

Guide

Apprendre à utiliser les outils de création de quêtes ludiques et géolocalisées

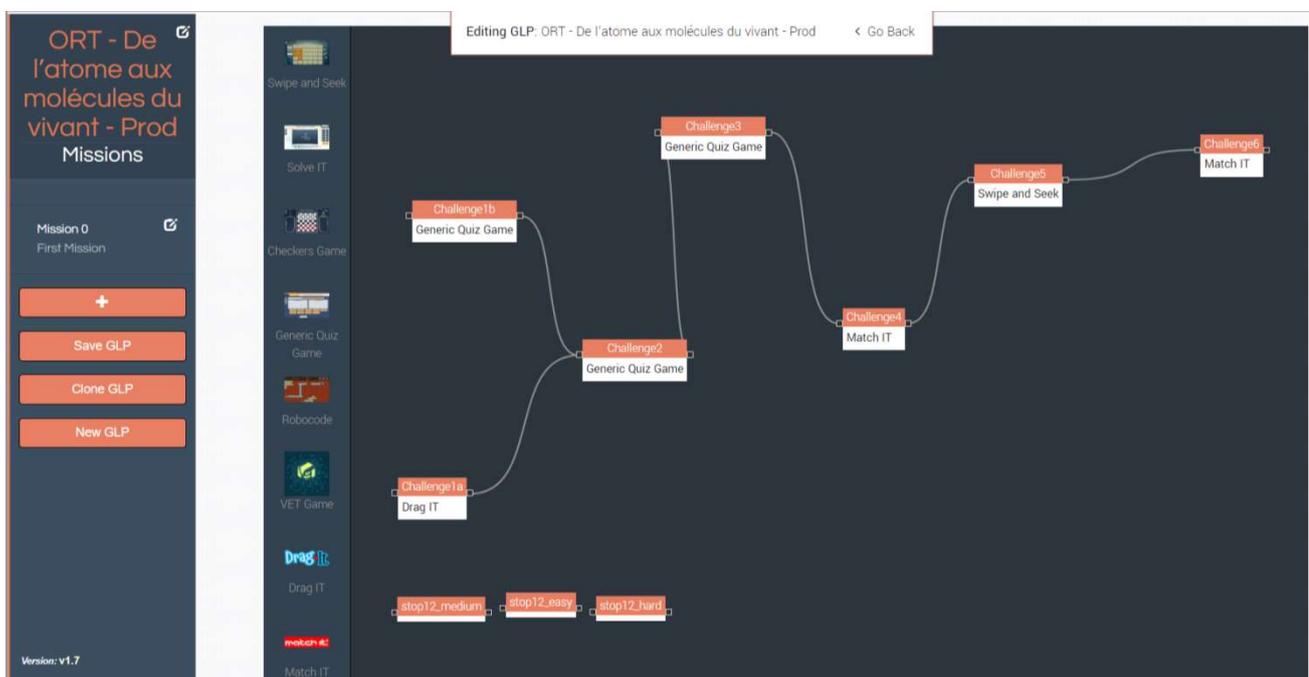
Auteurs

François Mohier , ORT

francois.mohier@ort.asso.fr

Olivier Heidmann, ORT

olivier.heidmann@ort.asso.fr



Co-funded by the Horizon 2020 Framework Programme of the European Union
 BEACONING - Grant Agreement 687676



Table des matières

CREATION DE QUETES LUDIQUES GEOLOCALISEES	4
Premier pas dans l’outil de création	4
Ecran de Démarrage et Ecran de Fin de Quêtes.....	10
TESTER LA QUETE LUDIQUE GEOLOCALISEE	12
Test.....	12
Activer la Géolocalisation.....	12
CREATION DE MINIJEUX ET PARCOURS LUDIQUE.....	14
Accéder à l’interface enseignants	14
Dans l’interface d’édition des parcours ludiques.....	15
MiniJeux existants	16
Swipe and Seek : un jeu où il faut trouver la réponse dans une grille	16
Solvelt : un jeu basé sur les quatre opérations arithmétiques élémentaires	18
Checkers Game : un jeu où le questionnaire est caché dans un jeu de dames	20
Generic Quiz Game : un jeu offrant des questionnaires divers	23
Robocode : un jeu de découverte de la programmation	30
DragIT : un jeu de questions visuelles basé sur le glisser/déposer	32
MatchIT : un jeu de questions et de réponses visuelles basé sur le glisser/déposer	34
Millionaire Quiz : un jeu de questions.....	36
Planet Ninja : un jeu questionnaire où il faut découper la bonne réponse	37
INTERFACE DU JEU POUR LES ELEVES	39

CREATION DE QUETES LUDIQUES GEOLOCALISEES

Premier pas dans l'outil de création

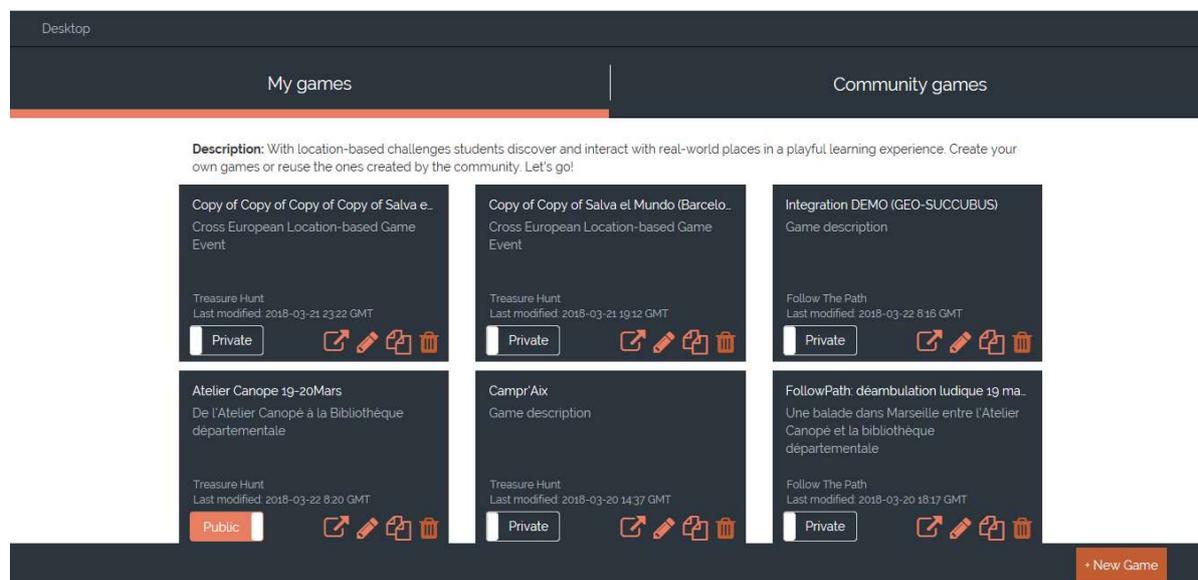
Afin de vous permettre d'utiliser Beaconing pour créer des quêtes ludiques et géolocalisées, vous devez accéder sur Internet en utilisant le navigateur Chrome à l'adresse suivante :

<https://atcc.beaconing.eu/>

Votre identifiant et mot de passe est : (voir le mail qui vous donne le code et le mot de passe)

Cet identifiant est partagé avec d'autres collègues, le principe étant d'être sur un espace collaboratif ou je peux reprendre et dupliquer les éléments créés par les autres enseignants.

En vous connectant, vous arrivez sur l'écran ci-dessous



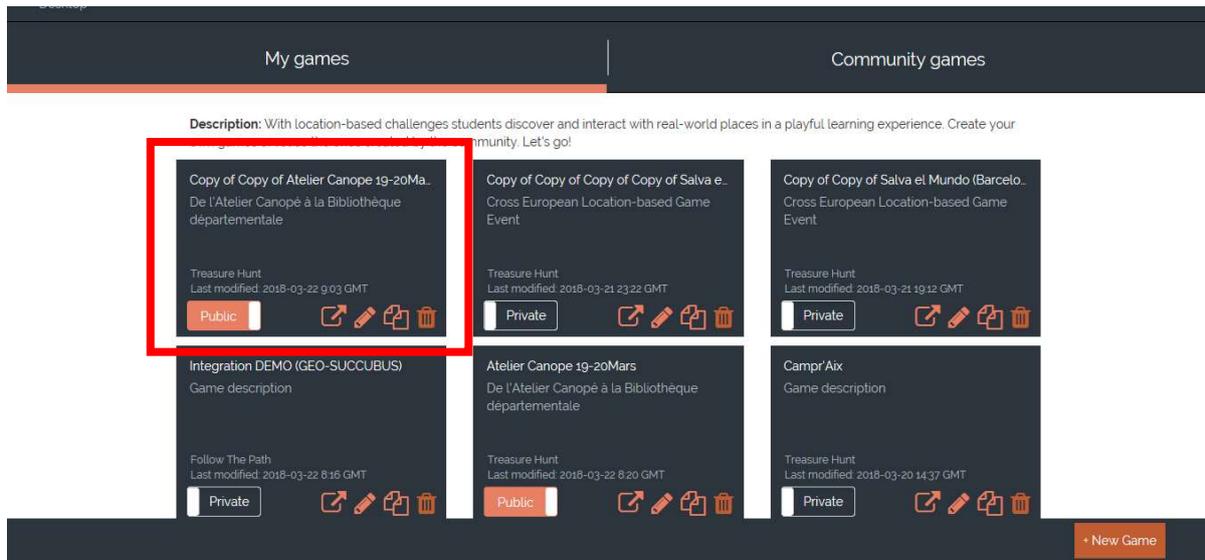
La première chose à faire est de DUPLIQUER la quête géolocalisée qui vous intéresse, Chercher la avec son nom : pour cela faite CTRL et F et taper : Canope ou bien chercher la dans la liste.

La quête de déambulation à Marseille se nomme : « Atelier Canope 19-20mars 18 »



Une fois cette quête trouvée, **DUPLIQUER** la en cliquant sur l'icone 

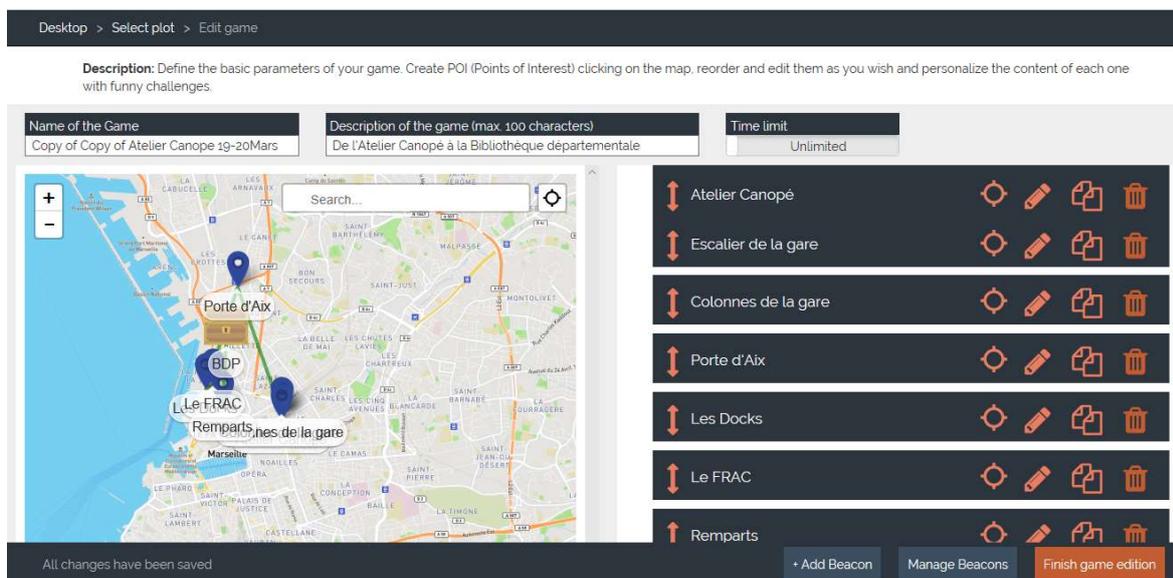
Vous obtiendrez alors en première position dans la liste une COPIE de la quête qui va se nommer « Copy of Copy of Atelier Canope 19-20mars 18 » comme vu ci-dessous :



Cliquer alors sur le CRAYON pour la modifier :

Et vous obtiendrez l'écran ci-dessous :

(Si vous ne voyez pas les points sur la Carte, vous n'êtes peut être pas situé à Marseille, déplacez vous dans la carte en utilisant le ZOOM (+ -) ou la molette de la souris.



