Plan de Classe Z

Guide d'utilisation

Application web sans installation ni connexion — vos données restent sur votre ordinateur.

Sommaire

1. Démarrer
2. Les repères de l'écran
3. La barre de menus
4. Classes et salles
5. Sous-groupes de classe
6. Ajouter des élèves
7. La fiche d'un élève
8. Aménager la salle
9. Placer les élèves
10. Incompatibilités et rapprochements
11. Verrouiller la salle et le placement
12. Pendant le cours
13. Bonus et malus
14. Imprimer
15. Sauvegarder et transférer
16. Astuces

1. Démarrer

Aucune installation, aucun compte, aucune connexion internet.

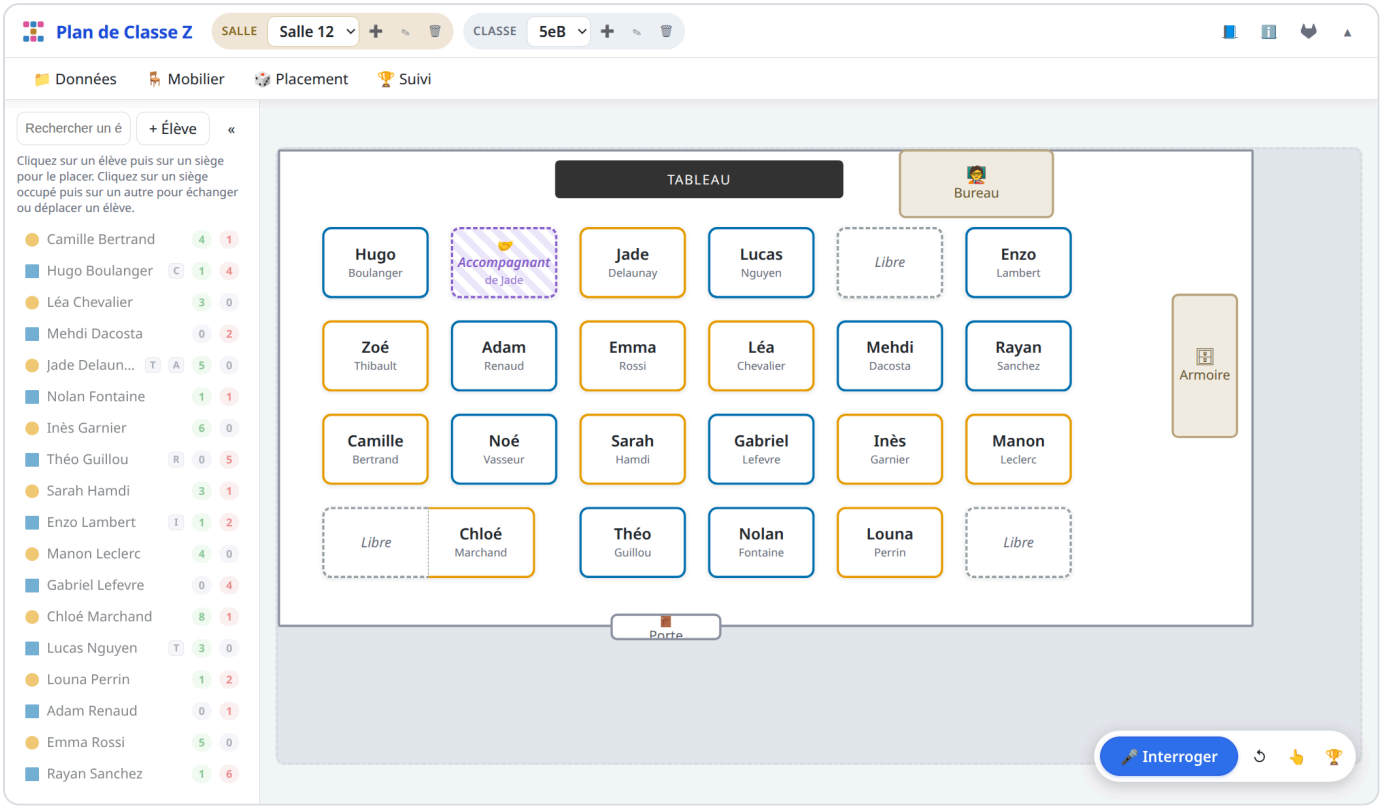
Ouvrez le fichier `index.html` dans un navigateur récent (Chrome, Edge, Firefox). L'application fonctionne aussi bien depuis un disque dur que depuis une clé USB.

Tout ce que vous saisissez est enregistré **automatiquement** dans le navigateur de l'ordinateur utilisé. Rien n'est envoyé sur internet, il n'y a donc pas de bouton « Enregistrer » : fermez l'onglet quand vous voulez, vous retrouverez votre travail en l'état.

> **À savoir**
> Les données étant liées au navigateur, elles ne suivent pas automatiquement d'un ordinateur à l'autre. Pour les transporter, utilisez l'export/import décrit au chapitre 15.

2. Les repères de l'écran

L'écran se lit en trois zones : la **barre de menus** en haut, la **liste des élèves** à gauche, le **plan de la salle** au centre.



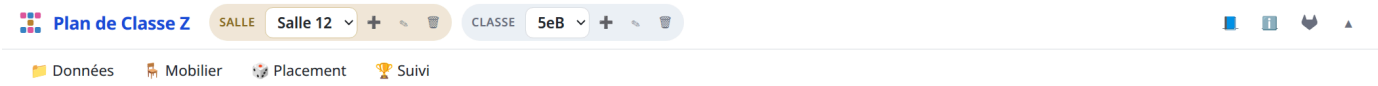
La classe 5eB placée dans la Salle 12.

Sur le plan, la couleur du contour indique le sexe de l'élève — ● **orange** pour les filles, ■ **bleu** pour les garçons. Un siège en pointillés est libre, et la zone hachurée violette est la place réservée à un accompagnant. Le rectangle blanc entouré d'un trait plein représente les **murs de la salle** ; la bande grise autour est l'espace de travail (voir chapitre 8).

> **Deux repères plutôt qu'un**
> Dans la liste de gauche, la pastille est **ronde** pour les filles et **carrée** pour les garçons : la distinction ne repose jamais sur la seule couleur. Les deux teintes ont été choisies pour rester lisibles en cas de daltonisme et à l'impression en noir et blanc. Vous pouvez supprimer complètement cette distinction (voir chapitre 9).

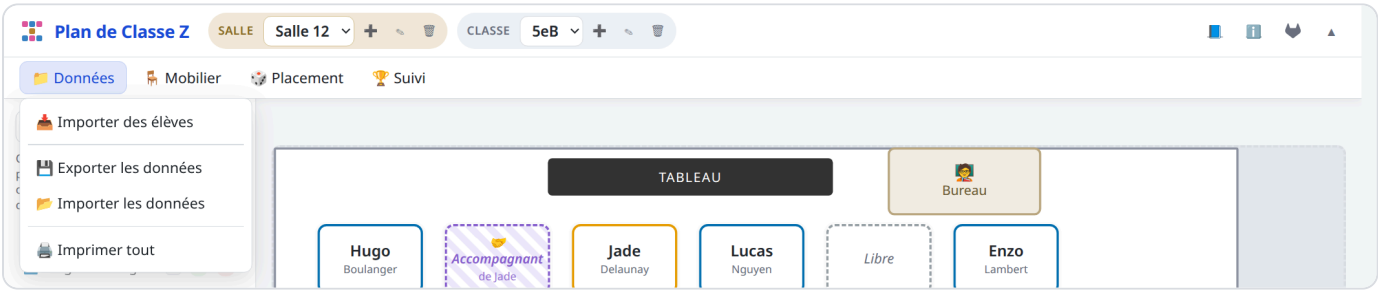
3. La barre de menus

La première ligne sert à choisir la **salle** et la **classe** sur lesquelles vous travaillez, et à les créer, renommer ou supprimer. La seconde regroupe les actions dans quatre menus.



