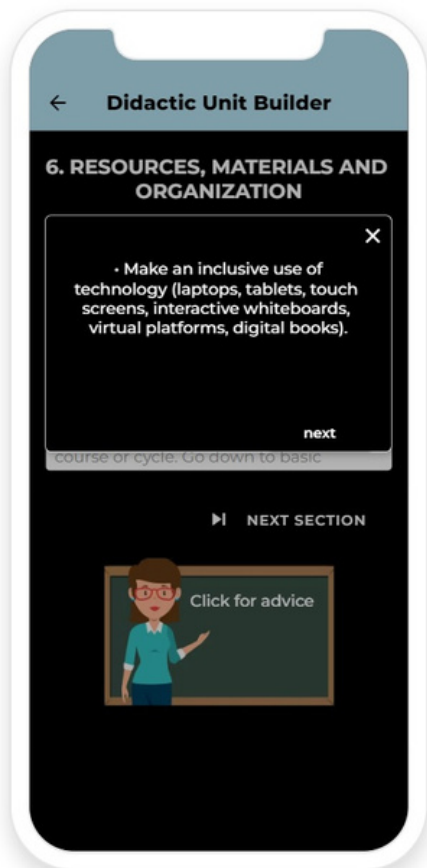
Une fois que vous avez fini de taper, cliquez sur « Section suivante (Next section) » pour enregistrer le contenu de l'actuel.

À l'aide de la flèche de navigation en haut à gauche, vous pouvez passer d'une section à l'autre, au cas où vous changeriez d'avis sur le contenu que vous avez inclus dans certaines d'entre elles. Notez que si vous revenez à la première section, vous revenez à la page principale du générateur d'unités didactiques et vous perdez le contenu UD que vous étiez en train de créer.



Une fois que vous arrivez à la huitième section, au lieu du bouton « Section suivante (Next section) », vous trouverez un bouton « Générer un PDF (Generate pdf) », qui enregistrera l'intégralité de l'UD dans un fichier pdf, qui s'ouvrira immédiatement sur votre appareil pour que vous puissiez le télécharger et l'enregistrer.

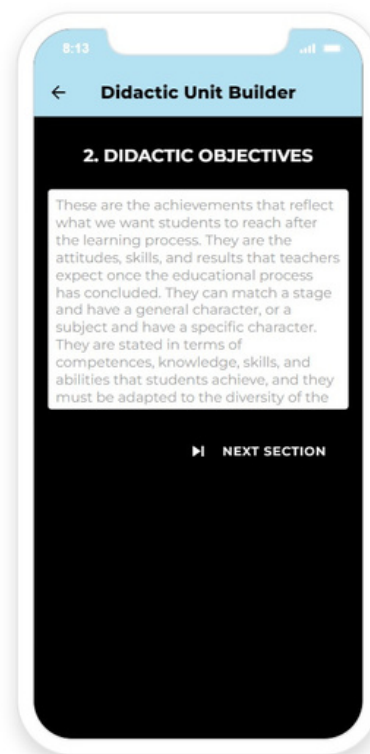
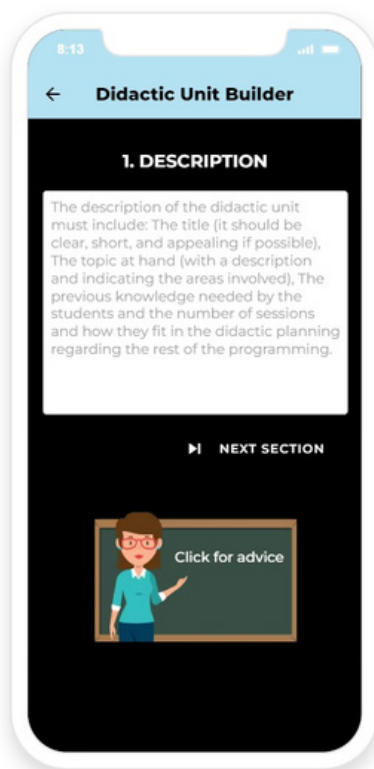
À partir de maintenant, l'UD généré apparaîtra dans la liste de ses unités générées, pour un accès ultérieur, et vous reviendrez à la page principale du générateur d'unités didactiques.



