



ACADÉMIE DE CRÉTEIL

Liberté

Égalité

Fraternité

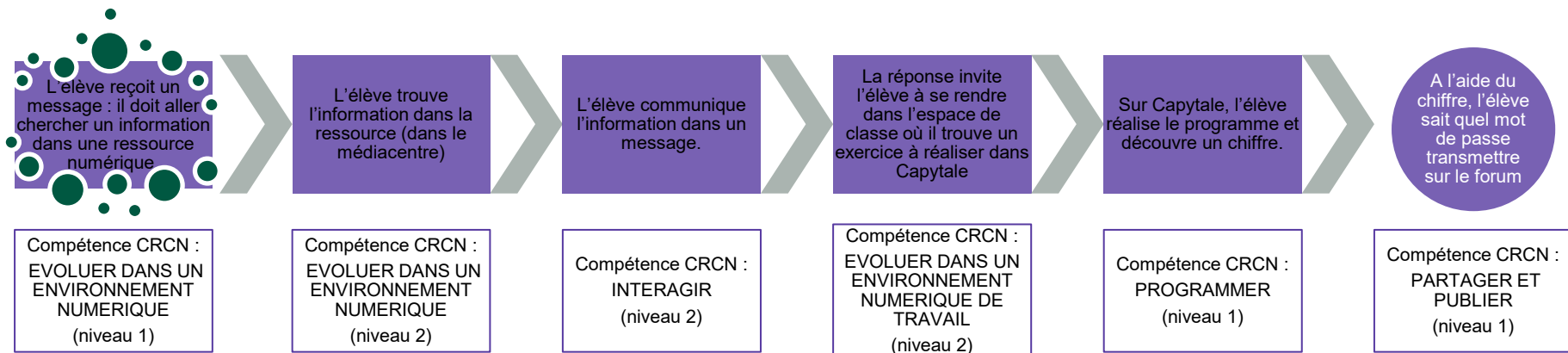
Kit pour faire découvrir l'ENT *moncollege.valdemarne.fr* aux élèves à travers un jeu sérieux

Déroulé du jeu sérieux

Délégation académique au numérique éducatif



Les étapes du jeu sérieux et compétences associées



ETAPE 1 : Le message de lancement

EXEMPLE DE MESSAGE :

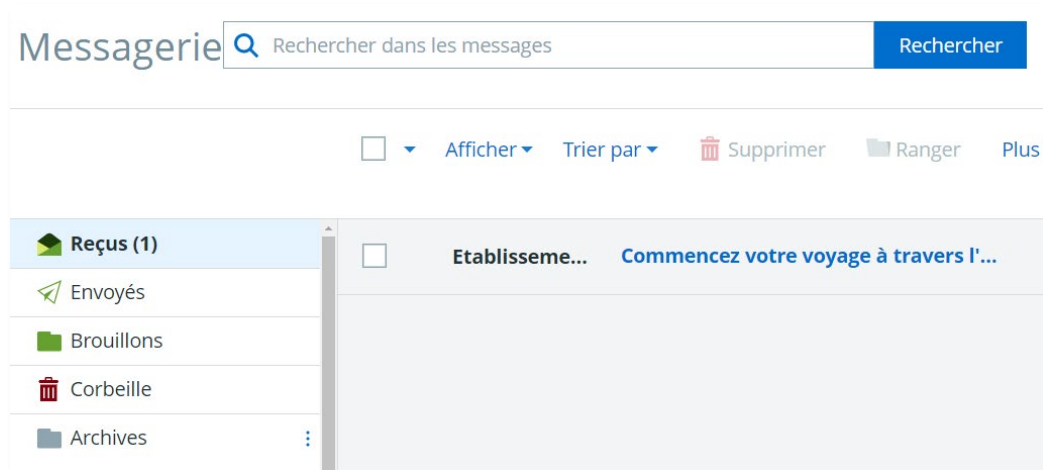
Bonjour, pour commencer ce voyage à travers l'ENT mon collègue Val-de-Marne. Pour commencer, cherchez, sans quitter l'ENT, une vidéo qui s'intitule « hommage à Marie Curie ». Dans quelle ville se situe l'Institut qui utilise le radium ? (aide : *Lumni*, dans le Médiacentre, peut vous aider !).

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.