Menu	Ce qu'on y trouve
📁 Données	Importer des élèves, exporter ou réimporter toutes vos données, imprimer.
🪑 Mobilier	Verrou de la salle, nombre de sièges, tables simples et doubles, mobilier décoratif, vider les places.
🎲 Placement	Verrou du placement, placements aléatoire et alphabétique et leurs options, incompatibilités, rapprochements.
🏆 Suivi	Motifs de bonus/malus, bilan de la classe, remise à zéro des scores.

🪑 **Mobilier** concerne les *meubles* — ce qu'il y a dans la salle. 🎲 **Placement** concerne les *élèves* — qui s'assoit où.



Le menu Données.

> **Gagner de la place**
>
> Le bouton ▲ à droite de la première ligne masque toute la barre ; un bandeau « ▼ Menus » la fait réapparaître. La liste des élèves se replie de la même façon avec le bouton «.

4. Classes et salles

Une **salle** décrit uniquement une géométrie : les tables, le mobilier, les murs, le tableau. Une **classe** décrit des élèves, leurs contraintes et leurs scores.

Les deux sont indépendants : la même classe peut avoir un placement différent dans chaque salle, et la même salle peut servir à toutes vos classes. Changer de salle ne détruit jamais un placement — vous le retrouvez tel quel en revenant.

Chaque sélecteur est suivi de trois boutons : ➕ créer, ✎ renommer, 🗑 supprimer.

> **Attention**
> Supprimer une salle efface sa géométrie *et* les placements de toutes les classes qui l'utilisaient. Supprimer une classe efface ses élèves, ses contraintes et son historique de scores.

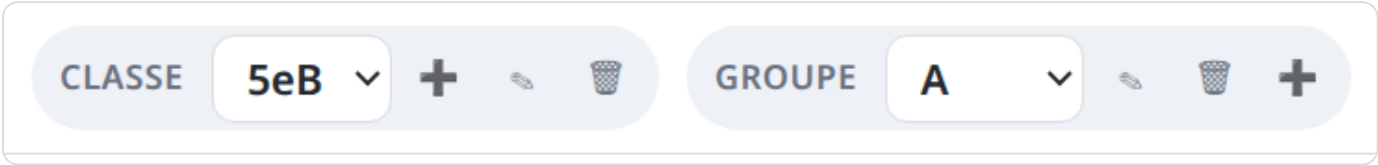
5. Sous-groupes de classe

Pour les classes dédoublées en TP ou en ateliers : deux ou trois groupes fixes, jamais dans la salle en même temps.

Un groupe n'est pas rattaché à une salle en particulier — le même groupe peut très bien passer par n'importe laquelle de vos salles selon les jours.

Créer et sélectionner un groupe

Le bouton ➕ du troisième sélecteur, **Groupe**, crée un nouveau groupe pour la classe active. Une fois qu'un premier groupe existe, le sélecteur apparaît à côté de Classe, avec ses propres ✎ et 🗑.



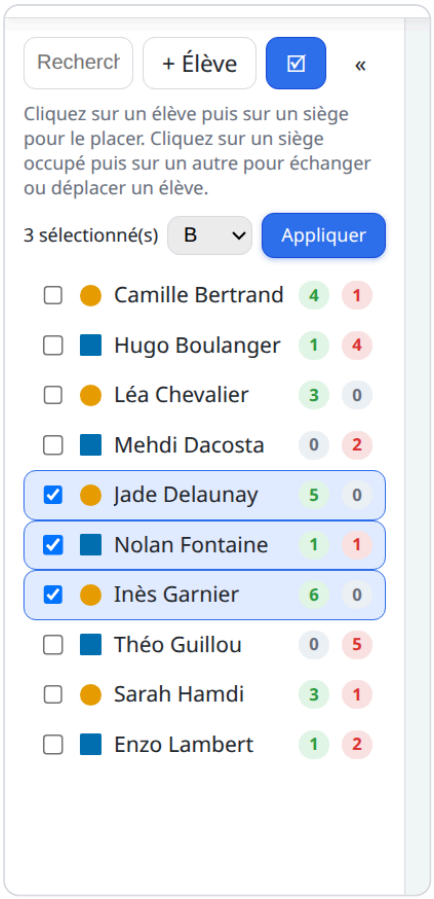
La classe 5eB a deux groupes, A et B. « Tous » (aucun groupe sélectionné) reste toujours accessible.

« Tous » — aucun groupe sélectionné — retire tout filtre : vous retrouvez la classe entière, comme avant l'existence des groupes. Une classe qui n'a créé aucun groupe ne voit jamais apparaître ce sélecteur.

Rattacher des élèves à un groupe

Deux façons de faire :

- Élève par élève, depuis sa fiche (champ **Sous-groupe**).
- Plusieurs à la fois, avec le bouton ☑ en tête de la liste des élèves : chaque ligne reçoit une case à cocher, et une barre apparaît pour choisir le groupe cible.



Case cochée = appartient déjà au groupe B. Décocher un élève coché puis Appliquer le retire du groupe ; cocher un élève non coché l'y ajoute. L'action ne porte que sur les élèves affichés (recherche comprise).

Changer de groupe cible dans la barre recoche automatiquement les élèves qui en font déjà partie — pratique pour vérifier ou corriger une composition. **Appliquer** reste actif même si vous décochez tout le monde : vider un groupe est une action normale.

Ce qui est filtré par le groupe actif

Une fois un groupe sélectionné (autre que « Tous »), il restreint :

Élément	Effet du groupe actif
Liste des élèves	N'affiche que les élèves du groupe.
Appel aléatoire	Ne tire au sort que parmi les élèves du groupe.
Placements aléatoire et alphabétique	Ne placent que les élèves du groupe.
« Une table sur deux »	Éligibilité calculée sur la taille du groupe, pas de la classe entière.
Bilan et son export CSV	Ne porte que sur les élèves du groupe.
Incompatibilités, rapprochements	Toujours définis pour la classe entière, quel que soit le groupe affiché.
Suppression de la classe, remise à zéro des scores	Portent toujours sur la classe entière.

Rien de gênant à cela : deux groupes n'étant jamais dans la salle en même temps, une incompatibilité ou un rapprochement valable pour un seul groupe se comporte exactement comme s'il l'était pour toute la classe.

Un plan de sièges par groupe

Chaque salle mémorise un plan de sièges **par groupe**, plus un plan pour « Tous » — tous indépendants. Placer le groupe A n'efface jamais le plan de la classe entière ni celui du groupe B ; vous les retrouvez tels quels en changeant de groupe.

À l'impression, chaque salle produit une page par plan non vide : « Tous » d'abord, puis chaque groupe qui a des élèves assis.

> **Le verrou de placement n'est pas filtré**
> Verrouiller le placement d'une salle (chapitre 11) fige *tous* ses plans à la fois — « Tous » et chaque groupe — pas seulement celui affiché à l'écran.

