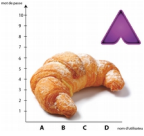
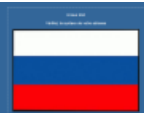




COUPS DE POUCE VERSION PAPIER COLLÈGE

Dernière mise à jour : 10 avril 2016

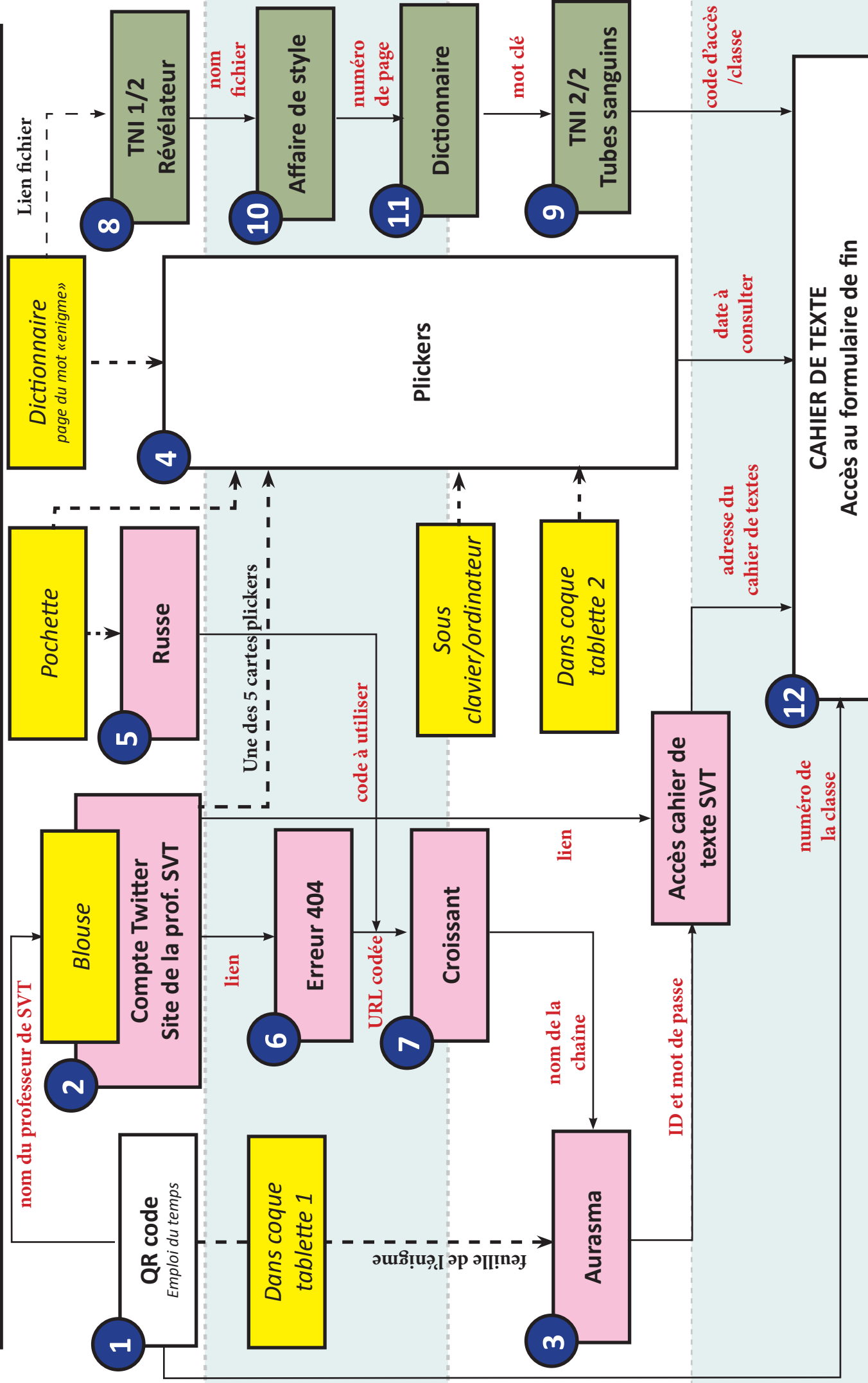


Visuel	Situations	X	Lien
	Ne pensent pas à regarder le pb de caméra des tablettes / N'ont regardé qu'une des tablettes /leur manque un indice caché dans la coque de protection d'une tablette	☐	CDP 1-01
	N'utilisent pas les badges (possibilité de montrer les pin's sur la blouse pour insister sur la discipline et twitter)	☐	CDP 2-01
	Ne pensent pas à regarder sur twitter	☐	CDP 2-02
	Ne pensent pas à rechercher le nom du professeur de SVT sur twitter	☐	CDP 2-03
	L'icône de l'application ne leur dit rien / non trouvé sur la tablette	☐	CDP 3-01
	Lien technique sur l'utilisation d'Aurasma et de l'abonnement à une chaîne → Nécessaire pour visualiser l'aura ! Pour versions inférieures à V5.0 (CDP 3-02) et pour versions supérieures à V5.0 (CDP 3-02b)	☐	CDP 3-02 CDP 3-02b
	Doivent résoudre d'autres énigmes pour trouver la chaîne (NB : Recherche possible par le nom de la prof de math ou de SVT) → ou (Chaîne trouvée) les inciter à attendre pour avoir l'indice de la taille	☐	CDP 3-03
	(Chaîne trouvée) Ne savent pas utiliser le diagramme en bâtons et l'indice précédent n'a rien débloquent (possibilité de montrer le croissant pour indiquer l'ordre croissant).	☐	CDP 3-04
	Mode d'emploi (Principe) de Plickers	☐	CDP 4-01
	Perdent du temps sur l'orientation des cartes pour afficher les réponses (A,B,C ou D)	☐	CDP 4-02
	Ne trouvent pas la correspondance entre le N° de cartes et le nom des élèves	☐	CDP 4-03
	Ne comprennent pas que l'ordre des mots de la phrase (noms des élèves) permet d'ordonner les numéros des cartes	☐	CDP 4-04
	Mode d'emploi de Google Traduction	☐	CDP 5-01
	Leur indique qu'il faut utiliser le code César (on peut insister sur le drapeau Russe)	☐	CDP 6-01 CDP 6-01b
	Ne comprennent pas que les modifications à apporter sont au niveau de l'adresse internet (Attention, la casse a une importance)	☐	CDP 6-02
	N'ont pas vu que l'indice est inscrit dans le titre de la page / dans l'onglet	☐	CDP 7-01
	L'indice précédent ne les a pas débloquent	☐	CDP 7-02
	Indication sur le révélateur de réponse avec Workspace (mi-technique, mi-énigme)	☐	CDP 8-01
	N'utilisent pas l'ascenseur	☐	CDP 8-02
	N'affichent pas la page N°2 pour atteindre l'énigme suivante 9	☐	CDP 8-03
	Ne sont pas allés chercher dans le dictionnaire (attention énigme 10 faite !)	☐	CDP 9-01
	Ont oublié le mot du dictionnaire (attention énigme 10 faite !)	☐	CDP 9-02
	Ne comprennent pas qu'il faut modifier le style énigme (plus facile avec Word)	☐	CDP 10-01