Renommez la quête pour lui donner un Nom :

Exemple « Découverte Aix en Provence »



Description: Define the basic parameters of your game: create a set of screens or minigames showing on the map, choose the time limit for your quest and play with funny challenges.

Name of the Game Decouverte Aix en Provence	Description of the game (max. 100 characters) De l'Atelier Canopé à la Bibliothèque départementale	Time limit Unlimited
--	---	-------------------------

Vous pouvez modifier la Description de la quête

Sur la partie Droite, vous avez la liste des Points qui sont positionnés sur la carte et qui constituent votre parcours géolocalisées

- Atelier Canopé
- Escalier de la gare
- Colonnes de la gare
- Porte d'Aix
- Les Docks
- Le FRAC
- Remparts

En cliquant sur le vous centrez la carte sur ce lieu

En cliquant sur le vous allez modifier le challenge à réaliser sur ce lieu

En cliquant sur le vous allez dupliquer les informations du challenge

En cliquant sur le vous allez supprimer ce point de la carte. Ne supprimez pas tous les points, ils contiennent déjà des informations et des mini-jeux

En cliquant sur le vous allez modifier le challenge à réaliser sur ce lieu

Desktop > Select plot > Edit game > Edit POI

Description: Preview the content of the screens that students will see on the app when arriving to a POI during the game. 'Challenge description' screen shows a description of the POI and the challenge. 'Challenge screen' shows the challenge that the student have to overcome when arriving at the POI. 'Result screen' shows the result of the challenge: reward points, items collected, etc.

Name of the POI Escalier de la gare	Reward Points (max 1000000) 20	Trigger distance (meters) 20	Collectable item name Item Name	Collectable item (Formats: JPG JPEG PNG GIF; Max 10MB) Parcourir
--	-----------------------------------	---------------------------------	------------------------------------	---

Screen before challenge: Question de bronze. Vous êtes au top ! Maintenant, soyez attentifs : combien de statues en bronze bronzes d'Henri Raybaud représentant...

Screen for challenge: Challenge: Minigame. Minigame URL: https://beaconing.seriousgames.it/gam...

Screen after challenge: Le grand escalier de la Gare St Charles. Bravo ! Vous êtes arrivés au bout de la première étape de cette quête sur l'architecture de notre secteur de Marseille. You won 20 points.

Generate QR Code Finish POI edition

Vous pouvez nommer le point pour qu'il corresponde à votre lieu et vous pouvez modifier le nombre de points obtenus quand l'apprenant atteindra ce point et réalisera le challenge

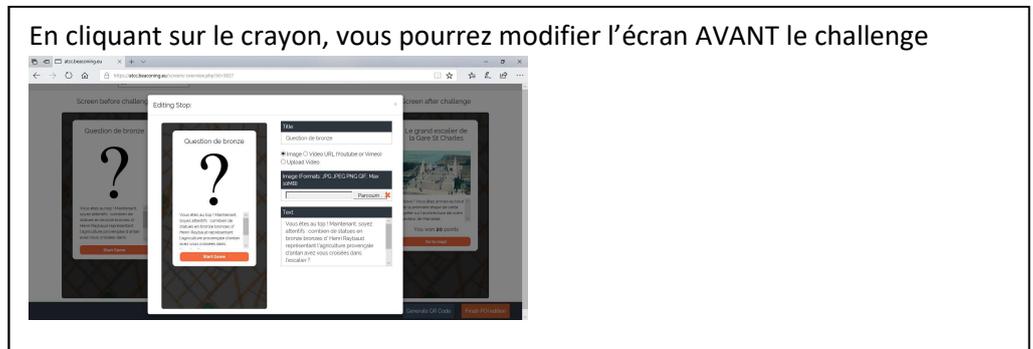
Name of the POI Escalier de la gare	Reward Points (max 1000000) 20
--	-----------------------------------

Vous pouvez **modifier l'écran qui sera affiché AVANT** d'arriver dans le lieu (ECRAN qui servira à donner un indice sur la Direction ou aller....)

Screen before challenge



En cliquant sur le crayon, vous pourrez modifier l'écran AVANT le challenge

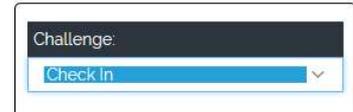


Vous pourrez y modifier le Titre, la Description et changer l'image par une autre Image : Le titre, la description ou l'image doivent AIDER l'apprenant à trouver le prochain Lieu (point)....

Vous pouvez **modifier le Challenge** via cet écran

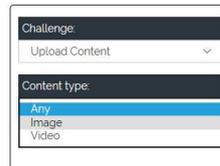


Sélectionner le type de challenge parmi les 3 types possibles :



Check-In : « je suis bien passé par ce lieu »

Upload Content : « Demandera de prendre une photo pour « prouver » que je suis



bien passé par ce lieu

MiniGame : Demandera de réaliser un mini-jeu (quiz, ...) : (Nous verrons plus en



détail les mini-jeux par la suite)

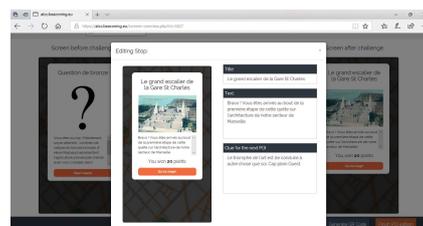
Ici, il faut entrer l'URL du mini-jeu créé avec l'outil auteur teacher.beaconing.eu (voir plus bas) pour créer des mini-jeux tel que celui-ci-dessous :



Vous pouvez modifier l'écran qui sera affiché **APRES le challenge** (ECRAN qui DONNERA les points gagnés et un indice pour la suite)



En cliquant sur le crayon, vous pourrez modifier l'écran APRES le challenge



Title:	Le grand escalier de la Gare St Charles
Text:	Bravo ! Vous êtes arrivés au bout de la première étape de cette quête sur l'architecture de notre secteur de Marseille.
Clue for the next POI:	Le triomphe de l'art est de conduire à autre chose que soi. Cap plein Ouest.

Vous pourrez y modifier le Titre, Le Texte, et donner un indice pour trouver le prochain Lieu (point).... Pour modifier

la photo , vous devez la modifier en cliquant en haut a droite et mettre un nom à cette photo

Collectable item name
Item Name

Collectable item (Formats: JPG JPEG PNG GIF, Max 10MB)
Parcourir. ✖

Collectable item name
Escalier ✖

Créer ainsi votre quête,

AJOUTER (en cliquant sur la carte) des points sur la Carte ou bien en saisissant une adresse :



Exemple : taper votre adresse, elle apparait dans la liste, choisissez et cela vous positionnera à cet endroit et vous n'aurez plus qu'à cliquer pour ajouter un point.

DEPLACER des points en faisant un Drag/Drop du point sur la carte

Vous pouvez réordonner les points de votre parcours en faisant un Drag/Drop sur la liste des Points ;



Écran de Démarrage et Écran de Fin de Quêtes

L'écran de démarrage (START)



peut être modifié en cliquant

sur le crayon



Cliquer à nouveau sur le Crayon



Et modifiez les infos.



Title
Déambulation ludique de 12h à 14h

Image Vidéo URL (Youtube or Vimeo)
 Upload Video

Image (Formats: JPG JPEG PNG GIF, Max 10MB):
[Input field] Parcourir...

Text
Bonjour,
vous avez deux heures pour
expérimenter une quête
géolocalisée gamifiée. Prenez le
temps de manger au moment
qui vous conviendra le mieux.
Les points restauration ne

Clue for the next POI
Rendez-vous dans l'Atelier 13

Le Titre de votre Quête

Une Image ou même une vidéo (Youtube ou Vimeo) pour illustrer votre quête

Le texte expliquant l'objectif de votre quête

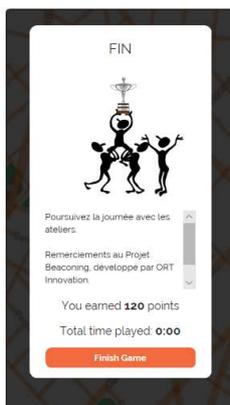
Et enfin un indice pour trouver le premier Lieu

L'écran de FIN (END)



peut être modifié en cliquant

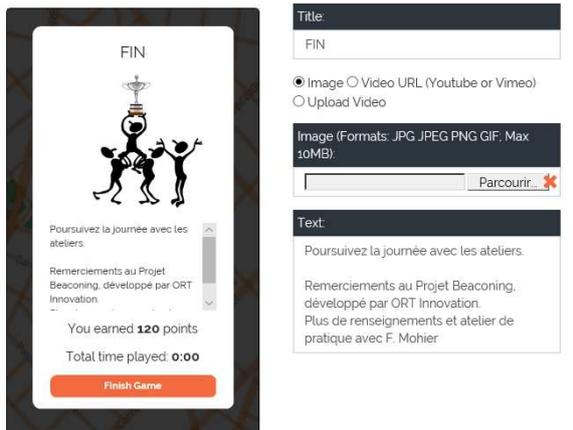
sur le crayon



Cliquer à nouveau sur le Crayon



Et modifiez les infos.



Le Titre QUE l'apprenant verra en FIN de quête

Une Image ou même une vidéo (Youtube ou Vimeo) pour illustrer la fin votre quête

Le texte expliquant Qu'il a bien été jusqu'au bout de la quête.....