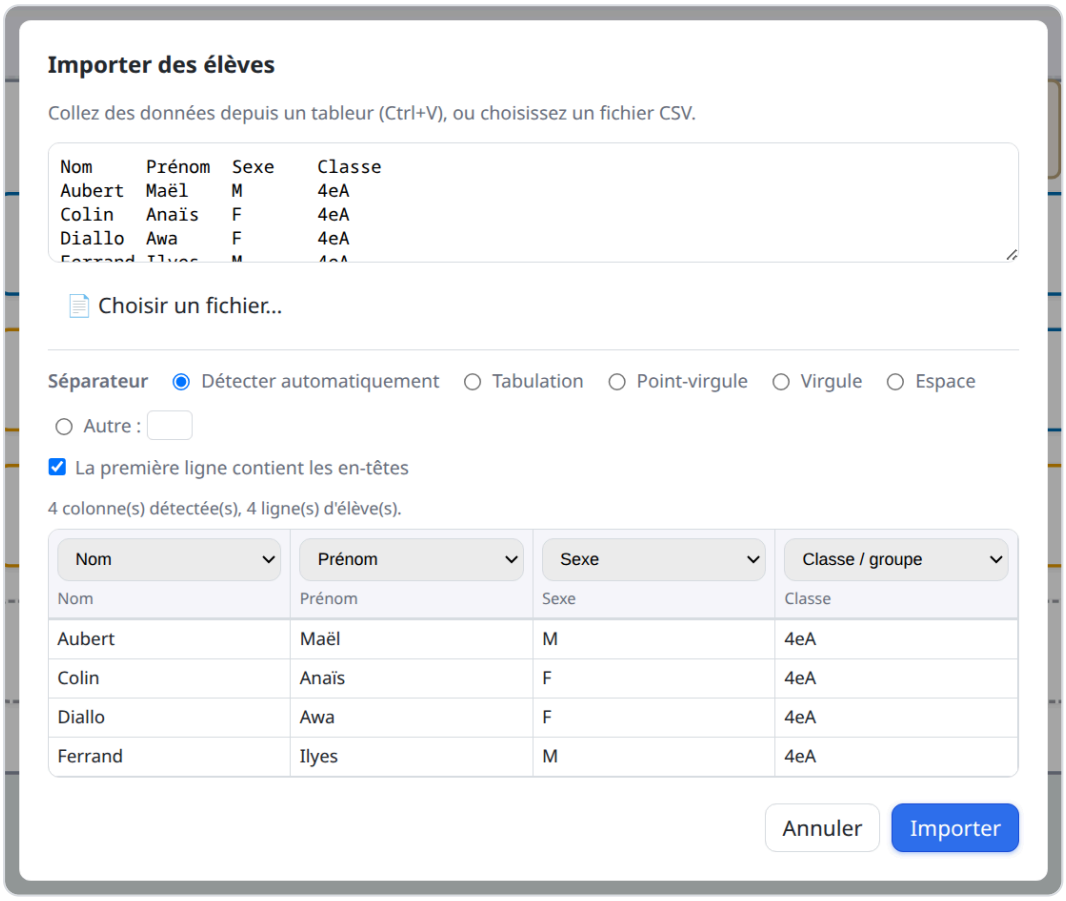
6. Ajouter des élèves

Un par un

Le bouton **+ Élève**, en haut de la liste de gauche, ouvre une fiche vierge.

En important une liste

📁 **Données** → 📥 **Importer des élèves** ouvre un assistant. Collez directement les colonnes copiées depuis un tableur (Ctrl + V), ou choisissez un fichier CSV/TSV.



L'assistant détecte le séparateur ; vous indiquez ensuite à quoi correspond chaque colonne.

L'ordre des colonnes n'a pas d'importance : à l'étape suivante, vous associez vous-même chaque colonne (nom, prénom, sexe, classe, zone) comme dans un tableur. Les élèves sont créés dans la classe indiquée par le fichier, ou dans la classe active à défaut.

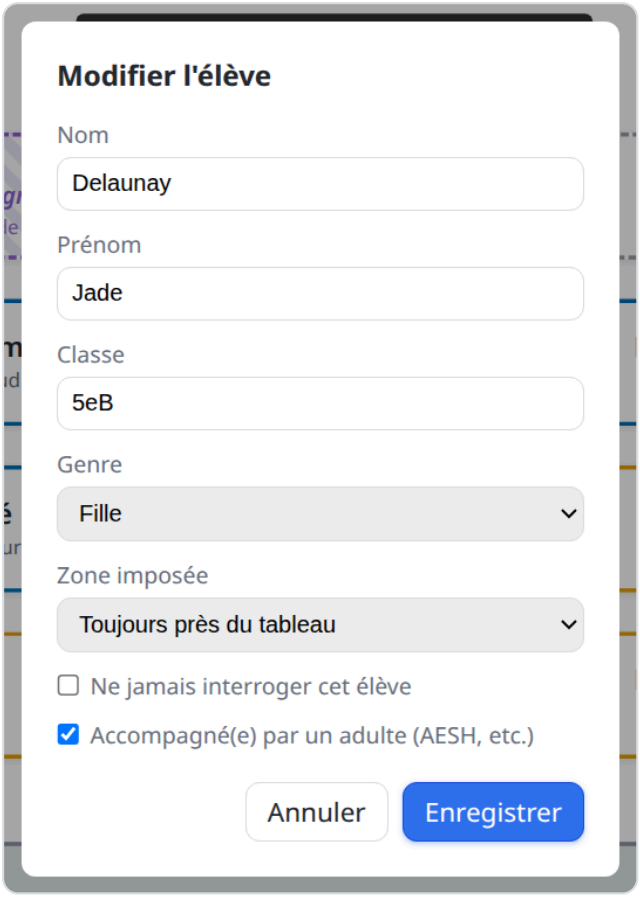


La liste de gauche : pastille de sexe, badges de zone, totaux bonus et malus.

Un élève déjà placé apparaît en grisé dans la liste. Le champ de recherche filtre sur le nom comme sur le prénom.

7. La fiche d'un élève

Le bouton ✎ d'une ligne de la liste ouvre la fiche.



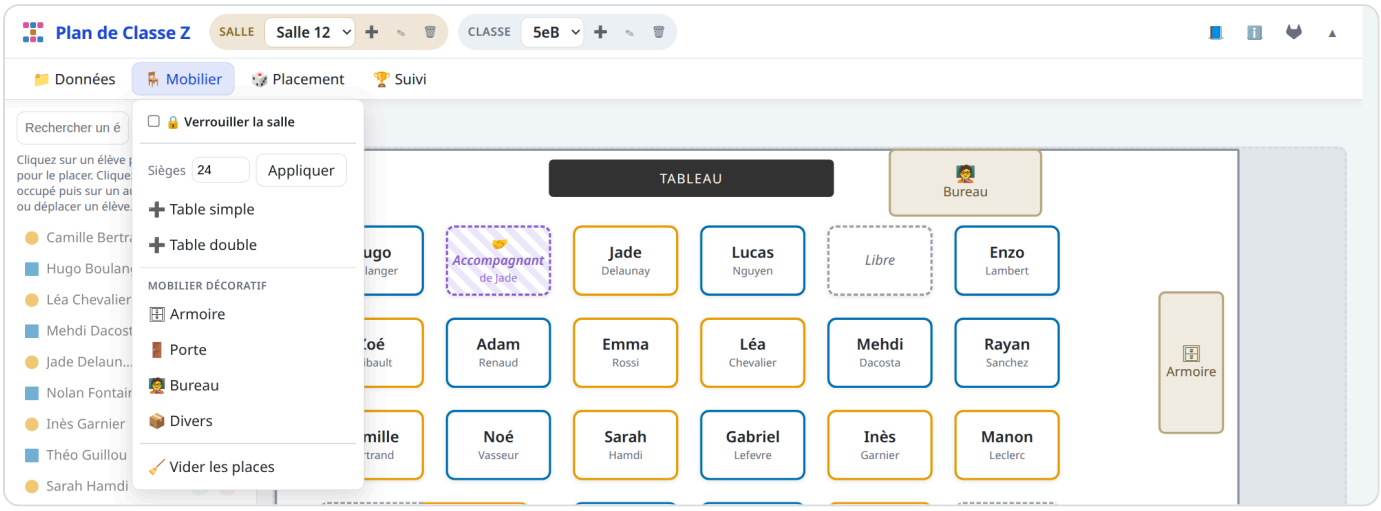
La fiche de Jade, accompagnée d'un adulte.