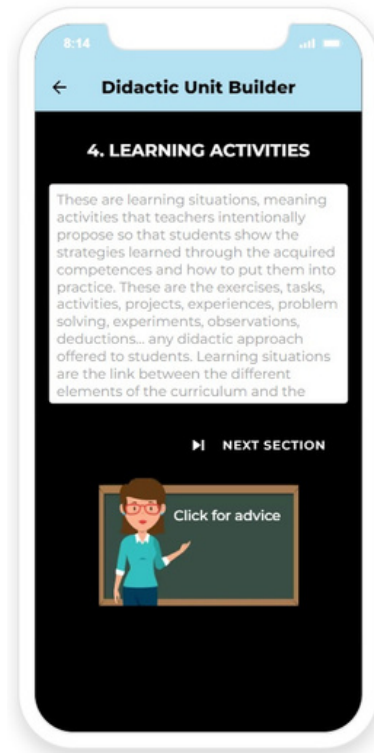
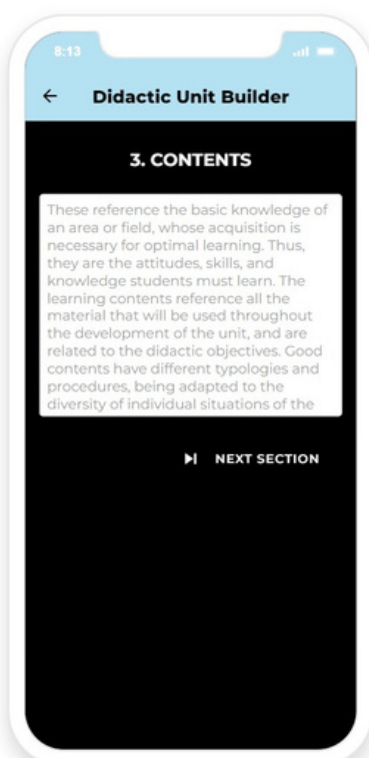
3.5.1 Sections

1.Description : inclure le titre (nous recommandons qu'il soit clair, bref et attrayant) et le sujet à traiter (en le décrivant et en indiquant les domaines concernés), les connaissances préalables requises par l'étudiant, le nombre de séances et la façon dont elles s'inscrivent dans le plan didactique par rapport au reste du programme.

2.Objectifs didactiques : ce sont les réalisations qui reflètent ce que nous voulons que les élèves réalisent après le processus d'apprentissage. Il s'agit des attitudes, des compétences et des résultats que les enseignants s'attendent à voir émerger une fois le processus éducatif terminé. Ils peuvent coïncider avec une étape d'apprentissage et avoir un caractère général, ou un sujet d'apprentissage et avoir un caractère spécifique. Ils sont formulés en termes de compétences, de connaissances, d'aptitudes et d'aptitudes que les élèves acquièrent. Ils doivent être adaptés à la diversité des apprenants afin que chacun puisse les atteindre d'une manière ou d'une autre. Ils comprendront des questions transversales.



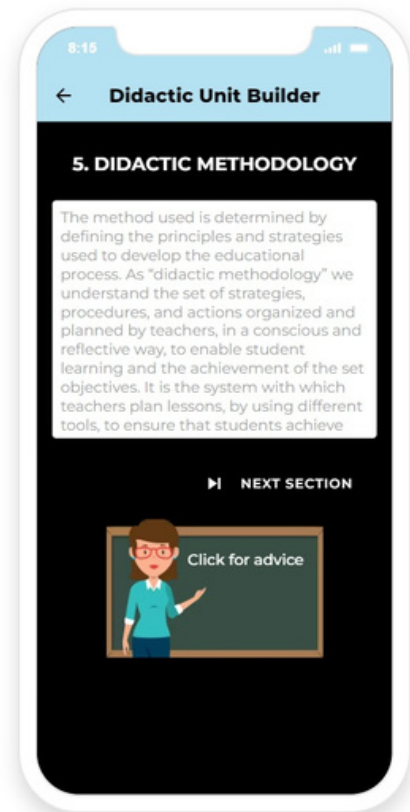
3.Contenu : fait référence aux connaissances de base d'un domaine ou d'un domaine dont l'acquisition est nécessaire à un apprentissage optimal, c'est-à-dire les attitudes, les compétences et les connaissances nécessaires à l'apprentissage d'un élève. Ces connaissances de base sont réparties tout au long de l'étape pédagogique et seront séquencées dans les unités didactiques de chaque niveau. Nous vous conseillons de diffuser ces connaissances dans des blocs de contenu. Les contenus d'apprentissage comprennent tout le matériel qui sera utilisé tout au long du développement de l'unité et seront liés aux objectifs didactiques. Un bon contenu doit avoir des typologies et des procédures différentes, s'adapter à la diversité des situations individuelles des élèves et essayer d'interconnecter les contenus des différents domaines.