	Ne relient pas le mot de passe de la classe à l'activité sur le sang (on peut insister sur l'EDT pour trouver le n° de classe)	☐	CDP 12-01
	Ne relient pas la date à chercher avec plickers (on peut leur dire qu'il y a un devoir à rendre - Toujours une trace écrite)	☐	CDP12-02

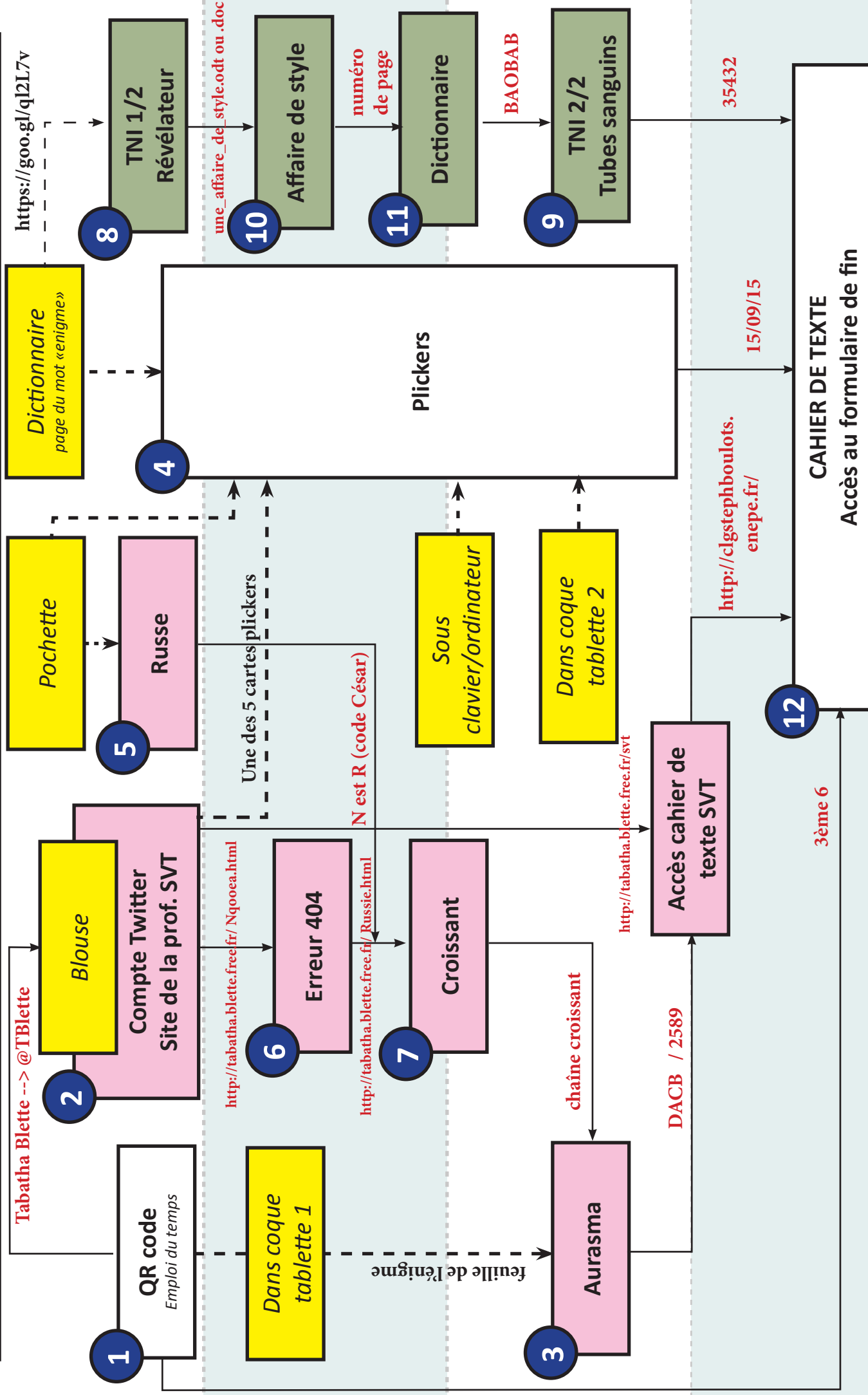
VÉRIFICATIONS A EFFECTUER ENTRE DEUX SESSIONS		
Documents imprimés	Tout au long de votre vérification, contrôler que les participants n'ont écrit sur aucun document. Auquel cas effacer.	
Espace central des participants	Feuille bilan (on peut éventuellement la scotcher au milieu de la table)	
	Ardoise ou feuille(s)	
	Crayons papier ou feutres effaçables	
Derrière la porte (ou au tableau)	QR CODE : vérifier qu'il n'a pas été détaché ou altéré	
Blouse	2 badges sur la blouse	
	1 carte Plickers dans la poche de la blouse	
Pochette transparente	Tutoriel sur les feuilles de style (position 1)	
	1 carte Plickers (position 2)	
	Feuille de Russe (position 3)	
Dictionnaire	1 carte Plickers (qui dépassera)	
	Url pour télécharger le fichier .gwb (découpée ou pliée pour être complètement cachée) à la page du mot <i>énigme</i>	
TNI	Vidéo d'introduction affichée sur l'écran du TNI	
Ordinateurs 1 et 2	1 carte Plickers sous le clavier d'un des deux ordinateurs	
	Supprimer l'historique de navigation et/ou les favoris (ainsi que la fermeture des onglets)*	
	Effacer les mots de passe web si ils ont été enregistrés par les participants*	
	Supprimer les fichiers récents *	
	Supprimer le fichier "x-file.gwb" (suppression définitive avec le raccourci MAJ+Suppr)	
	Vérifier que le document "affaire_de_style.doc" dans le dossier "mes documents" n'a pas été modifié	
Tablettes 1 et 2	Supprimer l'historique de navigation et/ou les favoris (+ fermeture éventuelle des onglets)*	
	Effacer les mots de passe web si ils ont été enregistrés par les participants	
	Supprimer l'historique d'Inigma (peut-être réglé pour ne pas s'enregistrer)*	
	Dans Aurasma, se désabonner de la chaîne Croissant (ou supp. des données ds le gestionnaire d'appli)*	
	Dans Plickers, supprimer l'historique des questions	
	Dans l'application Google Traduction, supprimer l'historique des recherches et modifier les langues de départ et d'arrivée	
	Dans l'application de roue de code César, faire un reset pour que les A de la grande et de la petite roue soient positionnés face à face → <i>si vous avez choisi la version numérique des coups de pouce</i>	
	- 1 carte Plickers cachée dans la pochette de la tablette 1 de façon à masquer l'objectif - Le graphique vierge d'Aurasma caché dans la pochette de la tablette 2 de façon à masquer l'objectif	