Du coup l'apprenant verra le nombre de points total qu'il a gagné et le temps qu'il a passé (son score)

TESTER LA QUETE LUDIQUE GEOLOCALISEE

Test

Je viens de finir ma quête et je veux désormais la tester pour voir ce que cela donne. Pour cela je vais avoir besoin d'un Smartphone avec une connexion Internet et la Géolocalisation Activée : (voir ci-dessous)



Je clique alors sur le bouton Finish game Edition et je retourne sur l'écran



En cliquant sur l'icone  cela va ouvrir une autre fenêtre sur votre navigateur et vous obtiendrez l'adresse URL de la quête

Exemple ici : <https://atcc.beaconing.eu/app.php?game=799> c'est donc cette adresse que vous devrez communiquer à vos élèves pour qu'il la lance sur leur **SMARTPHONE**

Nota : Vous pouvez aussi générer un QRCode (en cliquant sur le Bouton Generate QRCode sur l'écran principale)



Activer la Géolocalisation

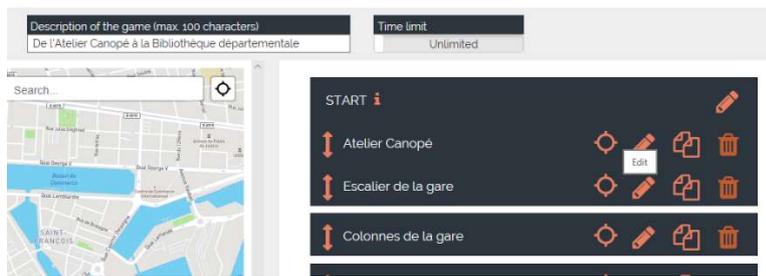
Si toutefois, votre Smartphone refuse de vous localiser, vérifiez que vous avez bien activé la localisation en cliquant sur les réglages :

Pour Android : <https://support.google.com/nexus/answer/3467281?hl=fr>

Pour Iphone : <https://support.apple.com/fr-fr/HT207092> (et vérifiez bien que pour « Safari » la localisation est activée)

Si vous ne pouvez pas aller en extérieur, vous avez la possibilité de simuler votre déplacement en Générant des QRCode pour chacun des points que vous avez défini dans la quête géolocalisée.

Pour cela, revenez sur chacun des points de la quête et cliquer sur le Crayon pour éditer



et ensuite cliquer sur le bouton

Generate QR Code



Le QR Code correspondant à ce point sera alors automatiquement créé vous permettant de simuler le déplacement de l'apprenant en ce lieu



Répéter cette opération sur tous les points, Afficher les QRCode ou envoyez les par emails ou autres....

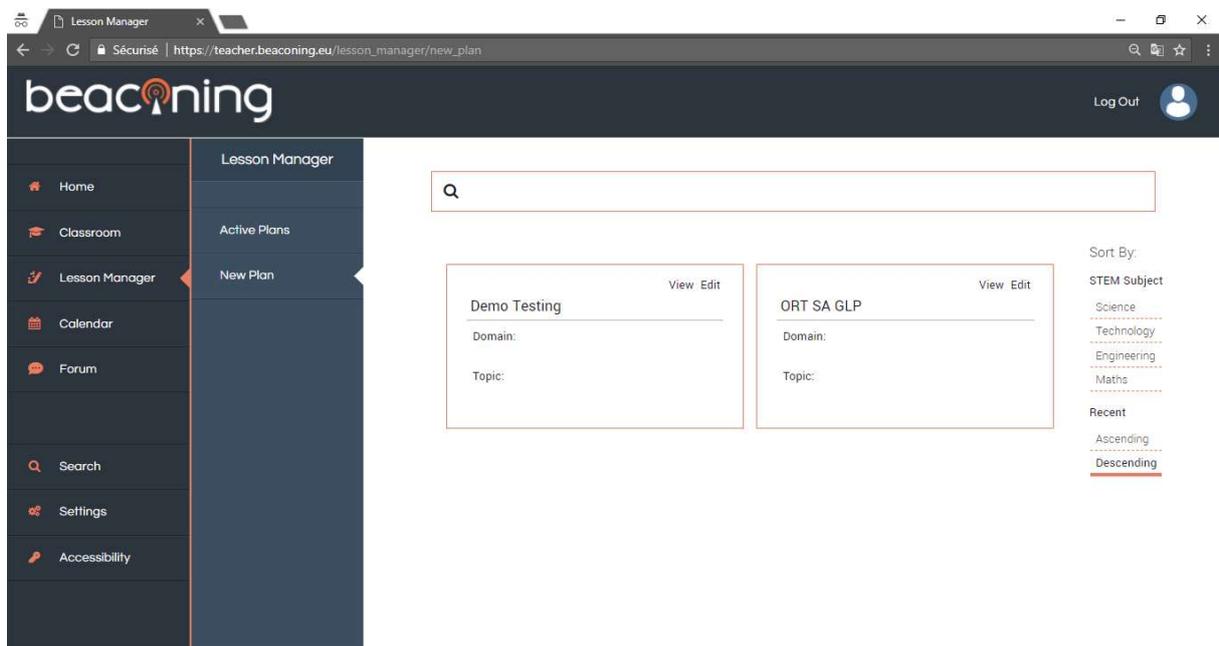
CREATION DE MINIJEUX ET PARCOURS LUDIQUE

Accéder à l'interface enseignants

Nous avons vu que l'on pouvait mettre sur certains lieux de la quête géolocalisée des mini-jeux en tant que challenge, pour les créer il vous faut accéder à un autre outil qui vous permettra aussi par la suite de suivre les résultats de vos apprenants.

Pour y accéder, veuillez (toujours en utilisant le navigateur Internet Chrome) aller à l'adresse <https://teacher.beaconing.eu/>

Les codes et les mots de passe sont identiques à ceux vus précédemment.



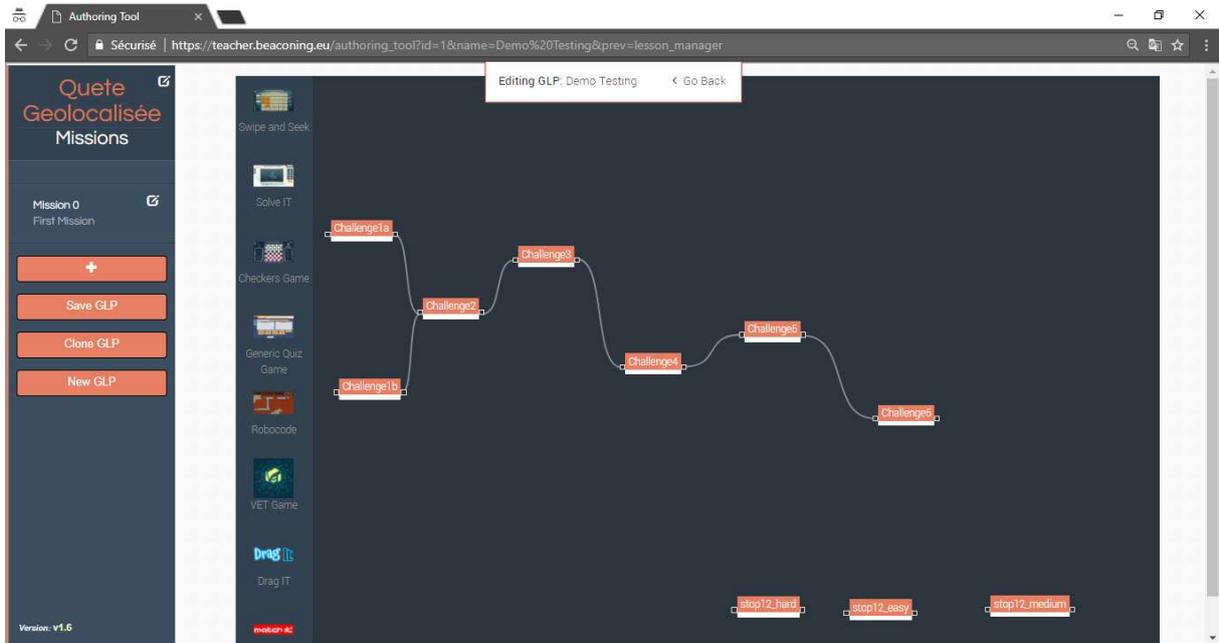
Une fois arrivé sur l'interface professeur de Beaconing, il faut cliquer sur LESSON MANAGER dans la colonne de droite puis sur NEW PLAN.

Ceci permet d'afficher l'intégralité des cours existants (appelés aussi **GLP** comme dans **G**amified **L**esson **P**ath, ou parcours d'apprentissage ludique) liés à votre compte. Ces cours sont affichés sous la forme de vignettes contenant le nom du cours, son domaine et son sujet précis.

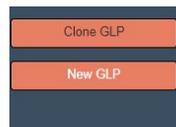
Une fois que vous avez trouvé le cours qui vous intéresse (ou sélectionner un cours au hasard si vous voulez en créer un tout nouveau), il faut cliquer sur EDIT qui se trouve en haut à droite de la vignette pour ouvrir ce parcours ludique et pouvoir le modifier.

Si vous cliquez sur VIEW, vous obtiendrez plus de détails sur le cours en question.

Dans l'interface d'édition des parcours ludiques



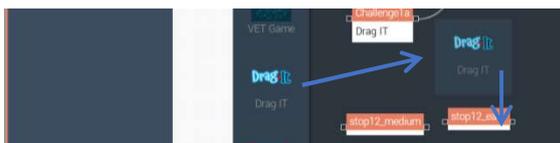
1/ Commencer par **CREER** un nouveau parcours en cliquant sur le bouton « **NEW GLP** »



2/ Modifier son Titre pour la reconnaître
Sa description....

Et cliquer sur **CREATE**

Vous obtenez cet écran et vous pouvez commencer à créer des mini-jeux. Pour ce faire il faut glisser déposer un des types de mini-jeux indiqués à gauche du schéma dans une des cases challenge existantes. Puis en cliquant sur cette case, il faut cliquer **EDIT**.



MiniJeux existants

ATTENTION : tous les champs marqués d'une petite étoile rouge * dans l'éditeur sont obligatoires, il faut absolument les renseigner.

Swipe and Seek : un jeu où il faut trouver la réponse dans une grille



Le jeu Swipe and Seek permet de créer des questionnaires où la recherche de la réponse se fait de façon ludique, dans une grille de lettres (et parfois de chiffres) où se cache la bonne réponse. Cela permet à la fois d'ajouter un peu de piment à la question tout en aidant un peu les élèves car ils savent que la réponse se trouve dans la grille.

Edit Activity 3

Game Title *

Title of game visible to the player.

Select the language *

language selection

Game Description

The description of this game visible to the player. A '\n' in the text create a new line.