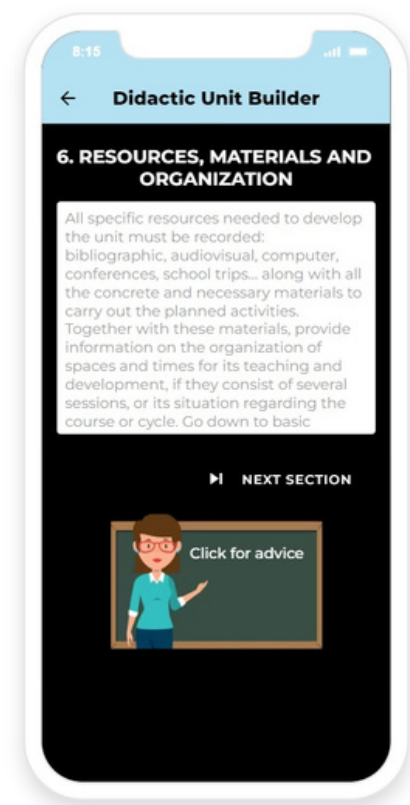
4.Séquence d'apprentissage : il s'agit de situations d'apprentissage (activités) que les enseignants proposent intentionnellement aux élèves pour montrer les stratégies apprises et comment les mettre en pratique à travers les compétences acquises. Il s'agit des exercices, des tâches, des activités, des projets, des expériences, de la résolution de problèmes, des expériences, des observations, des déductions et de toute approche didactique proposée aux élèves. Les situations d'apprentissage sont le lien entre les différents éléments du programme d'études et l'évaluation ultérieure des élèves.

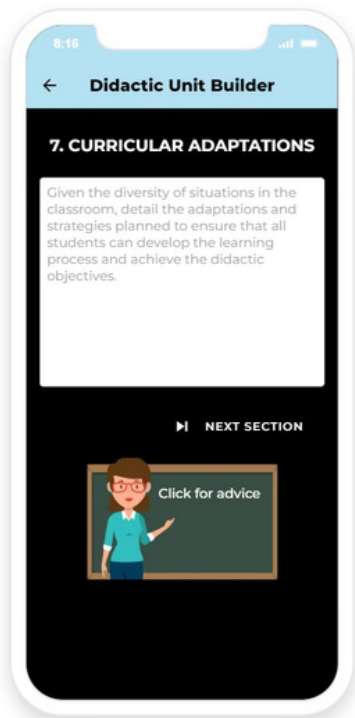
Les activités sont planifiées en établissant une séquence et en les reliant dans une chaîne d'apprentissage. Il est important qu'ils soient correctement liés les uns aux autres, et pas seulement une simple succession. Cette séquence d'apprentissage doit tenir compte des divers besoins éducatifs de la classe.

5.Méthodologie didactique : la méthode utilisée sera déterminée en définissant les principes et les stratégies utilisés pour développer le processus éducatif. Dans la réglementation éducative en vigueur en Espagne, la méthodologie didactique est définie comme un ensemble de stratégies, de procédures et d'actions organisées et planifiées par le personnel enseignant, de manière consciente et réfléchie, pour permettre l'apprentissage des élèves et la réalisation des objectifs fixés. Ainsi, la méthodologie didactique est le système avec lequel les enseignants planifient leurs cours, à l'aide de différents outils, pour s'assurer que les élèves atteignent les objectifs et les compétences définis pour chaque niveau d'enseignement. Il est essentiel que chaque enseignant du secondaire soit conscient des différentes méthodes qui existent pour enseigner et s'assurer que les élèves apprennent et s'amuse.

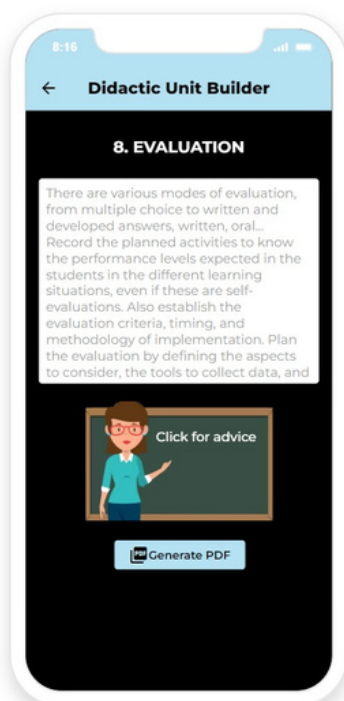


6.Ressources, matériel et organisation : les ressources spécifiques nécessaires au développement de l'unité doivent être correctement enregistrées, y compris les ressources bibliographiques, audiovisuelles, technologiques, les conférences, les voyages scolaires, etc. Tout le matériel spécifique nécessaire à la réalisation des activités prévues doit également être détaillé. De même, et avec le matériel, des informations seront fournies sur l'organisation des espaces et des temps pour son enseignement et son développement, s'il s'agit de plusieurs sessions, ou sur sa situation par rapport au cours ou au cycle. Cela s'étendra aux niveaux descriptifs de base, tels que la disposition des tables, l'organisation des groupes, l'utilisation des espaces et l'utilisation des matériaux et des ressources.