Réglage	Effet
Zone imposée	Contraint le placement aléatoire : près du tableau, sur le côté, à l'arrière du groupe, ou isolé (aucun voisin à gauche ni à droite).
Accompagné d'un adulte	Réserve une place voisine pour l'AESH, du côté extérieur de la salle — l'élève reste le plus proche de l'axe du tableau.
Ne jamais interroger	Exclut l'élève du tirage au sort de l'interrogation.
Sous-groupe	Rattache l'élève à un sous-groupe de sa classe (dédoublement) — voir chapitre 5.

> **Zone « arrière »**
> C'est l'arrière du *groupe placé*, pas le fond de la salle : dans une salle à moitié vide, l'élève reste au contact du reste de la classe.

8. Aménager la salle

Tout est déplaçable à la souris, et tout se règle depuis le menu 🪑 Mobilier.



Les tables

- **Sièges + Appliquer** fixe d'un coup le nombre de places (de 20 à 36).
- **Table simple** ajoute une place, **Table double** une table large de deux places.
- Une table se déplace en la faisant glisser ; elle s'aimante aux tables voisines. Une table double se déplace et se supprime d'un bloc, mais ses deux places restent deux places distinctes pour le placement.
- Le bouton ✕, visible au survol d'une table, la supprime.

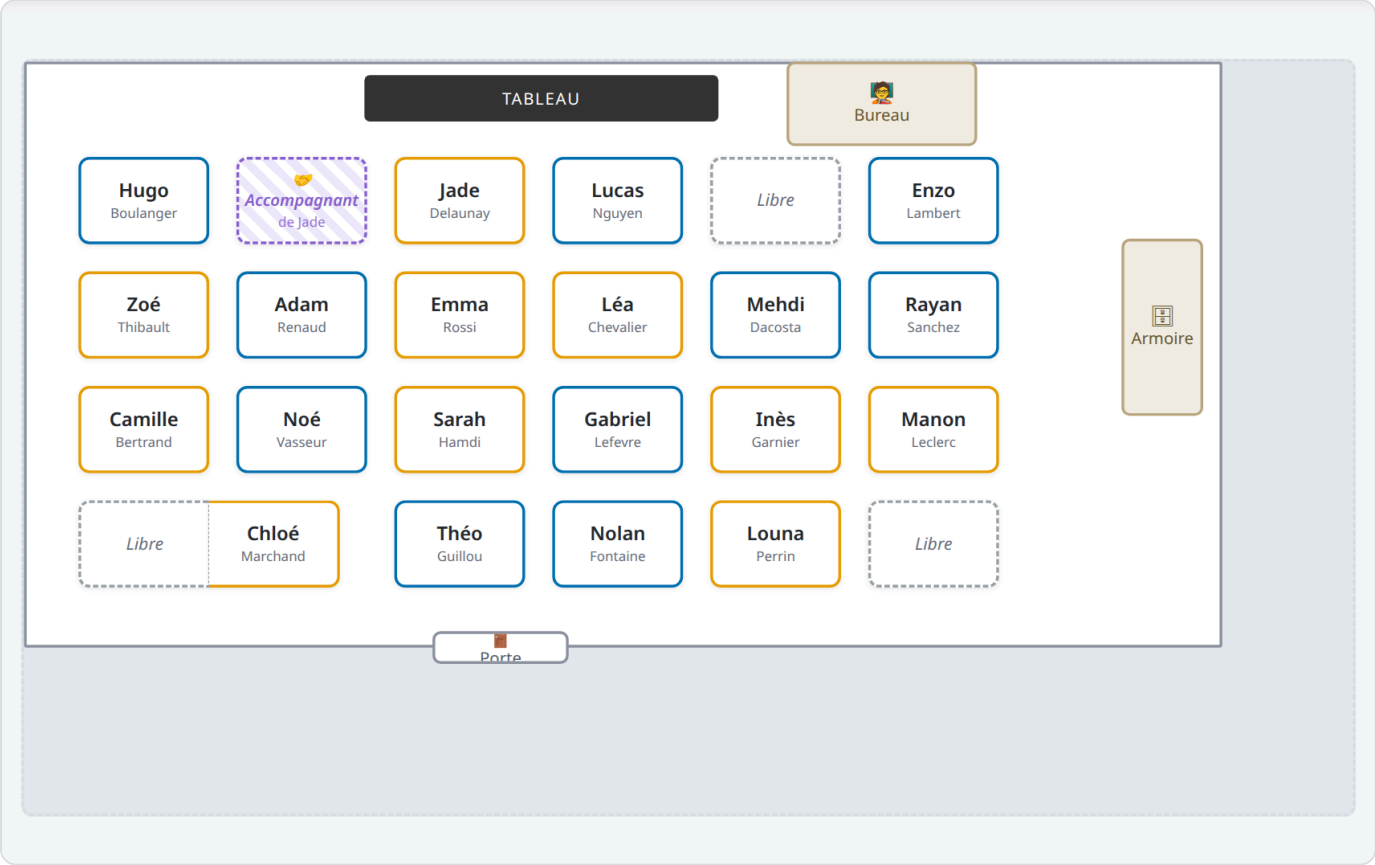
Le mobilier décoratif

Armoire, **Porte**, **Bureau** et **Divers** ajoutent des repères purement visuels : ils ne reçoivent jamais d'élève et n'entrent pas dans le tirage au sort. Au survol d'un meuble apparaissent trois boutons — ✎ renommer, ↻ pivoter de 90°, ✕ supprimer — et une poignée de redimensionnement en bas à droite.

Les murs et le tableau

Le rectangle blanc à trait plein, ce sont les murs. Ses trois poignées (bord droit, bord bas, coin) permettent de l'ajuster à votre vraie salle. La bande grise autour est un espace de travail : vous pouvez y faire glisser un meuble pour qu'une porte ou une armoire **borde le mur**, à cheval sur la limite.

Le bandeau **TABLEAU** se déplace et se redimensionne exactement comme un meuble.



Une table double en bas à gauche, la porte à cheval sur le mur du bas, l'armoire contre le mur droit, le bureau à côté du tableau.

Agrandissement

Si vous déposez un élément au-delà des murs, la salle s'agrandit pour l'englober. Vous pouvez ensuite resserrer les murs à la main sans limite : c'est ce qui permet à une porte de rester à moitié dehors.

C'est l'intérieur des murs qui s'imprime

Ce qui dépasse dans la zone grise est rogné à l'impression. Une fois la salle finie, le **verrou de salle** (chapitre 11) fige tout et fait disparaître cette zone grise à l'écran.