* Dépend des paramètres définis et des versions de l'application Aurasma (voir le Kit d'installation)

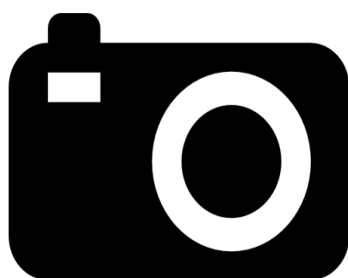
VIDÉO D'INTRODUCTION



VIDÉO D'INTRODUCTION



**Un indice, ça
se *cache* avec
précaution...**





Recherchez sur Twitter



@

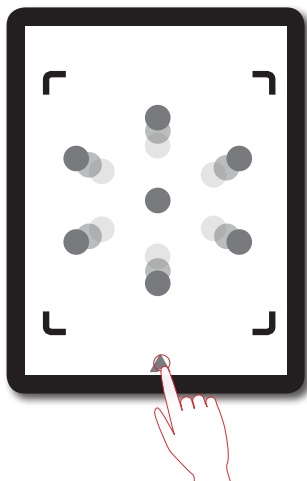


AURASMA

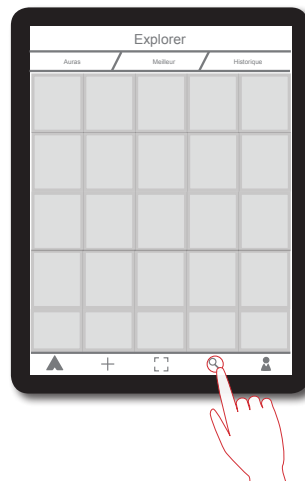
S'ABONNER À UNE CHAÎNE AURASMA

PAR LE BIAIS DU MOTEUR DE RECHERCHE

Il est possible de s'abonner à une chaîne Aurasma par l'intermédiaire d'une recherche de son nom, du nom de son auteur ou de l'une des Auras qu'elle contient.



A - Accéder au Menu d'AURASMA.



B - Taper sur *Chercher*.

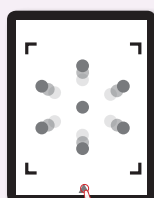


C - Saisir la requete. Sélectionner l'Aura.



D - Sélectionner *Suivre*. Taper sur *Viseur* pour lire les Auras.

CONNAÎTRE LES CHAÎNES SUIVIES



Lancer l'application AURASMA

Accéder au *Menu*

Taper sur *Profil*

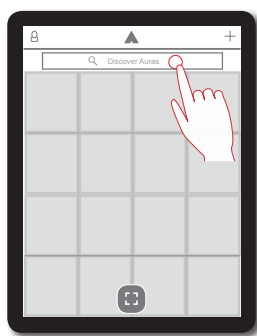
S'ABONNER À UNE CHAÎNE AURASMA (VERSION 5.0 ET SUPÉRIEURES)

Il est possible de s'abonner à une chaîne Aurasma par l'intermédiaire d'une recherche, directement dans l'application, de son nom, du nom de son auteur ou de l'une des Auras qu'elle contient.

