



KDE-Edu

Des logiciels éducatifs dans le projet KDE

Anne-Marie Mahfouf

15 juin 2007



- 1 Introduction
- 2 Logiciels dans KDE-Edu version KDE 3.5
- 3 Divers





- 1 Introduction
- 2 Logiciels dans KDE-Edu version KDE 3.5
- 3 Divers



- en 1999 : KEduca
- en 2000 : KTouch, KStars and KVocTrain
- KDE-Edu a débuté en 2001 : l'idée initiale est de rassembler les logiciels éducatifs KDE existant dans un module officiel
- Le module kdeedu est officiellement intégré dans KDE 3.0 (2 Avril 2002)



- Donner des outils d'apprentissage aux étudiants, enseignants et aux parents
- Essayer d'attirer les développeurs vers l'éducatif (ça marche!) dans KDE
- Avoir des outils communs (bibliothèques) pour faciliter le développement
- Travail d'équipe, support de la communauté KDE





- 1 Introduction
- 2 Logiciels dans KDE-Edu version KDE 3.5
- 3 Divers





- blinKen : se rappeler d'une séquence de sons et lumières
- Kanagram : trouver le bon mot
- KHangMan : le jeu classique du pendu



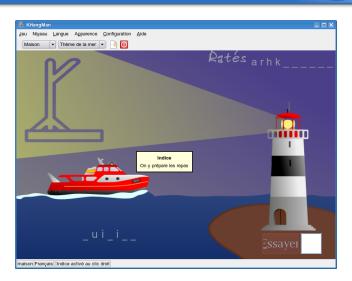












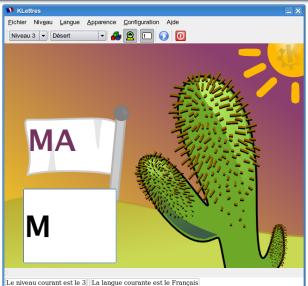
Apprentissage des langues



- KLettres : apprendre l'alphabet et les syllabes par les sons
- KLatin : révision du Latin
- Kiten : apprentissage du Japonais
- KVoctrain & KWordQuiz : vocabulaire en général



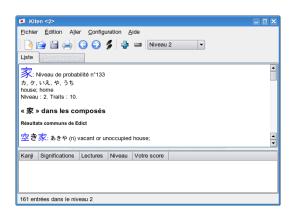




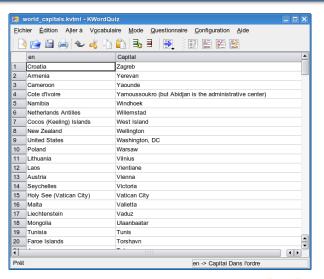






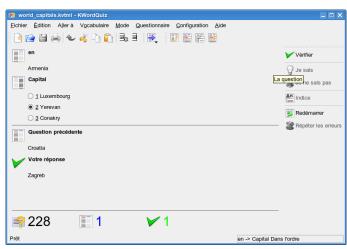






KWordQuiz : questionnaire à choix 🌐

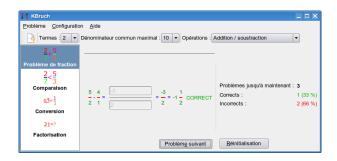






- KBruch : exercices sur les fractions
- KPercentage : exercices sur les pourcentages
- Kig : géométrie interactive
- KmPlot : courbes 2D





Kig: géométrie interactive

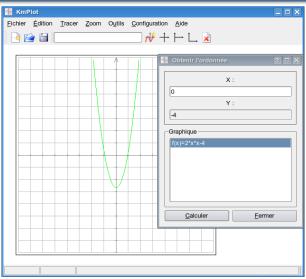


₩ KBruch			
Problème Configuration Aide			
Termes : 2 v Dénominateur commun maximal : 10 v Opérations : Addition / soustraction v			
2+5 7+3 Problème de fraction			
$\frac{2}{7} < \frac{5}{3}$ Comparation	5.4 -3 2.4	Problèmes jusqu'à maintenant : 3	
0,3=1/3	2 1 2 CORRECT Corrects : Incorrects :	1 (33 %) 2 (66 %)	
Conversion			
21=?			
Factorisation	Probleme sulvant Reinitialisation		



KmPlot : courbes





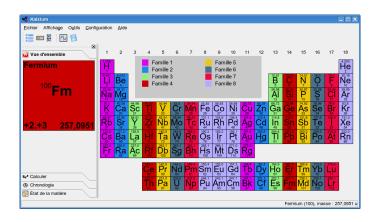




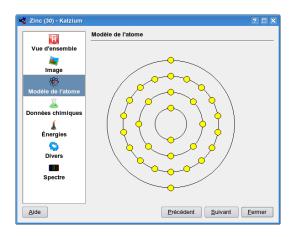
- Kalzium : table périodique des éléments
- KStars : planétarium







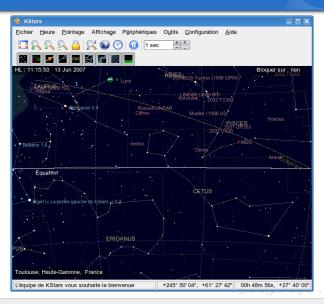
Kalzium : informations sur les éléments





KStars : planétarium



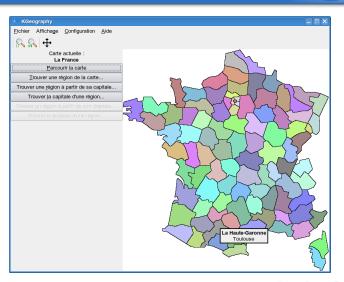






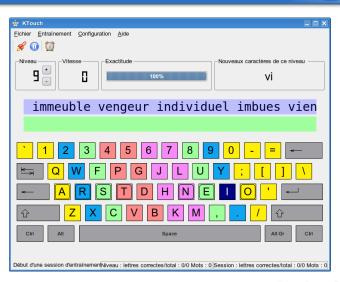
- KGeography : apprentissage de la géographie
- KTouch : frappe au clavier
- KTurtle : le language Logo pour les enfants





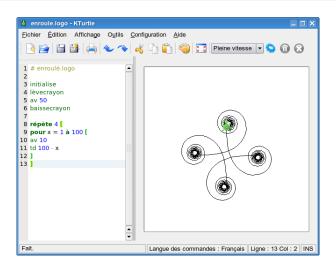














- 1 Introduction
- 2 Logiciels dans KDE-Edu version KDE 3.5
- 3 Divers

Exemples d'utilisation dans le monde

- KLettres : un Indien pour apprendre à lire l'Hindi à sa maman
- KLettres : en Ouganda
- KHangMan : divertissement dans un orphelinat au Tajekistan
- KHangMan : pour rééduquer des enfants atteints de problèmes de prononciation aux USA



- Certains programmes utilisent le même format de fichiers (.kvtml)
- Dépôt de fichiers qui sont mis en commun (sous license GPL)
 - http://edu.kde.org/contrib/kvtml.php
- Possibilité d'ajout de données dans les programmes si on est connecté à Internet http://ghns.freedesktop.org/

aKademy2007 et l'Éducatif



- Mardi 3 juillet à Glasgow : journée sur les logiciels libres éducatifs
- Faire mieux connaître les logiciels éducatifs libres
- Mieux collaborer avec les distributions
- Connaître les expériences des enseignants
- http://edu.kde.org/akademy2007/flyer.php







http://edu.kde.org/



Journée sur l'éducatif à la conférence KDE





Questions?