Game timeout (seconds)

Timeout for the entire session

Select the topic *

Topic selection from a list

Select the level *

level from a list

Number of hints *

Hints are users' helps. each hint highlight a letter of the answer

Select the number of freezes *

a freeze is a few seconds of pause in the game play

Select the number of grid columns

number of grid columns

Select the number of grid rows

number of grid rows

Minimum Success Points

score for quiz passed

Custom 'passed' message

Short message shown when user pass the game. Max 30 characters

Custom 'failed' message

Short message shown when user fail the game. Max 30 characters

Il existe un certain nombre d'informations qu'il faut donner pour pouvoir créer ce mini-jeu :

- son nom (Game Title)
- la langue utilisée (Select Language)
- une description sommaire du jeu (Game Description)
- le temps total alloué aux élèves pour finir cet exercice, indiqué en secondes (Game timeout (seconds))

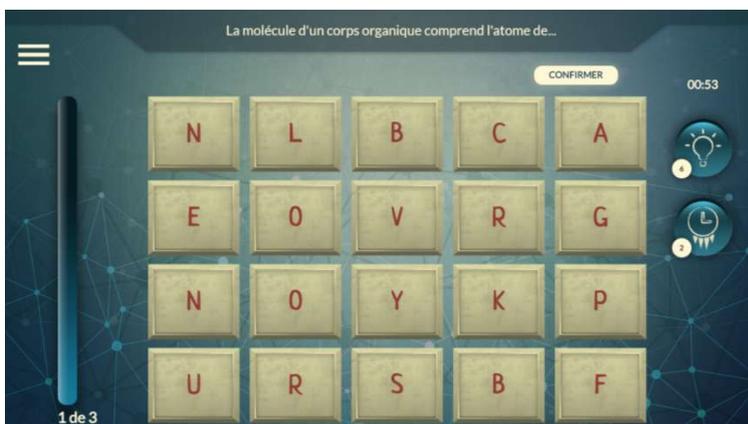
- le thème général du jeu (les champs Select the topic et Subtopic Name)
- le nombre d'indices dont disposent les élèves (Number of hints). Chaque indice utilisé permet aux élèves de découvrir une lettre de la bonne réponse qui se voit surlignée
- le nombre de pause dont disposent les élèves (Select the number of freezes). Chaque pause permet d'arrêter le temps qui s'écoule pendant quelques secondes.
- la taille de la grille, exprimée en nombres de lignes et de colonnes (les champs Select the number of grid columns et Select the number of grid rows)
- le nombre minimum de points que les élèves doivent marquer pour considérer qu'ils ont réussi l'exercice (Minimum Success Points)
- un message affiché si les élèves réussissent l'exercice (Custom 'passed' message)
- un message affiché si les élèves ratent l'exercice (Custom 'failed' message)

Une fois toutes ces informations données (seules celles dotées d'une étoile rouge sont indispensables), il est temps de commencer à entrer les questions données aux élèves.

Pour cela il suffit simplement de cliquer sur le champ Questions puis de remplir le texte de la question. On peut aussi indiquer une limite de temps spécifique à la question.

Pour entrer la bonne réponse, il suffit de cliquer sur Answers et de rentrer le texte de la bonne réponse, tout en oubliant pas de cocher la case Correct Answer et de renseigner le champ contenant le nombre de points attribués en cas de bonne réponse (Points added for a correct answer).

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :



Solvelt : un jeu basé sur les quatre opérations arithmétiques élémentaires



Solvelt est un jeu qui permet de générer de manière automatique des exercices se rapportant aux quatre opérations élémentaires que les élèves se doivent de résoudre.

Edit Activity

Displayed game name *

Displayed game name

Game language *

The language of the player.

Game Description

The description of this game visible to the player. A '\n' in the text create a new line.

Game timeout (seconds) *

Timeout for the entire session

Select the topic *

Topic selection from a list

Subtopic game

Select the level *

level from a list

Select the operation *

Select the operation

Select the answer typing direction *

Select the answer typing direction

Select the number of operands *

Select the number of operands

Select the number of total operations *

number of stages

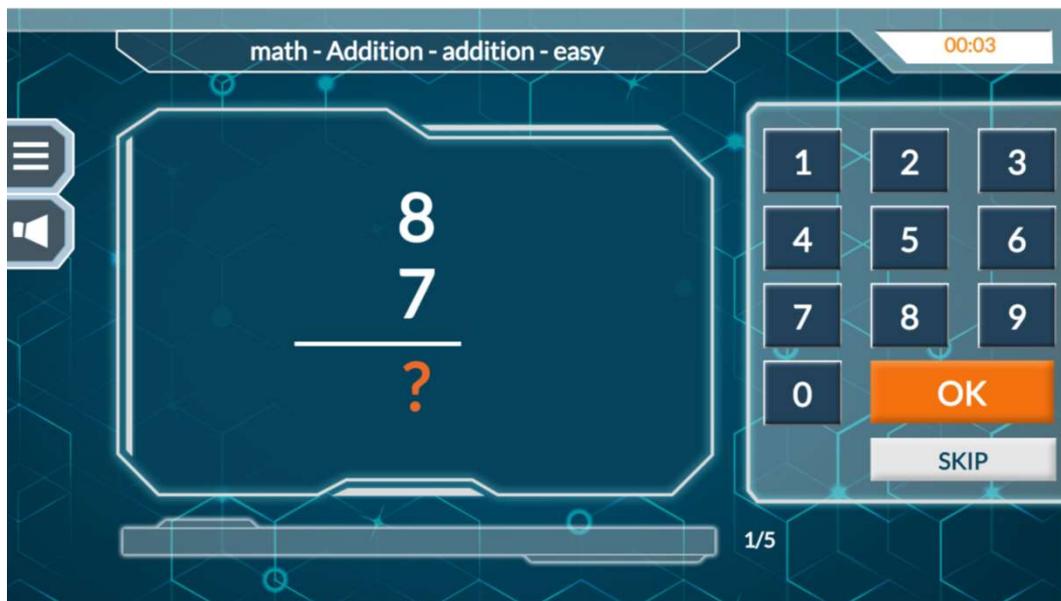
Il existe un certain nombre d'informations qu'il faut donner pour pouvoir créer ce mini-jeu :

- son nom (Game Title)
- la langue utilisée (Select Language)
- une description sommaire du jeu (Game Description)
- le temps total alloué aux élèves pour finir cet exercice, indiqué en secondes (Game timeout (seconds))
- le thème général du jeu (les champs Select the topic et Subtopic Name)
- le niveau de difficulté du jeu (Select the level). En fonction de ce niveau de difficulté les opérations présentées seront plus ou moins faciles à résoudre (nombre de chiffres des opérands et opérateurs, présence de virgule ou non).
- le type d'opération en question parmi les quatre disponibles (Select the operation) : addition, soustraction, multiplication, division.
- le sens d'entrée de la réponse (Select the answer typing direction), qui détermine si les chiffres entrés par les élèves s'écrivent de la gauche vers la droite ou de la droite vers la gauche.
- le nombre d'opérands impliqués dans les opérations à résoudre (Select the number of operands).
- le nombre total d'opérations à résoudre pour les élèves (Select the number of total operations)

- le nombre minimum de points que les élèves doivent marquer pour considérer qu'ils ont réussi l'exercice (Minimum Success Points)
- un message affiché si les élèves réussissent l'exercice (Custom 'passed' message)
- un message affiché si les élèves ratent l'exercice (Custom 'failed' message)

Comme ce jeu crée les questions de manière automatique, il n'y a aucune question ni réponse à renseigner.

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :



Checkers Game : un jeu où le questionnaire est caché dans un jeu de dames



Checkers est un jeu qui permet aux élèves de jouer aux dames contre l'ordinateur en ayant à répondre à une question que les élèves doivent résoudre à chacun de leurs coups. Le jeu s'arrête soit à la fin des questions soit à la fin de la partie de dame, selon le souhait des élèves.

Game Title *

Title of game

Select the language *

language selection

Game Description

Description of game for the player

Game timeout (seconds) *

Timeout for the entire session

Select the topic *

Topic selection from a list

Subtopic game

subtopic for game

Select the difficulty game level *

Cleverness of the A.I. algorithm higher is the best.

Minimum Points for passing the quiz

score for quiz passed

Custom 'passed' message

Short message shown when user pass the game. Max 30 characters

Custom 'failed' message

Short message shown when user fail the game. Max 30 characters

Highlight moveable pieces

Highlights the pieces that player can move

Highlight possible squares

Il existe un certain nombre d'informations qu'il faut donner pour pouvoir créer ce mini-jeu :

- son nom (Game Title)
- la langue utilisée (Select Language)
- une description sommaire du jeu (Game Description)
- le temps total alloué aux élèves pour finir cet exercice, indiqué en secondes (Game timeout (seconds))
- le thème général du jeu (les champs Select the topic et Subtopic Name)
- le niveau de difficulté du jeu (Select the level). En fonction de ce niveau de difficulté l'intelligence artificielle du jeu jouera de manière plus ou moins évoluée.
- le nombre minimum de points que les élèves doivent marquer pour considérer qu'ils ont réussi l'exercice (Minimum Points for passing the quiz)
- un message affiché si les élèves réussissent l'exercice (Custom 'passed' message)
- un message affiché si les élèves ratent l'exercice (Custom 'failed' message)
- si les pièces qui peuvent être déplacées sont mises en surbrillance durant le jeu (Highlight moveable pieces)

- si les cases où une pièce sélectionnée peut se déplacer sont en mises en surbrillance durant le jeu (Highlight possible squares).

Une fois toutes ces informations données (seules celles dotées d'une étoile rouge sont indispensables), il est temps de commencer à entrer les questions données aux élèves. Elles peuvent se présenter sous trois formes : QCM (Multiple Choice), Oui/Non (Yes/No) ou question ouverte (Free Text Answer).

The screenshot shows a 'Questions' section with a 'Question' sub-section. A dropdown menu titled 'Select the game layout' is open, showing three options: 'Multiple Choice' (highlighted in blue), 'Free Text Answer', and 'Yes/No'.

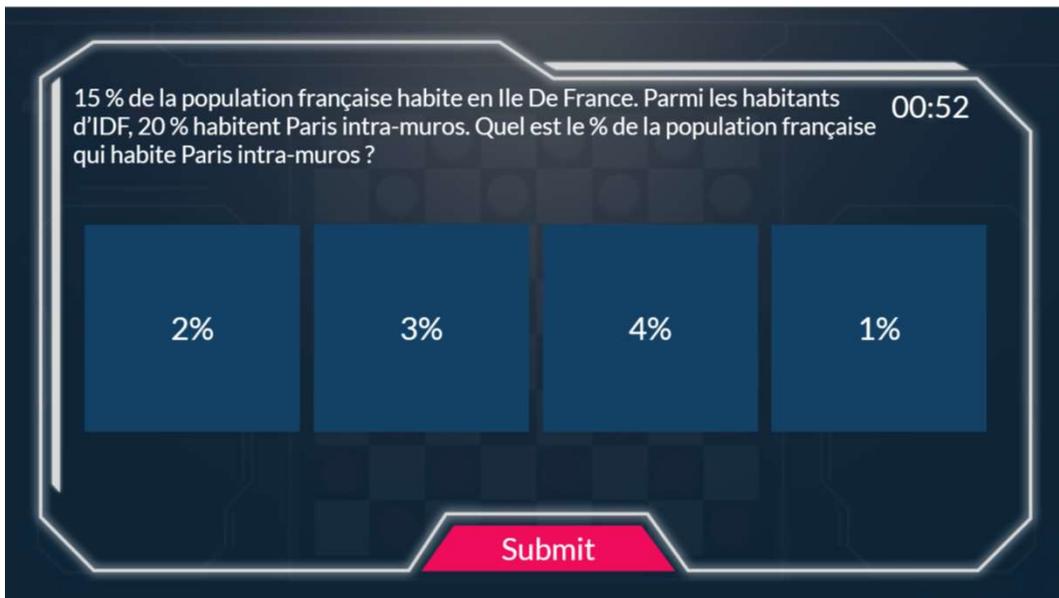
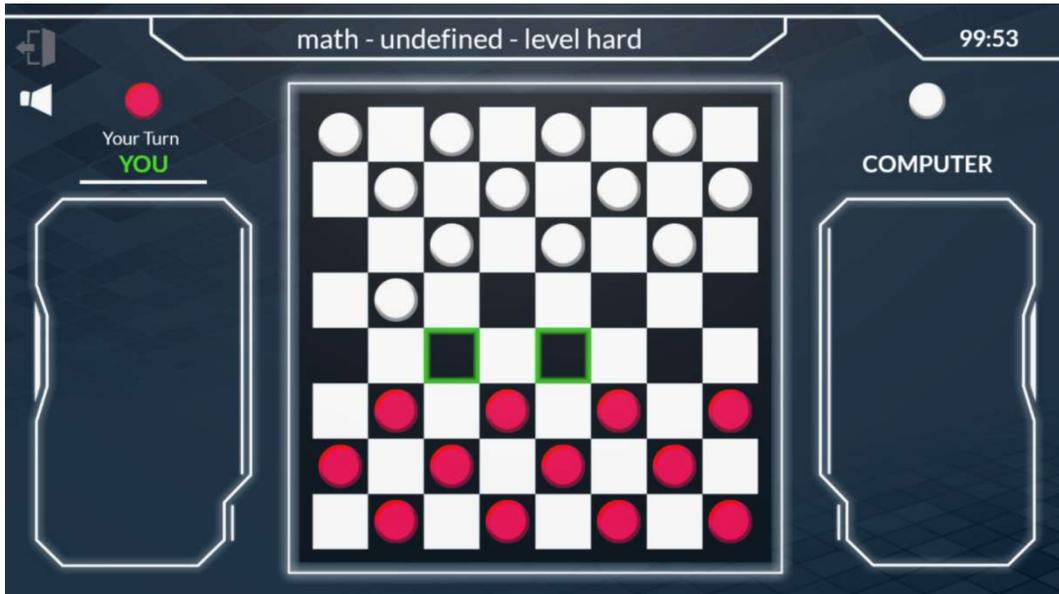
Quand on choisit le mode QCM, il faut alors rentrer la question, sélectionner le temps imparti et le nombre maximal de réponses qui peuvent être choisies en même temps.