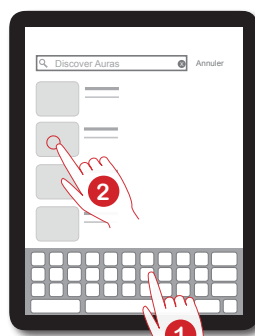
PAR LE BIAIS DU MOTEUR DE RECHERCHE



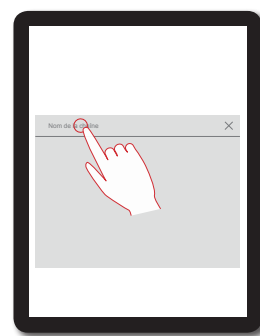
Lancer AURASMA.



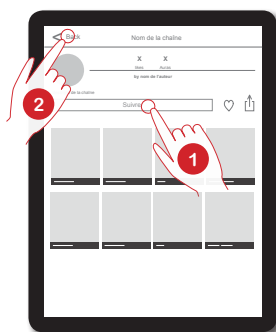
Dans la section *Explorer*, taper dans le champ de recherche.



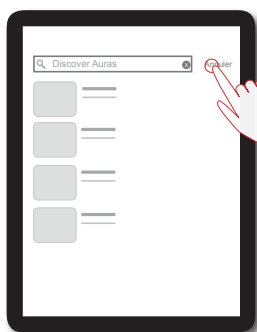
Saisir la requête, puis sélectionner l'Aura.



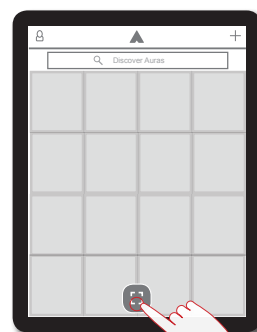
Taper sur le nom de la chaîne.



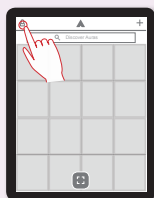
Taper sur *Suivre*, puis sur *Reculer*.



Taper si besoin sur *Annuler* pour quitter le moteur de recherche.



Taper sur *Viseur* pour lire l'Aura.



CONNAÎTRE LES CHAÎNES SUIVIES

Taper sur *Profil* pour connaître les abonnements et les Auras de l'utilisateur.

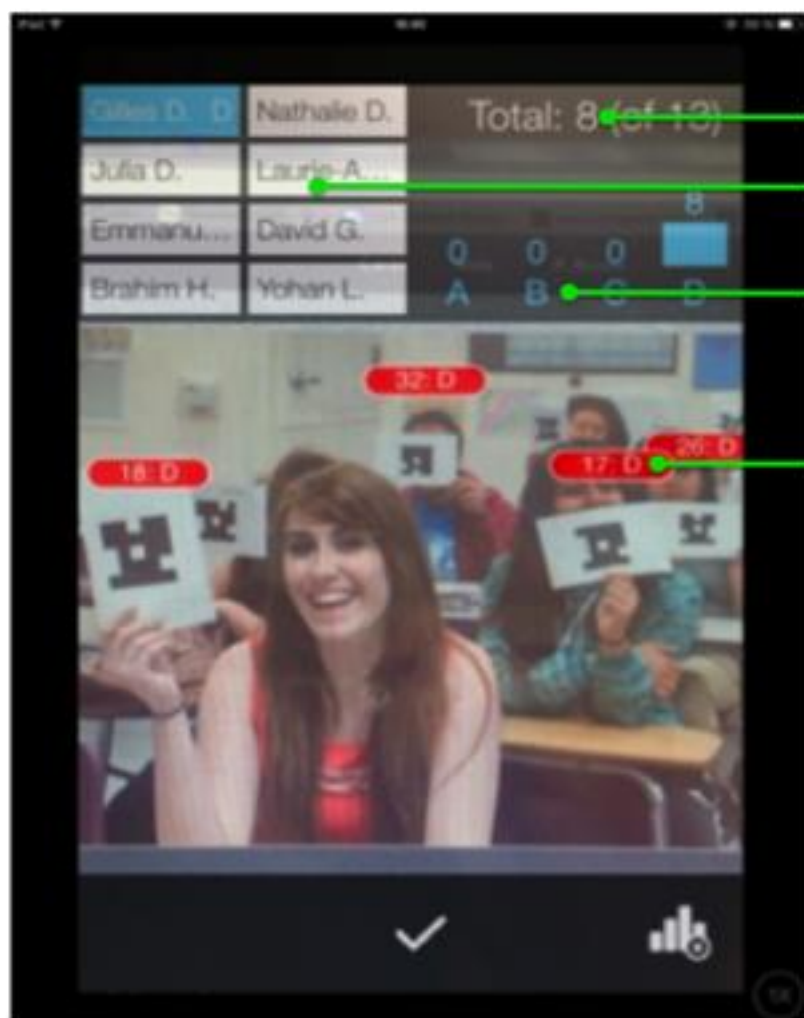
**Résoudre
des énigmes
nécessite du
temps et de la
patience...**