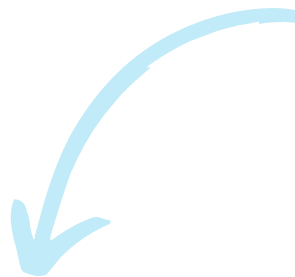
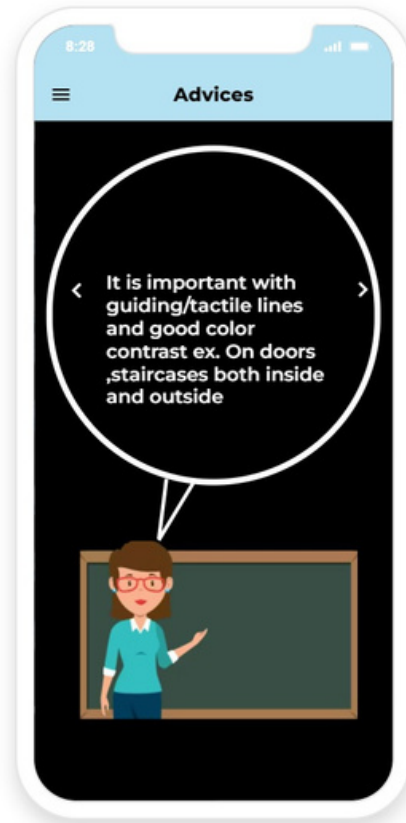
7.Adaptations curriculaires : compte tenu de la diversité des situations dans la classe, les adaptations et les stratégies envisagées pour que tous les élèves puissent mener à bien le processus d'apprentissage et atteindre les objectifs didactiques seront détaillées.



8.L'évaluation : il y a plusieurs modalités d'évaluation, des questions à choix multiples aux réponses textuelles, écrites, orales, etc. Toutes les activités planifiées doivent être enregistrées afin de connaître les niveaux de performance attendus chez les élèves dans les différentes situations d'apprentissage, même si elles sont auto-évaluées. Les critères d'évaluation, le calendrier et la méthodologie de sa mise en œuvre seront également établis. L'évaluation doit être planifiée en définissant les aspects à prendre en compte, les outils de collecte des données et leur analyse ultérieure.

3.6 Conseils

Cette page comprend un certain nombre de conseils utiles, présentés par l'avatar d'un enseignant et dédiés à la façon d'adapter votre enseignement pour tenir compte de la présence d'un ou de plusieurs élèves malvoyants dans votre classe. Vous pouvez facilement naviguer à travers les pointes à l'aide des flèches gauche et droite sur les bords de la bulle dans laquelle les pointes sont incluses.



3.7 Pannello di aiuto

In questa sezione viene aperto un link esterno al Servizio Orientamento Docenti, un servizio per gli insegnanti di studenti ipovedenti dove possono consultare i loro dubbi o ricevere aiuto da esperti nel campo delle malattie rare.

Name

Nombre

Apellidos

Email *

Type of organization

- Organization for people with low vision
- Educational center
- Other

Your position in the organization

- Member
- Head
- Teacher
- Student

Country

Your query

Enviar

4. MODIFIEZ VOTRE PROFIL

4.1 Modification de votre mot de passe

Le seul élément que vous pouvez modifier dans votre profil est le mot de passe.

Ouvrez le menu latéral et appuyez sur votre nom d'utilisateur - une page dédiée s'ouvrira, où vous pourrez entrer un nouveau mot de passe, puis appuyez sur « Mettre à jour le mot de passe (Update password) ». Attendez quelques minutes que le système se mette à jour, au cas où la connexion avec le mot de passe nouvellement modifié ne fonctionnerait pas immédiatement.

Si vous souhaitez changer votre nom d'utilisateur, vous devrez créer un nouveau compte : gardez à l'esprit que cela vous fera perdre l'accès aux classes virtuelles et aux unités d'enseignement déjà créées.



4.2 Suppression de votre profil

Pour supprimer votre profil, ouvrez le menu latéral et appuyez sur votre nom d'utilisateur - une page dédiée s'ouvrira, au bas de laquelle vous trouverez un bouton qui dit « Supprimer mon profil (Delete my profile) » : appuyez dessus, et votre profil sera supprimé et vous serez redirigé vers la page d'accueil. Veuillez noter qu'il n'y a pas de deuxième question avant que le profil ne soit supprimé.

4.3 Déconnexion

Pour vous déconnecter, ouvrez le menu latéral en cliquant sur l'icône en haut à gauche de n'importe quelle page, puis appuyez sur « Se déconnecter (Log out) ». Lorsque vous vous déconnectez, vous serez redirigé vers la page d'accueil.



Co-funded by
the European Union

seeing the
invisible