L'élève reçoit un message qui lui propose d'aller chercher une information dans le médiacentre et de l'envoyer par message



ETAPE 2 : La recherche dans les ressources

Médiacentre

Rechercher une ressource

Rechercher

Catégorie: Toutes

Niveau: Tous

Discipline: Toutes

Éditeur: Tous

Ressources affichées: Toutes

Belado

Laboemp

Lumni

pix

*L'élève trouve
l'information dans le
médiacentre*

Accueil • Ressources • Toutes les offres

hommage à marie curie

FILTRES

Niveaux-Disciplines

Types de ressources

Thèmes

Partenaires

Collections

Durée

Lieux

Affichage: Mosaïque

4534 résultats

1956 - LES ACTUALITÉS FRANÇAISES
Hommage à Irène Joliot-Curie

1956 - LES ACTUALITÉS FRANÇAISES
Le traitement du cancer : hommage à Marie Curie pour sa découverte du radium

2023
Marie Curie dans la guerre

2023 - D
Marie Lange

Accueil • Ressources • Toutes les offres

Rechercher...

Le traitement du cancer : hommage à Marie Curie pour sa découverte du radium

Ressources associées

Haut de page

Ressources pédagogiques utilisant ce media

Informations et crédits

Contexte historique

Éclairage média

Lieux

Personnalités

Thèmes

Sur le même thème

ina

INSTITUT DU CANCER

00:44 / 01:48

Extrait

Embarquer

Transcription

ETAPE 3 : La communication par messages

*Document à imprimer
OU à projeter*

L'élève envoie la réponse (avec l'aide projetée). Le maître du jeu répond à l'élève facilement : la consigne suivante est dans la signature ; l'élève doit aller dans l'espace de classe.

Rédiger un message

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

FORMATION Admin

Assistant destinataire

Fermer l'assistant

Listes de contacts

Contacts

Préc.

1 - 8 sur 8

Suiv.

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

Tous (8)

- FORMATION Admin
- FORMATION Admin
- LE ZEE BRAMAIN

Paramètres

Général Règles de filtrage Carnet d'adresses

Enregistrer

Où êtes ici : Messagerie > Général

Annulation d'envoi de message

Activer l'annulation d'envoi de message

Signature

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

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
- Rédiger le code suivant :

*L'élève apprend qu'il doit écrire un message dans le forum.
Quel message ? Pour le savoir, il est envoyé vers une
activité de programmation sur Capytale. Il connaît le
nombre de répétition du programme en trouvant le nombre
de photo de Marie Curie dans l'article.*



Eh... 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 :



ETAPE 5 : La programmation sur Capytale

The screenshot displays the Capytale interface for a drawing task. On the left, there are input fields for 'Largeur' (5) and 'x0' (4), 'Hauteur' (6) and 'y0' (1), and a 'Boîte à outils' set to 'simple'. A 'Go' button is below. The 'Consignes' section contains the instruction 'Reproduis le motif ci-dessous' and a 6x6 grid with a blue pattern. Below the grid are checkboxes for 'Voir la trace' and 'Mode pas-à-pas', and 'Dessiner' and 'Effacer' buttons. On the right, a vertical toolbar contains color buttons (ROUGE, JAUNE, VERT, BLEU, NOIR) and movement buttons (↑ AVANCE, ↓ RECULE, ↶ Pivote DROITE, ↷ Pivote GAUCHE). At the bottom right, a 'Programme de DESSIN' code editor shows a sequence of blocks: 'répéter 3 fois' containing 'faire BLEU' and '↑ AVANCE', followed by 'BLEU', '↶ Pivote GAUCHE', '↑ AVANCE', '↶ Pivote GAUCHE', '↑ AVANCE', 'BLEU', 'répéter 2 fois' containing '↶ Pivote DROITE', '↑ AVANCE', '↶ Pivote GAUCHE', '↑ AVANCE', and 'BLEU', and finally 'répéter 10 fois' containing 'faire'.

*En exécutant le programme,
l'élève comprend qu'il doit
écrire le premier message
dans le forum.*

ETAPE 6 : La communication sur le forum

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](#)

L'élève rédige le message final dans le forum.

Fin du jeu :
Vidéoprojeter les messages du forum en demandant aux élèves de préciser à l'oral ce qu'ils ont appris.

Points de vigilance & adaptations possibles

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*).