**Certain(e)s
diront que
la taille n'a pas
d'importance...**

**Moi, je ne suis pas
d'accord !**



APPLICATION PLICKERS SCANNER UNE CARTE



Nombre d'élèves
scannés sur la totalité

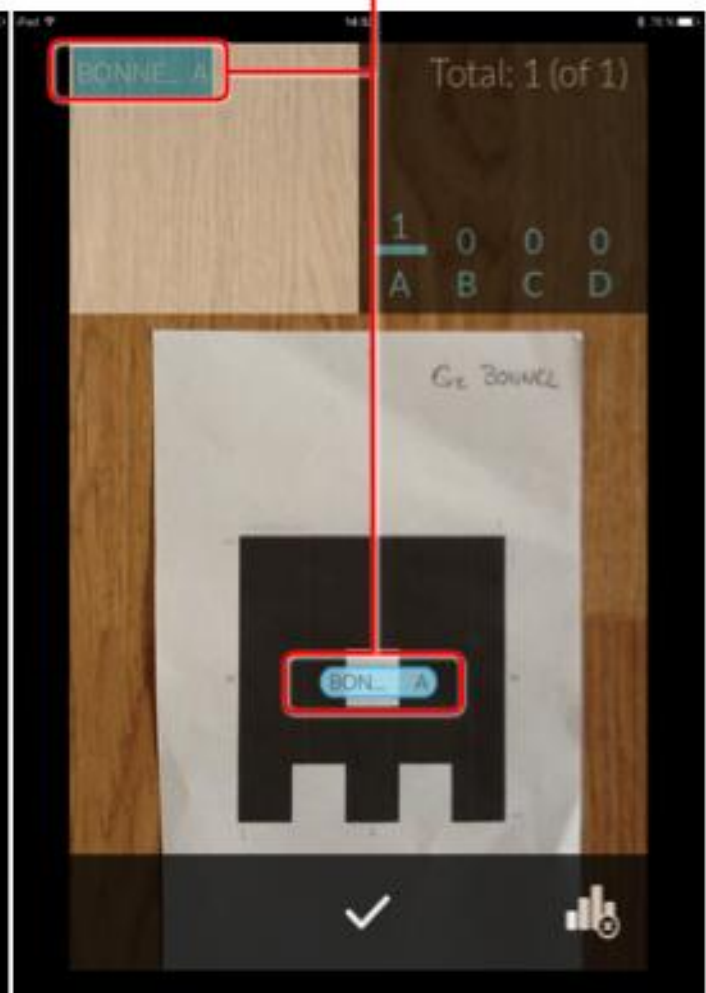
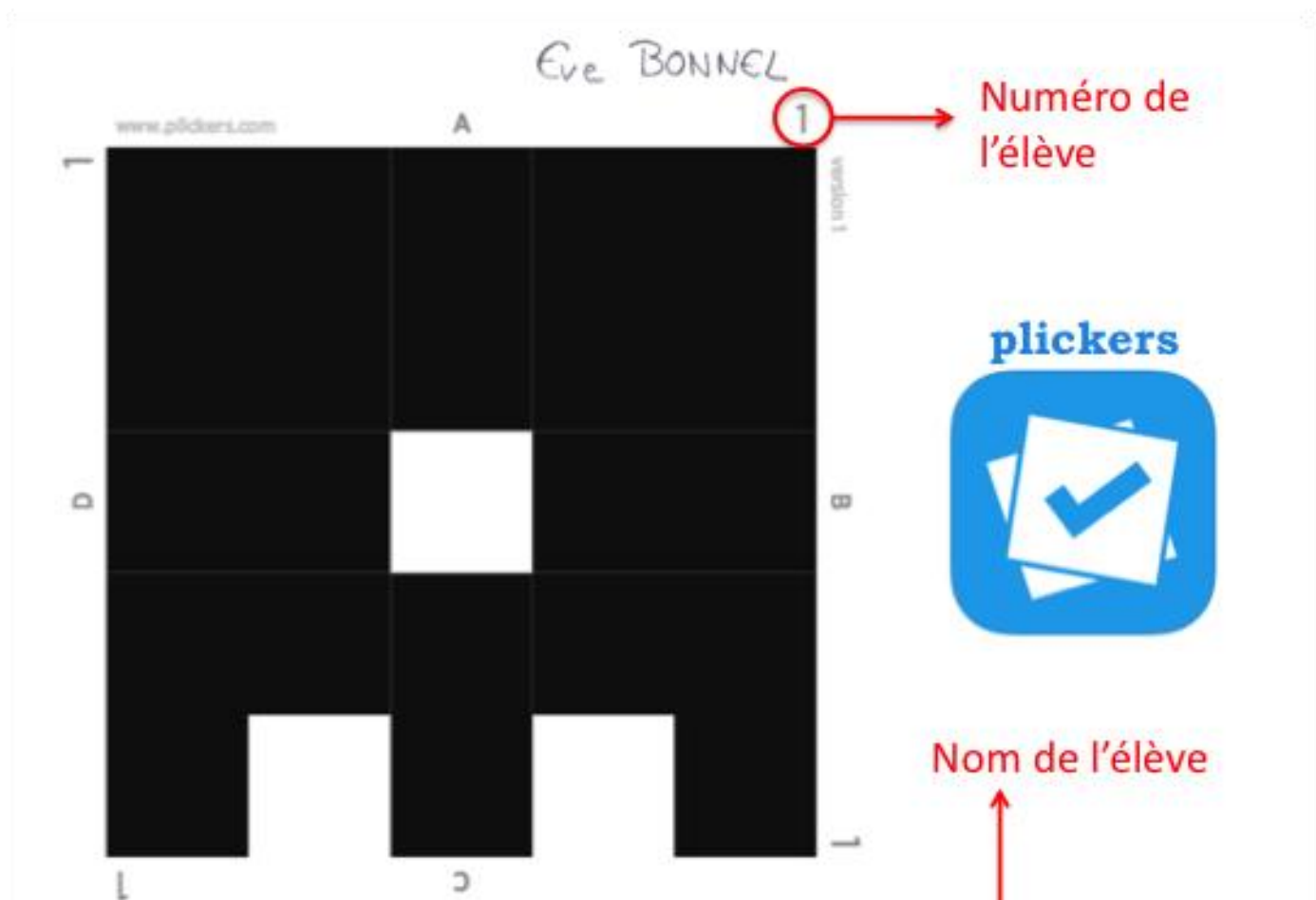
Nom des élèves

