



ACADÉMIE
DE CRÉTEIL

Liberté
Égalité
Fraternité

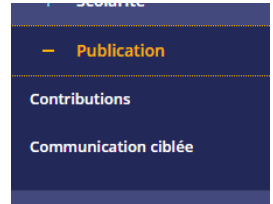
Kit pour faire découvrir l'ENT *moncollege.valdemarne.fr* aux élèves à travers un jeu sérieux

Préparation de la séance

ETAPE 1 : Le message de lancement

Prérequis : avoir un compte administrateur (se rapprocher du chef d'établissement)

En tant qu'administrateur, préparer une **communication ciblée** (dans l'onglet « publication » >> Communication ciblée >> Nouvelle communication >> Messagerie ENT).



Communications émises		Communications reçues		Nouvelle communication	
Titre	Type	Période de publication ou date d'envoi	Statut	Refus	
Bienvenue, jeunes aventuriers, dans le mystérieux monde de l'Escape Game de l'Empereur !	Messagerie ENT	02/02/2024 11:00	À venir	-	

EXEMPLE DE MESSAGE :

« Bonjour, pour commencer ce voyage à travers l'ENT mon collège Val-de-Marne. Pour commencer, cherchez, sans quitter l'ENT, une vidéo qui s'intitule « hommage à Marie Curie ». Dans quelle ville se situe l'Institut qui utilise le radium ? (aide : Lumni, dans le Médiacentre, peut vous aider !).

Envoyer le nom de la ville par message à M. XXX. Attention :

- L'objet de votre mail doit se nommer sans aucune faute « Est-ce la bonne réponse ? M@ître du jeu ! »
- Le contenu du message est une phrase avec le nom de la ville.
- Si le maître du jeu est satisfait de votre réponse (et uniquement dans ce cas !), il vous répondra pour vous indiquer le chemin à suivre pour continuer l'aventure dans l'ENT. »

Choisir la **cible** (les élèves de la classe qui participent à l'atelier) et **programmer** l'heure d'envoi (début de l'atelier).

aventuriers, dans le mystérieux monde de l'Escape Game de

dans le mystérieux monde de

rie-curie3 pierre-et-marie-curie3 À venir

Date d'envoi 02/02/2024 à 08:50

Cible 1

Profil Élève
Niveau 6ÈME
Sous-niveau 6ÈME GÉNÉRALE
Groupe pédagogique 6JUPITB

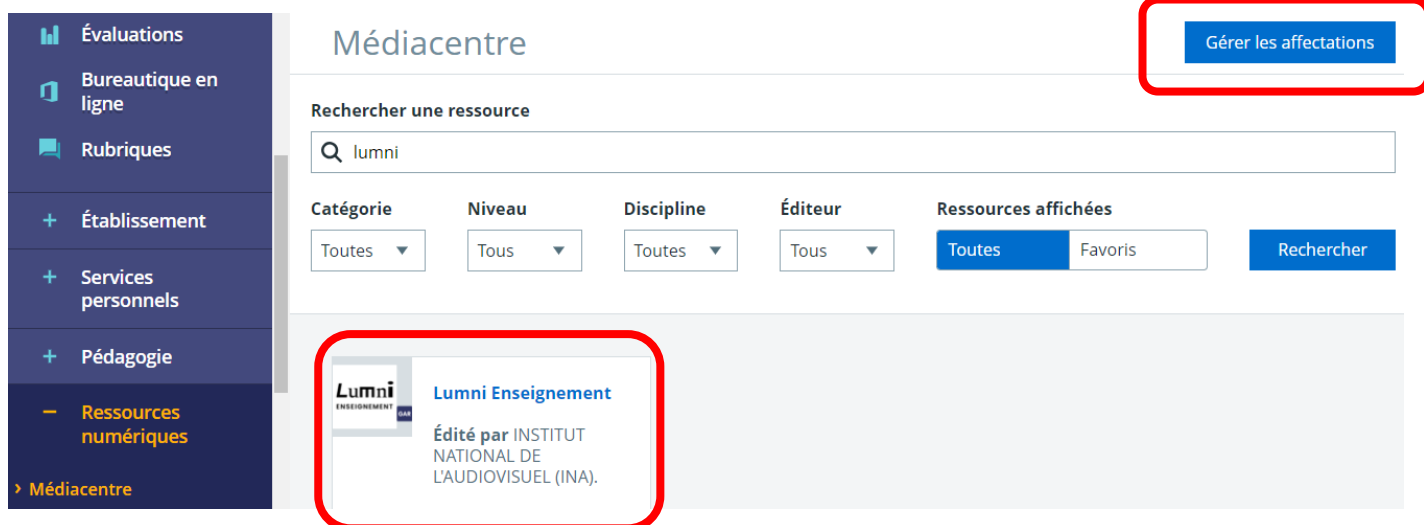
1 établissement ciblé

Dupliquer Annuler le déploiement

ETAPE 2 : La recherche dans les ressources

Prérequis :

- le responsable d'affectation GAR doit avoir déployé la ressource « Lumni » pour les élèves participants.
- des casques audio sont nécessaires (ou une sortie son sur l'ordinateur).