9. Placer les élèves

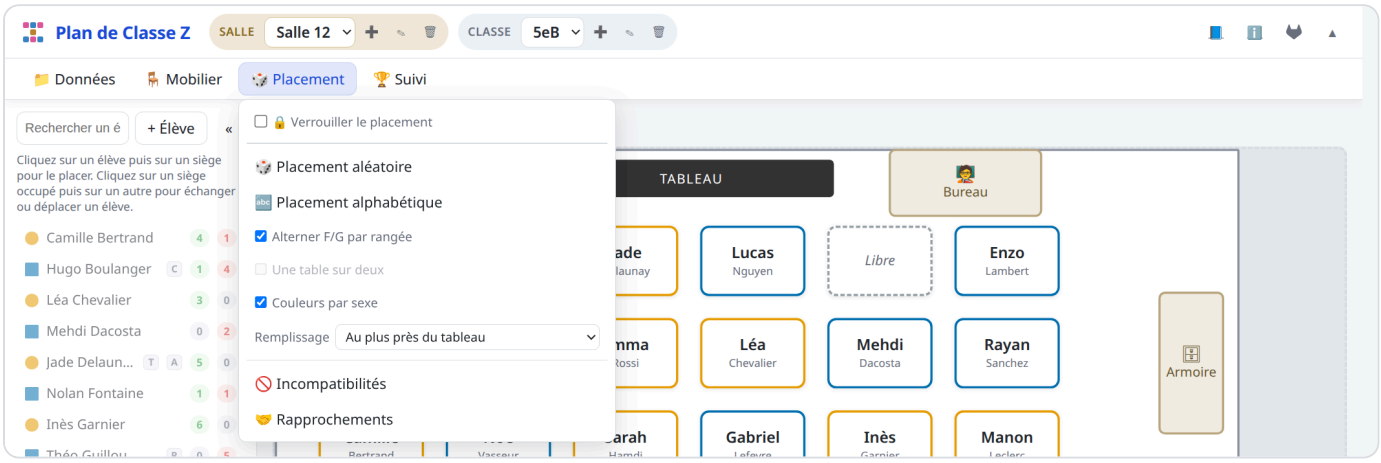
À la main

1. Cliquez sur un élève dans la liste de gauche, puis sur un siège libre.
2. Pour déplacer ou échanger : cliquez sur un siège occupé, puis sur un autre siège.

La place d'un accompagnant suit toujours l'élève concerné.

Automatiquement

Le menu 🎲 **Placement** propose deux façons de remplir la salle d'un coup.



- 🎲 **Placement aléatoire** tire au sort une disposition en tenant compte des zones imposées, des accompagnants, des incompatibilités et des rapprochements.
- 🔤 **Placement alphabétique** assoit les élèves dans l'ordre du nom puis du prénom, en suivant le même réglage de remplissage. Pratique pour l'appel ou un jour de contrôle. Le résultat est toujours le même — c'est le but. En revanche, zones imposées, incompatibilités, rapprochements et alternance F/G sont **ignorés** ; seule la place d'un accompagnant reste réservée.

Option	Effet
Alterner F/G par rangée	Alterne filles et garçons le long de chaque rangée. Placement aléatoire uniquement.
Une table sur deux	Laisse une place vide entre chaque élève. Proposé seulement si la classe tient sur au plus la moitié des sièges.
Couleurs par sexe	Coché, filles en orange et garçons en bleu (pastille ronde / carrée dans la liste). Décoché, tous les élèves passent en bleu avec la même pastille ronde, à l'écran comme à l'impression. Réglage purement visuel : le placement, lui, ne change pas.
Remplissage	Dans quel ordre les places sont servies — voir ci-dessous. S'applique aux deux placements automatiques.

L'ordre de remplissage

Choix	Ordre des places
Au plus près du tableau	Les places les plus proches du tableau d'abord, à vol d'oiseau. Une place centrale de 2e rangée peut passer avant une place de bout de 1re rangée.
Rangée par rangée	Une rangée entière avant d'entamer la suivante, en partant du tableau.
Colonne par colonne (gauche → droite)	Une colonne entière avant de passer à la suivante, en partant de la gauche de la salle ; chaque colonne se remplit depuis le tableau. Deux tables collées — ou une table double — comptent pour une seule colonne.
Colonne par colonne (droite → gauche)	Le même parcours, en partant de la droite.

> **Aucune contrainte n'est absolue**
> Si la salle ne permet pas de tout respecter, l'application choisit la meilleure disposition possible et vous indique le nombre de contraintes non respectées. Les contraintes ne s'appliquent qu'au placement aléatoire : à la main, vous restez libre.

10. Incompatibilités et rapprochements

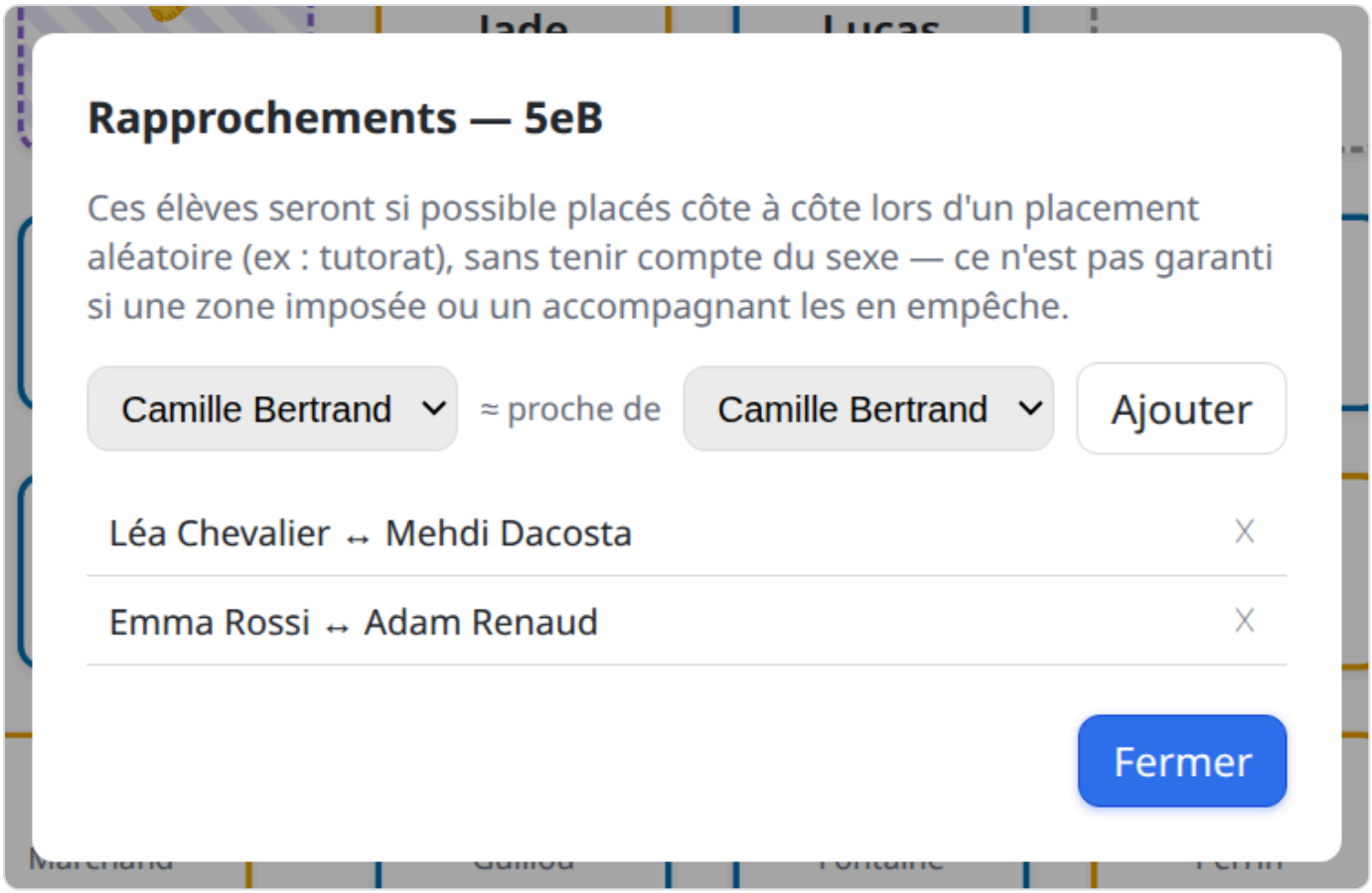
🚫 Incompatibilités

Deux élèves à ne pas asseoir côte à côte. Le placement aléatoire les éloigne l'un de l'autre.