The screenshot shows the 'Question' configuration screen. It includes a 'Question text' field with the text: '15 % de la population française habite en Ile De France. Parmi les habitants d'IDF, 20 % habitent Paris intra-muros. Quel est le % de la population française qui habite Paris intra-mu'. Below this are fields for 'Time limit (sec)' set to 60 and 'Maximum Number of Selectable Answers' set to 1. There is also a checkbox for 'Question skippable'.

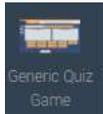
Pour rentrer les réponses (bonnes et mauvaises), il faut cliquer sur Answer et renseigner le texte des réponses, en n'oubliant pas de cocher la case Answer correct et d'indiquer le nombre de points gagnés si on traite la bonne réponse.

The screenshot shows the 'Answer' configuration screen. It displays two answer entries. The first entry has a text field with '2%', an unchecked 'Answer correct' checkbox, and a 'Points added for a correct answer' field. The second entry has a text field with '3%', a checked 'Answer correct' checkbox, and a 'Points added for a correct answer' field.

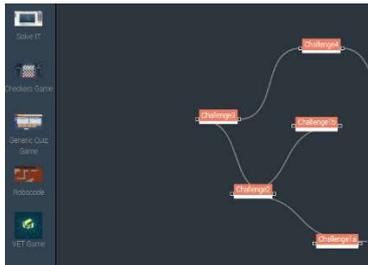
Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :



Generic Quiz Game : un jeu offrant des questionnaires divers



Le jeu de questionnaires permet de créer des questionnaires panachant plusieurs formes de questions (QCM, texte à trou, etc...)



Game Title *
Mon Quiz
Title of game visible to the player.

Game theme *
Aqua Theme
General color of the game graphics

Select the language *
Français
language selection

Game Description
Repondez à cette question
The description of this game visible to the player..

hints enabled

Game timeout (seconds)
60

Edit Activity

Select the level *
Easy
level from a list.

Minimum Success Points
10
number of points to pass the game

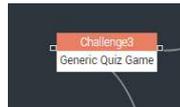
Custom 'passed' message
Excellent
Short message shown when user pass the game. Max 30 characters

Custom 'failed' message
Vous pourriez surement mieux faire
Short message shown when user fail the game. Max 30 characters

1/ Faites un Glisser/Déposer du mini jeu Generic Quiz Game dans une boîte orange.... :

Prenons le  et posons le dans la boîte nommé

Challenge 3:



En cliquant sur le texte « Generic Quiz Game » vous pouvez



Donnez lui un titre, choisissez la langue (Français) ; Donnez la consigne, et la durée maximum du mini-jeu...

Définissez le nombre de points qui feront que cette activité sera considérée comme réussie.

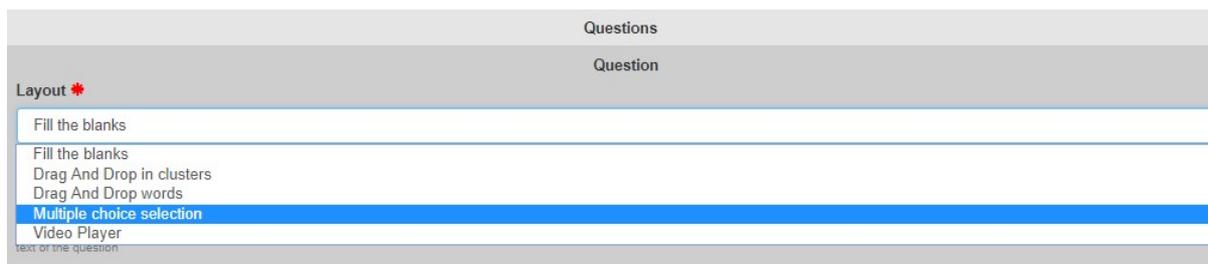
Le message à afficher si le nombre de points est atteint ou dépassé.

Le message à afficher si ce n'est pas le cas.

Pour ajouter des questions, cliquer sur

Questions

Le panneau des Questions apparait, sélectionner alors le type parmi ceux-ci :



Voyons maintenant les différents types de questions possibles. Il est tout à fait possible de mélanger au sein du même exercice tous les différents types de question disponible, vous n'êtes pas limités à un type de question par questionnaire.

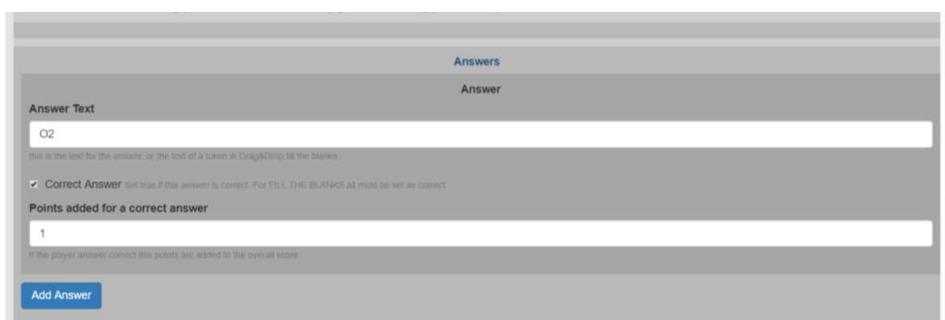
Fill the blank (Questionnaire à trou)

Prenons par exemple un de type Fill The Blank et entrons notre question et nos réponses.



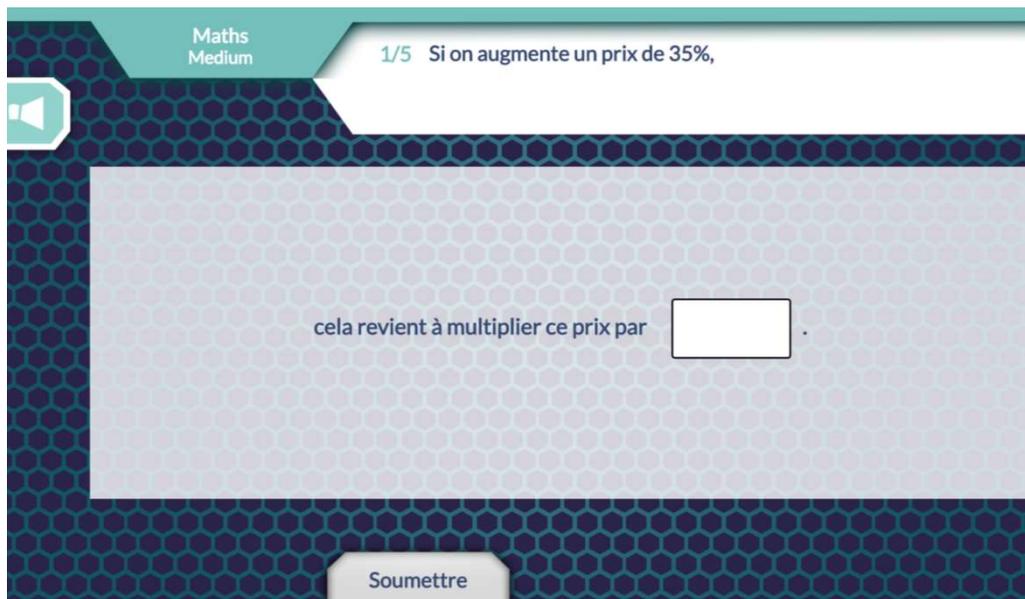
Dans ce genre d'exercice la question se divise en deux parties, d'un côté le texte de la question en elle-même (champ Question Text) et de l'autre l'espace à trou qu'il faut remplir (champ Answer Text Template). Cet espace à trou est codé par le symbole %s. Dans l'exemple ci-dessus, les élèves verront dans leur exercice le %s remplacé par une case vide qu'il leur faudra remplir. Une question peut avoir plusieurs trous. Dans ce cas-là chacun des trous devra se voir remplacer par un %s dans le champ Answer Text Template.

Il faut maintenant entrer la ou les réponses. Pour cela il suffit de cliquer sur Answers, de rajouter une réponse et d'y rentrer le texte désiré.



Il ne faut bien entendu ne pas oublier de cliquer la coche indiquant que c'est une bonne réponse et de rajouter le nombre de points que cette bonne réponse va donner aux élèves. Si nous sommes dans le cas d'une question avec plusieurs trous, il faudra entrer plusieurs bonnes réponses, exactement dans le même ordre que l'apparition du trou correspondant dans le texte.

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :



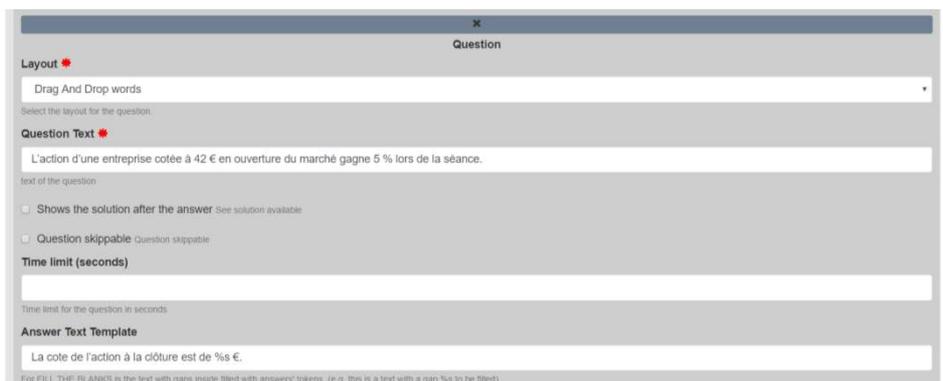
Maths
Medium

1/5 Si on augmente un prix de 35%,

cela revient à multiplier ce prix par .