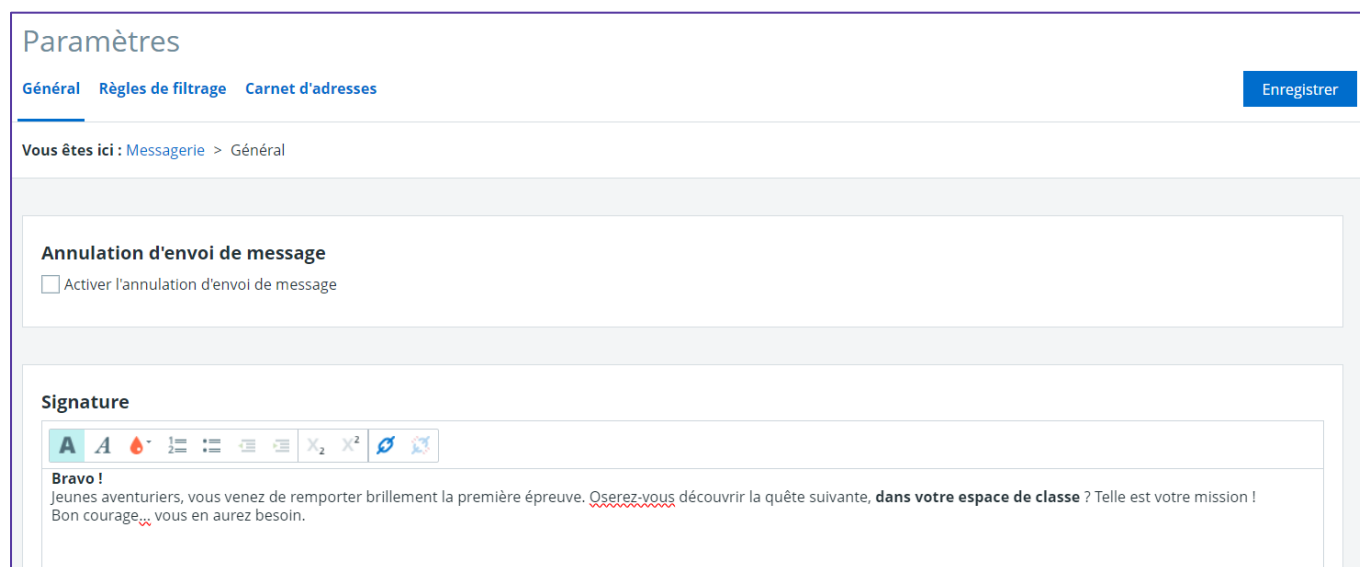
The screenshot shows the 'Médiacentre' interface. On the left is a dark blue sidebar with navigation options: Évaluations, Bureautique en ligne, Rubriques, Établissement, Services personnels, Pédagogie, and Ressources numériques. The main area has a search bar with 'lumni' entered. Below the search bar are filters for Catégorie (Toutes), Niveau (Tous), Discipline (Toutes), Éditeur (Tous), and Ressources affichées (Toutes, Favoris). A 'Rechercher' button is on the right. A red box highlights the 'Gérer les affectations' button in the top right corner. Another red box highlights a resource card for 'Lumni Enseignement', edited by the Institut National de l'Audiovisuel (INA).

ETAPE 3 : La communication par messages

Prérequis : remplacer la signature par la réponse.

« Bravo !

Jeunes aventuriers, vous venez de remporter brillamment la première épreuve. Osez-vous découvrir la question suivante, **dans votre espace de classe** ? Telle est votre mission ! »



The screenshot shows the 'Paramètres' (Settings) page for 'Messagerie'. It has tabs for 'Général', 'Règles de filtrage', and 'Carnet d'adresses'. A blue 'Enregistrer' button is in the top right. Below the tabs, it says 'Vous êtes ici : Messagerie > Général'. There are two sections: 'Annulation d'envoi de message' with an unchecked checkbox 'Activer l'annulation d'envoi de message', and 'Signature' with a rich text editor. The signature text reads: 'Bravo ! Jeunes aventuriers, vous venez de remporter brillamment la première épreuve. Osez-vous découvrir la quête suivante, dans votre espace de classe ? Telle est votre mission ! Bon courage, vous en aurez besoin.'