🤝 Rapprochements

L'inverse : deux élèves à asseoir côte à côte si possible — typiquement pour du tutorat. Un rapprochement fonctionne quel que soit le sexe des deux élèves, y compris deux élèves du même sexe : l'alternance F/G ne le bloque jamais.



Ces deux listes appartiennent à la classe : elles valent dans toutes les salles.

11. Verrouiller la salle et le placement

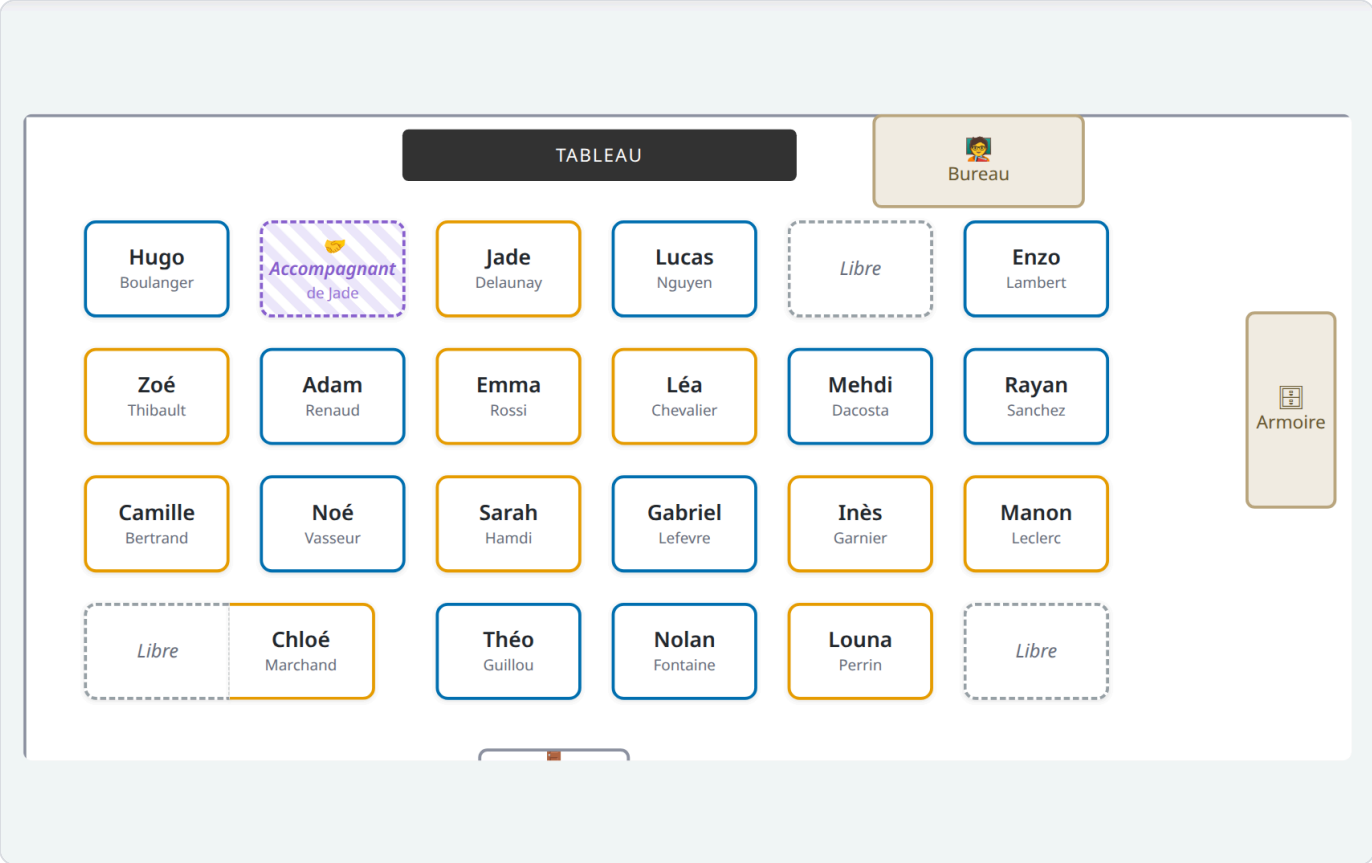
Deux verrous indépendants, à cocher une fois le travail de préparation terminé.

🔒 Verrouiller la salle

En tête du menu 🪑 **Mobilier**. Fige toute la **géométrie** : tables, tables doubles, mobilier, tableau et murs ne peuvent plus être déplacés, redimensionnés, ajoutés ni supprimés. Les poignées et les boutons ✕ ✎ ↻ disparaissent du plan.

Le placement des élèves, lui, reste entièrement disponible : c'est tout l'intérêt du verrou. Vous continuez à asseoir vos élèves, à marquer les absences et à distribuer des points, sans risquer de déplacer une table d'un clic malheureux.

La zone de travail grise disparaît aussi : le plan se réduit exactement aux murs, et ce qui dépassait est rogné — l'écran montre alors la salle telle qu'elle s'imprimera.



Salle verrouillée : plus de bande grise, la porte est rognée au mur, comme à l'impression.

Ce verrou appartient à la **salle** : il vaut pour toutes les classes qui l'utilisent, et il est conservé dans l'export des données.

🔒 Verrouiller le placement

En tête du menu 🎲 **Placement**. Fige les **places des élèves** : plus de placement ni d'échange à la souris. Ce verrou est propre au couple classe + salle — verrouiller la 5eB en Salle 12 laisse la 5eB en Salle B2 et la 4eA en Salle 12 parfaitement libres.

Restent volontairement accessibles : les placements automatiques, « Vider les places », les absences, l'interrogation et les bonus/malus.

> **Le bonus rapide**
> Tant que le placement est verrouillé, un simple clic sur un élève assis lui attribue le **motif favori** — celui marqué d'une ⭐ dans 🏆 **Suivi** → 🏆 **Motifs**. Le siège clignote pour confirmer. Une classe entière se récompense ainsi d'un clic par élève, sans ouvrir la moindre fenêtre. Seuls les motifs *bonus* peuvent être choisis comme favori.

Le texte d'aide au-dessus de la liste des élèves rappelle en permanence quel motif sera appliqué.

