



ACADÉMIE
DE CRÉTEIL

Liberté
Égalité
Fraternité

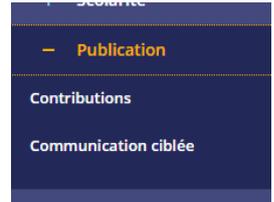
Kit pour faire découvrir l'ENT *moncollege.valdemarne.fr* aux élèves à travers un jeu sérieux

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

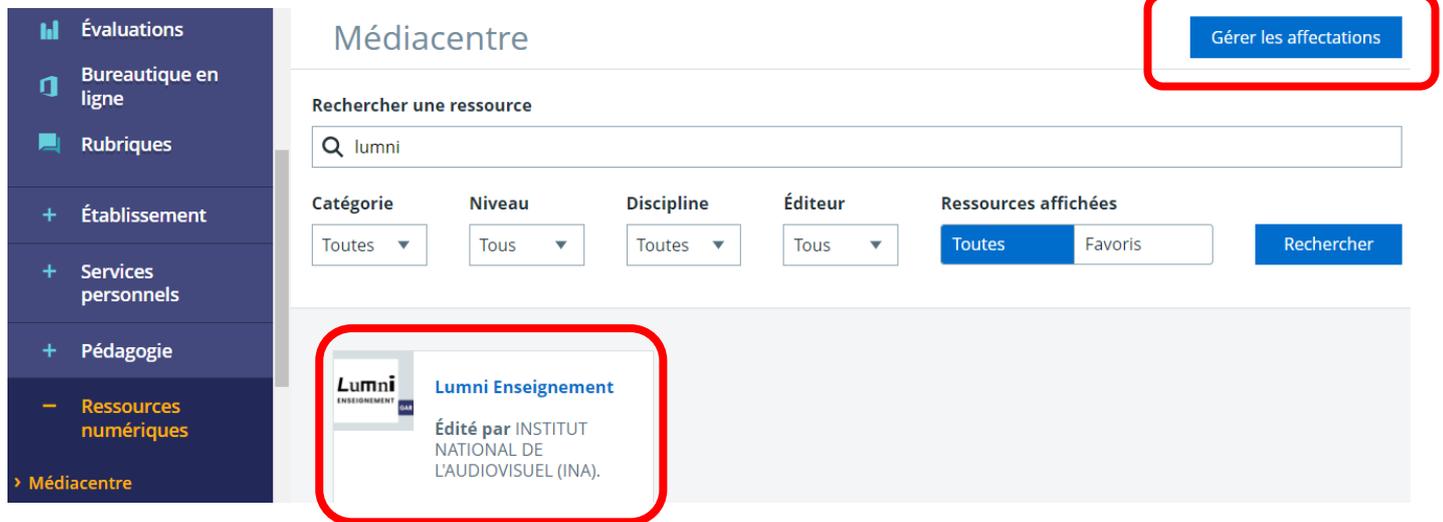
Profil Élève
Niveau 6ÈME
Sous-niveau 6ÈME GÉNÉRALE
Groupe pédagogique 6JUPITB

1 établissement ciblé

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).



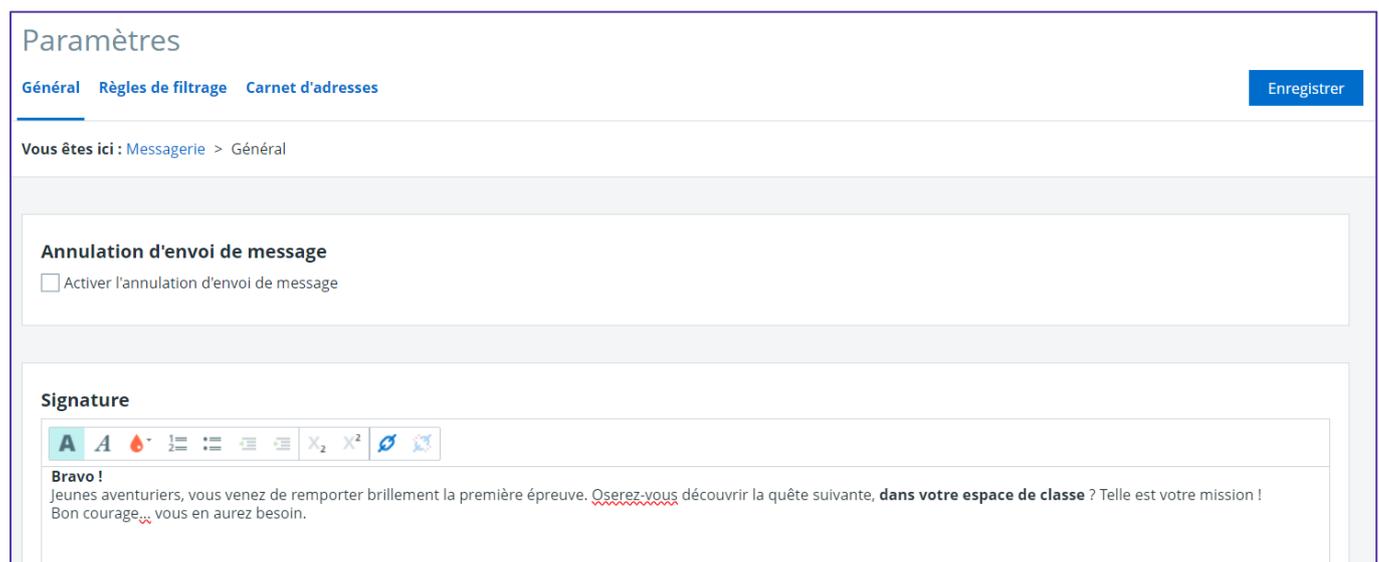
The screenshot shows the 'Médiacentre' interface. On the left is a dark blue sidebar with navigation options: 'Évaluations', 'Bureautique en ligne', 'Rubriques', 'Établissement', 'Services personnels', 'Pédagogie', and 'Ressources numériques'. The main area has a search bar with 'lumni' entered. Below the search bar are filters for 'Catégorie' (Toutes), 'Niveau' (Tous), 'Discipline' (Toutes), and 'Éditeur' (Tous). There are buttons for 'Toutes', 'Favoris', and 'Rechercher'. A red box highlights the 'Gérer les affectations' button in the top right. 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.'

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 !!!

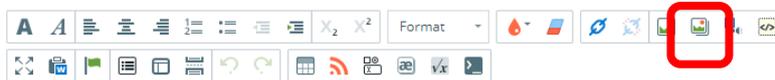
➤ **Quel message écrire ? Pour révéler le bon numéro, il faut :**

- 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).

	Dessiner un nombre (activité liée à l'escape_game ENT)	0 vue	12/06/24 à 12:07	3005-2898482			
						Copier le code de partage avec la classe	

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'EPLÉ*)

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