Aide possible à projeter :

Comment trouver le destinataire d'un message ?

Rédiger un message

Destinataires (*) Copie (Cc) Copie cachée (Cci)

FORMATION Admin

Assistant destinataires

Fermer l'assistant

Listes de contacts

- Mes rubriques
- Mes établissements
 - Etablissement de formation
 - Tous
 - Administration
 - Agents territoriaux
 - Correspondants ENT**
 - Enseignants
 - Non-enseignants

Contacts

< Préc. 1 - 8 sur 8 Suiv. >

- Tous (8)
-
-
- FORMATION Admin
- LE COEE BOMAIN
-
-
-

ETAPE 4 : Découverte de l'espace de classes

Créer un article dans l'espace de classes :

Vous approchez de la fin du jeu ! Il suffit d'écrire un des messages suivant sur le forum de votre espace de classe... Mais lequel ? Pour le savoir... Une dernière énigme !

➤ **Trois propositions de messages :**

1. J'ai réussi !!!
2. J'ai découvert plein de choses !!!
3. J'ai appris à me servir de l'ENT !!!

➤ **Quel message écrire ? Pour révéler le bon numéro, il faut :**

- Se rendre sur Capytale (dans le médiacentre)
- Lancer l'activité XXXXXX [noter le numéro de l'activité, voir étape 5]
- Rédiger le code suivant :



➤ **Pas si vite !!! Une tache rouge cache le nombre de répétitions... Il correspond au nombre de photos sur lesquelles on peut voir Marie Curie ci-dessous :**

6 photos (5 de Marie Curie, 1 de Irène Joliot-Curie) à placer dans une galerie :



ETAPE 5 : La programmation sur Capytale

Prérequis : créer une session sur Capytale :

The diagram illustrates the process of creating a new activity on Capytale. It starts with the Capytale menu, which is highlighted with a red box. An arrow points to the 'Créer une nouvelle activité' button, also highlighted with a red box. Another arrow points to the 'Pixel'Art activity card, which is also highlighted with a red box. A final arrow points to the 'Enregistrer et voir' button in the activity creation form, which is also highlighted with a red box. The activity creation form shows various options for sharing and access, and a red box highlights the 'Enregistrer et voir' button.

Charger le fichier suivant :

<https://dane.ac-creteil.fr/IMG/txt/dessiner-un-nombre-activite-capytale-jeuent94.txt>

Copier le code de partage avec la classe et mettre le code dans l'article (voir étape 4).

The screenshot shows the Capytale interface with the activity 'Dessiner un nombre (activité liée à l'escape_game ENT)' listed. The sharing code '3005-2898482' is highlighted in a red box. Below the code, there is a button that says 'Copier le code de partage avec la classe', which is also highlighted in a red box.

ETAPE 6 : La communication sur le forum

Prérequis : créer un sujet de forum « Escape Game : la fin du jeu ! » dans l'espace de classe.

Escape Game (découverte de l'ENT)

[Blog](#) [Forum](#) | [Paramètres de la rubrique](#)

Vous êtes ici : [Accueil](#) > [Espace pédagogique d'établissement](#) > [Escape Game \(découverte de l'ENT\)](#) > [Forum](#) > [Escape Game : la fin du jeu !](#)


[< Retour à la liste des sujets](#)

Escape Game : la fin du jeu !

Créé par ROMAIN LE GOFF le jeudi 1 février 2024 - Mis à jour le jeudi 1 février 2024 22:49 [En ligne](#)

Noter ici la bonne proposition.

Réponses

 Aucune réponse

[Participer](#)

Points de vigilance :

Les élèves doivent avoir leur identifiant ENT

Le maître du jeu doit avoir accès à l'espace des classes (*soit ce sont ses classes, soit il se connecte en tant qu'administrateur –cas des Référents Numériques–*)

La ressource utilisée doit être affectée aux élèves

Les élèves doivent pouvoir écrire au maître du jeu (*soit un professeur de leur équipe pédagogique soit l'administrateur*)

Adaptations possibles :

Utiliser un manuel numérique (*ressource achetée par l'EPL*)

Utiliser le classeur pédagogique (avec un exerciceur qui donne l'indice suivant) (*mais utilisable uniquement si un professeur de la classe diffuse l'activité*).