Graphique des réponses
de la classe

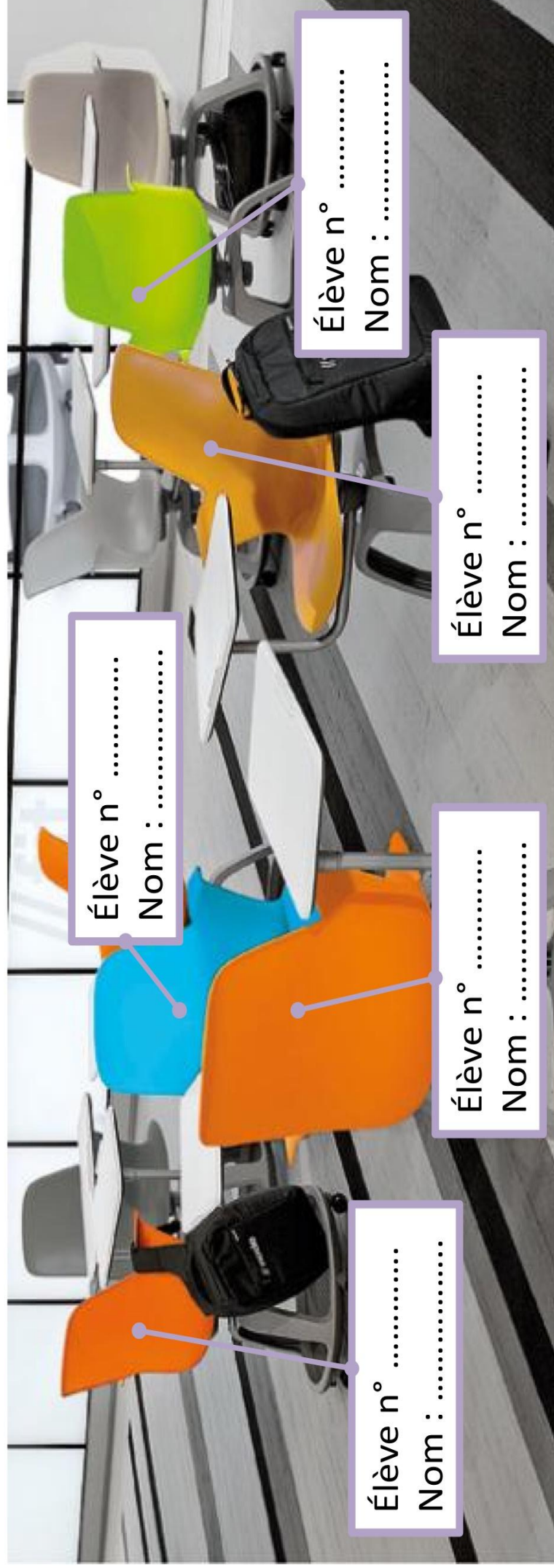
Numéro de la carte
ou nom de l'élève
et sa réponse