12. Pendant le cours

Les absences

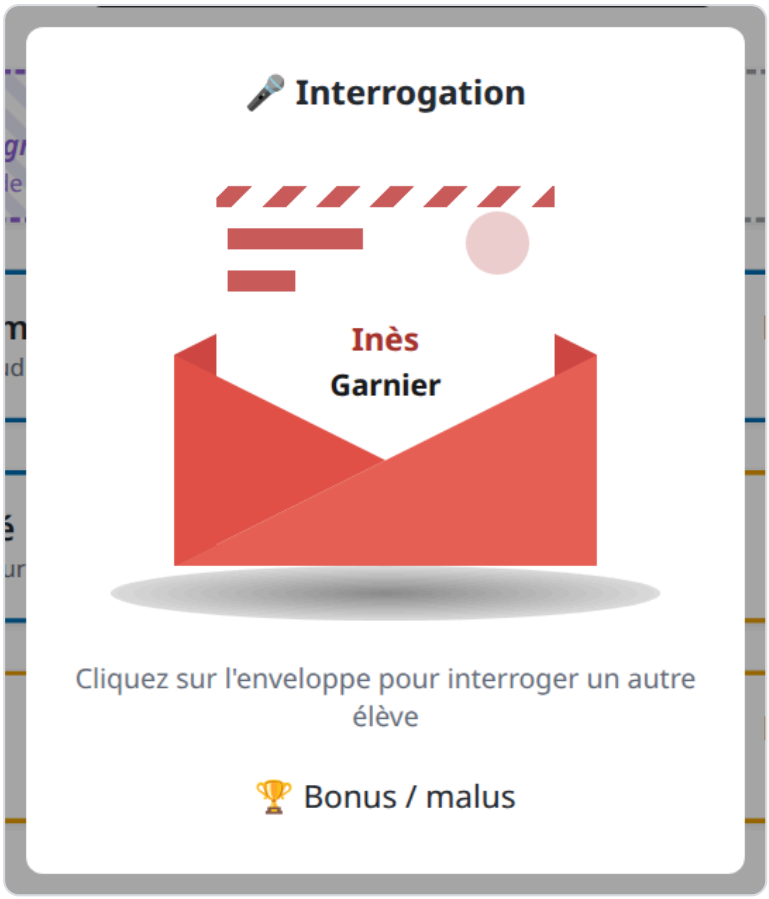
Le badge **ABS**, qui apparaît au survol d'un siège occupé, marque l'élève absent pour l'heure en cours. Il est **gris** tant que l'élève est présent et devient **noir** une fois l'absence enregistrée. La place se grise, l'élève est écarté du tirage au sort, et il redevient présent tout seul au bout de 55 minutes.



Hugo est absent (badge noir), Jade est présente (badge gris). En bas à droite de chaque siège, les deux totaux bonus et malus.

Interroger au hasard

Le bouton 🎤 **Interroger**, toujours visible en bas à droite, tire au sort un élève présent et non dispensé. Une enveloppe apparaît : cliquez dessus pour l'ouvrir et révéler le nom, cliquez encore pour passer au suivant.

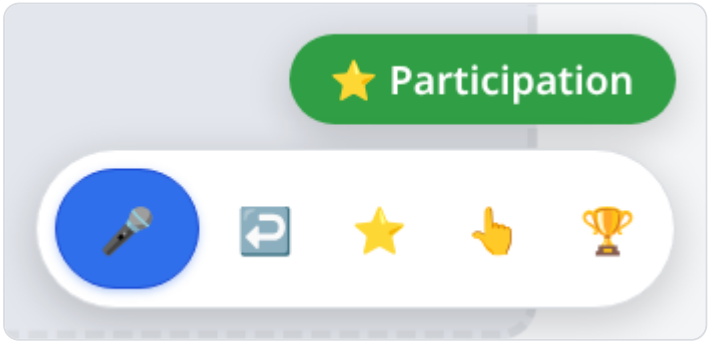


L'élève tiré au sort. Le bouton 🏆 permet de lui attribuer un bonus ou un malus sans quitter l'enveloppe.

L'application évite de réinterroger trop vite quelqu'un qui vient de l'être. Le bouton ↺ remet ce suivi à zéro.

Le mini-menu (bas à droite)

À côté du bouton 🎤, un petit groupe de boutons reste en permanence visible en bas à droite, menus repliés ou non :



De gauche à droite : 🎤 Interroger, ↩️ Annuler, ⭐ Motif rapide, 👆 et 🏆 Mode tactile. Le badge vert rappelle le motif favori actuel.

Bouton	Rôle
↩️	Annule la toute dernière attribution de bonus/malus (jusqu'à 10 d'affilée, toutes classes confondues). Grisé s'il n'y a rien à annuler. Cette pile d'annulation n'est pas sauvegardée : elle repart de zéro à chaque rechargement de la page.
⭐	Choisit rapidement le motif favori — celui appliqué par le **bonus rapide** sous verrou de placement (chapitre 11) — sans passer par 🏆 Motifs.
👆	Garde en permanence visibles les boutons ABS et suppression des sièges (écran tactile).
🏆	Garde en permanence visibles les badges bonus/malus des sièges et de la liste, indépendamment du bouton 👆.

13. Bonus et malus

Deux compteurs séparés, qui ne se compensent jamais.

Un élève très participatif *et* souvent bavard doit voir ses deux totaux : il n'existe donc pas de « score net ». Chaque siège occupé et chaque ligne de la liste affichent deux badges — le vert pour les bonus, le rouge pour les malus — colorés seulement lorsqu'ils ne sont pas à zéro.

Attribuer des points

Cliquez sur le badge d'un siège, ou sur le bouton 🏆 d'une ligne de la liste.



Un clic sur un motif l'applique immédiatement.

Sous verrou de placement, un clic sur l'élève suffit : voir le **bonus rapide** au chapitre 11.

Personnaliser les motifs

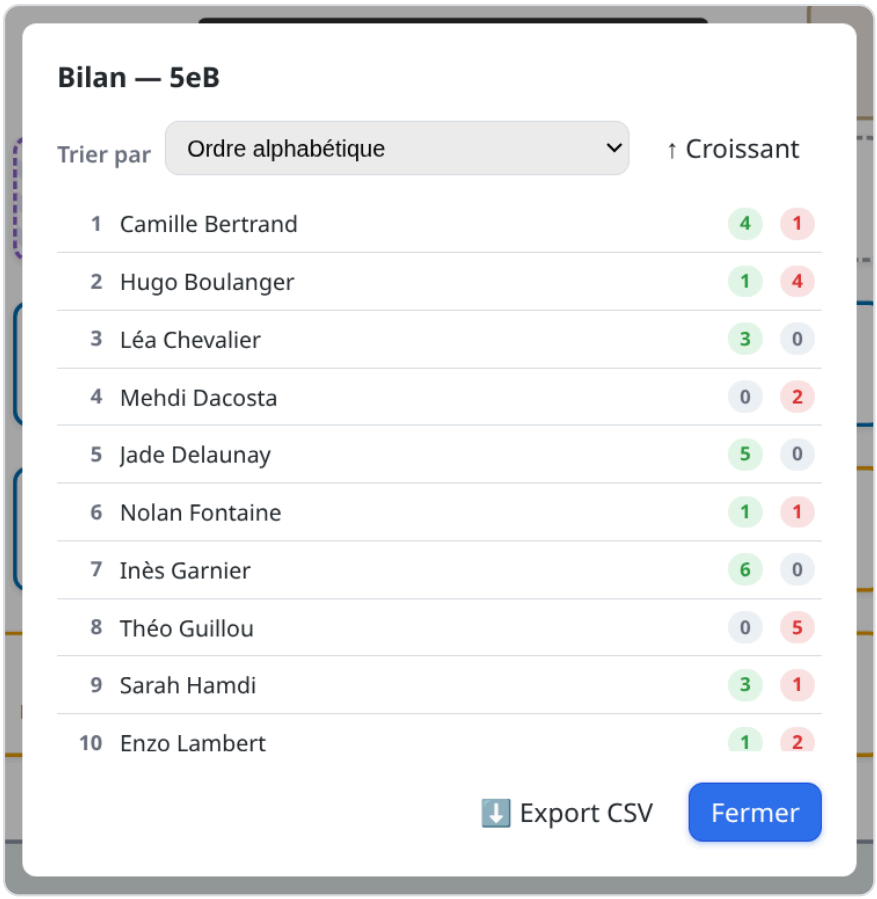
🏆 **Suivi** → 🏆 **Motifs** permet d'ajouter, modifier ou supprimer les motifs et leurs points. Ils sont communs à toutes vos classes. L'étoile ⭐ d'un motif bonus le désigne comme motif du bonus rapide.