Soumettre

Drag and Drop Words (Questionnaire avec glisser/déposer de mots)



Question

Layout *****

Drag And Drop words

Select the layout for the question

Question Text *****

L'action d'une entreprise cotée à 42 € en ouverture du marché gagne 5 % lors de la séance.

text of the question

Shows the solution after the answer See solution available

Question skippable Question skippable

Time limit (seconds)

Time limit for the question in seconds

Answer Text Template

La cote de l'action à la clôture est de %s €.

For FILL THE BLANKS is the text with gaps inside filled with answers' tokens. (e.g. this is a text with a gap %s to be filled)

Dans ce genre d'exercice la question se divise en deux parties, d'un côté le texte de la question en elle-même (champ Question Text) et de l'autre l'espace à trou qu'il faut remplir (champ Answer Text Template). Cet espace à trou est codé par le symbole %s. Dans l'exemple ci-dessus, les élèves verront dans leur exercice le %s remplacé par une case vide qu'il leur faudra remplir en y glissant et déposant la bonne réponse parmi celles proposées. Une question peut avoir plusieurs trous. Dans ce cas-là chacun des trous devra se voir remplacer par un %s dans le champ Answer Text Template.

Il faut maintenant entrer les réponses proposées, bonnes et mauvaises. Pour cela il suffit de cliquer sur Answers, de rajouter une réponse et d'y rentrer le texte désiré. Si c'est une bonne réponse, il ne faut bien entendu ne pas oublier de cliquer la coche indiquant que c'est une bonne réponse et de rajouter le nombre de points que cette bonne réponse va donner aux élèves

Il ne faut pas oublier non plus de donner un ordre aux réponses. Nous conseillons de donner l'ordre « 0 » aux bonnes réponses et un ordre négatif (« -1 », « -2 », etc...) aux mauvaises réponses.

Si c'est une mauvaise réponse il suffit de remplir le texte et l'ordre.

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :

Video Player (Lecture de Vidéos Youtube et Vimeo et fichiers pdf)

La création de ce genre de questionnaire (qui en fait n'a pas de questions, il s'agit simplement de montrer un document) est très simple.

Il suffit de sélectionner Video Player dans la section Layout et d'entrer un texte de question. En fait ce texte servira pour le descriptif de la vidéo ou du pdf. Ensuite le lien Internet (URL) correspondant au document à afficher doit se placer dans la case Youtube or Vimeo Url.

Une limitation en temps peut-être imposée mais elle totalement optionnelle.

Question

Layout *

Video Player

Select the layout for the question.

Question Text *

Video Pdf

text of the question

Upload an image for the question

Choose File | No file chosen

recommended size 600x110 px

Shows the solution after the answer See solution available

Question skippable Question skippable

Time limit (seconds)

600

Time limit for the question in seconds

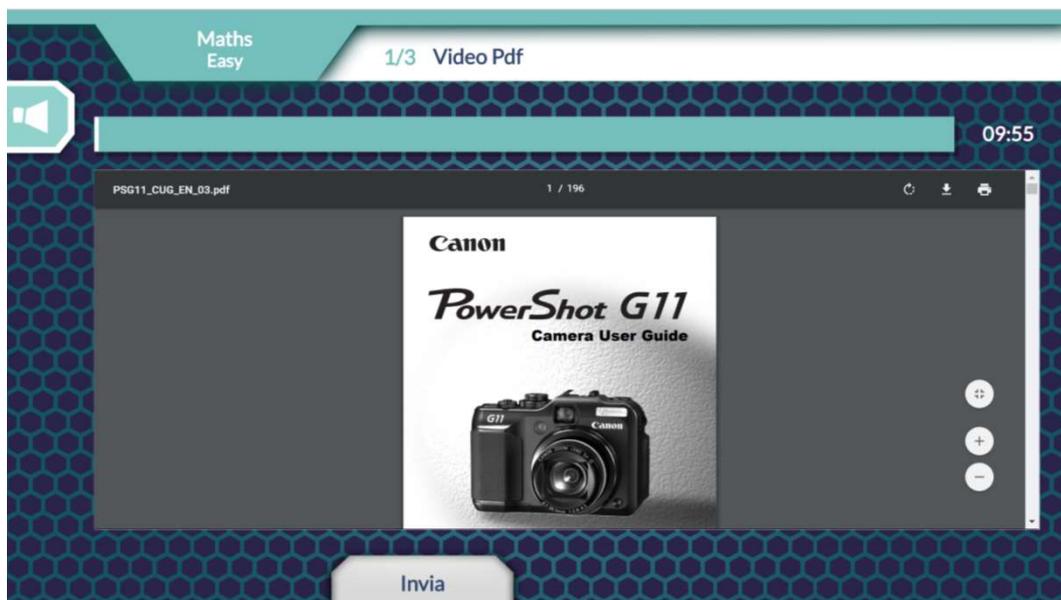
Answer Text Template

For FILL THE BLANKS is the text with gaps inside filled with answers' tokens. (e.g. this is a text with a gap %s to be filled)

YouTube or Vimeo Url

https://beaconing.seriousgames.it/PSG11_CUG_EN_03.pdf

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :



Multiple Choice Selection (Questionnaire à choix multiple)

Prenons par exemple un de type Multiple Choice Selection et entrons notre question et nos réponses.

Layout *

Multiple choice selection

Select the layout for the question.

Question Text *

Marseille est la ville de ?

text of the question



Associons une Image à notre question (non obligatoire) :

Upload an image for the question

Choisir un fichier saint charles.png

recommended size 600x110 px

Définissons désormais les réponses possibles en cliquant sur Answers



Answer Text

Gaston Deferre

Correct Answer Set true if this answer is correct. For FILL THE BLANK questions, this option is required.

Points added for a correct answer

10

Upload an image for this answer

Choisir un fichier Aucun fichier choisi

Add Answer

Le texte de la réponse.

Si cette réponse est la réponse Correcte ou pas : (il faut au moins une réponse correcte)

Le nombre de points obtenus pour cette réponse

Et une image (si on le souhaite)

La possibilité d'ajouter autant de réponses que l'on souhaite.

En cliquant sur  on enregistre le Mini-Jeux et on peut essayer de le lancer pour voir en

cliquant sur le bouton  ou en cliquant à nouveau sur le Quiz dans la boîte

orange  puis en cliquant sur Play

En le lançant on obtient dans une nouvelle fenêtre l'écran ci-dessous



Je peux ainsi créer différents types d'activités et y ajouter autant de questions que je le souhaite en mettant des paramètres de durée, de temps limité, et d'autres options.

Robocode : un jeu de découverte de la programmation



Robocode est un jeu qui permet de générer de manière automatique des exercices se rapportant à l'apprentissage du concept d'algorithme que les élèves doivent résoudre en déplaçant un robot dans un labyrinthe.

Edit Activity

Game Title *

Title of game visible to the player.

Select the language *

language selection

Game Description

The description of this game visible to the player. A '\n' in the text create a new line.

Select the topic *

Topic selection from a list

Subtopic Name

subtopic for game

Custom 'passed' message

Short message shown when user pass the game. Max 30 characters

Custom 'failed' message

Short message shown when user fail the game. Max 30 characters

Select the difficulty *

difficulty from a list

Max sources lines of code limit

Max sources lines of code limit

* required fields

Il existe un certain nombre d'informations qu'il faut donner pour pouvoir créer ce mini-jeu :

- son nom (Game Title)
- la langue utilisée (Select Language)
- une description sommaire du jeu (Game Description)
- le temps total alloué aux élèves pour finir cet exercice, indiqué en secondes (Game timeout (seconds))
- le thème général du jeu (les champs Select the topic et Subtopic Name)
- un message affiché si les élèves réussissent l'exercice (Custom 'passed' message)
- un message affiché si les élèves ratent l'exercice (Custom 'failed' message)
- le niveau de difficulté du jeu (Select the difficulty). En fonction de ce niveau de difficulté le labyrinthe dans lequel le robot se déplace sera plus ou moins évolué.
- le nombre maximal de ligne de code (Max source lines of code limit). En fonction de ce nombre les élèves pourront donner plus ou moins d'instructions au robot. Diminuer ce nombre augmente la difficulté globale du jeu.

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :



DragIT : un jeu de questions visuelles basé sur le glisser/déposer



DragIT est un jeu qui permet de poser des questions de type QCM de manière visuelle, en demandant aux élèves de remettre au bon endroit sur une image de fond des images qui sont dans le désordre.

Ce jeu utilise un éditeur extérieur à l'outil de création de cours et offre une interface de création purement graphique. Le message d'édition de ce jeu est d'ailleurs EDIT EXTERNALLY plutôt que EDIT comme la plupart des mini-jeux.

La création et l'édition de cette gamme de jeux se déroule en trois parties. D'abord il faut insérer un titre au jeu et des instructions pour les joueurs. On peut aussi régler un compte à rebours pour l'ensemble du jeu, pour chaque correspondance à faire et des bonus et malus de temps reçus en cas de bonne ou mauvaise réponse.

1/3

Insert game title...
A la découverte de l'atome

Insert game instruction...
Associer la couleur conventionnelle de l'atome à son symbole

Total game time: - 60 +
Matcher time: - 10 +

Reward time: - 2 +
Penalty time: - 2 +

< PREV Drag-It NEXT >

Une fois ces paramètres réglés, cliquez sur NEXT pour aller à la page suivante où on doit donner au jeu une image de fond. Cette image provient de votre disque dur. Sur cette image se placeront les éléments qu'il faudra remettre en place. Dans l'exemple ci-dessus, l'image utilisée est un tableau avec 4 colonnes correspondant à 4 molécules différentes et le joueur devra placer la bonne couleur de molécule dans la bonne colonne.

2/3

	C	N	

Change your image

< PREV Drag-It NEXT >

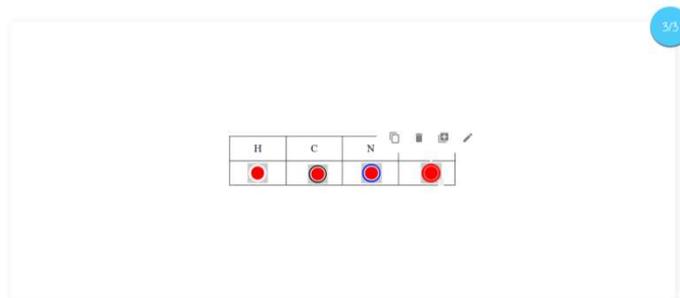
Une fois l'image de fond donnée au jeu, il faut cliquer sur NEXT. On se trouve alors dans la dernière étape, où on doit créer un certain nombre de « points d'intérêt » et leur associer des images qu'il faudra donner au jeu. Ces points d'intérêt marquent l'emplacement correct où doit se trouver l'image qui leur correspond.

L'icône  permet de dupliquer un point d'intérêt existant.

L'icône  permet de détruire un point d'intérêt existant.