**Cette énigme
commence à vous
stresser ? Vous êtes :
A - Bleus de peur
B - Blancs de fatigue
C - Rouges de colère**

**Peu importe la
couleur, vous devriez
remettre de l'*ordre*
dans vos idées...**

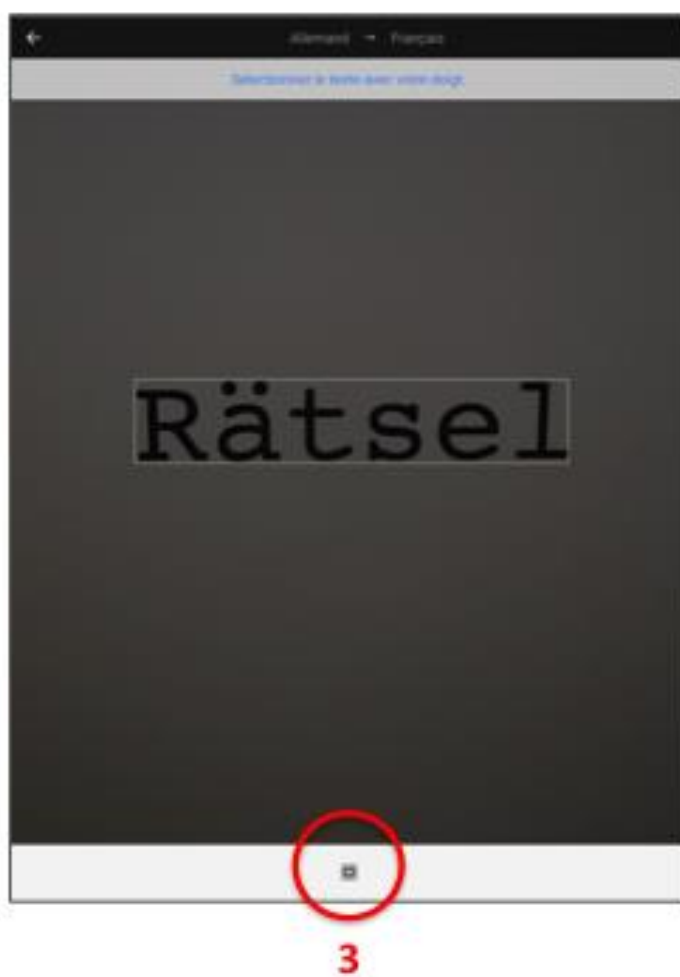


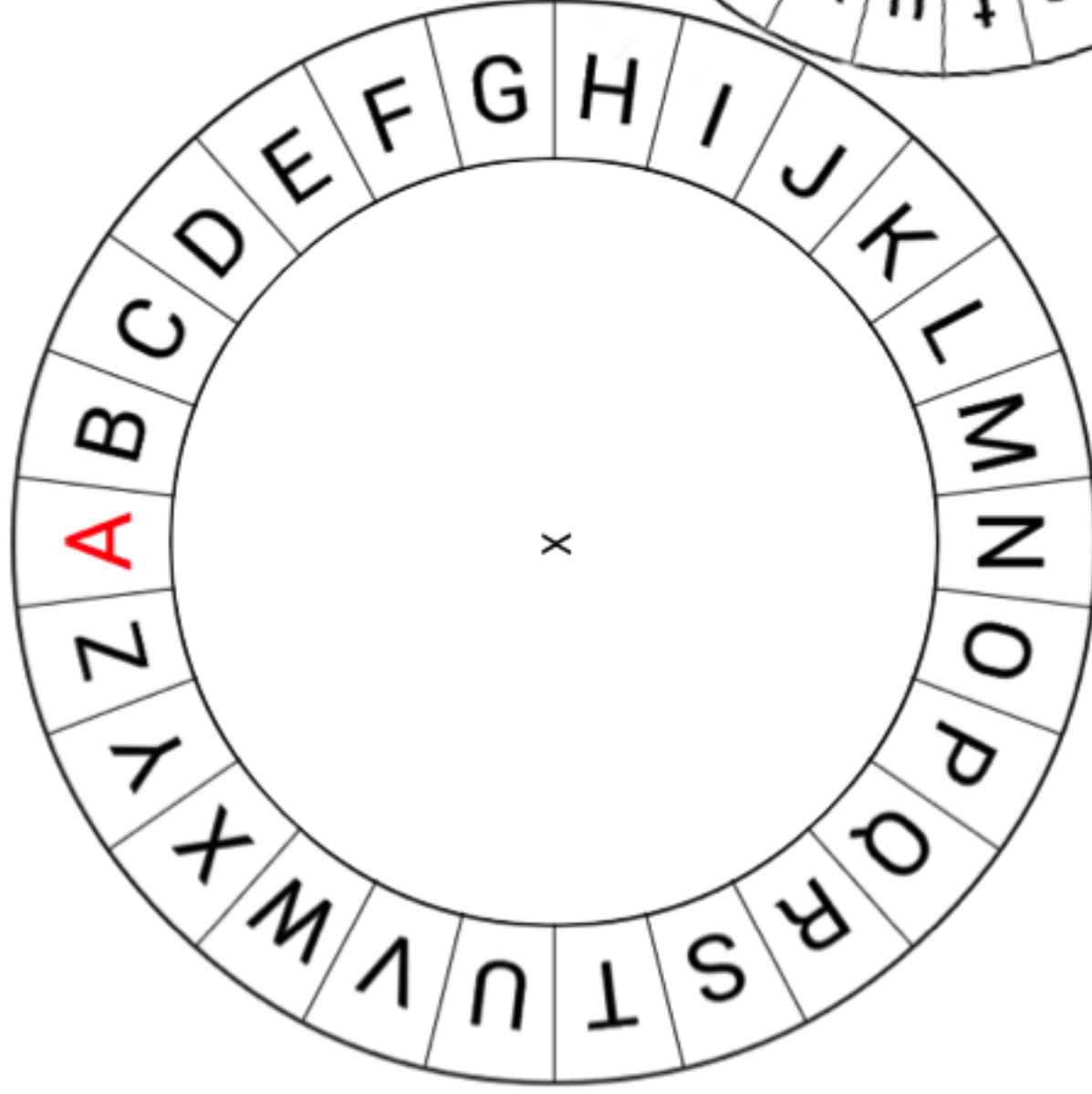
PLAN DE CLASSE DE LA 3^e6



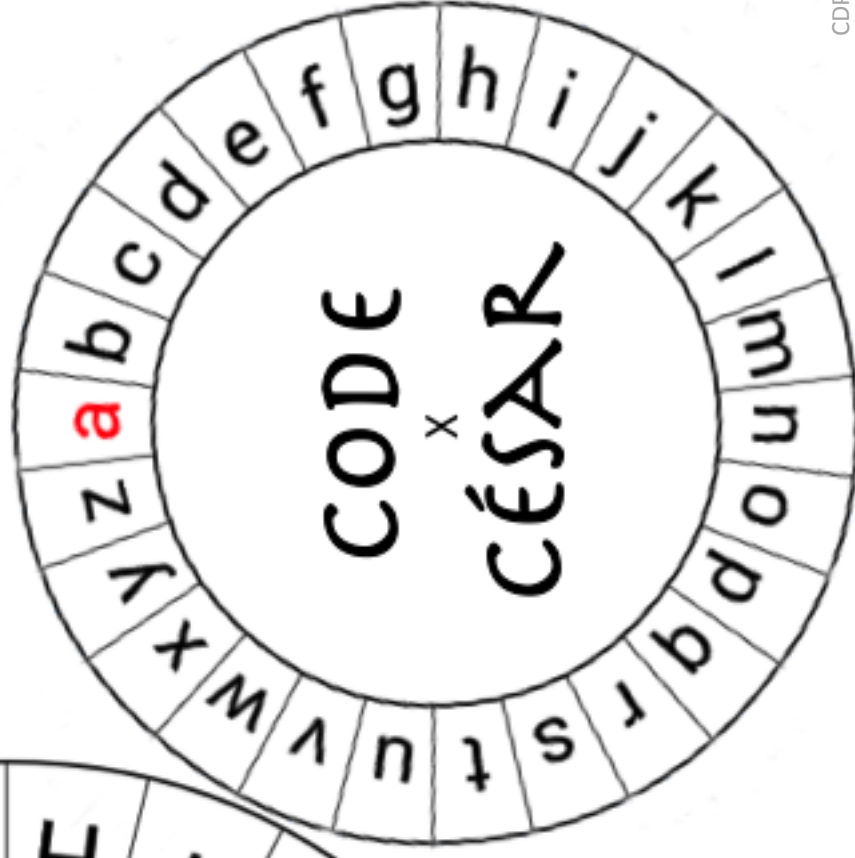


L'APPLICATION GOOGLE TRADUCTION EN TROIS PHOTOS



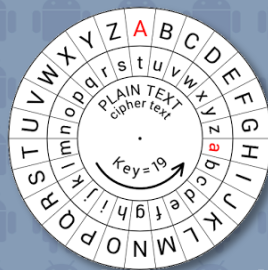


1. Découpez les deux roues.
2. Faites un trou au centre des deux roues.
3. Superposez les deux roues (la petite sur la grande) et passez une attache parisienne dans les deux encoches.
4. Au dos de la grande roue, écartez les deux tiges de l'attache parisienne.