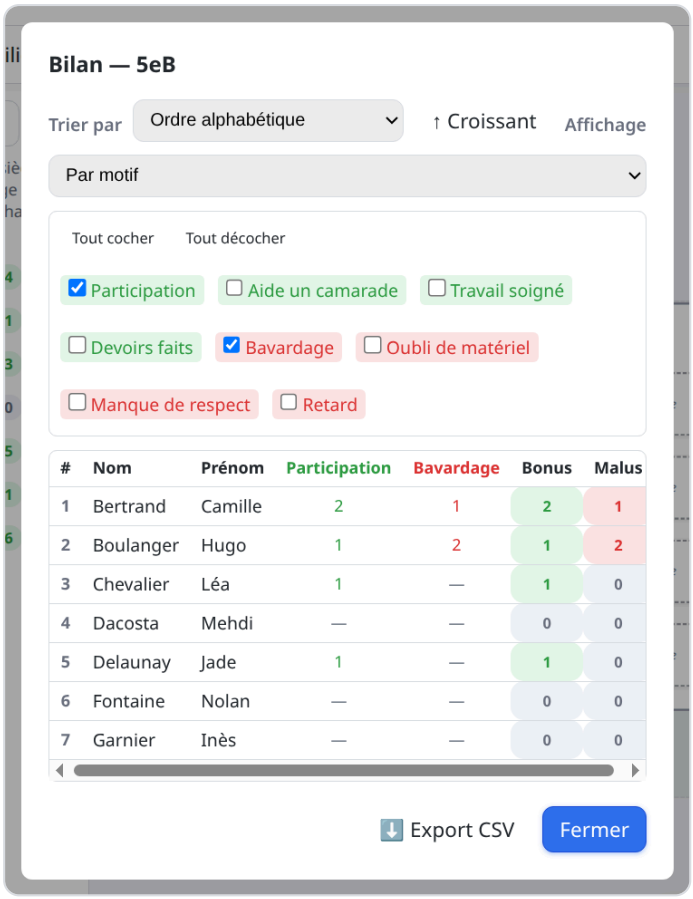
Supprimer un motif n'efface jamais l'historique déjà écrit : les événements passés gardent leur libellé et leurs points.

Le bilan de la classe

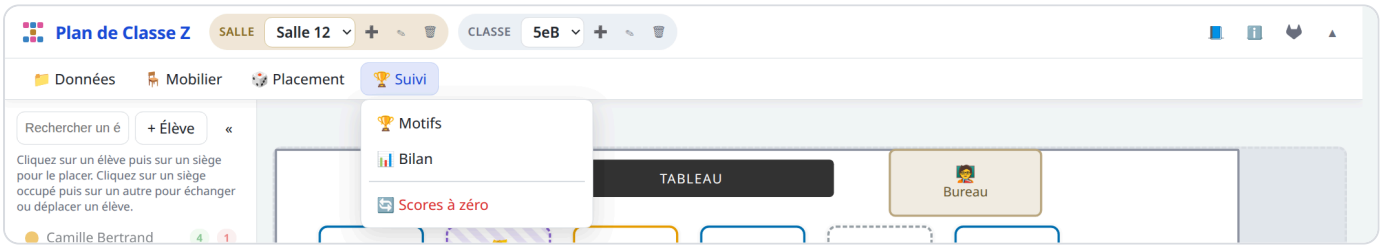
🏆 **Suivi** → 📊 **Bilan** affiche tous les élèves, triables par ordre alphabétique, par total de bonus ou par total de malus, avec un export CSV du tableau tel qu'il est affiché. Deux affichages sont disponibles : **Totaux**, un badge bonus et un badge malus par élève :



ou **Par motif**, un tableau croisé élève × motif, avec une case à cocher par motif pour n'en afficher qu'un seul ou une sélection — pratique pour cibler un comportement précis. Le tri par bonus/malus et l'export CSV suivent alors ce filtre.



Vue « Par motif », avec deux motifs cochés sur les huit disponibles.



Remettre les compteurs à zéro

🔄 **Scores à zéro** (menu Suivi) remet à zéro les totaux de la classe active — en fin de trimestre par exemple — sans toucher à l'historique détaillé de chaque élève.

14. Imprimer

📁 **Données** → 🖨️ **Imprimer tout** génère une page par couple classe/salle, avec le nom de la classe, le nombre d'élèves placés et la date.

- Chaque page choisit son **orientation** (portrait ou paysage) selon la forme de la salle.
- Le plan est **mis à l'échelle** pour occuper au mieux la feuille.
- Le cadre imprimé correspond aux **murs de la salle** ; le mobilier laissé dans la zone grise est rogné.
- Les couleurs par sexe sont reprises, dans une variante assombrie plus lisible sur papier — et restent distinguables même en niveaux de gris.

> **Astuce**
> Dans la fenêtre d'impression du navigateur, laissez l'option « Graphiques d'arrière-plan » activée pour conserver les couleurs, et choisissez « PDF » comme destination pour archiver le plan.

15. Sauvegarder et transférer

Vos données vivent dans le navigateur de l'ordinateur utilisé. Pour les emporter :

1. 📁 **Données** → 💾 **Exporter les données** : télécharge un fichier `.json` contenant tout (élèves, salles, placements, contraintes, verrous, scores).
2. Copiez ce fichier sur une clé USB.
3. Sur l'autre poste, ouvrez l'application et faites 📂 **Importer les données**.

> **L'import remplace tout**
> Le fichier importé écrase l'intégralité des données présentes sur ce poste. Exportez d'abord l'existant si vous avez un doute.

Le même fichier sert de sauvegarde : un export en fin de trimestre, rangé dans vos documents, suffit à tout retrouver après un changement d'ordinateur ou un nettoyage du navigateur.

16. Astuces

Situation	Solution
Écran tactile ou TBI	Le bouton 👆 garde en permanence les boutons des sièges (ABS, suppression) visibles, sans passer par le survol. Le bouton 🏆 fait de même pour les seuls badges bonus/malus — pratique pour laisser un élève noter, sans exposer les boutons de suppression.
Projeter le plan	Masquez la barre de menus (▲) et repliez la liste des élèves (») : le plan occupe alors tout l'écran et se redimensionne pour tenir entièrement. Le verrou de salle supprime en plus la bande grise autour du plan.
Éviter les déplacements accidentels	Une fois la salle aménagée et les élèves placés, cochez les deux verrous (🪑 **Mobilier** et 🎲 **Placement**). Il ne reste plus que ce qui sert en cours.
Récompenser vite toute une classe	Choisissez un motif bonus favori (⭐ dans 🏆 Motifs), verrouillez le placement, puis cliquez sur les élèves concernés : un clic = un bonus.
Un plan pour l'appel ou un contrôle	🎲 **Placement** → 🔤 **Placement alphabétique** donne un plan lisible et reproductible, sans contraintes.
Même classe, deux salles	Faites simplement un placement dans chaque salle : chacun est mémorisé séparément.
Repartir de zéro sur un plan	🪑 **Mobilier** → 🧹 **Vider les places** retire les élèves des sièges pour la classe et la salle actives, sans toucher à la disposition des tables.
Le placement ne respecte pas tout	Relancez-le : le tirage est aléatoire et une autre tentative peut mieux tomber. Sinon, ajoutez des places, changez l'ordre de remplissage ou allégez les contraintes.