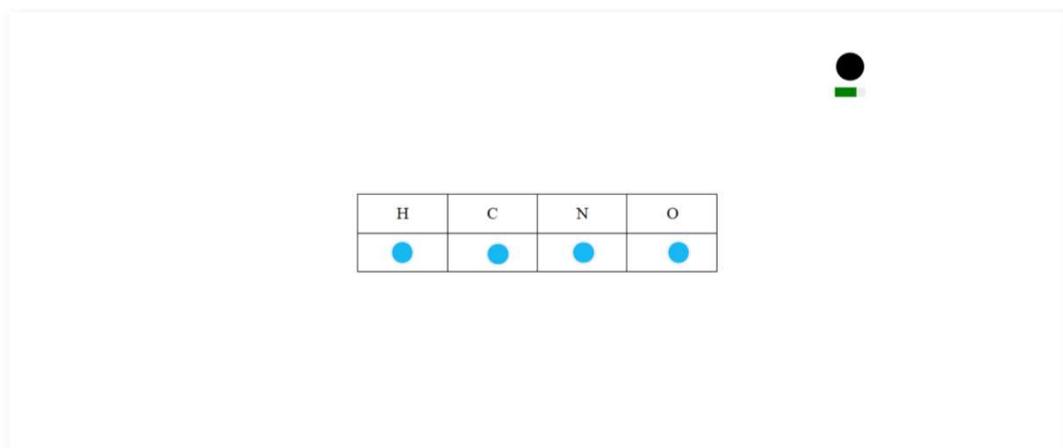
L'icône  permet d'associer une image à un point d'intérêt existant. Cette image provient de votre disque dur.

L'icône  permet de donner un nom à un point d'intérêt existant



Ne pas oublier de cliquer sur SAVE GAME pour sauver le jeu ainsi créé.

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :



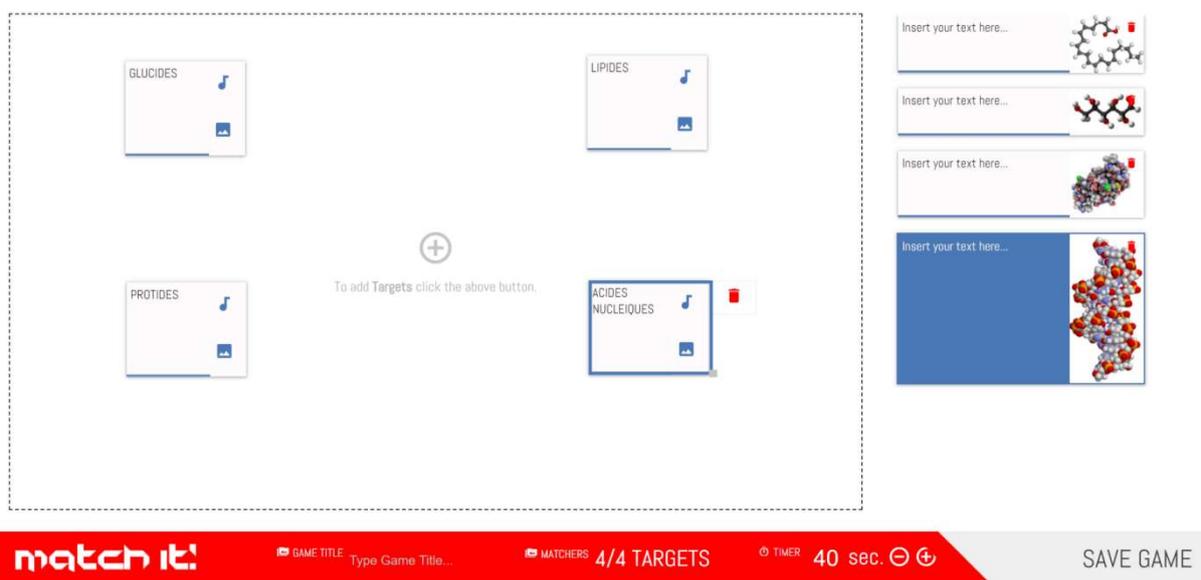
Un seul des points à placer est affiché à la fois et une barre verte situé en dessous de celui-ci indique le temps restant au joueur pour placer le point. Quatre points bleus indiquent les emplacements possibles où glisser/déposer le point noir. Une fois la barre verte disparu, un autre point à placer apparaît.

MatchIT : un jeu de questions et de réponses visuelles basé sur le glisser/déposer



MatchIT est un jeu qui permet de poser des questions de type QCM de manière visuelle, en ayant et des questions et des réponses sous la forme de texte, images ou documents audio. Il s'agit pour les élèves de relier entre eux (via glisser/déposer) les éléments de la partie droite de l'écran à ceux du centre.

Ce jeu utilise un éditeur extérieur à l'outil de création de cours et offre une interface de création purement graphique. Le message d'édition de ce jeu est d'ailleurs EDIT EXTERNALLY plutôt que EDIT comme la plupart des mini-jeux. La création et l'édition de cette gamme de jeux se déroule sur un seul écran. D'abord il faut insérer un titre au jeu et régler un compte à rebours pour l'ensemble du jeu tous les deux situés dans la barre rouge en bas de l'écran.



Ensuite on choisit d'ajouter des « points d'intérêt » au jeu en cliquant sur le grand signe plus au centre de l'écran.



Ces points d'intérêt peuvent se présenter sous la forme de texte, d'images ou de son.



S'il s'agit d'image ou de son il faudra préciser où ses fichiers se trouvent sur votre ordinateur.

Une fois un point d'intérêt créé, une petite fenêtre de ce type apparaît et au centre de l'écran et dans la partie droite de celui-ci.



On place ainsi tous les éléments à relier deux par deux. Ne pas oublier de cliquer sur SAVE GAME pour sauver le jeu ainsi créé.

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :

The screenshot shows a 'match it!' game interface. The main area is a dashed box containing four labels: 'GLUCIDES', 'LIPIDES', 'PROTIDES', and 'ACIDES NUCLEIQUES'. To the right is a vertical stack of four molecular models. At the bottom is a red status bar with 'match it!' logo, 'CORRECT 0 / 4', 'TIME LEFT 37sec', and 'EXIT GAME' button.

Dans la partie droite de l'écran se trouvent les éléments à glisser/déposer au centre. Le temps restant ainsi que le nombre de points marqués est indiqué en bas dans la barre rouge.

Millionaire Quiz : un jeu de questions



Planet Ninja : un jeu questionnaire où il faut découper la bonne réponse



Planet Ninja est un jeu qui permet de poser des questions de type QCM de manière visuelle, en demandant aux élèves de couper en deux à l'écran la planète qui porte la bonne réponse au moment où elle apparaît.

Game Title *

Title of game visible to the player.

Game Description

The description of this game visible to the player. A '\n' in the text create a new line.

Select the language *

language selection

Select the topic *

Topic selection from a list

Subtopic Name

subtopic for game

Select the level *

level from a list

Minimum Success Points

number of points to pass the game

Custom 'passed' message

Short message shown when user pass the game

Custom 'failed' message

Short message shown when user fail the game

Number of Rallenty bonus

Rallenty bonus duration

Select the number of correct answers in sequence to activate rallenty bonus

Correct Answers Sequence Activation

Rallenty bonus duration (seconds)

Rallenty bonus duration

Il existe un certain nombre d'informations qu'il faut donner pour pouvoir créer ce mini-jeu :

- son nom (Game Title)
- la langue utilisée (Select Language)
- une description sommaire du jeu (Game Description)
- le thème général du jeu (les champs Select the topic et Subtopic Name)
- le niveau de difficulté du jeu qui aura une incidence sur le temps d'affichage des planètes à l'écran (Select the level).
- le nombre minimum de points que les élèves doivent marquer pour considérer qu'ils ont réussi l'exercice (Minimum Success Points)
- un message affiché si les élèves réussissent l'exercice (Custom 'passed' message)
- un message affiché si les élèves ratent l'exercice (Custom 'failed' message)
- le nombre de bonus de ralenti (Number of Rallenty bonus). Ceux-ci, une fois déclenchés, permettent de ralentir le passage des planètes à l'écran afin d'avoir plus de temps pour pouvoir les couper ou non.

- le nombre de bonnes réponses à la suite nécessaires pour activer le bonus de ralenti (Select the number of correct answers in sequence to activate rallenty bonus).
- la durée des ralentis gagnés, exprimée en secondes (Rallenty bonus duration (seconds)).

Une fois toutes ces informations données (seules celles dotées d'une étoile rouge sont indispensables), il est temps de commencer à entrer les questions données aux élèves.

The screenshot shows a form titled 'Questions'. It has a 'Question Text' field with a red star icon, containing the text: 'Soit une promotion sur une boîte de bonbons : 30 % de remise sur la boîte de bonbons de 850 g avec un prix initial de 22,65 €. Quel est le prix affiché ?'. Below this is a 'Time limit (s)' field.

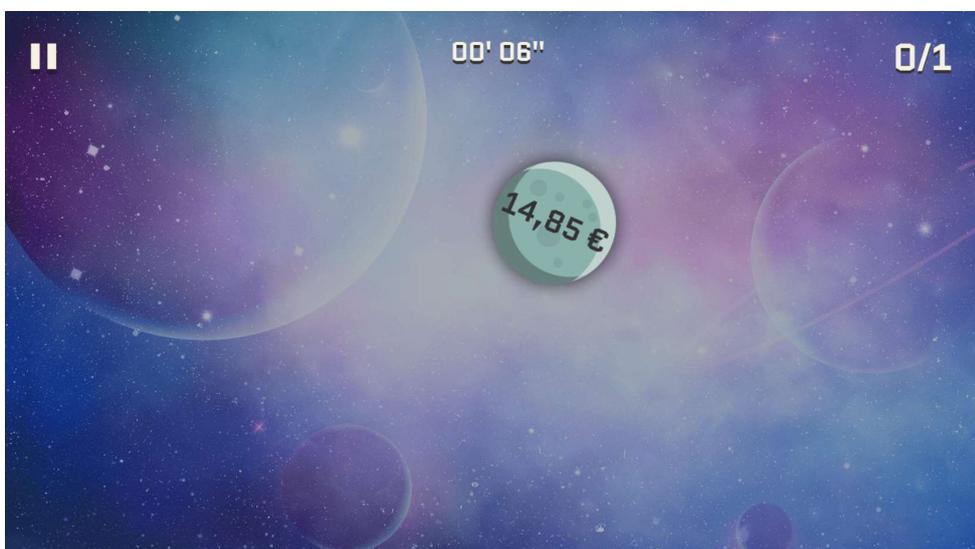
L'interface est très simple, il suffit de rentrer le texte de la question et si on le désire le temps maximal dont disposent les élèves pour répondre à celle-ci.

The screenshot shows the 'Answers' interface. It displays two answer entries. The first entry has the answer '15,85 €', is marked as 'Correct Answer' (checked), and has '1' point added. The second entry has the answer '16,85 €' and is not marked as correct.

Il faut ensuite rentrer toutes les réponses qu'on désire voir à l'écran imprimée sur les planètes. Plus on rentre de réponses plus les élèves auront de choix, mais aussi plus le jeu prendra de temps avant que la bonne réponse apparaisse. Trois ou quatre réponses disponibles par question semble un bon compromis.

Quand on entre la bonne réponse il faut bien se rappeler de cocher la case Correct Answer et d'ajouter le nombre de points gagnés par les élèves pour cette question.