Caesar Wheel



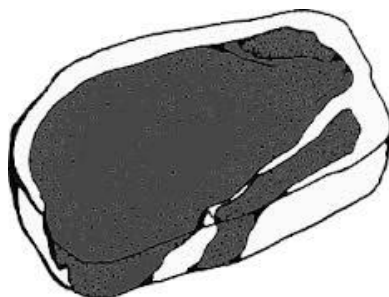
Roue de codage

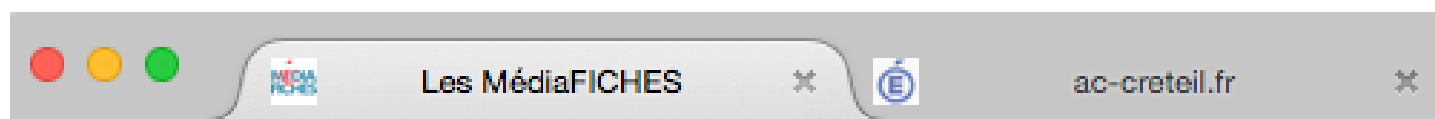
**À quelle adresse
vous rendiez-vous
en Russie ?**

Une petite faim ?

**Votre regard est
détourné vers
cet appétissant
croissant, mais
qu'en dit votre
estomac ?**

**Ne préférerait-il pas
un bel onglet ?**



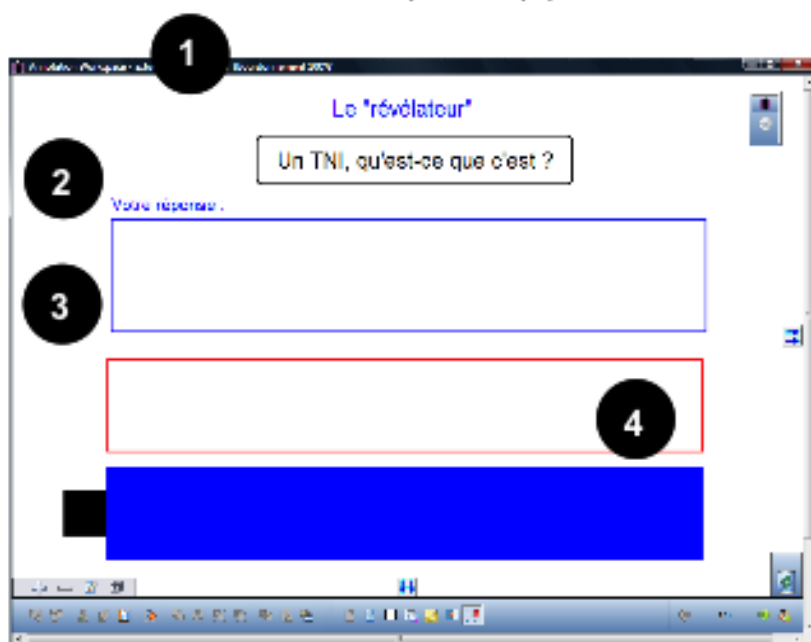


LE PRINCIPE

Le texte de la bonne réponse est affecté de la couleur blanche et devient alors invisible sur un fond de même couleur. Un cadre de couleur bleue, glissé en dessous du texte, permet de « révéler » la bonne réponse.

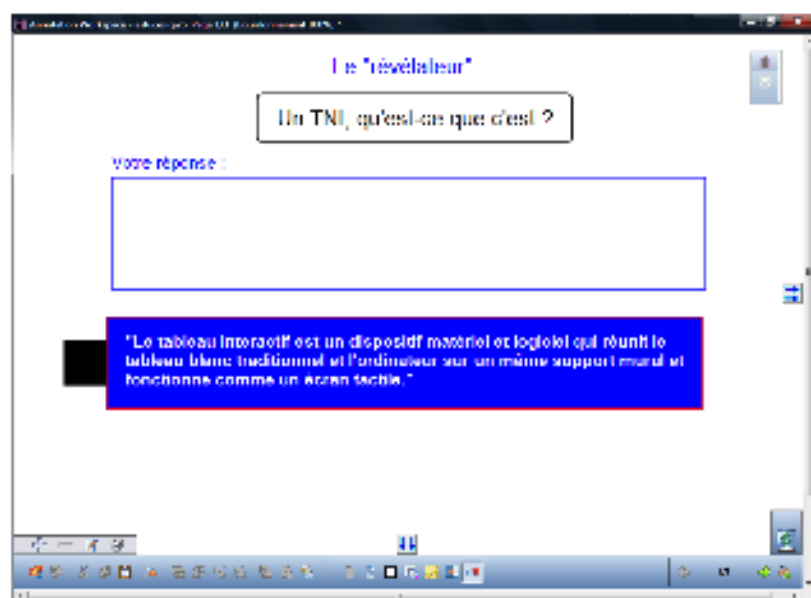
SITUATION 1

La page du tableau affiche une question (1), un cadre destiné à recevoir la réponse écrite par l'élève qui passe au tableau (2), un cadre destiné à « révéler » la bonne réponse (3).



SITUATION 2

Le déplacement du « révélateur » – le rectangle bleu (4) – sur le cadre rouge fait apparaître la bonne réponse.



Pour plus d'informations :







Énigme n.f.

Jeu d'esprit où l'on donne à deviner une chose en la décrivant en termes obscurs. *Fig. Mystère.*



**Il est stylé
le nom du jeu,
vous ne
trouvez pas ?**