Au final pour les élèves, ce genre de question se présentera sous cette forme :



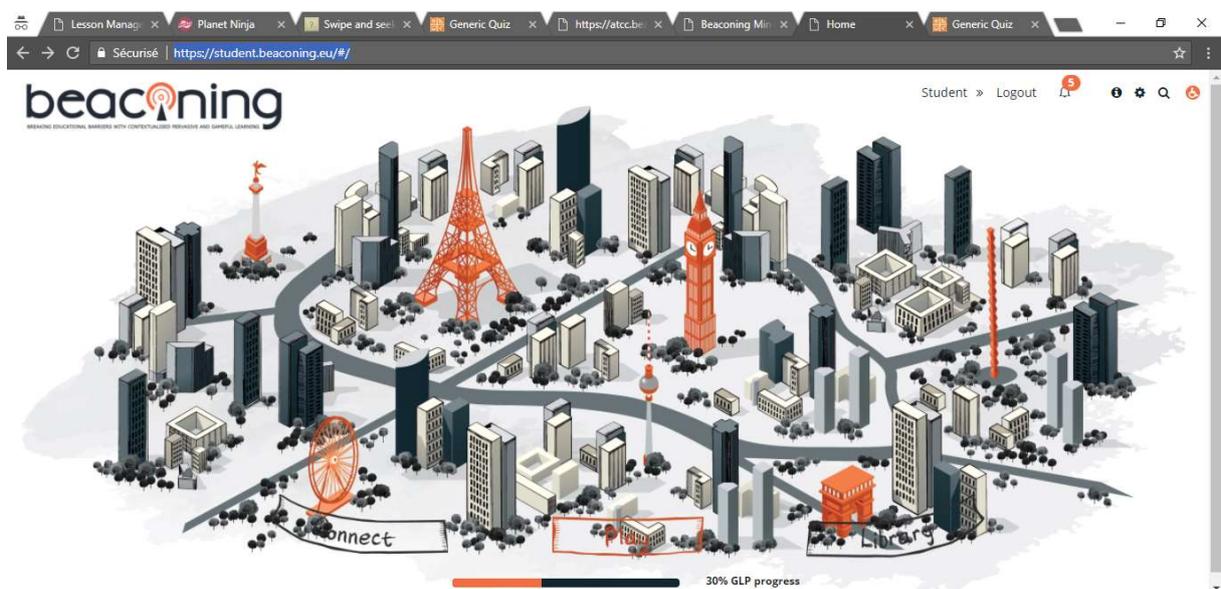
INTERFACE DU JEU POUR LES ELEVES

Il est aussi possible dans Beaconing d'accéder à un parcours ludique directement à partir de l'interface PC (du coup pas de possibilité de géolocalisation) pour ainsi immerger l'apprenant dans une histoire et l'engager.

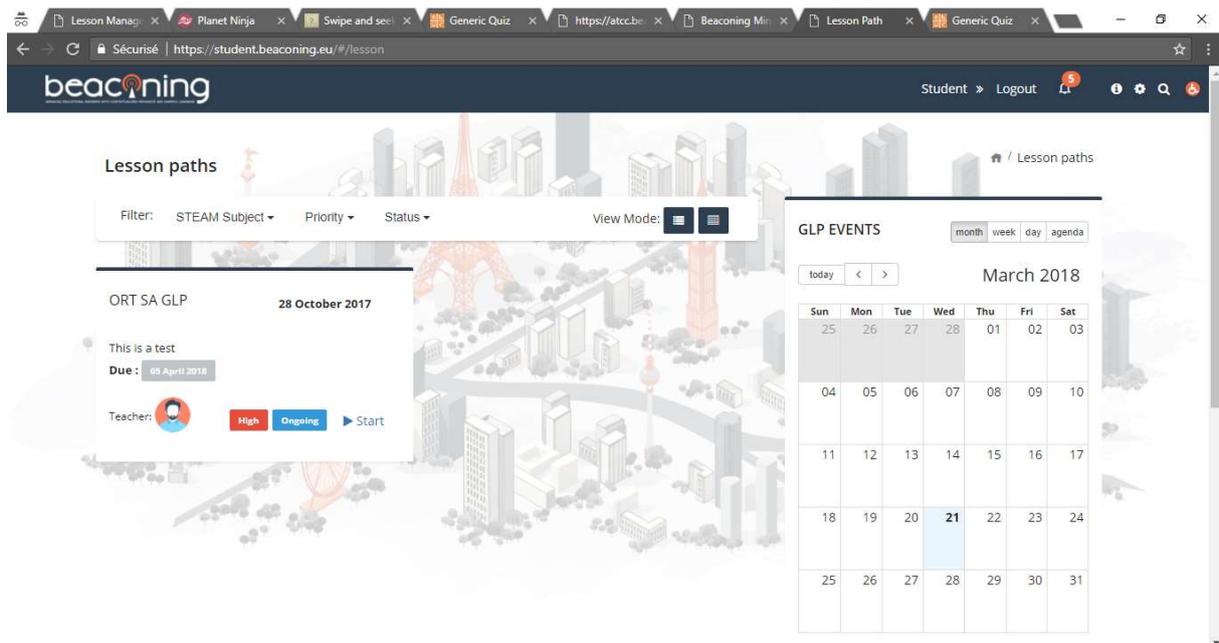
Les parcours qui auront été créé avec l'outil Auteur, sont alors accessibles via le site

<https://student.beaconing.eu>

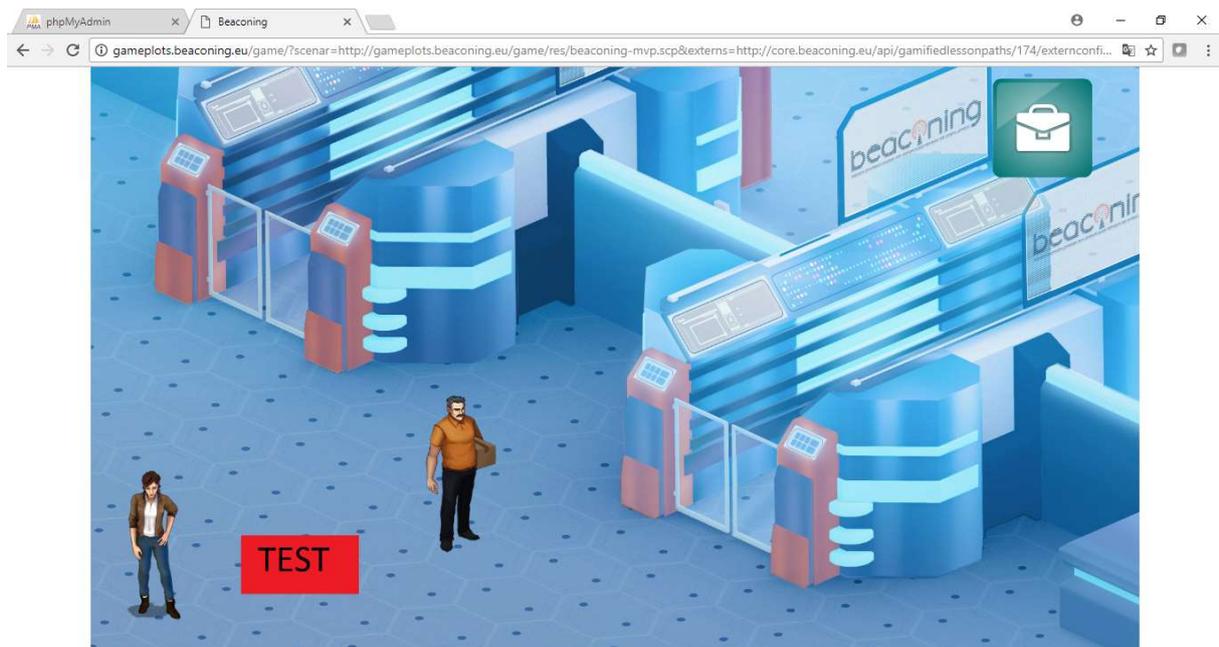
Nous avons déjà créé pour vous des comptes élèves (nous contacter pour les obtenir)



En appuyant sur le bouton 'PLAY' , un élève va voir les Parcours qui lui auront été assigné par l'enseignants et ceux afin de les lancer:

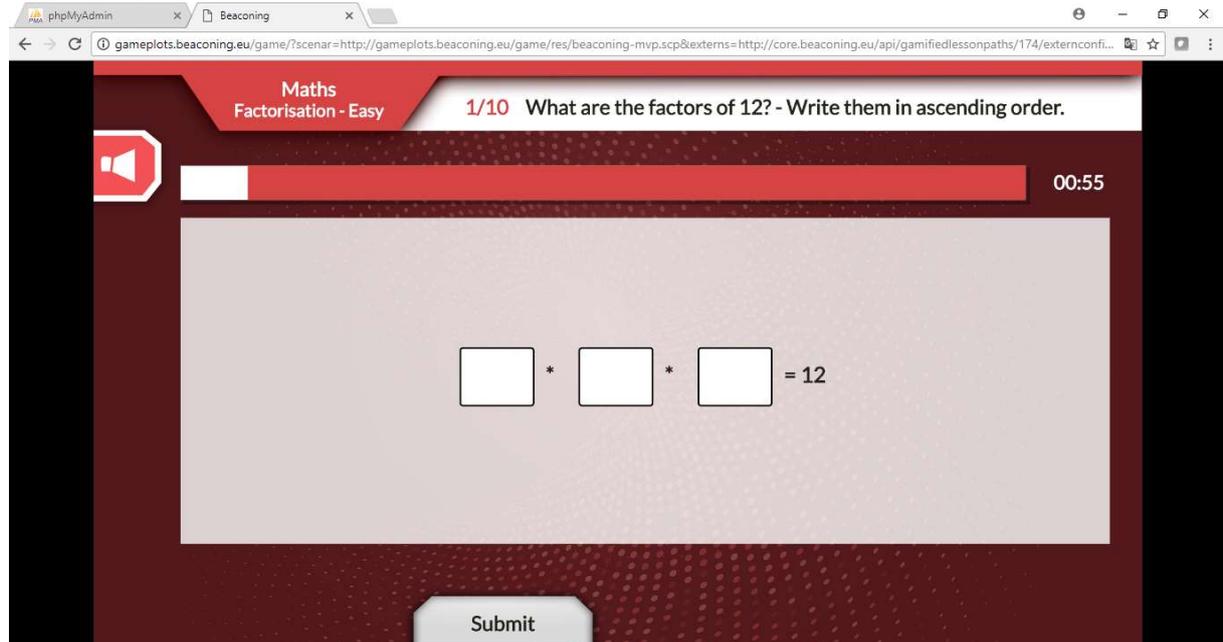


En cliquant sur 'START' le parcours sera alors lancé.



C'est un jeu de type 'point-and-click' dans lequel au travers d'une énigme vous devrez réactiver le générateur : pour cela vous devez parler avec les autres personnage...résoudre des énigmes (qui seront en fait les mini-jeux ou activités que vous aurez créé en utilisant l'outil Auteur)...

Les élèves jouent, apprennent, et gagnent des points



The screenshot shows a web browser window with the following elements:

- Browser tabs: "phpMyAdmin" and "Beaconing".
- Address bar: "gameplots.beaconing.eu/game/?scenar=http://gameplots.beaconing.eu/game/res/beaconing-mvp.scp&externs=http://core.beaconing.eu/api/gamifiedlessonpaths/174/externconfi...".
- Page header: "Maths Factorisation - Easy" and "1/10 What are the factors of 12? - Write them in ascending order."
- Progress bar: A red bar with a white segment on the left, and a timer "00:55" on the right.
- Problem area: A large light gray box containing the equation $\square * \square * \square = 12$.
- Submit button: A gray button labeled "Submit" at the bottom center.